

KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION* (STAD) BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD N KRIKILAN I



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Reza Isma Junita

34302000069

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION* (STAD) BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD N KRIKILAN I

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Reza Isma Junita

34302000069

Menyetujui untuk diajukan pada ujian sidang skripsi

Pembimbing I

Pembimbing II



Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd.

NIK 211314022



Yunita Sari, S.Pd., M.Pd.

NIK 211315025

Mengetahui, Ketua

Program Studi,



Dr. Rida Fironika Kusumadewi, S.Pd., M.Pd.

NIK 211312012

LEMBAR PENGESAHAN

KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION (STAD)* BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD N KRIKILAN I

Disusun dan Dipersiapkan Oleh

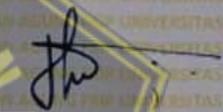
Reza Isma Junita

34302000069

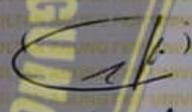
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 20 Mei 2024

Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

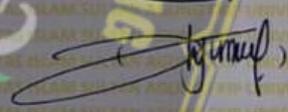
SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Dr. Rida Fironika Kusumadewi, S.Pd., M.Pd. ()

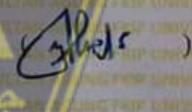
NIK 211312012

Penguji 1 : Jupriyanto, S.Pd., M.Pd. ()

NIK 211313013

Penguji 2 : Yunita Sari, S.Pd., M.Pd. ()

NIK 211315025

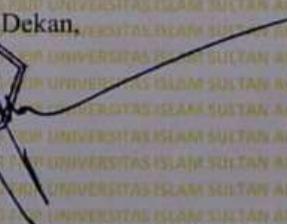
Penguji 3 : Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd. ()

NIK 211314022

Semarang, 29 Mei 2024

Universitas Islam Sultan Agung

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan, ()



Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H.

NIK 211313015

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Reza Isma Junita

NIM : 34302000069

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul:

Keefektifan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD N Krikilan I

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 25 April 2024

Yang membuat pernyataan,



Reza Isma Junita

NIM 34302000069

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“إِنَّ اللَّهَ لَا يُعَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُعَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ”

“Sesungguhnya Allah SWT tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri.”

“QS. Ar-Ra’d:11”

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿١١﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿١٢﴾

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,
sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

“QS. Al-Insyirah:5-6”

PERSEMBAHAN

Dengan segala rasa syukur, peneliti mengucapkan puji serta rasa syukur kepada Allah SWT atas nikmat kesehatan, rahmat, serta petunjuk-Nya yang telah melimpahkan kesempatan guna menuntaskan skripsi ini sebagai suatu syarat guna meraih gelar sarjana pendidikan. Meskipun masih jauh dari kata sempurna, peneliti merasa bangga atas pencapaian ini dan bersyukur karena berhasil menuntaskan tugas ini dengan baik. Selama tahapan perancangan skripsi ini, penulis tidak lepas dari keterbatasan. Akan tetapi atas kerjasama serta bantuan dari segala pihak,

penelitian ini bisa diselesaikan dengan baik. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua peneliti, Bapak Sugiyanto serta Ibu Sutri tercinta, serta adik Salvaidah Novitasari yang tidak hentinya mendukung peneliti baik secara materi maupun moril, memberikan semangat motivasi, arahan serta mendoakan peneliti sehingga setiap langkah peneliti dalam penyusunan skripsi dipermudahkan oleh Allah SWT.
2. Kedua dosen pembimbing peneliti, Ibu Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing I serta Ibu Yunita Sari, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan masukan, saran, arahan, serta motivasi sehingga peneliti bisa menuntaskan skripsi ini.
3. Teman seperjuangan yang sudah menyampaikan dukungan, menjadi pendengar setia, serta memberikan bantuan saat peneliti mengalami kesulitan selama proses penulisan skripsi.
4. Almamater Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

ABSTRAK

Reza Isma Junita.2024. Keefektifan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD N Krikilan I, Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing I: Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II: Yunita Sari, S.Pd., M.Pd.

Studi ini menitikberatkan pada efektivitas model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan penerapan sarana ular tangga terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri Krikilan I. Bertujuan yang utama penelitian ini yaitu guna menilai efektivitas model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media ular tangga kepada hasil pembelajaran kognitif murid pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri Krikilan I. Pendekatan yang dipergunakan pada studi ini yaitu kuantitatif dengan mempergunakan desain *Quasi Experimental Design*, yakni pola *pretest-posttest control group design*. Desain eksperimental tersebut mengikutsertakan 2 kelompok, yakni kelas kontrol serta kelas eksperimen, di mana 2 kelompok ini diberikan *pretest* dan *posttest* sebagai dasar pengumpulan data. Populasi dan sampel penelitian terdiri dari murid kelas IV SD Negeri Krikilan I serta SD Negeri Kemijen 3, masing-masing berjumlah 20 siswa, yang ditentukan melalui teknik sampling jenuh. Analisis data memperlihatkan bahwasannya pada kelas eksperimen, nilai rata-rata *pretest* yakni 46,10, sementara *posttest* yaitu 81,25. Uji *paired sample t test* memperlihatkan terdapat perbandingan yang berpengaruh antara *posttest* serta *pretest* dengan nilai sig.(2-tailed)=0,000, H_0 ditolak serta H_a diterima. Oleh karena itu, bisa ditarik kesimpulan bahwasannya model pembelajaran STAD dengan bantuan sarana ular tangga efektif pada menaikkan capaian belajar kognitif murid pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri Krikilan I.

Kata kunci: STAD, Ular Tangga, IPAS, Hasil Belajar Kognitif

ABSTRACT

Reza Isma Junita. 2024. "The Influence of the Student Teams Achievement Division (STAD) Learning Model Assisted by Snakes and Ladders Media on Students' Cognitive Learning Outcomes in Class IV Science and Science Subjects at SD N Krikilan I," Primary School Teacher Education Study Program Thesis. Faculty of Teacher Training and Education, Sultan Agung Islamic University. Supervisor I: Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd., Supervisor II: Yunita Sari, S.Pd., M.Pd.

The study compares the cognitive learning results of students in the IPAS IV grade at SD State Krikilan I to the efficacy of the Student Teams Achievement Division (STAD) learning model with the use of media snake stairs. The primary goal of the research is to assess the effectiveness of the student teams achievement division's (STAD) learning models in relation to the learning outcomes of students enrolled in SD State Krikilan I's IPAS class IV by utilizing the medium Snake Stairs. The pretest-posttest control group design is a type of quasi-experimental design that is employed in this study as part of a quantitative methodology. Two groups the experimental class and the control class are part of the experimental design. The pretest and posttest are provided to the two groups as the foundation for data collecting. Saturated sampling procedures were used to choose the 20 fourth-grade kids from the State Department of Cricket I and the State Institute of Chemistry 3 that made up the population and sample of the study. According to data analysis, the average score on the pretest was 46.10 and the average score on the posttest was 81.25 for the experimental class. With sig.2-tailed = 0,000, H_0 rejected and H_a accepted, the paired sample t test revealed a significant difference between the pretest and the posttest. Consequently, it can be concluded that the STAD learning paradigm, in conjunction with the media snake staircase, is successful in improving students' cognitive learning results for IPAS class IV courses in State SD. Krikilan I.

Keywords: STAD, Snakes and Ladders, Science, Cognitive Learning Outcomes

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan taufiq, hidayah, serta inayah-Nya. Salam serta Shalawat selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, serta umat-Nya, semoga kita semua mendapatkan syafaat-Nya di hari akhir.

Skripsi dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD N Krikilan I” ini dirancang guna memenuhi sebagian dari syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung. Perkenankan peneliti mengucapkan terima kasih, jazakumullah khairan katsir kepada semua pihak yang telah membantu penulis guna menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada:

1. Allah SWT yang telah menyampaikan petunjuk, kemudahan serta kesehatan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Keluarga tercinta Bapak Sugiyanto, Ibu Sutri dan adik Salvaidah yang selalu memberikan dukungan baik secara materi maupun moral, nasihat, dorongan yang ikhlas dan tulus, serta doa di setiap langkah, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Bapak Prof. Dr. H. Gunarto, S.H., M.Hum. selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung.

4. Bapak Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung.
5. Ibu Dr. Rida Fironika Kusumadewi, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung.
6. Ibu Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Yunita Sari S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang selama ini telah bersedia meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan, masukan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dan seluruh staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung. Terima kasih Bapak Ibu atas ilmu yang telah diberikan.
8. Kepala SD Negeri Krikilan I Ibu Wartini, S.Pd. SD dan kepala SD Negeri Kemijen 3 Ibu Tri Nugroho Pujiastuti, S.Pd. yang telah menerima dan memberikan izin untuk penulis melaksanakan penelitian di SD.
9. Ibu Puji Hastuti, S.Pd selaku wali kelas IV SD Negeri Krikilan I dan ibu Agrita Putri S.Pd. selaku wali kelas IV SD Negeri Kemijen 3 yang telah membantu penulis dalam proses penelitian untuk penyusunan skripsi ini.
10. Seluruh teman-teman seperjuangan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2020.

Penulis tidak bisa membalas kebaikan semua pihak, hanya Allah SWT yang bisa mengatni seluruh kebaikan pihak, semoga semua pihak selalu diberikan kesehatan, rezeki yang lancar dan kebaikan yang melimpah didunia sampai

diakhirat. Penulis sadar bahwasannya terdapat banyak kekurangan dalam pengetahuan yang dimiliki, sehingga skripsi ini belum dapat dikatakan sempurna. Dengan kerendahan hati, penulis mengundang saran serta kritik yang membangun dari semua pihak untuk penyempurnaan karya tulis ini di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi penulis serta para pembaca, Aamiin Yaa Rabbal ‘Alamin.

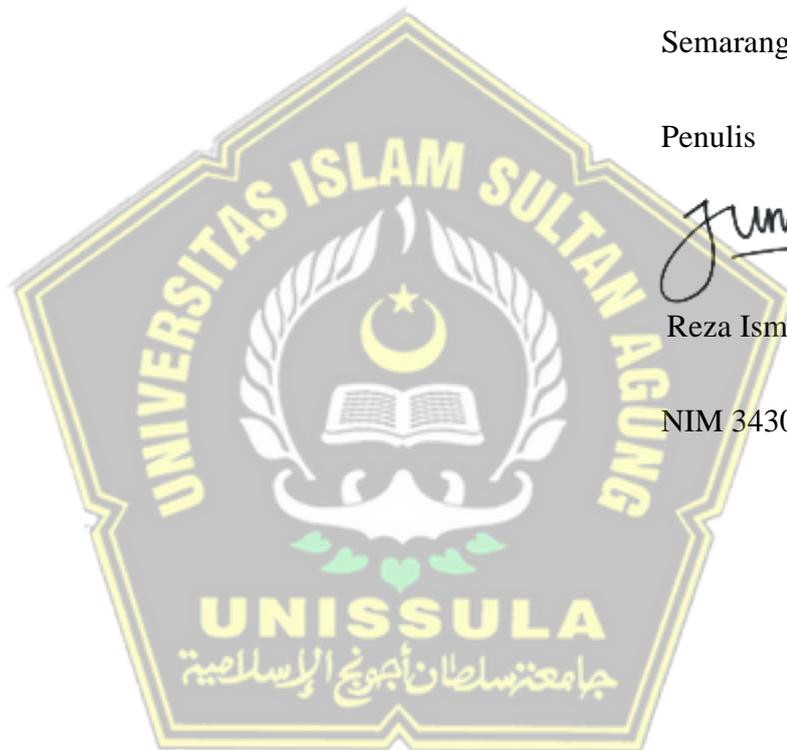
Semarang, 20 Mei 2024

Penulis



Reza Isma Junita

NIM 34302000069

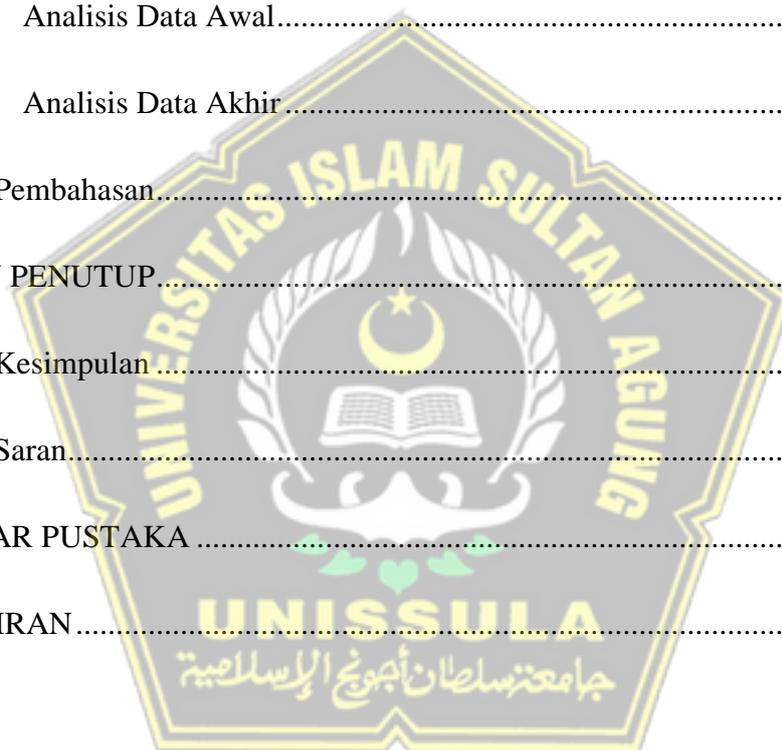


DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
a. Secara Teoritis	9

b. Secara Praktis	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
a. Model Pembelajaran STAD	10
b. Media Ular Tangga.....	19
c. Hasil Belajar Kognitif.....	25
d. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	32
B. Penelitian yang Relevan.....	34
C. Kerangka Berpikir.....	39
D. Hipotesis.....	42
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
A. Desain Penelitian.....	43
B. Populasi dan Sampel	45
a. Populasi	45
b. Sampel.....	45
C. Teknik Pengumpulan Data.....	46
D. Instrumen Penelitian.....	47
E. Teknik Analisis Data.....	49
a. Teknik Analisis Instrumen Tes.....	49
b. Teknik Analisis Data Awal dan Akhir	58

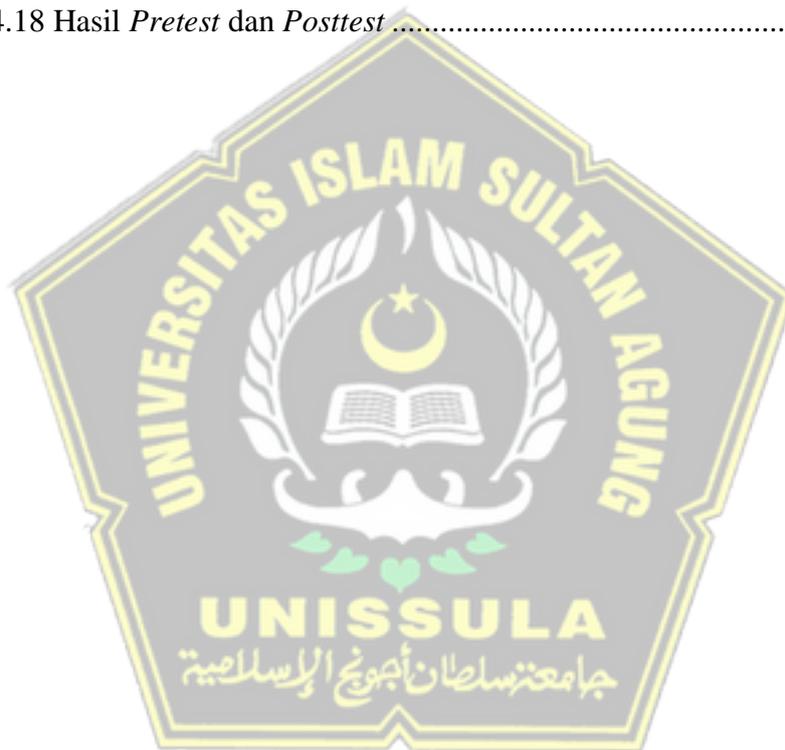
F. Jadwal Penelitian.....	69
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	71
A. Deskripsi Data Penelitian.....	71
B. Hasil Analisis Data Penelitian.....	74
a. Analisis Instrumen Tes	74
b. Analisis Data Awal.....	79
c. Analisis Data Akhir	82
C. Pembahasan.....	92
BAB V PENUTUP.....	108
A. Kesimpulan.....	108
B. Saran.....	110
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN.....	116



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tahap-Tahap Pembelajaran STAD	16
Tabel 3.1 Desain <i>Eksperimental Pretest-Posttest Control Group Design</i>	44
Tabel 3.2 Jumlah Populasi	45
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Tes	47
Tabel 3.4 Klasifikasi Validitas	51
Tabel 3.5 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas	54
Tabel 3.6 Klasifikasi Daya Pembeda Soal	56
Tabel 3.7 Klasifikasi Tingkat Kesukaran	58
Tabel 3.8 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	67
Tabel 3.9 Jadwal Penelitian	70
Tabel 4.1 Deskripsi Data Awal (<i>Pretest</i>)	72
Tabel 4.2 Deskripsi Data Akhir (<i>Posttest</i>)	73
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas	75
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas	76
Tabel 4.5 Hasil Uji Daya Pembeda	77
Tabel 4.6 Uji Tingkat Kesukaran	78
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Data Awal (<i>Pretest</i>)	79
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Data Awal (<i>Pretest</i>)	80
Tabel 4.9 Uji Homogenitas Data Awal (<i>Pretest</i>)	81
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Data Akhir (<i>Posttest</i>)	83
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas Data Akhir (<i>Posttest</i>)	83
Tabel 4.12 Hasil Uji Homogenitas Data Akhir (<i>Posttest</i>)	85

Tabel 4.13 Hasil Uji <i>Independent Sample T Test (Pretest)</i>	86
Tabel 4.14 Hasil Uji <i>Independent Sample T Test (Posttest)</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	86
Tabel 4.15 Hasil Uji <i>Paired Sample T Test</i> Kelas Eksperimen	88
Tabel 4.16 Hasil Uji <i>Paired Sample T Test</i> Kelas Kontrol.....	89
Tabel 4.17 Hasil Uji <i>Paired Sample T Test</i> Kelas Kontrol.....	91
Tabel 4.18 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	98



DAFTAR GAMBAR

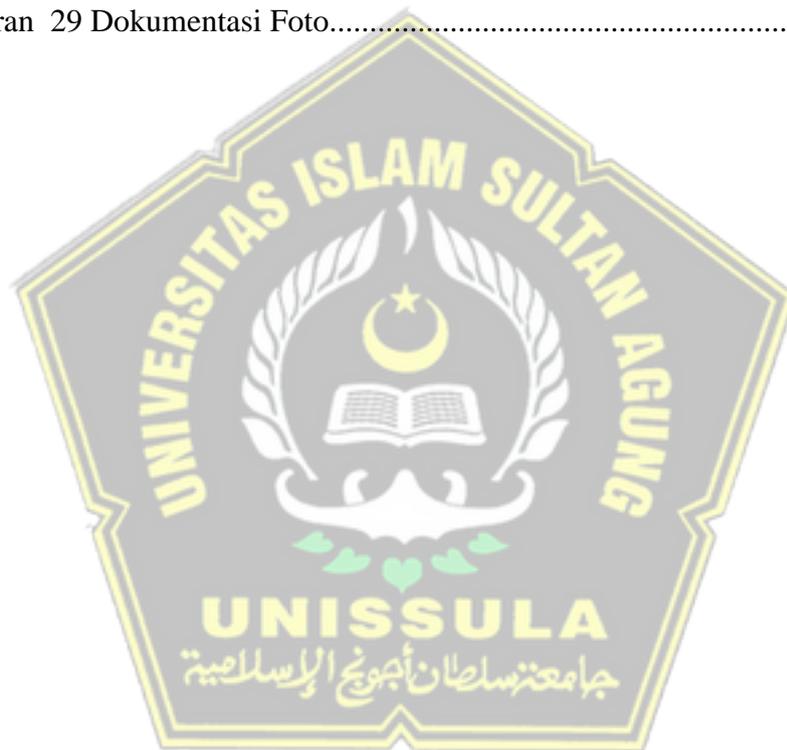
Gambar 2.1 Media Permainan Ular Tangga	24
Gambar 2.2 Enam Aspek Ranah Kognitif.....	27
Gambar 2.3 Bagan Kerangka Berpikir.....	41
Gambar 4.1 Rata-Rata Skor Indikator Hasil Belajar Kognitif.....	100



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Observasi Proses Pembelajaran	117
Lampiran 2 Pedoman Wawancara Model dan Media Pembelajaran	118
Lampiran 3 Hasil Observasi Proses Pembelajaran.....	119
Lampiran 4 Hasil Wawancara Model dan Media Pembelajaran.....	121
Lampiran 5 Data Nilai Siswa	123
Lampiran 6 Modul Ajar	124
Lampiran 7 Kisi-Kisi Instrumen Tes.....	134
Lampiran 8 Soal Tes	136
Lampiran 9 Kunci Jawaban.....	137
Lampiran 10 Pedoman Penskoran Instrumen Tes.....	140
Lampiran 11 Surat Permohonan Izin Riset Penelitian	148
Lampiran 12 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	149
Lampiran 13 Daftar Nama Murid Kelas Uji Coba Instrument	150
Lampiran 14 Data Hasil Uji Coba Instrumen	152
Lampiran 15 Hasil Uji Validitas Soal	154
Lampiran 16 Hasil Uji Reliabilitas	155
Lampiran 17 Hasil Uji Daya Pembeda.....	156
Lampiran 18 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	157
Lampiran 19 Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	158
Lampiran 20 Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	159
Lampiran 21 Hasil Uji Normalitas data Awal.....	160
Lampiran 22 Hasil Uji Homogenitas Data Awal	161

Lampiran 23 Hasil Uji Normalitas Data Akhir	162
Lampiran 24 Hasil Uji Homogenitas Data Akhir	163
Lampiran 25 Hasil Uji <i>Independent Sample T test</i>	164
Lampiran 26 Hasil Uji <i>Paired Sample T Test</i>	165
Lampiran 27 Hasil Uji Gain (N-Gain)	166
Lampiran 28 Hasil Lembar Jawab Siswa.....	167
Lampiran 29 Dokumentasi Foto.....	170



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yakni tahapan yang bertujuan guna menaikkan pengetahuan setiap individu. Pendidikan yakni keperluan yang harus dicukupi oleh semua orang karena pendidikan akan berlangsung sepanjang hidup. Menurut Sari Yunita, (2021) “Pendidikan yakni faktor utama yang menjadi tolok ukur perkembangan suatu bangsa agar tidak tertinggal dari bangsa lain. Oleh karena itu, Sekolah Dasar menjadi tempat yang penting dalam memberikan pengalaman awal, yang berperan dalam memberikan dasar-dasar untuk pembentukan kepribadian individu.” Berdasarkan kutipan Pristiwanti et al., (2022) “Pendidikan mencakup semua pengalaman belajar yang dialami sepanjang hidup di berbagai lingkungan dan situasi, yang berdampak positif pada perkembangan setiap individu.” Pemerintah harus berusaha meningkatkan pendidikan dengan membaharui kurikulum, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan memberikan dana pendidikan kepada setiap sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Mereka juga harus memperbaiki dan memenuhi fasilitas serta bangunan yang belum lengkap, sehingga proses belajar bisa berjalan dengan efektif dan efisien.

Berbagai elemen, seperti guru, siswa, kurikulum, model dan metode pembelajaran, berkorelasi erat dengan peningkatan kualitas pendidikan.

Pada umumnya, kita menemukan bahwasannya murid sering menghadapi kesusahan guna memahami pelajaran yang mereka pelajari. Selain itu hasil belajar siswa juga kurang maksimal yang disebabkan karena pendekatan konvensional oleh guru dan kurang maksimalnya waktu pembelajaran secara langsung (Sukma Rizky, Ismiyanti Yulina, 2022). Hal ini memperlihatkan suatu tantangan guru untuk membuat metode pembelajaran yang tepat dan menarik yang memudahkan siswa menerima pelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai sepenuhnya. Menurut Jupriyanto, (2019) guru harus terampil dalam melaksanakan proses pembelajaran karena keterampilan guru berdampak positif pada siswa. Saat merancang kegiatan belajar mengajar, guru sebaiknya mempergunakan media dan sumber belajar untuk mempermudah penyampaian dan penerimaan tujuan pembelajaran oleh pendidik dan peserta didik. Perubahan kurikulum dari kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka harus diseimbangkan dengan penerapan metode, media serta model belajar serta pengajaran yang tepat supaya belajar bisa berlangsung dengan efektif serta kondusif.

Suatu gaya pengajaran serta belajar yang kooperatif sederhana dan bisa diterapkan guru kepada siswa yaitu gaya mengajar *Student Teams Achievement Division* (STAD). Teknik ini sangat sesuai dipergunakan di sekolah dasar dan sebuah teknik pembelajaran kooperatif sangat sederhana. STAD yaitu pilihan terbaik bagi guru yang baru mulai menerapkan pendekatan kooperatif (Ariani Tri & Agustini Duwi, 2018). Model STAD

ini menekankan pada belajar dengan kerja sama kelompok. Hal ini diharapkan dengan adanya kerja sama kelompok melatih siswa untuk saling mengungkapkan pendapat ataupun gagasan dan memudahkan dalam memahami konsep secara bersama-sama (Hakim Lukman Dori, 2014). Selain itu, dengan adanya kerja sama kelompok yang baik, siswa akan mempunyai kemampuan untuk lebih memahami suatu konsep atau materi pelajaran. Dalam konteks pendidikan, penggunaan beragam model pembelajaran yakni hal yang esensial, namun pemanfaatan berbagai jenis media juga mempunyai peran krusial dalam menghadirkan keberagaman dan ketertarikan murid, sehingga memudahkan tahapan pengajaran di ruangan. Suatu contoh media belajar yang menarik untuk dipergunakan di lingkungan sekolah dasar yakni permainan ular tangga. “Media pembelajaran ular tangga yaitu alat pendidikan yang dikembangkan dari permainan tradisional ular tangga, yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menyampaikan informasi kepada mereka” (Wati, 2021). “Keunggulan media pembelajaran permainan ular tangga meliputi: (1) siswa dapat belajar sambil bermain, (2) siswa belajar secara berkelompok, bukan sendiri, (3) permainan ini memudahkan proses belajar siswa dengan bantuan gambar-gambar, dan (4) pembuatan media pembelajaran ini tidak memerlukan biaya tinggi” (Afandi Rifki, 2015).

Diharapkan bahwasannya pemakaian model serta media pembelajaran yang efektif serta sesuai akan memperbaiki prestasi belajar

murid. Prestasi ini bisa dipergunakan sebagai parameter guna mengevaluasi atau mengukur keberhasilan tahap pembelajaran, yang mencerminkan pencapaian tujuan pendidikan oleh guru, siswa, proses pembelajaran, serta lembaga pendidikan secara keseluruhan. Taksonomi Bloom “Hasil belajar dicapai melalui tiga ranah yakni ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif meliputi hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai, yang mencakup lima tingkatan kemampuan: menerima, merespons, menilai, mengatur, dan menginternalisasi nilai-nilai. Ranah psikomotor mencakup keterampilan motorik, manipulasi objek, dan koordinasi neuromuskular (menghubungkan dan mengamati)” (Andriani & Rasto, 2019).

Salah satu bidang luaran belajar yang paling banyak diriset yaitu luaran pembelajaran kognitif. Pencapaian belajar kognitif mencerminkan tingkat pemahaman murid pada mata pelajaran yang mereka pelajari, termasuk penguasaan pengetahuan atau teori pada aktifitas belajar. Ini melibatkan pemahaman serta perkembangan keterampilan intelektual, seperti mengingat atau mengenali pola prosedural, fakta-fakta, serta konsep-konsep yang berkontribusi pada pertumbuhan kapabilitas serta keterampilan intelektual murid (Lestari & Irawati, 2020). Oleh karena itu, capaian belajar kognitif yakni capaian akhir yang dihasilkan murid sebagai hasil dari pemahaman mereka tentang keilmuan yang terkait melalui tahapan otak.

Hal ini dijadikan dasar penguasaan ilmu yang wajib dipunya oleh murid setelah mereka masuk ke sekolah.

Saat ini, sebagian besar kelas I dan IV telah menerapkan Kurikulum Merdeka pada tahap pembelajaran. Suatu mata pelajaran yang diajarkan dalam Kurikulum Merdeka untuk kelas IV yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Salah satu inovasi dalam kurikulum IPAS yaitu integrasi materi IPA dan IPS ke dalam satu tema pembelajaran. Materi IPA, yang berkaitan dengan pengetahuan alam, harus dihubungkan dengan kondisi sosial atau lingkungan masyarakat, agar pengajaran dapat dilaksanakan secara holistik. Pembelajaran IPS di sekolah mempunyai tujuan guna menyiapkan murid menjadi masyarakat yang mempunyai pemahaman, kemahiran, attitude, serta norma yang bisa dipergunakan guna menangani masalah individu ataupun dilingkungan sekitar, membuat keputusan, serta berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat. Sementara itu, pembelajaran IPA yakni percobaan individu guna memahami lingkungan dengan observasi yang teliti, penerapan prosedur yang tepat, dan penalaran guna mencapai kesimpulan.

Pembelajaran IPAS yaitu bentuk pembelajaran terpadu yang mengajarkan mengenai manusia, hewan serta tumbuhan serta barang dalam konteks tidak hiduo pada dunia ini. IPAS juga belajar mengenai manusia dalam konteks individu serta sebagai bagian dari masyarakat berinteraksi kepada lingkungannya. “Alasan penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS yaitu: 1) agar siswa MI/SD dapat memahami konsep secara

menyeluruh, 2) untuk mengembangkan pemikiran holistik mengenai lingkungan alam dan sosial, 3) serta memperkuat profil pelajar Pancasila” (Astuti, 2022). “IPAS di MI/SD dirancang untuk mengembangkan kemampuan literasi dasar yang akan menjadi fondasi bagi siswa dalam mempersiapkan diri mempelajari materi IPS dan IPA yang lebih kompleks di jenjang SMP. Melalui kegiatan inkuiri seperti observasi dan eksplorasi, siswa diajak untuk mengenal lingkungan sekitar, yang yakni langkah penting dalam memahami konsep-konsep lanjutan IPA dan IPS di SMP” (Anggraena et al., 2022).

Hasil observasi serta wawancara dengan wali kelas IV SDN Krikilan I, disimpulkan bahwa “Dalam kegiatan pembelajaran, guru cenderung kurang memanfaatkan beragam model dan media pembelajaran. Lebih sering, mereka mengandalkan metode konvensional seperti ceramah, diskusi, dan tanya jawab, sehingga tidak semua siswa bisa aktif dalam pembelajaran yang berlangsung serta siswa kurang tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Siswa lebih dominan menjawab daripada bertanya kepada guru.” Hal ini menyebabkan capaian belajar kognitif murid masih rendah, terutama pada mata pelajaran IPAS; nilai penilaian tengah semester rata-rata masih di bawah KKM, dengan hanya beberapa siswa yang mencapai KKM. Hal ini dikarenakan mata pelajaran IPAS yang memuat materi cukup banyak seperti pada topik materi manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya, sehingga siswa kurang memahami sepenuhnya materi tersebut dan menyebabkan siswa

kesulitan menjawab pertanyaan saat penilaian. Oleh sebab itu maka peneliti menemukan solusi yang bisa diterapkan guna menaikkan hasil belajar kognitif murid. Oleh karena itu, Tujuan penelitian yaitu guna memperbaiki hasil belajar kognitif IPAS murid kelas IV SDN Krikilan I melalui penerapan teknik gaya pembelajaran STAD dengan bantuan media ular tangga.

B. Identifikasi Masalah

Berikut ini yaitu masalah yang diidentifikasi sebagai subjek penelitian berdasar latar belakang masalah yang sudah dijabarkan seperti berikut:

- 1) Seringkali guru mempergunakan teknik ceramah, guru bertanya murid menjawab ataupun sebaliknya, diskusi kelompok, serta pemberian tugas, yang memicu kurangnya variasi dalam pembelajaran dan masih menekankan peran guru secara dominan.
- 2) Siswa cenderung merasa bosan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat menghidupkan suasana belajar.
- 3) Mata pelajaran IPAS dianggap sulit dan kompleks oleh siswa, sehingga minat mereka dalam mempelajarinya menurun dan berdampak pada rendahnya hasil belajar kognitif mereka.
- 4) Media pembelajaran kurang inovatif dikarenakan minimnya sarana di sekolah tersebut.

C. Pembatasan Masalah

Berdasar fenomena yang sudah diidentifikasi sebelumnya, peneliti membatasi masalah agar tidak terlalu luas, guna menumbuhkan capaian belajar murid, mereka mempergunakan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan bantuan ular tangga sebagai medianya. Penelitian ini akan fokus pada peningkatan aspek kognitif capaian belajar murid.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan model pembelajaran STAD dengan media permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD N Krikilan I?

E. Tujuan Penelitian

Adapun rumusan masalah yang sudah disampaikan, Penelitian ini bertujuan guna menentukan seberapa efektif model pembelajaran STAD yang mempergunakan ular tangga sebagai medianya untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN Krikilan I.

F. Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis

Secara teoritik, studi ini bermanfaat sebagai peningkatan pengetahuan mengenai bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif seperti STAD dengan bantuan ular tangga sebagai medianya berdampak pada hasil belajar kognitif.

b. Secara Praktis

- a) Siswa akan mendapatkan pengalaman belajar dengan mengaplikasikan model pembelajaran kooperatif STAD yang menggunakan media permainan ular tangga.
- b) Memperbaiki pencapaian murid dalam pemahaman materi mata pelajaran IPAS.
- c) Sebagai motivasi untuk guru lebih meningkatkan kualitas pendidikan dengan menerapkan pembelajaran yang bervariasi dan inovatif sehingga bermakna bagi siswa dan dapat meningkatkan kualitas pada diri siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Pengkajian teori pada penelitian ini akan dieksplorasi tentang konsep model pembelajaran STAD, ular tangga sebagai medianya, hasil capaian belajar kognitif, serta materi IPAS.

a. Model Pembelajaran STAD

a) Pengertian Model Pembelajaran STAD

Students Teams Achievement Division (STAD) sebagai suatu bentuk pengajaran kolaboratif yang mudah dipahami, memungkinkan murid guna bekerja sama dalam tim guna menggapai target belajar. “Dengan penerapan pengajaran kooperatif, murid didorong berani bertanya, menyampaikan pendapatnya, menghargai pendapat teman serta memberikan dukungan dan umpan balik kepada sesama siswa” (Muhamad Afandi, 2013). STAD yakni suatu model belajar yang bersifat kolaboratif yang dianggap berhasil dalam konteks pembelajaran tertentu (Fakhriyatu et al., 2018). STAD menitikberatkan pada interaksi dan keterlibatan siswa dalam mendukung satu sama lain guna memahami pelajaran, yang berpengaruh ke hasil capaian belajar mereka. “STAD mengatur murid ke dalam kelompok belajar

empat orang yang terdiri dari campuran berdasarkan prestasi, jenis kelamin, dan latar belakang etnis mereka” (Indraswari, 2014).

Model pembelajaran kooperatif seperti STAD mengharuskan murid belajar berkelompok kecil, seringkali berisi 4 hingga 5 murid melalui kapabilitas yang beragam. “Fokus utamanya yaitu memastikan pemahaman materi melalui penyelesaian tugas kelompok, dimana setiap orang dikelompok *teamwork* secara kolaboratif serta memberikan bantuan satu sama lain dalam memahami materi. Selain itu, model ini juga bertujuan untuk mendukung pemahaman materi bagi siswa lainnya melalui interaksi dalam kelompok” (Wulandari, 2022). Menurut Nikmah et al., (2016) STAD yakni model pembelajaran kooperatif di mana siswa berkolaborasi untuk mengatasi masalah dan mencapai tujuan pembelajaran bersama. Menurut Kusumawati, (2017) menyatakan bahwasannya “salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu STAD, menempatkan fokus pada aktivitas dan interaksi siswa.” Model ini mendorong kolaborasi di antara siswa dalam menyelesaikan masalah dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran (Budiyono Sri, 2019). Penerapan model pembelajaran kooperatif STAD telah terbukti memberikan manfaat yang positif dalam meningkatkan prestasi siswa di berbagai mata pelajaran, meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, memperkuat rasa percaya diri dan kerja sama, serta

merangsang minat mereka dalam proses pembelajaran (Setiyawan Hery, 2023).

Model STAD lebih memfokuskan kepada partisipasi murid guna mengoptimalkan kemampuan otak serta emosional dengan beberapa manfaat antara lain: (1) Pengelolaannya cukup sederhana. (2) Mendorong motivasi siswa untuk menggali potensi individu, terutama dalam hal kreativitas dan tanggung jawab untuk memperbaiki citra kelompok mereka. (3) Mengajarkan keterampilan kerja sama kepada siswa serta memperkuat kemampuan mereka dalam memberikan dukungan di dalam kelompok. (4) Menekankan kepada siswa bahwasannya keberhasilan bergantung pada upaya mereka sendiri, bukan pada faktor keberuntungan. (5) Mempererat hubungan antar siswa (Wulandari, 2022).

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, model pengajaran STAD yakni pendekatan belajar kooperatif yang mengelompokkan murid kedalam kelompok kecil yang mempunyai karakteristik beragam, tujuan untuk berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas dan mencapai target belajar.

b) Karakteristik Model STAD

Wulandari, (2022) mengatakan karakteristik gaya pembelajaran kooperatif tipe STAD antara lain :

- 1) Pembelajaran pada team di mana setiap anggota tim berperan dalam proses belajar, dan kolaborasi tim diperlukan untuk

mencapai tujuan pembelajaran. Kategori pencapaian pembelajaran ditetapkan dari pencapaian team secara keseluruhan, dan setiap tim terdiri dari anggota yang beragam agar semua dapat berkontribusi terhadap kesuksesan tim.

- 2) Berdasarkan manajemen kooperatif yang mencakup empat kegunaan utama: kontrol, pelaksanaan, perencanaan, serta organisasi.
- 3) Pengembangan keterampilan bekerja sama diimplementasikan melalui aktivitas yang memerlukan siswa guna berkomunikasi serta berinteraksi dengan rekan tim mereka. Siswa dianjurkan untuk mengatasi kendala komunikasi agar dapat menyampaikan ide-ide, memberikan pendapat, serta kontribusi yang berdampak positif terhadap kesuksesan tim.

c) Tahapan Pengimplementasian Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

Wibowo, Rahmat, (2016) “mengatakan langkah-langkah penerapan dalam gaya pembelajaran kooperatif tipe STAD yaitu”:

- 1) Pembagian kelompok

Murid dipisah serta dijadikan empat kelompok, dimana tiap team tersusun dari lima murid yang mempunyai perbedaan dalam tingkat kemampuan berpikir, jenis kelamin, prestasi akademik, serta suku. Pembentukan kelompok yang heterogen bertujuan guna meyakinkan bahwasannya tiap anggota

mempunyai peluang guna belajar dengan efektif. Dalam suatu tim yang heterogen, siswa akan merasa lebih percaya diri, menerima anggota tim yang mungkin mempunyai prestasi akademik yang lebih rendah, dan menghargai keberagaman di antara mereka.

2) Presentasi materi oleh guru

Bagian dari proses pembelajaran yang melibatkan berbagai metode seperti penggunaan media, model pembelajaran, contoh dari kehidupan sehari-hari, dan memberikan tugas kepada siswa, sambil menjelaskan langkah-langkah untuk menyelesaikannya.

3) Diskusi kelompok

Diskusi kelompok terjadi saat murid belajar bersama pada kelompok yang sudah ditetapkan. Lembar kerja dibuat oleh guru dijadikan tuntunan bagi kerja dalam kelompok, meyakinkan bahwasannya setiap orang dalam kelompok mempunyai pengetahuan yang memadai dan dapat memberikan kontribusi mereka. Guru mengamati, membimbing, dan membantu siswa apabila diperlukan oleh siswa. Dalam kelompok ini, *teamwork* yakni karakteristik utama STAD.

4) Pemberian kuis /pertanyaan

Pengajar mempergunakan kuis sebagai alat evaluasi untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Ini dilaksanakan melalui mengadakan kuiss mengenai bahan yang sudah diajarkan dan

menilai presentasi yang dilaksanakan oleh tiap kelompok di penghujung pertemuan. Ini bertujuan guna memastikan bahwasannya murid bertanggung jawab atas pemahaman mereka tentang pelajaran tersebut, dengan harapan bahwasannya mereka dapat menyelesaikan kuis secara mandiri.

5) Kesimpulan

Guru memberikan kesimpulan kepada murid kepada bahan yang sudah dipelajarinya. Hal ini dilaksanakan agar siswa tidak mudah lupa dalam menerima materi.

6) Pemberian Penghargaan

Penghargaan atas pencapaian tim dilaksanakan dengan guru meninjau pekerjaan siswa dan memberikan penilaian dalam skala 0-100 setelah kuis selesai. Kelompok yang memperoleh nilai tertinggi diberikan penghargaan oleh guru. Penghargaan tidak harus diberikan dalam bentuk materi. *Reward* juga bisa disampaikan pada bentuk pemberian nilai tambahan maupun bentuk penghargaan non-materi lainnya.

Tahapan-tahapan model pembelajaran kooperatif STAD dalam bentuk tabel adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Tahap-Tahap Pembelajaran STAD

Tahap	Kegiatan Guru
Tahap 1 Menyampaikan tujuan serta menyemangati siswa	Pengajar menjelaskan bahan ajar yang nantinya dipelajari, mencantumkan tujuan belajar, serta menginspirasi siswa guna belajar.
Tahap 2 Menyajikan informasi	Pengajar menyampaikan informasi pada murid melalui demonstrasi mempergunakan berbagai media ataupun alat bantu.
Tahap 3 Mengorganisasikan murid kedalam kelompok-kelompok belajar	Pengajar memaparkan pada murid strategi guna membuat kelompok belajar agar transisinya berjalan efisien.
Tahap 4 Membimbing kelompok	Pengajar memberikan arahan kepada kelompok-kelompok belajar ketika orang-orang melaksanakan tugasnya.
Tahap 5 Evaluasi	pengajar menilai pemahaman siswa terhadap bahan ajar yang sudah diajarkan melalui presentasi hasil capaian kerja setiap kelompok, yang diikuti oleh kegiatan merangkum.

Tahap 6 Memberikan penghargaan	Guru memberikan penghargaan yang positif kepada usaha serta hasil belajar murid secara individual.
-----------------------------------	--

d) Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

Menurut Ariani Tri & Agustini Duwi, (2018) “kelebihan dalam penggunaan model pembelajaran STAD” seperti berikut:

- 1) Murid melaksanakan *teamwork* guna menggapai target, mengikuti aturan aturan kelompok dengan penuh penghargaan.
- 2) Siswa secara aktif memberikan kontribusi dalam mendukung dan menarik murid guna mencapai keberhasilan bersama.
- 3) Siswa berfungsi sebagai mentor sesama untuk meningkatkan kesuksesan kelompok.
- 4) Kemampuan siswa dalam menyuarakan pendapat meningkat melalui interaksi antara sesama siswa.

Adapun kekurangan dalam mempergunakan gaya pembelajaran STAD yaitu diantaranya:

- 1) Beberapa murid bisa saja mengalami kebingungan diakrenakan belum terbiasa melalui pendekatan pembelajaran tersebut.
- 2) Pembelajaran ini memerlukan waktu lebih banyak bagi murid, hingga menggapai tujuan kurikulum menjadi sulit, dan guru

mungkin enggan memakai gaya pembelajaran kooperatif seperti STAD.

- 3) Siswa dengan prestasi tinggi mungkin merasa frustrasi karena peran dominan anggota kelompok yang lebih mahir.

e) Pelaksanaan Model STAD Berbantuan Media Ular Tangga

Menurut Wiranda Agus, (2020) “langkah-langkah model pembelajaran tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan Media Ular Tangga” yaitu diantaranya:

- 1) Perencanaan
 - a) Tersampainya tujuan serta pemberian semangat belajar.
 - b) Pengajar mengelompokkan kelas jadi lima kelompok, dengan tiap-tiap kelompok terdapat 5 murid.
- 2) Pelaksanaan
 - a) Penyajian oleh pengajar.
 - b) Aktivitas belajar berkelompok (*teamwork*).
 - c) Papan Ular Tangga ditempatkan di atas meja tiap-tiap kelompok.
 - d) Pengajar menjelaskan syarat permainan.
 - e) Tiap murid menyelesaikan kartu soal.
 - f) Pemain melempar dadu. Angka yang muncul pada dadu menentukan jumlah langkah.
 - g) Sebelum maju, pemain harus menjawab soal yang tersedia.

h) Jika menjawab soal dengan benar, pemain dapat maju sejauh angka yang keluar pada dadu. Jika tidak, pemain akan tetap berada di petak yang sama.

3) Pengamatan

a) Pemain yang pertama mencapai garis finish menjadi pemenang serta diperbolehkan guna tidak ikut serta dalam permainan, hanya sebagai penonton.

4) Refleksi

a) Kelompok dengan anggota terbanyak yang mencapai garis finish ataupun menuntaskan kartu soal akan diberi hadiah atau penghargaan.

b) Penghargaan atas prestasi tim.

b. Media Ular Tangga

a) Pengertian Media Ular Tangga

“Ular tangga yaitu suatu media permainan yang biasanya dimainkan oleh anak-anak dengan mempergunakan dadu guna menentukan berapa langkah kotak yang harus dijalankan dari start hingga menuju finish, sehingga memperoleh kemenangan” (Kumala et al., 2020). “Jenis permainan papan yang serupa dengan permainan monopoli, ludo, dan sebagainya termasuk permainan ular tangga. Sementara itu, ular tangga sebagai media pembelajaran dikembangkan dari permainan tradisional tersebut, dengan penyesuaian terhadap karakteristik peserta didik. Tujuannya yaitu

untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menyampaikan informasi kepada peserta didik” (Wati, 2021).

Media pembelajaran yaitu opsi lain bagi guru untuk mengatur proses pembelajaran. Media pembelajaran menolong murid menelaah informasi yang disampaikan oleh pengajar. Macam-macam media pembelajaran yang cukup mudah diterapkan diantaranya media berbentuk gambar, video, alat peraga dan lain sebagainya. Media yang dipergunakan pada temuan ini yaitu ular tangga sebagai medianya. “Media permainan ular tangga yaitu gabungan antara media pembelajaran dengan unsur permainan, yang sesuai dengan minat siswa terhadap kegiatan bermain” (Afifah Nur, 2019). Mempergunakan media permainan ular tangga yakni suatu metode pengajaran yang menyenangkan serta dapat membuat perhatian ke murid. Permainan ini mempunyai tujuan yaitu guna membuat murid merasa gembira dalam mengikuti pembelajaran, sehingga mereka menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Media ular tangga ini yaitu alat pembelajaran yang memadukan elemen pendidikan dari permainan ular tangga tradisional yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Diharapkan, pemakaian cara ini bisa menaikkan hasil capaian belajar kognitif murid serta memudahkan pemahaman materi.

b) Keunggulan Media Ular Tangga

Menurut Afandi Rifki, (2015) “kelebihan media pembelajaran permainan ular tangga diantaranya, Pertama siswa belajar secara aktif melalui aktivitas bermain. Kedua, siswa belajar secara kolaboratif, tidak secara individu. Ketiga, penggunaan gambar pada ular tangga memudahkan pemahaman siswa. Keempat, pembuatan media pembelajaran permainan ular tangga tidak memerlukan biaya yang besar.”

c) Kelebihan dan Kekurangan

Menurut Setiawati & Solihatulmilah, (2019) kelebihan dan kekurangan sarana permainan ular tangga yakni seperti berikut:

1) Kelebihan

- a) Membiasakan siswa untuk mengikuti antrian sebelum memulai permainan. Mengasah keterampilan kognitif siswa dengan menghitung jumlah langkah sesuai dengan angka dadu yang muncul.
- b) Melatih sikap kerja sama.
- c) Mendorong siswa untuk tetap termotivasi dalam belajar dengan menganggapnya sebagai sesuatu yang menyenangkan dan menghibur, bukan hanya sebagai aktivitas yang berkaitan dengan tugas atau ujian.
- d) Ular tangga sebagai media bisa efektif guna mereview materi pelajaran yang sudah dipelajari.

- e) Media ini simpel, mudah dipergunakan, serta ekonomis.
- f) Media pembelajaran ini menarik minat anak-anak untuk dipergunakan.
- g) Ketika berhenti di kotak pertanyaan, siswa akan menjawab dengan sungguh-sungguh.

2) Kekurangan

- a) Memerlukan persiapan komprehensif agar menyamakan konsep materi serta aktifitas belajar.
- b) Siswa mungkin tidak lagi tertarik untuk bermain jika mereka cenderung cepat bosan.
- c) Menjelaskan penggunaan sarana permainan ular tangga membutuhkan banyak durasi.
- d) Kekacauan dapat terjadi jika anak tidak memahami aturan permainan dengan baik.
- e) Jika siswa turun tangga, ada kemungkinan besar mereka akan memperoleh jenis soal yang sama.

d) Manfaat

Menurut Setiawati & Solihatulmilah, (2019) “manfaat media permainan ular tangga antara lain, Pertama, anak belajar sambil bermain, yang memberikan mereka pengetahuan. Kedua, mendorong kreativitas, berpikir kritis, dan keterampilan berbicara untuk mengembangkan sikap, mental, dan akhlak yang positif. Ketiga, menciptakan lingkungan bermain yang menarik, aman, dan

menyenangkan. Keempat, memperkenalkan konsep kemenangan dan kekalahan. Kelima, membantu anak belajar bekerja sama dan kesabaran dalam menunggu giliran.”

e) Cara Bermain Ular Tangga

Aturan permainan ular tangga cukup sederhana: setiap pemain memulai di kotak pertama dan bergiliran melempar dadu. Jumlah angka pada dadu menentukan langkah bidaknya. Jika pemain berada di bawah ujung tangga, pemain tersebut dapat naik ke atasnya. Namun, apabila berada di kepala ular, pemain itu wajib pindah keekor ular tersebut. Pemain yang pertama kali sampai di kotak terakhir yaitu pemenangnya. Dalam varian permainan yang dimodifikasi untuk tujuan pembelajaran, kartu-kartu soal ditambahkan ke kotak-kotak pada papan permainan, yang berhubungan pada bahan ajar yang sudah diberikan. Murid menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu-kartu tersebut. Pada penelitian ini, ular tangga dijadikan sebagai media dipergunakan dikonteks pembelajaran kelompok untuk meningkatkan kerja sama tim. Cara bermain ular tangga dalam peneltiian ini adalah:

- 1) Pembagian Tim: Murid dikelompokkan menjadi empat tim, masing-masing beranggotakan lima murid..
- 2) Pemilihan Pemain Pertama: Tim berdiskusi guna memilih anggota yang akan memulai permainan di papan ular tangga.

- 3) Memulai Permainan: Dimulai dari kotak awal, di mana pemain pertama melempar dadu serta bergerak sesuai nominal yang terlihat pada dadu.
- 4) Menaiki Tangga: apabila berada dikotak ujung tangga, mereka langsung naik ke kotak tujuan tangga tersebut.
- 5) Menuruni Ular: apabila berada dikotak ekor ular, mereka wajib pindah kekotak kepala ular.
- 6) Kotak Pertanyaan: Jika pemain berhenti di kotak berisi kartu pertanyaan, mereka harus menjawab pertanyaan dengan bantuan anggota tim.
- 7) Bergantian Pemain: Setelah menjawab pertanyaan, pemain digantikan oleh anggota tim lain yang belum bermain.
- 8) Penentuan Pemenang: Tim yang salah satu anggotanya pertama kali mencapai garis akhir dinyatakan sebagai pemenang.

Berikut ini yaitu media ular tangga yang dipergunakan dalam studi ini:



Gambar 2.1 Media Permainan Ular Tangga

c. Hasil Belajar Kognitif

a) Pengertian Hasil Belajar Kognitif

Belajar yaitu perubahan diri seseorang dalam berperilaku dan berkemampuan karena pengalaman, aktivitas, dan interaksi dengan lingkungannya. Belajar yaitu proses yang kompleks, dan hanya dialami oleh siswa sendiri. Hasil belajar merujuk pada kemampuan serta perubahan perilaku murid yang tampak secara nyata ketika setelah menjalani tahapan pendidikan yang tepat pada target yang sudah disepakati. Faktor kognitif kerbuhungan dengan kapanilitas berpikir serta memahami informasi, termasuk pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan analitis. Aspek afektif berhubungan dengan sikap, nilai, dan perasaan, seperti motivasi, minat, dan tanggung jawab terhadap pembelajaran. Sedangkan aspek psikomotorik mencakup keterampilan fisik dan motorik yang melibatkan koordinasi dan gerakan tubuh, seperti keterampilan praktis dan teknis yang dipelajari melalui latihan dan pengalaman langsung. Ketiga aspek ini saling berkaitan dan penting dalam membentuk hasil belajar yang komprehensif dan holistik, memungkinkan individu untuk berkembang secara intelektual, emosional, dan fisik.

Selama bertahun-tahun, taksonomi untuk tujuan pendidikan telah dikembangkan, dan Benjamin, S. Bloom yaitu orang yang paling terkenal dengan idenya mengatakan “Taksonomi pendidikan

yang dia buat dikenal dengan nama penemunya yaitu Taksonomi Bloom. Secara umum taksonomi Bloom digolongkan dalam tiga klasifikasi, yaitu: (1) domain kognitif, yang berfokus pada tujuan belajar dan kecerdasan berpikir; (2) domain afektif, yang berfokus pada emosi, perasaan, sikap hati, dan sistem nilai; dan (3) domain psikomotor, yang berkaitan dengan penggunaan otot kerangka atau biasa, serta keterampilan motorik.”

“Hasil belajar kognitif yakni salah satu indikator yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Ini merujuk pada pencapaian dalam ranah intelektual yang terdiri dari enam aspek: pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi” (Hidayati, 2018). “Hasil belajar peserta didik dapat mengukur banyak hal. Keberhasilan peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang mereka inginkan sangat bergantung pada kemampuan intelektual mereka” (Febriani Corry, 2017). Kemampuan intelektual siswa dalam memahami konsep melalui proses yang melibatkan otak, cara mereka berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah dikenal sebagai hasil capaian belajar kognitif.

“Perubahan perilaku yang berkaitan dengan domain kognitif, yang mencakup beberapa aspek kemampuan domain kognitif, seperti C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (menilai)” (Qorimah & Sutama, 2022). “Hasil belajar kognitif diukur untuk mengetahui aspek kemampuan dalam

domain kognitif tersebut. Hasil belajar kognitif mempunyai peranan penting untuk pembelajaran karena dapat memperlihatkan kemajuan siswa dalam kegiatan belajar” (Ilma et al., 2020). Tujuan dalam ranah kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, mulai dari kemampuan ingatan hingga kemampuan pemecahan masalah yang kompleks yang menuntut peserta didik untuk menyelesaikan masalah tersebut (Saarinen Aino, Lipsanen Jari, 2021). Berdasarkan pernyataan di atas, bisa ditarik kesimpulan bahwasannya hasil capaian belajar kognitif mencakup berbagai aktivitas mental ataupun proses otak, termasuk memori, kemampuan berpikir, dan intelektual.

b) **Klasifikasi Domain Kognitif**

Ranah kognitif mencakup kemampuan intelektual peserta didik dalam memahami dan mengenali lingkungan mereka. Ranah ini terdiri dari enam jenis keterampilan yang diurutkan dari susunan yang paling dasar sampai susunan yang paling tinggi. Berikut gambar keenam aspek dalam ranah kognitif.



Gambar 2.2 Enam Aspek Ranah Kognitif

1) Pengetahuan (*Knowledge*)

Kapabilitas murid guna mengingat dan memahami apa yang telah dipelajarinya. Untuk mengungkapkan tujuan yang bersifat pengetahuan dapat diukur melalui tes hasil belajar.

2) Pemahaman (*Comprehension*)

Kapabilitas untuk memahami bagaimana hal-hal berhubungan satu sama lain atau menangkap hubungan antara ide dan fakta.

3) Aplikasi (*Application*)

Kapabilitas untuk memilih konsep, fakta, dalil, hukum, aturan dan sebagainya serta menerapkan hal tersebut secara tepat dan benar dalam situasi baru/kehidupan sehari-hari.

4) Analisis (*Analysis*)

Kapabilitas untuk menganalisis atau menjabarkan sesuatu yang kompleks dijadikan beberapa bagian sesederhana mungkin serta mudah dimengerti.

5) Sintesis (*Synthesis*)

Kapabilitas murid guna membentuk komponen menjadi satu kesatuan yang lebih besar.

6) Evaluasi (*Evaluation*)

Kemampuan sejauh mana siswa dapat mempergunakan pengetahuan atau aturan yang mereka ketahui untuk menilai hal lain.

Setelah proses pembelajaran selesai, evaluasi hasil belajar wajib dilaksanakan guna mengidentifikasi seberapa jauh murid telah belajar dan seberapa baik mereka memahami pelajaran yang diberikan dikelas.

Mengumpulkan data yang memperlihatkan kapabilitas serta keberhasilan murid guna menggapai target pembelajaran yaitu tujuan dari penilaian hasil belajar ini. Selain itu, pengajar bisa mempergunakan penilaian guna menilai seberapa efektif kegiatan belajar, pengalaman mengajar serta gaya pembelajaran yang dipergunakan.

c) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Kognitif

Faktor eksternal (luar diri) serta faktor internal (dalam diri) murid memengaruhi hasil capaian belajar kognitif mereka.

1) Semua aspek yang mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa disebut faktor internal. Aspek internal ini termasuk minat, kecerdasan, ketekunan, sikap belajar, kondisi fisik, kesehatan serta gaya belajar.

a) Kecerdasan yakni potensi dasar yang dimiliki sejak lahir, berhubungan erat dengan hasil belajar kognitif siswa dan mempengaruhi seberapa cepat mereka memahami materi pelajaran serta menyelesaikan masalah-masalah yang terkait dengan pembelajaran. Kecerdasan siswa membantu guru dalam mengevaluasi kemampuan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dan memprediksi kesuksesan mereka pasca pembelajaran.

b) Minat siswa terhadap suatu pelajaran dapat meningkatkan fokus mereka pada materi yang diajarkan. Hal ini membuat mereka lebih tertarik untuk mempelajari materi tersebut,

yang pada akhirnya dapat membantu mereka mencapai hasil belajar kognitif yang optimal.

c) Sikap belajar. Sikap belajar peserta didik memengaruhi seberapa baik mereka mencapai tujuan pelajaran. Pelajar yang mempunyai pandangan positif mengenai pelajaran lebih bersemangat untuk mengikuti kegiatan belajar daripada murid yang mempunyai pandangan negatif.

d) Gaya belajar yaitu metode termudah bagi murid guna menyerap serta memahami pelajaran. Beberapa gaya belajar yaitu kinestetik, audio, visual, serta audiovisual.

2) Faktor eksternal mencakup semua faktor di luar diri murid yang memengaruhi hasil belajar kognitif mereka. Faktor lingkungan seperti sekolah, keluarga serta komunitas termasuk di antaranya.

a) Lingkungan keluarga, yakni lingkungan utama pada tahap belajar murid dimana situasi dan kondisi dalam keluarga memengaruhi hasil belajar kognitif siswa. Lingkungan keluarga menurut Coni Semiawan “lingkungan keluarga yaitu suatu media pertama dan utama yang berpengaruh terhadap perilaku dalam perkembangan anak.” Beberapa faktor yang membentuk lingkungan keluarga ini termasuk cara orang tua mendidik, ekonomi, hubungan antar anggota keluarga, dan perhatian orang tua serta keadaan maupun situasi keluarga.

b) Lingkungan sekolah yakni tempat di mana murid menjalankan aktivitas belajar yang terorganisir serta berdampak signifikan pada pencapaian belajar kognitif mereka. Faktor-faktor lingkungan sekolah termasuk kualitas pengajaran, model atau metode pembelajaran yang dipakai, kurikulum yang diimplementasikan, serta interaksi antara guru dengan siswa serta sebaliknya. Faktor lain termasuk fasilitas sekolah yang mendukung pendidikan murid.

c) Lingkungan masyarakat. Di dalam masyarakat, terdapat beragam latar belakang pendidikan serta perilaku. Hal ini berarti bahwasannya kondisi di masyarakat juga memengaruhi hasil belajar kognitif siswa. Beberapa faktor lingkungan masyarakat meliputi kegiatan yang dilaksanakan dalam komunitas, lingkungan sosial di sekitarnya, teman-teman, serta pengaruh media massa.

d) Indikator Hasil Belajar Kognitif

Moore dalam (Ricardo & Meilani, 2017) “indikator pada ranah kognitif, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan dan evaluasi”. Selain itu indikator hasil belajar dari Straus, Graham, & Tetroe dalam (Ricardo & Meilani, 2017) “ranah kognitif menitikberatkan pada cara siswa memperoleh pengetahuan akademik melalui metode pembelajaran dan penyampaian

informasi.” Ranah ini yakni fokus utama bagi guru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa.

d. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

a) Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

IPAS yakni suatu pelajaran yang terdapat pada struktur kurikulum merdeka. Mata pelajaran ini yakni gabungan dari IPA dan IPS. Menurut Suhelayanti (Suhelayanti, 2023) “Integrasi IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dalam Kurikulum Merdeka Belajar bertujuan untuk mengembangkan pendidikan yang lebih holistik, multidisiplin dan kontekstual.” Siswa tidak hanya mempelajari dua mata pelajaran secara terpisah, namun mempelajari bagaimana keduanya berhubungan dengan lainnya sehingga mereka bisa mengerti hubungan antara aspek alamiah serta sosial pada kesehariannya.

IPAS yakni suatu pelajaran yang diajarkan di tingkat SD, yang mencakup pembelajaran mengenai ilmu pengetahuan alam dan sosial, termasuk topik-topik seperti Teknologi, alam, kebudayaan, lingkungan, sejarah, dan geografi. Beberapa konsep pembelajaran yang terkait dengan pembelajaran IPAS mencakup teori pembelajaran kooperatif, konstruktivisme dan pembelajaran berbasis proyek.

b) Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Menurut Suhelayanti (Suhelayanti, 2023)“Pendidikan IPAS mempunyai peran yang signifikan dalam mewujudkan profil siswa yang sesuai dengan ideal Pancasila sebagai gambaran karakteristik siswa Indonesia. Tujuannya yaitu untuk memfasilitasi perkembangan peserta didik sesuai dengan profil siswa Pancasila serta memacu minat dan rasa ingin tahu agar siswa terdorong untuk mengeksplorasi fenomena sekitar, memperdalam pemahaman tentang alam semesta, dan menghubungkannya dengan kehidupan manusia.”. Dalam studi ini hanya berfokus di pelajaran IPS. “Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik mampu menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta menjadi warga dunia yang mengedepankan perdamaian” (Ismiyanti Yulina, 2016).

IPAS dirancang untuk meningkatkan pemahaman serta pengetahuan tentang materi ilmu pengetahuan serta teknologi serta penerapannya pada kesehariannya. Dengan mempelajari IPAS, minat siswa akan meningkat sehingga mereka dapat aktif mempelajari fenomena di sekitar manusia, memahami keterkaitan antara alam semesta dan kehidupan manusia, serta berpartisipasi secara bijak dalam perlindungan, konservasi, dan pelestarian lingkungan alam sebagai bagian dari pengelolaan sumber daya dan lingkungan.

Hasil wawancara terhadap wali kelas IV SD “pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar dibagi menjadi dua bagian, yakni di semester ganjil pembelajaran IPA dan di semester genap pembelajaran IPS. Oleh sebab itu penelitian ini hanya akan berfokus pada pembelajaran IPS saja.” Menurut Suhelayanti (Suhelayanti, 2023) “tujuan yang mendasar terhadap pemberian mata pelajaran IPS pada jenjang Sekolah Dasar yaitu: Pertama, memperkenalkan konsep-konsep terkait kehidupan manusia, masyarakat, dan lingkungan. Kedua, mendorong pertumbuhan minat akan pengetahuan, keterampilan pemecahan masalah, kemampuan sosial, serta keterampilan berpikir logis dan kritis. Ketiga, membangun kesadaran akan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, serta komitmen terhadapnya. Keempat, mengembangkan kemampuan berkolaborasi, berkomunikasi, dan mempunyai ketrampilan yang relevan untuk bersaing di masyarakat, baik secara lokal, nasional, maupun internasional.”

B. Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian terdahulu yang telah dilaksanakan yakni seperti berikut:

- 1) Penelitian Kusumawardani et al., (2018) Universitas PGRI Semarang, dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik”. Hasil studi menyimpulkan bahwasannya “penerapan Model Kooperatif tipe STAD dengan bantuan media Poster secara efektif meningkatkan hasil

belajar IPA siswa kelas 5 SD N Penanggulan. Hal ini terbukti dari peningkatan nilai rata-rata. Rata-rata nilai pretest kelas eksperimen yaitu 64,88, sedangkan nilai *posttest* nya yaitu 79,77. Sementara itu, rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol yaitu 38,0, dengan nilai *posttest* nya yaitu 59,94. Dengan nilai t hitung $>$ t tabel, maka, H_0 diterima. Ini memperlihatkan bahwasannya hasil belajar siswa yang mempergunakan Model Kooperatif tipe STAD dengan bantuan media Poster lebih baik daripada siswa yang tidak mempergunakan model tersebut, melebihi KKM.”

Temuan ini mempunyai kesamaan dengan penelitian sebelumnya dalam mempergunakan model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD serta mengevaluasi capaian belajar murid. Namun, perbedaannya terletak pada penggunaan media bantuannya; penelitian sebelumnya mempergunakan media poster, sementara studi ini mempergunakan ular tangga sebagai medianya.

- 2) Penelitian Sari, (2015) IKIP PGRI Madiun, dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Melalui Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian memperlihatkan “Adanya perbedaan dalam hasil belajar siswa antara penggunaan metode pembelajaran kooperatif melalui media permainan ular tangga dan metode pembelajaran konvensional. Rata-rata nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol, dengan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar

81,82 dan kelas kontrol sebesar 66,82. Analisis data memperlihatkan t hitung = 12,7754 dan t tabel = 2,0441. Dengan t hitung $>$ t tabel, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Kesimpulannya, metode pembelajaran kooperatif melalui media permainan ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di SD Tembi Bantul pada tahun ajaran 2014/2015.”

Studi ini mempunyai kemiripan dengan penelitian sebelumnya yang mencoba menaikkan hasil belajar IPS murid SD dengan mempergunakan ular tangga sebagai mediana. Namun, penelitian sebelumnya hanya membahas penggunaan belajar kooperatif secara umum, sementara itu studi ini memanfaatkan gaya pembelajaran kooperatif tipe STAD.

- 3) Penelitian yang dilaksanakan oleh Syamsu et al., (2019) Universitas PGRI Semarang, dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran STAD terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang”. Hasil penelitian menyimpulkan bahwasannya “penggunaan model pembelajaran STAD efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya dalam materi bangun datar, bagi siswa kelas V SDN 01 Doplang. Hal ini dibuktikan dengan nilai t hitung sebesar 8,428, yang signifikan pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (db) sebesar 29. Nilai t hitung tersebut melebihi nilai t tabel, memperlihatkan bahwasannya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang mempergunakan model

pembelajaran STAD dan kelompok kontrol yang tidak mempergunakan model tersebut. Jumlah siswa yang berhasil tuntas meningkat menjadi 25 dari total 30 siswa yang mengikuti tes, dengan nilai rata-rata sebesar 81,33. Dari presentase tersebut, 83,33% siswa berhasil tuntas, memperlihatkan bahwa penggunaan model pembelajaran STAD efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 01 Dopleng pada materi bangun datar.”

Dengan mempergunakan gaya pembelajaran STAD guna menaikkan hasil belajar matematika, penelitian ini mempunyai kesamaan dengan penelitian terdahulu. Namun, penelitian ini melihat seberapa efektif model STAD terhadap hasil belajar matematika secara keseluruhan, sedangkan penelitian ini melihat seberapa efektif model STAD dengan bantuan ular tangga sebagai medianya guna memperbaiki hasil belajar kognitif dalam pelajaran IPAS.

- 4) Penelitian yang dilaksanakan oleh Baiquni Imam, (2016) dengan judul “Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika”. Berdasarkan hasil penelitian “Di SD Islam Terpadu Thariq Bin Ziyad Kota Bekasi pada tahun ajaran 2014/2015, peneliti menyimpulkan bahwasannya terdapat perbedaan signifikan antara penggunaan media ular tangga dan media konvensional terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III pada materi pecahan sederhana. Analisis data dan pengujian hipotesis memperlihatkan bahwasannya nilai t hitung (4,3838) lebih besar dari nilai t tabel (2,0018), mengindikasikan adanya

perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika menggunakan media ular tangga dan hasil belajar matematika menggunakan metode konvensional. Rata-rata hasil belajar matematika dari kelas yang menggunakan media ular tangga juga lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode konvensional.”

Studi ini mempunyai kemiripan dengan studi sebelumnya yang menggunakan ular tangga sebagai medianya serta sebagai suatu variabel guna memperbaiki hasil belajar siswa. Namun, fokus penelitian ini yaitu bagaimana ular tangga sebagai medianya memengaruhi capaian belajar matematika murid, sedangkan studi ini melihat seberapa efektif model STAD membantu siswa belajar kognitif.

- 5) Penelitian yang dilaksanakan Fakhriyatu, (2018) Universitas Negeri Malang, dengan judul “Pengaruh model pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* dan *mind mapping* terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar”. Hasil penelitian menyimpulkan bahwasannya “Terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar rata-rata siswa yang menerapkan model pembelajaran konvensional (seperti ceramah dan diskusi kelompok) dengan hasil belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran STAD dan Mind Mapping. Rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran STAD dan Mind Mapping lebih tinggi (sebesar 78,3) dibandingkan dengan kelas kontrol (sebesar 69,1). Hal ini

memperlihatkan bahwasannya model pembelajaran STAD dan Mind Mapping mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.”

Dengan mempergunakan model STAD guna memengaruhi pencapaian belajar murid, penelitian ini mempunyai kesamaan dengan riset terdahulu; namun, penelitian ini mempergunakan ular tangga sebagai mediana dibanding mind mapping.

Dari beberapa penelitian terdahulu yang telah dijelaskan, bisa ditarik kesimpulan bahwasannya pemakaian model pembelajaran STAD dengan bantuan ular tangga sebagai mediana efektif guna menaikkan hasil belajar kognitif murid. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan guna menganalisis tingkat efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan menggunakan media ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar kognitif murid dalam pelajaran IPAS kelas IV SD.

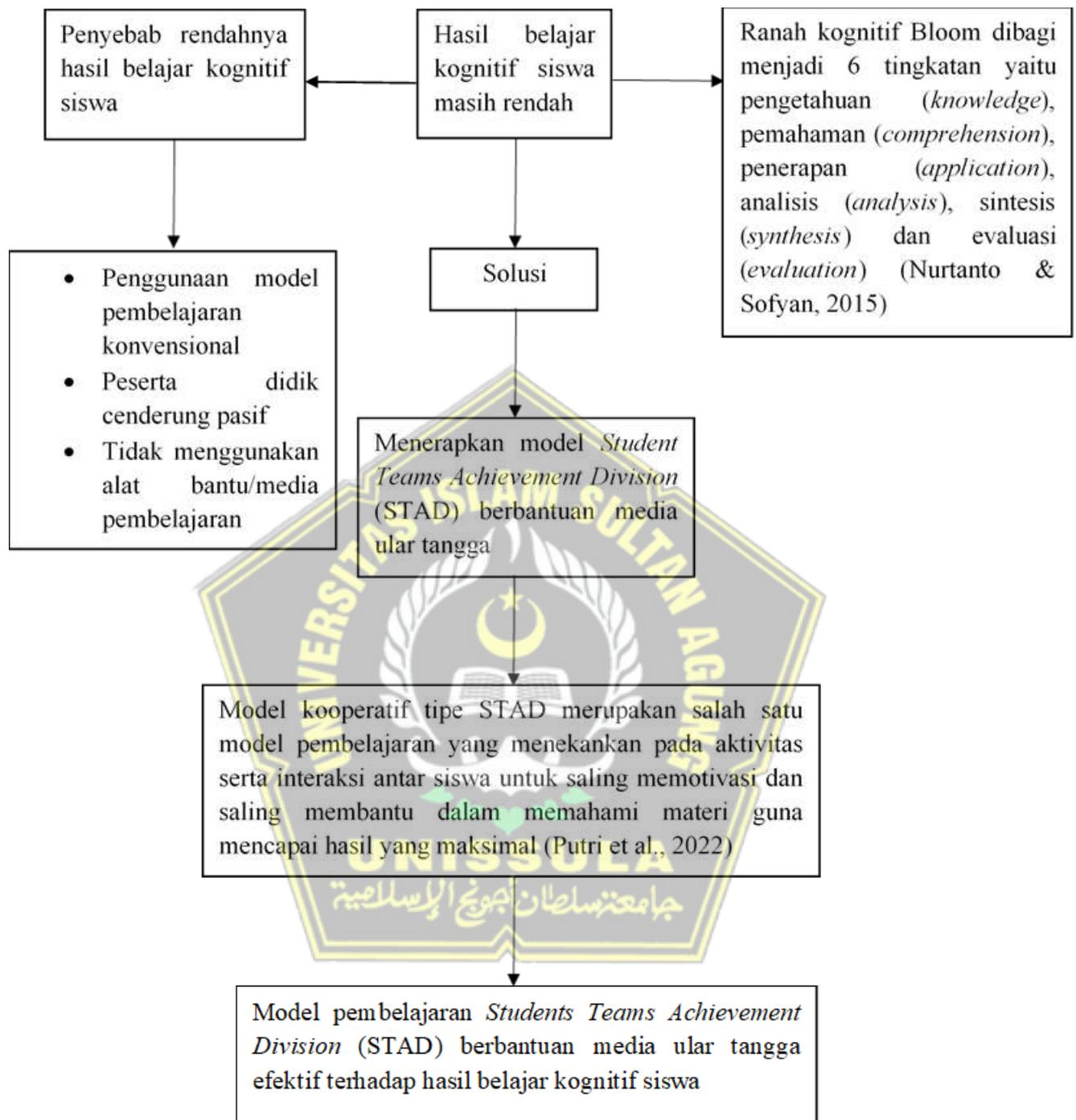
C. Kerangka Berpikir

Berikut ini yakni beberapa kerangka pemikiran berdasarkan kajian teori serta temuan penelitian yang relevan:

Model pembelajaran STAD yaitu sebuah metode pembelajaran kooperatif yang mengorganisir murid kedalam beberapa kelompok kecil dengan ciri-ciri yang beragam untuk berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga mempunyai tugas yang signifikan pada tahap pembelajaran. Media

pembelajaran dapat meningkatkan kejelasan dan interaktivitas pada tahap pembelajaran, serta bisa menaikkan fokus serta motivasi siswa. Lebih jauh lagi, media pembelajaran yang tepat bisa mengubah tugas guru menjadi lebih produktif serta positif, serta memperkuat pemahaman materi pelajaran serta meninggalkan kesan yang berkesan pada peserta didik.

Model pembelajaran STAD serta penggunaan ular tangga sebagai medianya memberikan dampak positif pada murid. Dikarenakan siswa bisa melihat secara langsung, dengan materi disajikan dalam bentuk konkret membuat mereka merasa senang, tertarik, termotivasi serta mempunyai sikap positif terhadap pelajaran IPAS. Pada saat observasi di kelas IV SDN Krikilan I, memperlihatkan dominasi teknik pembelajaran konvensional, diantaranya tanya serta jawab, diskusi, serta ceramah. Namun pendekatan ini tidak begitu efektif guna menaikkan hasil belajar kognitif siswa, seperti diperlihatkan dari nilai tengah semester yang masih dibawah KKM. Hanya sedikit murid yang berhasil mencapai ataupun melebihi KKM. Untuk mengatasi permasalahan ini, penelitian ini memperkenalkan pembelajaran mempergunakan model STAD melalui ular tangga sebagai medianya. Kerangka berpikir dari studi ini yakni bahwasannya pencapaian belajar kognitif murid pada pelajaran IPAS di kelas IV diharapkan ditingkatkan dengan kombinasi ini. Berikut adalah diagram kerangka berpikir:



Gambar 2.3 Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Berdasarkan landasan teori yang telah dijelaskan sebelumnya, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan menggunakan media ular tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode yang dipakai pada studni ini ialah metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2019) “Metode penelitian kuantitatif didasarkan pada filsafat positivisme, yang memandang bahwasannya fenomena atau realitas dapat dikategorikan, konkret, diamati, relatif tetap dan dapat diukur.” Filsafat ini juga menekankan adanya hubungan sebab akibat antara fenomena yang diamati. Dalam metode kuantitatif, peneliti mempergunakan data berupa angka guna meneliti suatu sampel ataupun populasi. Data tersebut dikumpulkan melalui instrumen penelitian, kemudian dianalisis secara statistik. Tujuan dari metode kuantitatif yakni guna membuktikan hipotesis yang sudah ditentukan.

Penelitian ini mempergunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2019) “metode penelitian eksperimen yaitu pendekatan yang dipergunakan untuk mengeksplorasi dampak suatu perlakuan terhadap variabel lain dalam kondisi yang dapat dikendalikan. Desain eksperimen yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu *Quasi Experimental Design*, dengan pola *pretest-posttest control group design*. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok: kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kedua kelompok tersebut diberi tes awal “*pretest*” untuk mengukur dan memastikan kondisi awal masing-masing.”

Langkah berikutnya yaitu memberikan perlakuan “*treatment*” kepada kelompok kelas eksperimen memanfaatkan model pembelajaran STAD melalui ular tangga sebagai media nya, sementara kelompok kelas kontrol tidak menerima perlakuan “*treatment*” tambahan. Dengan kata lain, kelompok kelas kontrol tetap mempergunakan teknik pembelajaran konvensional seperti diskusi, penugasan, tanya jawab, serta ceramah. Setelah perlakuan disampaikan kepada kedua kelompok kelas (kontrol serta eksperimen), keduanya kemudian diuji lagi “*posttest*” mempergunakan alat ukur yang sama dengan yang dipergunakan pada “*pretest*”. Berikut kolom pelaksanaan pola eksperimental “*pretest-posttest control group design.*”

Tabel 3.1 Desain Penelitian Eksperimental Pretest-Posttest Control Group Design

E:	O ₁	X	O ₂
C:	O ₁		O ₂

Keterangan:

E : Kelompok eksperimen

C : Kelas kontrol

O₁ : Pengamatan awal atau pretest yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kontrol, sebelum treatment.

O₂ : Observasi/test akhir (posttest) yang diberikan sesudah perlakuan

X : Perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen

B. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2019), “populasi yaitu keseluruhan objek atau subjek yang mempunyai karakteristik dan kuantitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dianalisis dan diambil kesimpulannya.” Populasi pada penelitian ini mencakup seluruh murid kelas IV di SDN Krikilan I serta SDN Kemijen 3. Kelas IV di SD Negeri Krikilan I ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, sementara kelas IV di SD Negeri Kemijen 3 sebagai kelompok kontrol. Jumlah siswa pada tiap-tiap kelompok bisa diperlihatkan di bawah ini:

Tabel 3.2 Jumlah Populasi

Kelas	Jumlah Siswa
Kelas IV SD Negeri Krikilan I	20 siswa
Kelas IV SD Negeri Kemijen 3	20 siswa
Jumlah	40 siswa

b. Sampel

Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2019) “Sampel yaitu sebagian dari populasi yang mencerminkan jumlah dan karakteristik keseluruhan populasi. Sampel terdiri dari elemen-elemen yang diamati atau diteliti

dan harus mempunyai karakteristik yang sama dengan populasi yang diteliti. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang dipergunakan yaitu *nonprobability* sampling dengan metode sampling jenuh, yang berarti semua anggota populasi dipergunakan sebagai sampel.” (Sugiyono, 2019) menyatakan bahwasannya "teknik sampling jenuh yaitu sampel yang dipergunakan dari semua anggota populasi." Metode ini dipilih karena populasi yang diteliti berjumlah sedikit, kurang dari 30 orang. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, seluruh siswa kelas IV SD Negeri Krikilan I, yang berjumlah 20 siswa, dipergunakan sebagai kelas eksperimen, sementara kelas IV SD Negeri Kemijen 3 dijadikan sebagai kelas kontrol.

C. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tes sebagai metode pengumpulan data. Tes berfungsi sebagai alat guna mengumpulkan data, yang terdiri dari serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk mengevaluasi kemampuan siswa terkait hasil belajar kognitif. Tes yang dipergunakan dalam penelitian ini yakni tes subjektif yang terdiri dari 10 butir soal uraian. Tes tersebut dibagikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. (Sugiyono, 2019) menyatakan bahwasannya “tes yaitu alat pengumpulan data yang terdiri dari serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk mengukur kemampuan siswa.” Tes yang digunakan dalam penelitian ini meliputi “*pretest*” dan “*posttest*”.

Pretest yaitu sebuah tes yang di sebelum pemberian perlakuan atau tindakan untuk mengukur kemampuan awal siswa. Tes ini diberikan kepada kelas kontrol serta kelas eksperimen. Sementara itu, tes akhir "*posttest*" yakni tes yang dipergunakan guna mengevaluasi sejauh mana hasil belajar murid setelah proses pembelajaran. *Posttest* dilaksanakan setelah pengaplikasian model pembelajaran STAD dengan bantuan sarana ular tangga, guna menilai capaian belajar kognitif murid setelah menerima pembelajaran tersebut.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dipergunakan guna mengukur fenomena alam atau sosial. Instrumen yang dipergunakan dalam pada ini yaitu tes subjektif guna menilai hasil belajar kognitif peserta didik saat menggunakan model pembelajaran kooperatif STAD dengan bantuan ular tangga sebagai medianya. Tes ini terdiri dari sepuluh soal uraian yang dimaksudkan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa. Kisi-kisi masalah ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Tes

Capaian Pembelajaran	Indikator Soal	Nomor Soal	Kriteria Soal	Bentuk Soal
Peserta didik mampu Mendeskripsikan kearifan lokal serta	Siswa dapat menjelaskan secara singkat pengertian	1, 2	C2	Uraian

keberagaman budaya di daerahnya masing-masing dan mengetahui manfaat serta pelestarian keragaman budaya di Indonesia.	keragaman budaya dan kearifan lokal			
	Siswa dapat menyebutkan contoh keragaman budaya dan kearifan lokal yang ada di daerahnya masing-masing	3, 4	C4	Uraian
	Siswa dapat menyebutkan manfaat keberagaman budaya di Indonesia	5, 6	C4	Uraian
	Siswa dapat memberikan contoh sikap perilaku dalam menghargai keberagaman budaya baik dilingkungan sekolah maupun masyarakat	7, 8	C2	Uraian
	Siswa dapat	9, 10	C4	Uraian

	menyebutkan cara melestarikan kebudayaan di Indonesia dan menyebutkan alasan kenapa harus dilestarikannya			
--	---	--	--	--

E. Teknik Analisis Data

a. Teknik Analisis Instrumen Tes

“Sebelum pelaksanaan tes, langkah pertama yaitu melaksanakan uji coba terhadap butir-butir soal. Setelah itu, butir-butir soal tersebut harus dianalisis untuk memastikan validitas, reliabilitas, daya beda serta tingkat kesulitan soal” (Sugiyono, 2019).

1) Uji Validitas

Uji validitas berkaitan dengan tujuan pengukuran dalam sebuah penelitian. “Validitas memperlihatkan sejauh mana instrumen penelitian dapat mengukur konstruk yang seharusnya diukur sesuai dengan tujuan penelitian. Jika instrumen dianggap valid, maka alat pengukuran tersebut dapat diandalkan untuk menghasilkan data yang akurat dan relevan” (Sugiyono, 2019). Pengujian validitas mempergunakan alat bantu *Microsoft Excel*. Uji

kevalidan instrumen ini dipergunakan guna mengidentifikasi mengetahui apakah instrumen soal yang berupa butir soal *pretest* dan *posttest* mempunyai kevalidan atau tidak, apabila valid maka dapat dipergunakan untuk ke tahapan selanjutnya. Dalam uji kevalidan ini mempergunakan rumus *Product moment/Pearson*. Berikut rumusnya:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Ket:

r_{xy} : Koefisien antara variabel X dan Y

N : Jumlah sampel

$\sum X$: Jumlah soal

$\sum Y$: Skor total

Guna uji validitas dapat mempergunakan langkah-langkah *Microsoft Excel* sebagai berikut:

- 1) Mengerjakan lembar kerja menggunakan *Microsoft Excel* dengan mencantumkan skor tiap butir soal.
- 2) Menghitung koefisien korelasi untuk setiap butir instrumen pengukuran mempergunakan rumus *Product Moment/Pearson* seperti yang telah disajikan di atas.

3) Melaksanakan perhitungan uji t mempergunakan rumus yang

$$\text{sesuai. } thitung = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

r : koefisien korelasi hasil r hitung

n : jumlah responden

4) Mencari $ttabel = t_a$ (dk= n-2)

5) Membuat kesimpulan dengan kriteria pengujian seperti berikut:

- Jika $thitung > ttabel$ maka dianggap valid.
- Apabila $thitung < ttabel$ maka dianggap tidak valid (Sundayana, 2020).

Adapun klasifikasi validitas sebagai berikut:

Tabel 3.4 Klasifikasi Validitas

Klasifikasi Validitas	Kategori
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Sedang/Cukup
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah

Tabel klasifikasi validitas memperlihatkan lima kategori tingkat validitas berdasarkan rentang nilai tertentu. Validitas dianggap sangat tinggi jika nilainya berada antara 0,80 hingga 1,00,

dan tinggi jika berada antara 0,60 hingga 0,79. Jika validitas berada di antara 0,40 hingga 0,59, maka dikategorikan sebagai sedang atau cukup. Validitas yang berkisar antara 0,20 hingga 0,39 dianggap rendah, sedangkan nilai validitas yang berada antara 0,00 hingga 0,19 masuk dalam kategori sangat rendah. Kategori-kategori ini membantu dalam menilai seberapa baik suatu instrumen atau alat ukur dalam mengukur apa yang seharusnya diukur.

2) Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen studi mengacu pada kemampuan alat tersebut untuk memperoleh hasil yang konsisten dan stabil. Reliabilitas merujuk pada kemampuan suatu kuesioner untuk mengukur variabel atau konstruk yang dimaksud. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau dapat diandalkan jika respon seseorang terhadap pernyataan tersebut konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Hasil pengukuran yang dihasilkan harus relatif serupa ketika dilaksanakan kepada subjek yang sama, meskipun dilakukan oleh orang yang berbeda, pada waktu dan tempat yang berbeda. Dengan kata lain, reliabilitas tidak dipengaruhi oleh individu yang melaksanakan pengukuran, situasi, atau kondisi tertentu. Instrumen pengukuran yang mempunyai tingkat reliabilitas yang tinggi disebut sebagai instrumen yang reliabel. Uji reliabilitas dapat dilaksanakan setelah validitas diuji dan butir soal dinyatakan valid. Untuk mengukur reliabilitas, *Microsoft Excel* dapat dipergunakan dengan

mempergunakan rumus *Cronbach's Alpha* (α), terutama jika instrumen penelitian mempunyai jenis soal uraian.

Langkah-langkah melaksanakan uji reliabilitas mempergunakan *Microsoft Excel* yaitu sebagai berikut:

- 1) Buka kembali lembar kerja yang telah dipergunakan pada saat uji validitas.
- 2) Mencari masing-masing nilai varians dari tiap butir soal dan dari skor total.
- 3) Mencari nilai jumlah varians.
- 4) Menghitung koefisien reliabilitas instrument tipe uraian menggunakan rumus Alpha:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right) \text{ (Sundayana, 2020).}$$

Keterangan:

r_{11} : Koefisien reliabilitas tes

n : Banyaknya butir soal yang dikeluarkan

1 : Bilangan konstanta (menjadi kesepakatan)

$\sum S_i^2$: Jumlah varian skor dari tiap-tiap butir soal

S_t^2 : Varian total

Tabel 3.5 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas (r)	Kategori
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Sedang/cukup
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah

Koefisien reliabilitas merupakan ukuran yang memperlihatkan konsistensi hasil pengukuran dari suatu instrumen. Koefisien reliabilitas (r) dengan nilai antara 0,80 hingga 1,00 dikategorikan sebagai sangat tinggi, memperlihatkan bahwasanya instrumen tersebut sangat andal. Nilai antara 0,60 hingga 0,79 dianggap tinggi, menandakan tingkat keandalan yang kuat. Koefisien antara 0,40 hingga 0,59 masuk dalam kategori sedang atau cukup, memperlihatkan keandalan yang moderat. Sementara itu, nilai antara 0,20 hingga 0,39 dianggap rendah, memperlihatkan bahwa instrumen mempunyai keterandalan yang lemah. Koefisien reliabilitas antara 0,00 hingga 0,19 dikategorikan sebagai sangat rendah, memperlihatkan bahwa instrumen tersebut tidak andal dalam mengukur apa yang seharusnya diukur.

3) Daya Pembeda

Menurut Sundayana (Sundayana, 2020) “Daya pembeda yaitu indikator yang dipergunakan untuk mengukur dan membedakan kemampuan individu, karena setiap individu mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda. Daya pembeda (DP) suatu soal mengacu pada kemampuan soal tersebut untuk membedakan antara siswa yang mempunyai kemampuan tinggi dan siswa yang mempunyai kemampuan rendah. Daya pembeda suatu soal mengacu pada kemampuan soal tersebut untuk membedakan antara siswa yang mempunyai kemampuan tinggi dan siswa yang mempunyai kemampuan rendah.” Untuk mengukur daya pembeda, skor siswa diurutkan dari yang tertinggi hingga yang terendah. Selanjutnya, 50% skor teratas dianggap sebagai kelompok atas, sedangkan 50% sisanya sebagai kelompok bawah. Perhitungan daya pembeda dapat dilaksanakan menggunakan *Microsoft Excel*. Rumus untuk menentukan daya pembeda yaitu seperti berikut:

$$DP = \frac{SA-SB}{IA}$$

Ket:

DP : Daya pembeda soal

SA : Jumlah skor kelompok atas pada butir soal yang diolah

SB : Jumlah skor kelompok bawah pada butir soal yang diolah

IA : Jumlah skor ideal kelompok atas

Tabel 3.6 Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Indeks Daya Pembeda	Kategori
0,70 – 1,00	Sangat baik
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Sedang/cukup
0,00 – 0,19	Buruk
< 0,00	Sangat buruk

Indeks Daya Pembeda mengukur efektivitas item dalam membedakan antara peserta yang mempunyai kemampuan tinggi dan rendah. Indeks ini dikategorikan sebagai berikut: nilai antara 0,70 hingga 1,00 dianggap sangat baik, memperlihatkan bahwa item tersebut sangat efektif dalam membedakan kemampuan peserta; nilai 0,40 hingga 0,69 dikategorikan baik, berarti item cukup efektif; nilai 0,20 hingga 0,39 dikategorikan sedang atau cukup, memperlihatkan item mempunyai efektivitas moderat; nilai 0,00 hingga 0,19 dikategorikan buruk, memperlihatkan item kurang efektif; dan nilai di bawah 0,00 dikategorikan sangat buruk, memperlihatkan item tidak efektif sama sekali dalam membedakan kemampuan peserta.

4) Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran yakni suatu pengukuran dipergunakan untuk menentukan dan mengevaluasi tingkat kesukaran dari setiap soal. Menurut Zainal Arifin (2017: 266) “Tingkat kesukaran soal merupakan pengukuran seberapa besar derajat kesukaran soal.” Dengan menguji tingkat kesukaran suatu soal, dapat diketahui apakah soal tersebut dianggap mudah, sedang, atau sulit untuk dijawab. Untuk menguji tingkat kesukaran dapat mempergunakan *Microsoft Excel*. Indeks tingkat kesukaran memperlihatkan sukar atau mudahnya soal. Butir soal yang mempunyai indeks kriteria sedang dapat dikatakan butir soal tersebut baik dan dapat diterima. Kategori sedang dapat menyatakan bahwasannya soal mempunyai indeks kesulitan yang baik. Untuk mengukur tingkat kesukaran dapat mengikuti rumus:

$$TK = \frac{SA+SB}{IA+IB}$$

Keterangan:

TK : Tingkat kesukaran

SA : Jumlah skor kelompok atas

SB : Jumlah skor kelompok bawah

IA : Jumlah skor ideal kelompok atas

IB : Jumlah skor ideal kelompok bawah

Tabel 3.7 Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Koefisien Tingkat Kesukaran	Kategori
TK = 0,00	Terlalu sukar
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang/cukup
$0,70 < TK \leq 1,00$	Mudah
TK = 1,00	Terlalu mudah

Tingkat kesukaran suatu soal dapat dikategorikan berdasarkan koefisien kesukarannya. Soal dengan koefisien tingkat kesukaran (TK) sebesar 0,00 dianggap terlalu sukar. Jika koefisien tersebut berada antara lebih dari 0,00 hingga 0,30, soal tersebut dikategorikan sebagai sukar. Soal dengan koefisien tingkat kesukaran lebih dari 0,30 hingga 0,70 dianggap berada pada tingkat kesukaran sedang atau cukup. Soal yang mempunyai koefisien lebih dari 0,70 hingga 1,00 masuk dalam kategori mudah, sementara soal dengan koefisien tepat 1,00 dianggap terlalu mudah.

b. Teknik Analisis Data Awal dan Akhir

Analisis data awal dilaksanakan untuk memahami kondisi awal sebelum perlakuan “*treatment*” diberikan. Ini dilaksanakan melalui pengujian homogenitas serta normalitas pada hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Sedangkan analisis data akhir melibatkan pengujian normalitas,

homogenitas, uji *independent sample t-test*, uji *paired sample t-test*, serta uji gain. Tujuan dari pengujian tersebut adalah untuk membandingkan hasil “pretest” dan “posttest” sebelum dan setelah diberikan perlakuan, serta untuk menjawab hipotesis yang diajukan sebelumnya, yaitu mengenai efektivitas model pembelajaran STAD dengan bantuan ular tangga sebagai medianya terhadap hasil belajar kognitif murid pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri Krikilan.

I. Adapun uji yang dipakai yakni seperti berikut:

1) Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas data yaitu untuk menilai apakah data dari setiap kelompok dalam penelitian ini mengikuti distribusi normal atau tidak. Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2019) “uji normalitas digunakan untuk mengkaji kenormalan variabel yang diteliti apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Data yang dianggap sesuai untuk analisis dalam penelitian adalah data yang memperlihatkan distribusi normal.” Data yang digunakan untuk melaksanakan uji normalitas pada tahap awal yaitu nilai “pretest” dari kedua kelas kontrol dan eksperimen. Sedangkan data yang dipergunakan untuk uji normalitas pada tahap akhir yaitu nilai *posttest* dari kedua kelompok tersebut. Uji normalitas dilaksanakan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* (Uji *Liliefors*) dengan menggunakan perangkat lunak “*SPSS version 26 for Windows*”, karena jumlah sampel yang dipergunakan kurang dari 50 siswa.

Berikut adalah langkah-langkah guna menjalankan uji *Shapiro-Wilk* (Uji *Liliefors*) serta kriteria kenormalan kurva:

- 1) Buat Lembar Kerja: Siapkan lembar kerja untuk analisis data.
- 2) Pilih Menu “*Analyze*”: Pada perangkat lunak statistik, pilih menu “*Analyze*”.
- 3) *Descriptive Statistics* dan *Explore*: Di bawah menu “*Analyze*”, pilih “*Descriptive Statistics*” dan kemudian “*Explore*”.
- 4) Masukkan variabel yang akan diuji normalitasnya ke dalam kotak “*Dependent List*”, kemudian pilih opsi “*Plots*”.
- 5) Centang kotak “*Normality plots with tests*”, lalu klik “*Continue*” serta “*OK*”.
- 6) Tampilkan Hasil dalam Bentuk Tabel: Hasil uji akan ditampilkan dalam bentuk tabel. Dapatkan Nilai L-maks: Dari tabel tersebut, akan mendapatkan nilai L-maks.
- 7) Kriteria kenormalan kurva adalah sebagai berikut:
 - $L_{maks} \leq L_{tabel}$: Jika nilai L_{maks} kurang dari atau sama dengan L_{tabel} , maka data berdistribusi normal.
 - Nilai $Sig < 0,05$: Jika nilai signifikansi (Sig) kurang dari 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.
 - Nilai $Sig > 0,05$: Jika nilai signifikansi (Sig) lebih dari 0,05, maka data berdistribusi normal (Sundayana, 2020).

2) Uji Homogenitas

Selesai dilaksanakan uji normalitas serta hasilnya memperlihatkan bahwasannya data berdistribusi normal, langkah berikutnya yakni melaksanakan uji homogenitas. Menurut pendapat (Sugiyono, 2019) “uji homogenitas dalam hal ini digunakan untuk memperlihatkan data dua kelompok sampel atau lebih yang berasal dari variasi responden yang sama.” Tujuannya yaitu guna menentukan apakah data mempunyai dua varian yang berbeda atau kedua varian tersebut homogen. Data yang dipergunakan untuk analisis data awal yaitu nilai *pretest* dari kelas eksperimen serta kontrol, sedangkan untuk analisis data akhir yaitu nilai *posttest* dari kelas eksperimen serta kontrol. Pengujian ini dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan *SPSS version 26 for Windows*. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- 1) Buka aplikasi SPSS lalu buat nama variable untuk variable 1 dan variable 2 pada bagian Variabel view. Variabel 1 untuk hasil dan variabel 2 untuk kelas, akan dipergunakan untuk klasifikasi data kelompok eksperimen dan kontrol. Kemudian klik *value* untuk membuat *value* yang berbeda antara kelompok eksperimen dan kontrol.
- 2) Kemudian muncul kotak dialog. Setelah itu masukkan angka 1 pada kolom *value* dengan label “Kelompok Eksperimen”, klik *add*. Buat sama untuk label “Kelompok Kontrol”.

- 3) Apabila variabel sudah dibuat masuk ke Bagian Data View, kemudian *copy paste* X1 pada *table*. *Copy paste* X2 di akhir data X1. Lakukan dengan cara yang sama saat input data kelas.
- 4) Jika input variable data sudah selesai, lalu klik *Analyze*, pilih *Compare* dan *Explore*.
- 5) Masukkan variable yang akan diuji homogenitasnya yaitu variable data ke kotak *Dependent List* untuk variable 1 dan variable 2 ke *Factor List* kemudian Pilihlah *plots*.
- 6) Tandai kotak *Power estimation*, pilih continue lalu OK.
- 7) Uji homogenitas mempergunakan SPSS menerapkan acuan probabilitas (Signifikansi).
- 8) Muncul tabel kemudian lihat pada bagian baris *based of mean* kolom sig.
 - Apabila nilai sig. $>0,05$, artinya kedua kelompok data dinyatakan homogen.
 - Apabila nilai sig. $<0,05$ artinya kedua kelompok data tidak homogen (Muliani, 2020).

3) Uji *Independent Sample T Test*

Uji *independent sample t-test* yaitu metode yang dipergunakan untuk membandingkan dua sampel yang tidak berhubungan. "*Independent samples T Test* atau uji beda dua rata-rata digunakan untuk menguji dua rata-rata dari dua kelompok data yang independent." Metode ini membandingkan rata-rata hasil

belajar kognitif siswa antara kelompok eksperimen, yang mempergunakan model pembelajaran STAD dengan media ular tangga, dan kelompok kontrol, yang mempergunakan model pembelajaran konvensional. Perbandingan ini didasarkan pada nilai “*pretest*” dan “*posttest*” dari kedua kelas tersebut. Syarat untuk melaksanakan uji *independent sample t-test* yaitu data harus mempunyai distribusi normal dan homogen. Hipotesis yang dipergunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H_a = Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen dan kontrol

Metode melaksanakan uji *independent sample t test* melalui *software SPSS* adalah seperti berikut:

- 1) Buka aplikasi SPSS lalu buat nama variable untuk variable 1 dan variable 2 pada bagian *Variable view*. Variabel 1 untuk hasil dan variabel 2 untuk kelas akan dipergunakan untuk klasifikasi data kelompok eksperimen dan kontrol. Kemudian klik *value* untuk membuat *value* yang berbeda antara kelompok eksperimen dan kontrol. Kemudian muncul kotak dialog,
- 2) Masukkan angka 1 pada kolom *value* dengan label “kelompok eksperimen” klik *add*, dan buat lagi dengan memasukkan angka 2 untuk label “kelompok kontrol”

- 3) Apabila variabel sudah dibuat masukkan ke bagian data *view*, kemudian *copy paste* hasil eksperimen dan kontrol pada table di kolom hasil. Lakukan dengan cara yang sama saat input data kelas dan nilai eksperimen pada bagian kelas beri angka 1 serta kelas kontrol beri angka 2.
- 4) Pilih menu “*Compare Mans, Analyze, Independent sample t test.*”
- 5) Ubahlah variabel nilai dalam kotak test variabel (s) dan variabel kelas terhadap “*Grouping Variable*”.
- 6) Tekan tombol “*define groups*” yang aktif terhadap group 1 istilah nomor 1 dan pada gambar 2 istilah nomor 2 lalu klik *contiu*e.
- 7) Pastikan tombol “*option*” mempunyai taraf signifikasi yang diinginkan, selanjutnya klik OK kemudian akan muncul hasilnya.

Berikut kriteria *independent sample t test*:

- a. Apabila nilai sig. (2-tailed) $>0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Ini berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kognitif siswa di kelas eksperimen dan kontrol.
- b. Apabila sig. (2-tailed) $<0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. ini berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kognitif siswa di kelas eksperimen dan kontrol.

4) Uji *Paired Sample T Test*

Setelah menyelesaikan uji *independent sample t-test*, langkah berikutnya yaitu melaksanakan uji *paired sample t-test*. *Paired sample t-test* “merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan.” Uji ini bertujuan untuk menilai apakah terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata dua sampel yang berpasangan atau saling terkait. Dalam konteks penelitian ini, uji *paired sample t-test* dipergunakan untuk mengevaluasi perbedaan hasil belajar kognitif siswa dalam kelompok eksperimen, baik sebelum (*pretest*) maupun setelah (*posttest*) penerapan model pembelajaran STAD dengan menggunakan media ular tangga. Begitu juga kelompok kontrol yang menjalani model pembelajaran konvensional, diuji perbedaan antara *pretest* serta *posttest* mereka. Terdapat hipotesis yang bisa dipakai pada penelien ini, yaitu:

H_a : Terdapat perbandingan rata-rata hasil belajar kognitif murid sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

H_o : Tidak terdapat rata-rata hasil belajar kognitif murid sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

Adapun langkah-langkah uji *paired sampel t test* (uji-t) mempergunakan SPSS *version 26 for windows* sebagai berikut:

- 1) Membentuk lembar kerja kemudian memasukkan nilai pretest dan posttest.
- 2) Kemudian klik compare means, analyze, paired sample t-test.
- 3) Pilih variabel metode 1 dan metode 2 sebagai “selections”, kemudian masukkan ke dalam kotak paired variables.
- 4) Pilih *option*, *continue*, dan Ok.

Adapun kriteria dalam uji *paired sample t test* (uji-t) yaitu:

- Apabila $\text{sig. (2-tailed)} > 0,05$ maka H_0 diterima serta H_a ditolak. Hal ini berarti tidak terdapat perbandingan rata-rata perolehan belajar kognitif murid sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.
- Apabila $\text{sig. (2-tailed)} < 0,05$ maka H_0 ditolak serta H_a diterima. Hal ini berarti terdapat perbandingan rata-rata capaian belajar kognitif murid sebelum serta sesudah diberikan perlakuan.

5) Uji Gain (N-Gain)

Evaluasi efektivitas model pembelajaran seringkali sulit dilaksanakan secara langsung selama proses pembelajaran karena melibatkan banyak aspek yang perlu diamati. Pendekatan yang paling umum dipergunakan yaitu dengan mengukur peningkatan dari kondisi awal sebelum perlakuan “*pretest*” hingga hasil belajar setelah perlakuan “*posttest*”. Dengan mengukur selisih antara nilai “*pretest*” serta “*posttest*”, atau yang disebut gain score, kita bisa menilai apakah pengaplikasian suatu model pembelajaran berhasil atau tidak. Target utamanya yaitu mencapai 100% penguasaan

materi oleh siswa, dengan minimal memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). N-Gain score bisa dihitung menggunakan rumus:

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}} \times 100$$

Kategori perolehan N-Gain pada bentuk persen (%) dapat dilihat pada gambar tabel berikut.:

Tabel 3.8 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Presentase (%)	Tafsiran
< 40%	Tidak efektif
40% - 55%	Kurang efektif
56% - 75%	Cukup efektif
> 76%	Efektif

Tabel ini memperlihatkan tingkat efektivitas dengan persentase dan tafsirannya. Jika persentasenya kurang dari 40%, itu dianggap tidak efektif. Persentase antara 40% hingga 55% diinterpretasikan sebagai kurang efektif. Jika persentasenya berada di antara 56% hingga 75%, maka dianggap cukup efektif. Persentase yang lebih besar dari 76% memperlihatkan bahwa itu efektif.

Adapun langkah-langkah uji N-Gain mempergunakan *software SPSS version 26 for windows* sebagai berikut:

- 1) Buatlah pengelompokkan data untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 2) Buka *software SPSS version 26 for windows*, klik *variabel view*.
- 3) Klik kolom “value labels”, kemudian di kotak value ketikkan angka 1 serta kotak label tuliskan “eksperimen”, lalu klik add. Setelah itu, masukkan angka 2 di kotak value dan tuliskan "kontrol" di kotak label, kemudian klik add dan ok.
- 4) Klik *data view*, lalu *copy paste* pengelompokkan data yang sudah dibuat sebelumnya.
- 5) Buka menu "Transform" serta pilih "Compute Variable". Ini akan membuka kotak dialog bernama "Compute Variable". Di kotak "Target Variable", ketikkan "PostDikurangiPre". Di kotak "Numeric Expression", ketikkan "PostPre", lalu klik OK. Dengan demikian, variabel baru bernama "PostDikurangiPre" akan muncul di tampilan data.
- 6) Kembali ke menu "Transform", lalu pilih "Compute Variable" lagi. Ketik "IdealDikurangiPre" dan pada kotak "Numeric Expression", ketikkan "100-Pre", kemudian klik OK. Variabel baru dengan nama "IdealDikurangiPre" akan ditambahkan ke tampilan data.
- 7) Kembali ke menu "Transform", pilih "Compute Variable" lagi. Ketik "Ngain" dan pada kotak "Numeric Expression", masukkan "PostDikurangiPre/IdealDikurangiPre", kemudian klik OK.

Sebuah variabel baru dengan nama "Ngain" akan ditambahkan ke tampilan data.

- 8) Klik kembali menu "Transform", lalu pilih "Compute Variable". Ketik "NGainPersen" dan pada kotak "Numeric Expression", masukkan "NGain*100", lalu klik OK. Variabel baru dengan nama "NGainPersen" akan muncul di tampilan data.
- 9) Buka menu "Analyze", pilih "Descriptive Statistics", kemudian pilih "Explore". Masukkan variabel "NGainPersen" ke dalam kolom "Dependent List", dan masukkan variabel kelas (kelompok) ke dalam kolom "Factor List", kemudian klik OK. Output SPSS akan menampilkan sebuah tabel dengan judul "Explore". Di sini, perhatikan tabel output "Descriptive" untuk melihat hasil dari uji gain.

F. Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan jadwal yang telah disusun sebelumnya pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Proses penelitian mencakup tahap persiapan, pelaksanaan, serta penyusunan laporan. Tahap persiapan melibatkan perancangan metode serta pengumpulan alat, sedangkan tahap pelaksanaan mencakup pengumpulan data melalui observasi serta wawancara. Pada tahap akhir, data dianalisis serta laporan disusun sesuai kaidah ilmiah. Dengan struktur yang sistematis, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi signifikan dalam bidang studi terkait. Adapun rincian jadwal penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.9 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan									
		Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
1	Pengajuan Judul										
2	Wawancara dan observasi ke SD										
3	Penyusunan proposal										
4	Seminar proposal										
5	Pelaksanaan penelitian										
6	Penyusunan skripsi										
7	Sidang skripsi										
8	Wisuda										

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini yakni penelitian eksperimen yang mempunyai tujuan guna mengevaluasi dampak dari perlakuan tertentu kepada variabel lainnya. Model yang dipakai yakni *Quasi Eksperimental Design* dengan pola penelitian “*pretest-posttest control group design*”, yang melibatkan dua kelompok: kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Krikilan I serta SD Negeri Kemijen 3. Sampel penelitian terdiri dari seluruh murid kelas IV di SD Negeri Krikilan I selaku kelompok eksperimen serta kelas IV di SD Negeri Kemijen 3 selaku kelompok kontrol, dengan masing-masing 20 siswa dalam setiap kelas. Kelas kontrol yakni kelompok yang hanya mempergunakan model konvensional, sedangkan kelas eksperimen yakni kelompok yang diberikan perlakuan (*treatment*) memanfaatkan model STAD berbantuan sarana ular tangga.

Pada tahap awal penelitian ini, dilaksanakan pra-penelitian untuk menilai kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan dalam pembelajaran. Selanjutnya, peneliti melaksanakan uji instrument di SD Negeri Jetiskarangpung I. Tujuan dari uji instrument ini yaitu guna mengevaluasi validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran dari

soal-soal yang akan dipakai dalam studi ini. Data yang didapat diolah mempergunakan “*Microsoft Excel*” serta “*SPSS version 26 for windows*”.

Setelah melaksanakan uji coba instrumen, menganalisis dan mengetahui hasilnya, langkah selanjutnya peneliti melaksanakan proses penelitian dan pengambilan data. Penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan modul ajar yang telah dirancang oleh peneliti sebelumnya. Proses penelitian dimulai dengan mengumpulkan data awal melalui *pretest* pada siswa di kelompok kontrol serta eksperimen guna menilai kapabilitas awal siswa sebelum mereka menerima perlakuan. Selanjutnya, Peneliti hanya memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dengan menerapkan model STAD yang didukung oleh media ular tangga, sedangkan kelompok kontrol tetap mempergunakan model pembelajaran konvensional. Setelah kedua kelompok menerima perlakuan, peneliti memberikan *posttest* kepada kedua kelompok tersebut untuk mengevaluasi kemampuan akhir siswa setelah menerima perlakuan tersebut. Oleh karena itu, data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa nilai “*pretest*” serta “*posttest*” yang dilaksanakan di kelompok eksperimen serta kelompok kontrol.

Tabel 4.1 Deskripsi Data Awal (*Pretest*)

Descriptive Statistics							
	N	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
PretestEksperimen	20	30	70	46.10	1.952	8.729	76.200

PretestKontrol	20	15	50	32.70	2.184	9.766	95.379
Valid N (listwise)	20						

Berdasarkan tabel deskripsi data awal di atas, maka dapat mengetahui hasil nilai *pretest* belajar kognitif siswa sebelum diberi perlakuan didapatkan nilai rata rata *pretest* siswa pada kelas eksperimen senilai 46,10 standar deviasi yang diperoleh yaitu 8,729, varians sebesar 76,200, nilai maximum yang didapatkan 70 dan nilai minimum yang didapatkan 30.

Sementara itu kelas kontrol, mendapatkan hasil rata-rata nilai *pretest* senilai 32,70, standar deviasi yang diperoleh 9,766, varians sebesar 95,379, nilai maximum yang didapatkan 50 dan nilai minimum yang didapatkan 15.

Tabel 4.2 Deskripsi Data Akhir (*Posttest*)

Descriptive Statistic							
	N	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
PosttestEksperimen	20	60	97	81.25	2.444	10.930	119.461
PosttestKontrol	20	47	83	58.60	1.982	8.864	78.568
Valid N (listwise)	20						

Data tabel deskripsi data akhir di atas, bisa diketahui hasil nilai *posttest* belajar kognitif siswa sebelum diberi perlakuan diperoleh hasil rata rata nilai *posttest* siswa pada kelompok eksperimen senilai 81,25, standar

deviasi yang diperoleh yaitu 10,930, varians sebesar 119,461, nilai maximum yang didapatkan 97 dan nilai minimum yang didapatkan 60.

Sementara itu pada kelas kontrol, diperoleh hasil rata-rata nilai posttest murid senilai 58,60, standar deviasi yang diperoleh yaitu 8,864, varians sebesar 78,568, nilai maximum yang didapatkan 83 dan nilai minimum yang didapatkan 47.

B. Hasil Analisis Data Penelitian

a. Analisis Instrumen Tes

Instrumen yang dipakai pada penelitian ini yakni serangkaian pertanyaan tes yang berbentuk uraian, terdiri dari sepuluh soal. Pertanyaan tersebut harus diselesaikan oleh siswa sebelum pembelajaran dimulai “*pretest*” serta sesudah pembelajaran dilaksanakan “*posttest*”. Sebelum tes ini dapat dipakai dalam penelitian, langkah-langkah uji coba harus dilaksanakan terlebih dahulu untuk mengevaluasi butir-butir soal yang akan dipergunakan. Selain itu, analisis harus dilaksanakan untuk menilai validitas, reliabilitas, daya pembeda, serta tingkat kesulitan dari setiap butir soal.

Di kelas IV SDN Jetiskarangpung I, di mana ada 24 siswa, instrumen ini diuji cobakan. Setelah instrumen diuji serta data dihimpun, langkah selanjutnya yaitu melaksanakan analisis data instrumen. Di antara analisis data yang dilaksanakan yaitu diantaranya:

1) Uji Validitas

Pengujian validitas pada instrumen mempunyai tujuan guna menentukan apakah instrumen yang akan dipakai pada studi ini valid atau tidak. Hasil data uji validitas ini mempergunakan *Microsoft Excel*. Berdasarkan hasil 10 butir pertanyaan soal uraian maka diperoleh hasil validitas yaitu:

Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas

No Soal	Koef Korelasi	T Hitung	T Tabel	Keterangan
1	0,611	3,618	2,074	“VALID”
2	0,683	4,382	2,074	“VALID”
3	0,543	3,033	2,074	“VALID”
4	0,679	4,341	2,074	“VALID”
5	0,522	2,867	2,074	“VALID”
6	0,465	2,466	2,074	“VALID”
7	0,493	2,657	2,074	“VALID”
8	0,512	2,799	2,074	“VALID”
9	0,573	3,276	2,074	“VALID”
10	0,537	2,983	2,074	“VALID”

Kriteria valid tidaknya soal ditentukan dengan menghitung koefisien korelasi masing-masing dari skor total tiap soal, kemudian menghitung t_{hitung} dan menghitung t_{tabel} . Setelah itu, hasil dari t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} . Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan valid, sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dapat disimpulkan tidak valid (Sundayana, 2020).

Berdasarkan tabel hasil uji validitas yang telah diperoleh di atas, maka bisa ditarik kesimpulan bahwasannya semua butir soal

instrument mempunyai kevalidan. Selain itu, dapat dibandingkan melalui nilai perhitungan t_{hitung} dengan t_{tabel} . Pada tabel hasil uji validitas di atas memperlihatkan bahwasannya semua soal yang berjumlah 10 butir mempunyai hasil nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwasannya semua butir soal instrument mempunyai kevalidan dan dapat dinyatakan instrument penelitian layak atau valid untuk dipergunakan.

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilaksanakan sesudah melaksanakan pengujian validitas dan butir soal dinyatakan valid. Uji reliabilitas dipergunakan untuk mengukur stabilitas dan kekonsistenan butir soal pada instrument penelitian. Penghitungan uji reliabilitas dapat dilaksanakan mempergunakan *Microsoft Excel* dengan rumus *Cronbach's Alpha* (α) dikarenakan tipe soal berbentuk uraian (Sundayana, 2020). Berikut hasil uji reliabilitas dari penelitian ini adalah:

Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas

VARIANS	0,261	0,245	0,563	0,341	0,341	0,348	0,389	0,418	0,259	0,319	13,085
JUMLAH VAR	3,4837										
RELIABILITAS	0,82										
KRITERIA	SANGAT TINGGI										

Data tabel hasil uji reliabilitas di atas bisa dikategorikan reliabelnya tinggi. Hal tersebut terdapat pada kolom reliabilitas sebesar 0,82 yang memperlihatkan bahwasannya butir soal mempunyai reliabilitas dengan kategori sangat tinggi.

3) Daya Pembeda

Pengujian daya pembeda soal bertujuan guna mengevaluasi kapabilitas suatu butir soal dalam membedakan kemampuan murid yang rendah serta tinggi. Pada uji daya beda soal ini memakai *Microsoft Excel*. Adapun perolehan daya beda pada soal yang telah diperoleh:

Tabel 4.5 Hasil Uji Daya Pembeda

No Soal	SA	SB	IA	DP	Keterangan
1	15	6	36	0.25	“CUKUP”
2	13	5	36	0.22	“CUKUP”
3	36	21	36	0.42	“BAIK”
4	36	20	36	0.44	“BAIK”
5	33	14	36	0.53	“BAIK”
6	20	12	36	0.22	“CUKUP”
7	36	21	36	0.42	“BAIK”
8	35	20	36	0.42	“BAIK”
9	29	21	36	0.22	“CUKUP”
10	30	22	36	0.22	“CUKUP”

Sebagai hasil dari data tabel hasil uji daya beda di atas, bisa ditarik kesimpulan bahwasannya setiap bagian tes mempunyai kriteria daya pembeda yang unik. Soal-soal dengan kategori daya pembeda “baik” terdiri dari lima butir soal di nomor 3, 4, 5, 7 serta

8. Sementara soal-soal dengan kategori daya pembeda “cukup” terdiri dari lima butir soal di nomor 1, 2, 6, 9 dan 10.

4) Tingkat Kesukaran

Pengujian tingkat kesulitan bertujuan untuk mengklasifikasikan sebuah butir soal sebagai mudah, sedang atau sulit untuk dijawab. Proses pengujian tingkat kesulitan ini dilaksanakan mempergunakan *Microsoft Excel*. Berikut capaian uji tingkat kesulitan yang telah diperoleh.

Tabel 4.6 Uji Tingkat Kesukaran

No Soal	SA	SB	IA	IB	TK	Keterangan
1	15	6	36	36	0,29	SUKAR
2	13	5	36	36	0,25	SUKAR
3	36	21	36	36	0,79	MUDAH
4	36	20	36	36	0,78	MUDAH
5	33	14	36	36	0,65	CUKUP
6	20	12	36	36	0,44	CUKUP
7	36	21	36	36	0,79	MUDAH
8	35	20	36	36	0,76	MUDAH
9	29	21	36	36	0,69	CUKUP
10	30	22	36	36	0,72	MUDAH

Data hasil uji tingkat kesukaran pada tabel di atas, bisa disimpulkan bahwasannya terdapat 2 soal dengan kriteria sukar pada nomor 1 serta 2. Terdapat 3 soal dengan kriteria cukup pada nomor 5, 6 dan 9. Terdapat 5 soal dengan kriteria mudah pada nomor 3, 4, 7, 8 serta 10.

b. Analisis Data Awal

1) Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilaksanakan guna mengevaluasi data yang dikumpulkan pada penelitian ini mempunyai distribusi normal atau tidak. Pada tahap analisis data awal, data yang dipakai untuk menguji normalitas yakni data “*pretest*” dari kelompok eksperimen serta kelompok kontrol sebelum mereka menerima perlakuan “*treatment*”. Pengujian normalitas dilaksanakan mempergunakan “*SPSS versi 26 for Windows*” dengan metode uji *Liliefors* (*Shapiro-Wilk*) karena jumlah sampel yang dipergunakan kurang dari 50. Ada dua kategori guna ecaluasi data: nilai $\text{Sig.} > 0,05$ memperlihatkan bahwasannya data mempunyai distribusi normal, serta nilai $\text{Sig.} < 0,05$ memperlihatkan bahwasannya data tidak mempunyai distribusi normal. Hasil uji normalitas data awal penelitian ini yaitu:

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Data Awal (*Pretest*)

Kelas Kontrol

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PretestKelasKontrol	.170	20	.132	.928	20	.140

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel yang disajikan, hasil uji normalitas Liliefors untuk data awal "pretest" pada kelas kontrol tercatat di kolom Shapiro-Wilk karena ukuran sampel < 50 siswa. Hasil uji ini memperlihatkan nilai sig. sebesar 0,140, yang menandakan bahwasannya nilai sig. = $0,140 > 0,05$, sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwasannya data mempunyai distribusi normal.

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Data Awal (Pretest)

Kelas Eksperimen

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PretestKelasEksperimen	.141	20	.200*	.938	20	.219
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan data yang tercantum dalam tabel, hasil uji normalitas Liliefors pada data awal kelas eksperimen terdokumentasi di kolom Shapiro-Wilk karena jumlah sampel yang terlibat < 50 murid. Hasil uji ini memperlihatkan nilai signifikansi sebesar 0,219, nilai sig. yaitu 0,219 lebih besar dari 0,05, yang memperlihatkan bahwasannya data mengikuti distribusi normal.

Dari hasil uji normalitas yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwasannya uji normalitas pada data awal hasil

belajar kognitif kelas kontrol serta kelas eksperimen memperlihatkan bahwasannya kedua kumpulan data mempunyai distribusi normal, karena keduanya memperoleh nilai sig. yaitu lebih besar dari 0,05.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilaksanakan setelah memastikan bahwasannya data telah mengikuti distribusi normal. Jika data telah terdistribusi normal, langkah berikutnya yaitu melaksanakan uji homogenitas. Bertujuan guna menentukan apakah terdapat perbedaan variasi yang signifikan antara data. Pengujian ini mempergunakan perangkat lunak “SPSS versi 26 for Windows” dengan mempergunakan data awal dari kelompok eksperimen serta kelompok kontrol. Kriteria guna menilai homogenitas yaitu apabila nilai sig. lebih besar dari 0,05, kedua kelompok data dianggap mempunyai variasi yang seragam. Sebaliknya, jika nilai sig. lebih kecil dari 0,05, kedua kelompok data dianggap mempunyai variasi yang tidak seragam. Berikut yaitu hasil uji homogenitas yang telah diperoleh:

Tabel 4.9 Uji Homogenitas Data Awal (*Pretest*)

Kelas Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
	Based on Mean	.609	1	38	.440

Hasil Pretest Eksperimen dan Kontrol	Based on Median	.639	1	38	.429
	Based on Median and with adjusted df	.639	1	38.000	.429
	Based on trimmed mean	.542	1	38	.467

Dari tabel yang disajikan, terlihat pada kolom Berdasarkan Rata-rata memperlihatkan bahwasannya data awal hasil belajar kognitif dari kelompok eksperimen serta kelompok kontrol nilai sig. = 0,440. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwasannya variasi data pretest dari kedua kelompok, eksperimen dan kontrol, dianggap homogen karena nilai sig.=0,440 > 0,05.

c. Analisis Data Akhir

1) Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas pada data akhir dilaksanakan untuk mengevaluasi apakah data hasil tes akhir "*posttest*" dari kelompok kelas kontrol serta eksperimen, yang diperoleh setelah penerapan perlakuan, memiliki distribusi normal atau tidak. Proses pengujian normalitas data akhir dilaksanakan mempergunakan "*SPSS versi 26 for Windows*" dengan mempergunakan metode uji *Liliefors (Shapiro-Wilk)*, karena jumlah sampel yang terlibat <50. Pengujian normalitas data dilaksanakan mempergunakan aturan berikut: nilai Sig.>0,05 memperlihatkan data tersebut berdistribusi normal, serta

nilai Sig.<0,05 memperlihatkan data tersebut tidak berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas:

Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Data Akhir (*Posttest*)

Kelas Kontrol

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PosttestKelasKontrol	.143	20	.200*	.915	20	.080
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Dari tabel yang diberikan, hasil uji normalitas *Lilliefors* pada data akhir (*posttest*) kelas kontrol terdokumentasi dalam kolom *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel yang terlibat < 50 siswa. Hasil uji ini memperlihatkan nilai sig. 0,080, di mana nilai sig.= 0,080>0,05, mengindikasikan bahwasannya data mengikuti distribusi normal.

Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas Data Akhir (*Posttest*)

Kelas Eksperimen

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PosttestKelasEksperimen	.111	20	.200*	.956	20	.471
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Dari tabel yang tercantum, hasil uji normalitas *Liliefors* pada data akhir (*posttest*) kelas eksperimen dapat ditemukan dalam kolom *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel yang terlibat < 50 murid. Hasil uji memperlihatkan nilai sig, 0,471, di mana nilai sig. = 0,471 $> 0,05$, yang mengindikasikan bahwasannya data mengikuti distribusi normal.

Dari hasil uji normalitas yang sudah dipaparkan sebelumnya, bisa ditarik kesimpulan bahwasannya uji normalitas pada data akhir “*posttest*” hasil belajar kognitif pada kelas kontrol serta kelas eksperimen memperlihatkan bahwasannya kedua kumpulan data mempunyai distribusi normal, karena keduanya memperoleh nilai signifikansi $> 0,05$.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas pada data akhir bertujuan untuk mengevaluasi perbedaan variasi dari hasil tes akhir “*posttest*” dalam perbandingan hasil belajar kognitif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penerapan perlakuan, untuk menetapkan apakah data memiliki varians yang seragam atau tidak. Pengujian homogenitas dilaksanakan setelah memverifikasi bahwasannya data berdistribusi normal. Proses pengujian ini dilaksanakan mempergunakan perangkat lunak “*SPSS versi 26 for Windows*”. Dalam uji homogenitas ini, jika nilai signifikansi Sig $> 0,05$, maka kedua kelompok data dianggap memiliki varians yang homogen.

Sebaliknya, jika nilai $Sig < 0,05$, maka kedua kelompok data dianggap mempunyai varians yang tidak homogen. Berikut yaitu hasil uji homogenitas yang telah diperoleh:

Tabel 4.12 Hasil Uji Homogenitas Data Akhir (Posttest)

Kelas Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol	Based on Mean	2.217	1	38	.145
	Based on Median	2.257	1	38	.141
	Based on Median and with adjusted df	2.257	1	37.850	.141
	Based on trimmed mean	2.100	1	38	.155

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat pada kolom *Based on Mean* yang memperlihatkan bahwasannya data akhir (*posttest*) capaian belajar kognitif murid kelompok eksperimen serta kontrol memperoleh nilai sig. = 0,145. Maka menyimpulkan bahwasannya varians data akhir kelas kontrol serta kelas eksperimen dinyatakan homogen karena memperoleh nilai sig.=0,145 > 0,05.

3) Uji *Independent Sample T Test*

Uji "*independent sample t-test*" dipakai guna mengevaluasi perbedaan *mean* hasil capaian belajar kognitif antara kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran STAD dengan media ular tangga serta kelompok kontrol yang memakai model pembelajaran konvensional. Data yang dianalisis dalam uji ini yaitu

nilai *pretest* serta *posttest* dari kedua kelompok, kontrol serta eksperimen.

Tabel 4.13 Hasil Uji *Independent Sample T Test* (*Pretest*)

Kelas Eksperimen dan Kontrol

		Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper		
HasilPretest Eksperimen danKontrol	Equal variances assumed	.042	.839	1.314	38	.197	3.450	2.626	-1.866	8.766		
	Equal variances not assumed			1.314	37.953	.197	3.450	2.626	-1.867	8.767		

Melalui tabel hasil uji *independent sample t test* data awal (*pretest*), karena data mempunyai varians homogen dapat diamati pada baris Equal Variance Assumed yang memperlihatkan nilai sig.(2-tailed)=0,197. Hasil nilai yang diperoleh sig.(2-tailed)=0,197>0,05 maka H_0 diterima serta H_a ditolak, yang berarti bahwasannya hasil belajar kognitif siswa dalam kelas kontrol serta kelas eksperimenl tidak berbeda secara signifikan.

Tabel 4.14 Hasil Uji *Independent Sample T Test* (*Posttest*)

Kelas Eksperimen dan Kontrol

		Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper		
HasilPosttest Eksperimen danKontrol	Equal variances assumed	.609	.440	4.575	38	.000	13.400	2.929	7.471	19.329		
	Equal variances not assumed			4.575	37.531	.000	13.400	2.929	7.468	19.332		

Sedangkan hasil uji *independent sample t test* pada data akhir (*posttest*), karena data mempunyai varians homogen dapat diamati pada baris *Equal Variance Assumed* yang memperlihatkan nilai $\text{sig.}(2\text{-tailed})=0.000$. Hasil nilai yang diperoleh $\text{sig.}(2\text{-tailed})=0,000 < 0,05$ H_0 di tolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen serta kontrol.

4) Uji *Paired Sample T Test*

Setelah memenuhi uji normalitas, uji hipotesis ini dilaksanakan. Uji *Paired Sample T Test*, juga dikenal sebagai uji-t, dilaksanakan menggunakan “SPSS versi 26 for Windows”. Nilai “*pretest*” sebelum pengajaran dan nilai “*posttest*” setelah perlakuan dipergunakan pada kedua kelas, kelas eksperimen dan kontrol, untuk menentukan apakah hipotesis diterima atau tidak. Dalam penelitian ini, hipotesis berikut dipergunakan:

H_a : Hasil belajar kognitif rata-rata siswa sebelum dan setelah perlakuan berbeda secara signifikan.

H_0 : Hasil belajar kognitif rata-rata siswa sebelum dan setelah perlakuan tidak berubah secara signifikan.

Berikut kriteria uji *paired sampel t tes* (uji-t):

- Dalam konteks signifikansi statistik, jika nilai sig. yang dihasilkan lebih besar ($>$) dari 0,05, maka H_0 akan diterima, sementara H_a akan ditolak. Ini memperlihatkan bahwasannya

tidak ada perbedaan signifikan yang ditemukan dalam rata-rata hasil belajar kognitif siswa sebelum dan setelah pemberian perlakuan.

- Selain itu, jika nilai sig. yang dihasilkan lebih kecil ($<$) 0,05, maka H_0 akan ditolak, serta H_a akan diterima. Ini memperlihatkan adanya perbedaan signifikan dalam rata-rata hasil belajar kognitif siswa sebelum dan setelah pemberian perlakuan.

Tabel 4.15 Hasil Uji Paired Sample T Test Kelas Eksperimen

		Paired Samples Test							
		Paired Differences			.05% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Eksperimen - Posttest Eksperimen	-35.150	15.534	3.473	-35.152	-35.148	-10.120	19	.000

Data tabel tersebut, hasil uji *paired sample t-test* pada kelas eksperimen mengindikasikan bahwasannya nilai pada kolom Lower dan Upper masing-masing yaitu -35,152 dan -35,148, keduanya bernilai negatif. Diperoleh nilai signifikansi (sig.) (2-tailed) sebesar 0,000, yang menandakan bahwasannya sig. (2-tailed) = 0,000 lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, H_0 ditolak, sementara H_a diterima. Hasil ini memperlihatkan bahwasannya hasil belajar kognitif rata-rata siswa sebelum serta setelah perlakuan dengan model pembelajaran STAD dengan bantuan media ular tangga sangat

berbeda. Dengan kata lain, penggunaan model STAD dengan bantuan media ular tangga memiliki dampak yang signifikan pada hasil belajar kognitif siswa.

Tabel 4.16 Hasil Uji Paired Sample T Test Kelas Kontrol

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	.05% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PretestKelasKontrol - PosttestKelasKontrol	-3.000	9.575	2.141	-3.001	-2.999	-1.401	19	.177

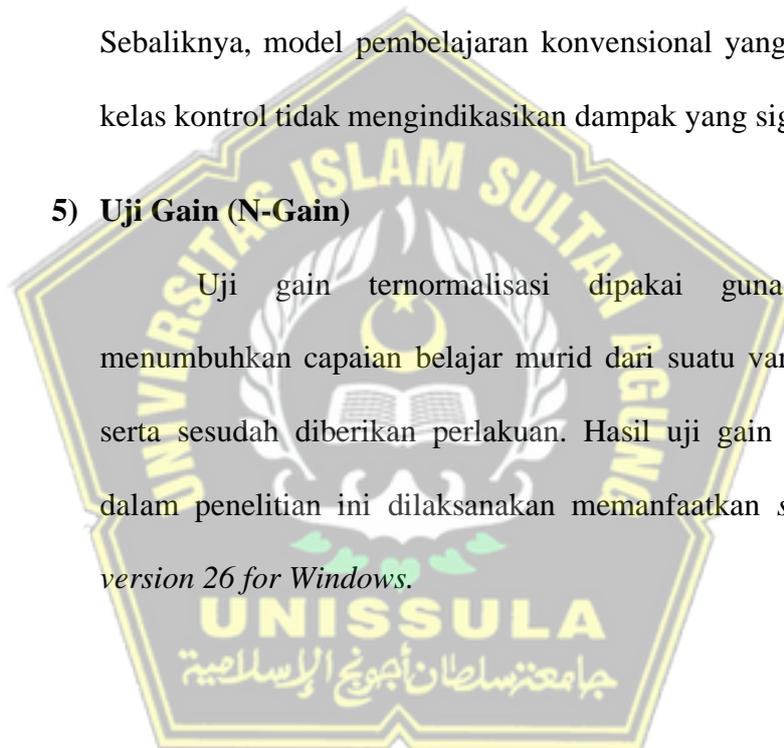
Hasil uji paired sample t-test pada kelas kontrol, seperti yang tercantum dalam tabel di atas, memperlihatkan nilai negatif untuk kedua kolom Lower dan Upper, yakni -3,001 dan -2,999, secara berturut-turut. Nilai signifikansi (sig.) (2-tailed) yang diperoleh yaitu 0,177. Hal ini memperlihatkan bahwasannya sig. (2-tailed) = 0,177 > 0,05. Sehingga, hipotesis nol (H_0) dapat diterima sementara hipotesis alternatif (H_a) harus ditolak. Temuan ini memperlihatkan bahwasannya tidak ada perbedaan yang signifikan dalam rata-rata hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional. Ini mengindikasikan bahwasannya penggunaan model pembelajaran

konvensional tidak mempunyai dampak yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Seperti yang dinyatakan sebelumnya, analisis uji t-test sampel berpasangan memperlihatkan bahwasannya model pembelajaran STAD yang didukung oleh media permainan ular tangga memberikan dampak yang signifikan pada kelas eksperimen. Sebaliknya, model pembelajaran konvensional yang digunakan di kelas kontrol tidak mengindikasikan dampak yang signifikan.

5) Uji Gain (N-Gain)

Uji gain ternormalisasi dipakai guna mengetahui menumbuhkan capaian belajar murid dari suatu variabel sebelum serta sesudah diberikan perlakuan. Hasil uji gain ternormalisasi dalam penelitian ini dilaksanakan memanfaatkan *software SPSS version 26 for Windows*.



Tabel 4.17 Hasil Uji *Paired Sample T Test* Kelas Kontrol

Descriptives					
	Kelas		Statistic	Std. Error	
NGainPresentase	Kelompok Eksperimen	Mean	78.97	2.137	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	74.49	
			Upper Bound	83.44	
		5% Trimmed Mean	78.94		
		Median	79.39		
		Variance	91.306		
		Std. Deviation	9.555		
		Minimum	64		
		Maximum	94		
		Range	30		
		Interquartile Range	16		
		Skewness	.178	.512	
		Kurtosis	-.927	.992	
	Kelompok Kontrol	Mean	39.22	3.228	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	32.46	
			Upper Bound	45.97	
		5% Trimmed Mean	39.22		
		Median	38.97		
		Variance	208.366		
		Std. Deviation	14.435		
		Minimum	12		
		Maximum	66		
		Range	54		
Interquartile Range	23				
Skewness	-.086	.512			
Kurtosis	-.713	.992			

Kelas eksperimen:

Mean (rata-rata) : 78,97

Minimum : 64

Maksimum : 94

Interpretasi : “Menurut perhitungan uji nilai N-Gain, kelas eksperimen mempunyai nilai N-Gain rata-rata (mean) 78,97, atau setara dengan 79%. Ini memperlihatkan bahwasannya, dengan nilai N-Gain minimal 64% dan nilai N-Gain maksimal 94%, kelas eksperimen termasuk dalam kategori Efektif.”

Kelas kontrol

Mean (rata-rata) : 39,22

Minimum : 12

Maksimum : 66

Interpretasi : “Hasil perhitungan nilai N-Gain uji memperlihatkan bahwasannya kelas kontrol termasuk pada kategori tidak efektif dengan nilai N-Gain rata-rata 39,22, atau setara dengan 39,22.”

Berdasarkan informasi di atas, dapat menyimpulkan bahwasannya capaian belajar kognitif murid pada pelajaran IPAS kelas IV SD telah efektif ditingkatkan melalui penggunaan model pembelajaran STAD dengan bantuan sarana ular tangga. Sebaliknya, model pembelajaran konvensional tidak berhasil memperbaiki hasil belajar kognitif siswa.

C. Pembahasan

Penelitian ini mempunyai tujuan yakni guna mengidentifikasi bagaimana pengimplementasian model pembelajaran STAD yang didukung oleh media ular tangga berdampak pada hasil belajar kognitif siswa di kelas

IV di SD Negeri Krikilan I. Selain itu, penelitian ini juga mengukur seberapa baik hasil belajar kognitif siswa di kelas eksperimen yang mempergunakan model STAD melalui ular tangga sebagai media nya dibanding dengan kelas kontrol yang mempergunakan model pembelajaran pembelajar STAD yakni metode pembelajaran kooperatif yang mengatur murid pada kelompok kecil yang mempunyai keberagaman karakteristik, dengan tujuan untuk bersama-sama menyelesaikan permasalahan dan mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berupa ular tangga dimodifikasi menjadi permainan pembelajaran, yang membantu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Ular tangga dimodifikasi menjadi permainan pembelajaran di mana siswa dapat belajar sambil bermain serta menjawab pertanyaan yang disajikan pada permainan tersebut.

Pemanfaatan model dan media pembelajaran ini bertujuan guna menaikkan kemampuan siswa dalam hasil belajar kognitif. Penggunaan berbagai model pembelajaran yang inovatif serta media yang menarik diharapkan bisa membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Dengan memanfaatkan metode pengajaran yang bervariasi, seperti pembelajaran berbasis proyek, diskusi kelompok, atau penggunaan teknologi interaktif, proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, media pembelajaran seperti video edukatif, simulasi, dan perangkat lunak pembelajaran juga berperan penting dalam memperkaya pengalaman belajar siswa. Semua upaya ini dirancang guna

memperkuat pemahaman konsep, meningkatkan daya ingat, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa, sehingga dapat mencapai hasil belajar kognitif yang optimal.

Temuan ini mempergunakan desain *eksperimen quasi eksperimental*. Ini mempergunakan pola desain *eksperimental pretest-posttest control group*, yang melibatkan dua kelompok, yakni kelas eksperimen serta kelas kontrol. Sebelum perlakuan dimulai, kedua kelompok tersebut menerima pretest guna meyakinkan serta mengukur kondisi awal. Setelah itu, kelompok kelas eksperimen diperlakukan mempergunakan model pembelajaran “*Student Teams Achievement of Division*”, yang mempergunakan media ular tangga, sementara kelompok kelas kontrol tetap mempergunakan model pembelajaran konvensional.

Sebelum mendapatkan data untuk penelitian, peneliti melaksanakan uji coba pada perangkat yang akan dipergunakan dalam *pretest* dan *posttest*. Alat ini terdiri dari sepuluh soal tes uraian. Dengan 24 siswa, uji coba instrumen dilaksanakan di SD Negeri Jetiskarangpung I. Tujuan dari uji coba ini yaitu untuk menilai validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesulitan soal-soal yang akan dipergunakan dalam *pretest* dan *posttest* penelitian.

Bahwasannya instrument soal yang berjumlah 10 mempunyai kevalidan dan dapat dinyatakan instrument penelitian layak atau valid untuk dipergunakan. Hasil dari uji reliabilitas pada instrument soal diperoleh reliabilitas sebesar 0,82 yang memperlihatkan bahwasannya butir soal

mempunyai reliabilitas dengan kategori sangat tinggi. Pada perhitungan uji daya beda instrument soal yang berjumlah 10, semua butir soal mempunyai karakteristik daya yang berbeda. Soal yang berkriteria daya pembeda baik ada sebanyak 5 butir soal yang terdapat dinomor 3, 4, 5, 7 dan 8. Sedangkan pertanyaan berkriteria daya pembeda cukup ada sebanyak 5 butir soal yang terdapat di nomor 1, 2, 6, 9 dan 10. Pada hasil uji tingkat kesukaran instrumen soal dari 10 butir memperoleh hasil dengan berkriteria taraf kesukaran yang berbeda-beda. Ada 2 butir pertanyaan berkriteria sulit pada no. 1 serta 2. Terdapat 3 butir dengan berkriteria cukup pada nomor 5, 6 dan 9. Terdapat 5 butir dengan berkriteria mudah pada nomor 3, 4, 7, 8 dan 10.

Setelah menyelesaikan uji coba instrumen dan menganalisis hasilnya, peneliti melanjutkan dengan proses penelitian dan pengambilan data di kelas IV SDN Krikilan I dan SDN Kemijen 3. Studi ini melibatkan dua kelompok: kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dua puluh siswa dari kelas IV SDN Krikilan I berada di kelas eksperimen, dan dua puluh siswa dari kelas IV SDN Kemijen 3. Kelas eksperimen menerima perlakuan melalui model pembelajaran STAD dengan ular tangga sebagai medianya, sedangkan kelas kontrol menerima perlakuan melalui model pembelajaran standar. Sebelum pembelajaran atau perawatan dimulai di setiap kelas, peneliti memberikan siswa tes awal, juga dikenal sebagai pretest, guna mengidentifikasi kemampuan awal mereka. Setelah *pretest* dilaksanakan, proses pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan perlakuan di tiap-tiap kelas. Kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran STAD

dengan bantuan ular tangga sebagai medianya, sementara kelas kontrol mempergunakan model pembelajaran konvensional.

Dalam analisis data awal, peneliti melaksanakan pengujian normalitas dan pengujian homogenitas terhadap data awal (*pretest*) dari kedua kelompok, yaitu kelas kontrol serta kelas eksperimen. Perolehan uji normalitas *Liliefors* pada data awal (*pretest*) kelas kontrol memperlihatkan nilai sig. 0,140, yang mana nilai sig. = 0,140 > 0,05 sehingga menyimpulkan bahwasannya data tersebut berdistribusi normal. Begitu juga dengan hasil uji normalitas *Liliefors* pada data awal (*pretest*) kelas eksperimen, dimana nilai sig. sebesar 0,219, yang mana nilai sig. = 0,219 > 0,05 memperlihatkan bahwasannya data tersebut juga berdistribusi normal. Kedua hasil uji normalitas memperlihatkan bahwaasannya nilai sig. > 0,05, sehingga data awal dari kedua kelas dapat disimpulkan mempunyai distribusi normal. Selain itu, hasil dari uji homogenitas data awal (*pretest*) kelas eksperimen dan kelas kontrol memperlihatkan nilai sig. 0,440, yang mana nilai sig. = 0,440 > 0,05. Hal ini menandakan bahwasannya data awal (*pretest*) dari kedua kelompok mempunyai varians yang homogen.

Dalam analisis data akhir, peneliti melaksanakan uji homogenitas, uji normalitas, uji *paired sample t-test*, uji gain *N-Gain*, serta uji *independent sample t-test* pada data akhir "*posttest*" dari kelas kontrol serta eksperimen. Hasil uji normalitas *Liliefors* untuk data akhir "*posttest*" kelas kontrol memperlihatkan nilai sig. 0,080, > 0,05. Ini mengindikasikan bahwasannya data berdistribusi normal. Sama halnya dengan kelas

eksperimen, di mana hasil uji normalitas Liliefors bagi data akhirnya memperlihatkan nilai sig. 0,471, yang juga $> 0,05$, menandakan distribusi normal. Kedua hasil tersebut memperlihatkan nilai signifikansi lebih dari 0,05, yang berarti kedua kelas mempunyai distribusi data yang normal. Selanjutnya, uji homogenitas untuk data akhir kedua kelas memberikan nilai sig. 0,145, $> 0,05$, memperlihatkan bahwasannya varians data akhir kedua kelompok yaitu homogen.

Pada uji *independent sample t-test* terhadap data awal (*pretest*) kelas kontrol serta kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan, diperoleh nilai sig.(2-tailed)= 0,197 $>0,05$. Oleh karena itu H_0 diterima serta H_a ditolak. Hal ini memperlihatkan bahwasannya tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif siswa di kelas kontrol serta kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan. Sementara pada uji *independent sample t-test* terhadap data akhir (*posttest*) kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan, diperoleh nilai sig. (2-tailed)= 0,000 $< 0,05$. Dalam hal ini, H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, Hasil kognitif siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan berbeda secara signifikan. Dengan demikian, bisa ditarik kesimpulan bahwasannya, sehubungan dengan hasil pretest, tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil kognitif siswa di kelas eksperimen serta kelas kontrol. Namun, pada hasil posttest, hasil belajar kognitif siswa di kedua kelompok tersebut berbeda secara signifikan.

Dalam uji *paired sample t-test* untuk kelas eksperimen, nilai pada kolom Lower yaitu -35,152 serta Upper yaitu -35,148. Nilai (sig.) (2-tailed) yaitu 0,000, yang berarti $\text{sig. (2-tailed)} = 0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak serta H_a diterima. Temuan ini memperlihatkan terdapatnya perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan mempergunakan model pembelajaran STAD dengan bantuan media ular tangga. Sementara dalam uji *paired sample t-test* untuk kelas kontrol, nilai pada kolom Lower yaitu -3,001 dan Upper yaitu -2,999. Nilai (sig.) (2-tailed) yaitu 0,177, yang berarti $\text{sig. (2-tailed)} = 0,177 > 0,05$, sehingga H_0 diterima serta H_a ditolak. Temuan ini mengindikasikan bahwasannya tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif rata-rata siswa sebelum serta sesudah perlakuan dengan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian, bisa ditarik kesimpulan bahwasannya, pada kelas eksperimen, hasil belajar kognitif siswa dipengaruhi secara signifikan oleh model pembelajaran STAD dengan bantuan media ular tangga.

Tabel 4.18 Hasil Pretest dan Posttest

No	Kelas	Jumlah Siswa	Hasil	Nilai		
				Minimal	Maksimal	Rata-rata
1	Eksperimen	20	Pretest	30	70	46,10
			Posttest	60	97	81,25
2	Kontrol	20	Pretest	15	50	32,70
			Posttest	47	83	58,60

Hasil pretest sebelum perlakuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing mencapai nilai min 30, nilai maks 70, serta nilai mean 46,10. Hasil posttest di kelas eksperimen, setelah diberi perlakuan dengan model Pembelajaran STAD dengan bantuan ular tangga sebagai media nya, mencapai peningkatan dengan nilai min 60, nilai maks 97, serta nilai mean 81,25. Hal ini memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah penerapan model pembelajaran STAD berbantuan ular tangga sebagai media nya. Pada kelas kontrol, hasil pretest sebelum perlakuan mencapai nilai min 15, nilai maks 50, serta nilai mean 32,70. Setelah perlakuan dengan model pembelajaran konvensional, hasil posttest meningkat sedikit, mencapai nilai min 47, nilai maks 83, serta nilai mean 58,60. Dengan demikian, bisa ditarik kesimpulan bahwasannya tidak terjadi peningkatan hasil belajar kognitif murid pada kelas kontrol yang mempergunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan analisis data dalam penelitian ini, ditemukan bahwasannya penerapan model Pembelajaran STAD dengan bantuan media ular tangga mempunyai dampak signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hal ini tercermin dari perbandingan rata-rata hasil pretest antara kelas eksperimen (46,10) serta kelas kontrol (32,70), serta rata-rata hasil posttest antara kelas eksperimen (81,25) serta kelas kontrol (58,60). Hasil dari uji independent sample

t-test dan uji paired sample t-test memperlihatkan nilai (sig.) (2-tailed) sebesar $0,000 < \text{nilai alpha } 0,05$, sehingga H_0 ditolak serta H_a diterima. Temuan ini memperlihatkan bahwasannya hasil belajar kognitif siswa di kelas eksperimen, yang menerapkan model Pembelajaran “*Students Teams Achievement Division*” berbantuan media ular tangga, mengalami peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang mempergunakan pembelajaran konvensional. Selain itu, pada uji gain kelas eksperimen memperoleh hasil sebesar 78,97 atau 79% dengan kategori efektif, sementara kelas kontrol memperoleh hasil sebesar 39,22 atau 39% dengan kategori tidak efektif. Temuan ini menegaskan bahwasannya penerapan model pembelajaran “*Students Teams Achievement Division*” dengan dukungan media ular tangga berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Dengan demikian, model pembelajaran “*Students Teams Achievement Division*” yang didukung oleh media ular tangga terbukti efektif dalam mengembangkan hasil belajar kognitif siswa di mata pelajaran IPA kelas IV SDN Krikilan I.



Gambar 4.1 Rata-Rata Skor Indikator Hasil Belajar Kognitif

Berdasarkan skor mean dari indikator hasil belajar kognitif pada gambar di atas, pada indikator hasil belajar kognitif kemampuan memahami terdapat pada soal nomor 1, 2, 7 dan 8. Hasil rata-rata indikator kemampuan memahami dari skor *pretest* kelas eksperimen diperoleh 1,2 dan *pretest* kelas kontrol diperoleh 1,1. Sedangkan dari skor *posttest* kelas eksperimen diperoleh 2,2 serta *posttest* kelas kontrol 1,1.

Indikator hasil belajar kognitif kemampuan menganalisis terdapat pada soal nomor 3, 4, 5, 6, 9 dan 10. Hasil rata-rata skor indikator kemampuan menganalisis dari skor *pretest* kelas eksperimen diperoleh 1,5 dan *pretest* kelas kontrol diperoleh 1,2. Sedangkan dari skor *posttest* kelas kontrol 1,2 serta kelas eksperimen diperoleh 2,6.

Pada kemampuan memahami diaplikasikan pada soal nomor 1, 2, 7 dan 8. Soal nomor 1 mempunyai tingkat kesukaran dengan kategori sukar, soal nomor 2 dengan kategori sulit, soal no 7 dengan kategori mudah, dan soal nomor 8 dengan kategori mudah. Berdasarkan gambar diagram 4.1 di atas, pada kelas kontrol memperoleh *mean* skor *pretest* yang didapatkan pada soal nomor 1 sebesar 1,05, pada soal nomor 2 diperoleh 1,10, pada soal nomor 7 diperoleh 1,00 dan soal nomor 8 diperoleh 1,35. Rata-rata skor pada indikator kemampuan memahami *pretest* kelas kontrol sejumlah 1,13. Sedangkan pada kelompok kontrol *mean* skor *posttest* yang

diperoleh dalam soal nomor 1 yakni 1,05, pada soal nomor 2 diperoleh 1,15, pada soal nomor 7 diperoleh 1,10 dan soal nomor 8 diperoleh 1,20. Rata-rata skor pada indikator kemampuan memahami *posttest* kelas kontrol sejumlah 1,13. Dari hasil tersebut, bisa menyimpulkan bahwasannya tidak ada dampak yang terlihat terhadap pertumbuhan kemampuan memahami pada kelompok kontrol yang menerapkan metode pembelajaran konvensional.

Pretest kelompok eksperimen pada indikator kemampuan memahami memperoleh rata-rata skor *pretest* yang didapatkan pada soal nomor 1 yaitu 1,15, pada soal nomor 2 diperoleh 1,25, pada soal nomor 7 diperoleh 1,30 dan soal nomor 8 diperoleh 1,10. Rata-rata skor pada indikator kemampuan memahami *pretest* kelas eksperimen sejumlah 1,20. Sedangkan pada *posttest* kelas eksperimen rata-rata skor *posttest* yang didapatkan pada soal nomor 1 yaitu 2,10, pada soal nomor 2 diperoleh 2,05, pada soal nomor 7 diperoleh 2,20 dan pada soal nomor 8 diperoleh 2,35. Rata-rata skor pada indikator kemampuan memahami *posttest* kelas eksperimen sejumlah 2,18. Maka bisa ditarik kesimpulan bahwasannya terdapat dampak peningkatan terhadap kapabilitas guna memahami kelas eksperimen yang mempergunakan model STAD bantuan ular tangga sebagai medianya pada kelas IV SDN Krikilan I.

Pada kemampuan menganalisis diaplikasikan pada soal nomor 3, 4, 5, 6, 9 dan 10. Pada soal No.3 mempunyai tingkat

kesukaran dengan kriteria mudah, No.4 dengan kriteria mudah, No. 5 dengan kriteria cukup, No.6 dengan kriteria cukup, No.9 dengan kriteria cukup serta No.10 dengan kriteria mudah. Berdasarkan gambar diagram 4.1 di atas, pada kelas kontrol memperoleh rata-rata skor *pretest* yang didapatkan pada soal nomor 3 sebesar 1,15, pada soal nomor 4 diperoleh 1,35, pada soal nomor 5 diperoleh 1,25, pada soal nomor 6 diperoleh 1,20, pada soal nomor 9 diperoleh 1,00 dan soal nomor 10 diperoleh 1,15. Rata-rata skor pada indikator kemampuan menganalisis *pretest* kelas kontrol sejumlah 1,18. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata skor *posttest* yang didapatkan pada soal nomor 3 diperoleh 1,05, pada soal nomor 4 diperoleh 1,10, pada soal nomor 5 diperoleh 1,05, pada soal nomor 6 diperoleh 1,10, pada soal nomor 9 diperoleh 1,00 dan pada soal nomor 10 diperoleh 1,80. Rata-rata skor pada indikator kemampuan menganalisis *posttest* kelas kontrol sejumlah 1,18. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwasannya tidak ada dampak pada peningkatan kapabilitas menganalisis pada kelompok kontrol yang menerapkan metode pembelajaran konvensional.

Pretest kelompok eksperimen pada indikator kemampuan menganalisis memperoleh rata-rata skor *pretest* yang didapatkan pada soal nomor 3 yaitu 1,20, pada soal nomor 4 diperoleh 1,55, pada soal nomor 5 diperoleh 1,60, pada soal nomor 6 diperoleh 1,55, pada soal nomor 9 diperoleh 1,45 dan pada soal nomor 10 diperoleh

1,40. Rata-rata skor pada indikator kemampuan menganalisis *pretest* kelas eksperimen sejumlah 1,46. Sedangkan pada *posttest* kelas eksperimen rata-rata skor *posttest* yang didapatkan pada soal nomor 3 yaitu 2,45, pada soal nomor 4 diperoleh 2,50, pada soal nomor 5 diperoleh 2,55, pada soal nomor 6 diperoleh 2,50, pada soal nomor 9 diperoleh 2,85 dan pada soal nomor 10 diperoleh 2,75. Rata-rata skor pada indikator kemampuan menganalisis *posttest* kelas eksperimen sejumlah 2,60. Bisa ditarik kesimpulan bahwasnya terjadi peningkatan kapabilitas guna menganalisis pada kelas eksperimen yang mengaplikasikan model pembelajaran STAD dengan bantuan ular tangga sebagai media nya di kelas IV SDN Krikilan I.

Langkah-langkah belajar pada kelompok eksperimen dengan mengaplikasikan model STAD berbantuan sarana ular tangga yakni seperti berikut: peneliti mengelompokkan siswa secara acak menjadi beberapa kelompok, lalu setiap siswa bergabung dengan kelompoknya masing-masing. Setelah itu, peneliti menyampaikan materi pembelajaran mempergunakan power point, sementara siswa secara aktif mengikuti dan mendengarkan penjelasan. Setelah penjelasan selesai, peneliti menyampaikan kesempatan kepada murid guna bertanya jika terdapat ingin ditanyakan atau belum mengerti. Kemudian dilanjutkan dengan belajar melalui media ular tangga. Peneliti membacakan aturan permainan. Media ular tangga

ini dimodifikasi yangmana setiap petak atau kotak terdapat pertanyaan. Setiap kelompok menunjuk salah satu anggotanya untuk bermain. Kemudian menentukan siapa yang akan melempar dadu terlebih dahulu. Jika dadu sudah dilempar dan mata ular yang keluar memperlihatkan banyaknya langkah. Misalnya dadu menghasilkan 5 mata ular maka pemain melangkah sebanyak 5 langkah kemudian dikotak kelima tersebut nanti ada pertanyaan yang harus dijawab bersama kelompoknya. Jika pemain berhasil menjawab atau menyelesaikan soal dengan benar, maka dia diizinkan untuk maju ke petak sejauh jumlah mata ular yang keluar. Namun, jika pemain gagal menjawab soal, dia tetap berada di petak awal. Pemain yang pertama kali mencapai garis finish akan menjadi pemenang dan tidak perlu lagi berpartisipasi dalam permainan. Setiap kelompok akan diberikan penghargaan sebagai bentuk motivasi dan dorongan agar siswa tetap termotivasi dan bersemangat dalam belajar.

Ketika mengajar pada kelas eksperimen, murid memperlihatkan antusias yang tinggi pada saat belajar. Hal ini dikarenakan peneliti mempergunakan presentasi berbasis power point dengan bantuan proyektor LCD saat menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu dengan mempergunakan ular tangga sebagai medianya mampu menarik perhatian murid guna semangat belajar. Karena media ini dikolaborasikan dengan permainan. Jadi, siswa belajar dengan senang dan tidak jenuh atau bosan, bahkan

siswa menjadi lebih aktif. Media pembelajaran ular tangga juga mengajarkan siswa untuk jujur, kerja keras, sportif, serta tanggung jawab dalam menyelesaikan sesuai yang ada di media karena didalamnya terdapat pertanyaan. Permainan dilaksanakan dengan berkelompok, maka dapat mendorong siswa mempunyai jiwa sosial serta adanya komunikasi antar siswa.

Berbeda dengan pembelajaran di kelas eksperimen, di kelas kontrol dilaksanakan pendekatan yang berbeda dengan mempergunakan model pembelajaran konvensional. Di kelas kontrol, peneliti menyampaikan materi hanya melalui teknik sesi tanya jawab serta ceramah. Penjelasan materi yang disampaikan oleh peneliti membuat siswa cenderung kehilangan minat dan kurang fokus. Beberapa siswa bahkan menjadi kurang antusias dan terganggu dengan teman sebangkunya selama proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan minat belajar siswa menurun, dan mereka cenderung menjadi pasif, hanya mendengarkan tanpa terlibat aktif. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran menjadi terbatas karena kurangnya interaksi aktif dan pemahaman yang mendalam. Selain itu, siswa juga enggan bertanya ketika mereka tidak memahami materi yang disampaikan, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar kognitif siswa.

Dalam melaksanakan proses pengajaran kepada siswa, perlu proses belajar mengajar yang aktif, inovatif dan nyaman agar

menciptakan pembelajaran yang bermakna atau berkesan bagi siswa. Menciptakan pembelajaran untuk mendorong siswa aktif, berkolaborasi dan membangun pengetahuan melalui kegiatan diskusi ataupun kerja kelompok. Hal tersebut dapat melalui dengan mempergunakan model, metode dan sarana yang variatif serta inovatif agar membuat siswa tidak bosan dan menjadi aktif. Menurut Fakhriyatu et al., (2018) “STAD yakni suatu model belajar kooperatif yang terbukti efektif saat diimplementasikan pada tahap pembelajaran.”

Berdasarkan analisis data penelitian, bisa ditarik kesimpulan bahwasannya model pembelajaran STAD yang mempergunakan ular tangga sebagai medianya efektif terhadap meningkatnya hasil belajar kognitif siswa. Selanjutnya, model ini bisa diasumsikan sebagai variasi pembelajaran alternatif yang membantu menaikkan hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran IPAS.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Temuan dari penelitian mengungkap bahwasannya penerapan model pembelajaran STAD yang dikombinasikan dengan penggunaan permainan ular tangga berdampak positif pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN Krikilan I. Pada *pretest* kelas kontrol, hasil rata-rata yaitu 32,70, sedangkan pada *posttest* hasilnya yaitu 58,60. Hasil uji *paired sample t test* pada kelas kontrol yang memperoleh hasil *Lower* sebesar -3,001 dan *Upper* sebesar -2,999 dan memperoleh nilai sig. (2-tailed)= 0,177 > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah perlakuan mempergunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini mengindikasikan bahwasannya tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran konvensional. Di sisi lain, pada "*pretest*" kelas eksperimen, rata-rata hasilnya yaitu 46,10, dan pada "*posttest*" hasilnya yaitu 81,25. Melalui uji *paired sample t-test* pada kelas eksperimen, ditemukan hasil *Lower* sebesar -35,152 dan *Upper* sebesar -35,148, dengan nilai (sig.) (2-tailed) sebesar 0,000, < 0,05. Oleh karena itu, H_0 ditolak serta H_a diterima. Hal ini mengindikasikan bahwasannya terdapatnya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif siswa sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran

“*Students Teams Achievement Division*” dengan media ular tangga. Hal ini mengindikasikan bahwasannya penggunaan model pembelajaran STAD dengan bantuan ular tangga sebagai media nya memberikan dampak yang signifikan terhadap kenaikan hasil belajar kognitif siswa. Hasil penghitungan uji N-Gain score memperlihatkan bahwasannya nilai *mean* N-Gain untuk kelas kontrol yakni 39,22 ataupun 39%, yang dapat disimpulkan bahwasannya termasuk dalam kriteria tidak efektif. Sebaliknya, untuk nilai *mean* N-Gain pada kelas eksperimen yakni 78,97 ataupun 79%, yang termasuk dalam kriteria Efektif. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran STAD berbantuan ular tangga sebagai media nya terbukti efektif dalam menaikkan hasil belajar kognitif murid pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD. Di sisi lain, penggunaan model pembelajaran konvensional tidak efisien pada menumbuhkan capaian belajar kognitif murid pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD. Hasil tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwasannya terdapat perbedaan dalam mean hasil belajar kognitif siswa sebelum serta sesudah penerapan model pembelajaran STAD yang didukung oleh bantuan media ular tangga. Dengan demikian, berdasarkan data yang diperoleh, model pembelajaran STAD dengan bantuan ular tangga sebagai media nya terbukti efektif guna meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Krikilan I.

B. Saran

Hasil dari penelitian yang sudah dijelaskan di atas, dengan adanya penelitian ini harapannya yaitu guru dapat menerapkan model belajar STAD dengan bantuan sarana ular tangga guna menumbuhkan capaian belajar kognitif murid. Saran ini bisa menjadi panduan untuk guru dalam menerapkan berbagai model pembelajaran serta media yang bervariasi guna memotivasi serta menaikkan antusias murid dalam proses belajar, serta mengatasi kemungkinan kejenuhan yang mungkin terjadi. Dengan mengimplementasikan saran atau solusi ini, besar harapan bisa memberikan kontribusi positif dalam menaikkan capaian belajar kognitif murid.



DAFTAR PUSTAKA

- Afandi Rifki. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Islam Yapita. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77–89.
- Afifah Nur, H. S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209–216.
- Andriani, R., & Rasto. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa (Learning motivation as determinant student learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80–86. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Anggraena, Y., Felicia, N., Ginanto, D. E., Pratiwi, I., Utama, B., Alhapip, & Widiaswati, D. (2022). Kajian Akademik Kurikulum Untuk Pemulihan Pembelajaran. *Pusat Kurikulum Dan Pembelajaran*.
- Ariani Tri & Agustini Duwi. (2018). Model pembelajaran student team achievement division (stad) dan model pembelajaran teams games tournament (tgt): dampak terhadap hasilbelajar fisika. *SPEJ (Science and Physics Education Journal)*, 1(2), 65–77.
- Astuti, E. P. (2022). Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Peningkatan Pemahaman Konsep Penyerbukan dengan Metode Demonstrasi di Kelas 4 SDN Sukorejo 2 Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 671–680.
- Baiquni Imam. (2016). Penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar metematika. *JKPM*, 01(02), 193–203.
- Budiyono Sri, N. (2019). Improving student learning achievements through application of the student teams achievement divisions (STAD) method. *Journal of Applied Studies in Language*, 3(2), 140–147.

- Fakhriyatu, Z., Nyoman, S., & Alif, M. (2018). Pengaruh model pembelajaran student team achievement division (STAD) dan mind mapping terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR DAN PEMBELAJARAN*, 8(2), 196–205. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i2.3021>
- Febriani Corry. (2017). Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Prima Edukasi*, 5(1), 11–21.
- Hakim Lukman Dori. (2014). Efforts to Improve Student Learning Ourcomes by Using Cooperative Learning Type of Student Teams Achievement Division (STAD). *Proceeding of International Conference On Research*, 8(1), 135–142.
- Hidayati, E. W. (2018). Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies*, 1(1), 61–68.
- Ilma, S., Henie, M., Al-muhdhar, I., Rohman, F., & Saptasari, M. (2020). The correlation between science process skills and biology cognitive learning outcome of senior high school students. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 6(1), 55–64.
- Indraswari, R. (2014). Penerapan Paduan Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Kooperatif Type Student Teams Achievement Division (STAD) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab. *Journal of Arabic Learning and Teaching*, 3(4), 24–30.
- Ismiyanti Yulina. (2016). Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbasis Media Visual Di Kelas IV SDN 02 Temulus. *Jurnal Ilmiah "PENDIDIKAN DASAR," III*(1), 1–6.
- Jupriyanto, N. (2019). Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru terhadap Aktivitas Belajar Siswa SD Negeri 04 Loning. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*.

- Kumala, D. R., Rohmah, Z., & Hidayatulloh, M. K. Y. (2020). Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD di Bandarkedungmulyo. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT BIDANG PENDIDIKAN*, 1(1), 44–47.
- Kusumawardani, N., Siswanto, J., & Purnamasari, V. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar V*, 2(2), 170–174.
- Kusumawati, N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dengan Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SDN Bondrang Kecamatan Sawoo Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2(1), 1–12.
- Lestari, D. G., & Irawati, H. (2020). Literature Review : Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Dan Motivasi Siswa Pada Materi Biologi Melalui Model Pembelajaran Guided Inquiry. *BIOMA*, 2(2), 51–59.
- Muhamad Afandi, D. I. (2013). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) di Sekolah Dasar. Semarang : UNISSULA PRESS.
- Nikmah, E. H., Fatchan, A., & Wirahayu, Y. A. (2016). *Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD), Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. 1–17.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 7911–7915.
- Qorimah, E. N., & Sutama. (2022). Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *JURNALBASICEDU*, 6(2), 2055–2060.
- Ricardo, & Meilani. (2017). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa (The impacts of students ' learning interest and motivation on their learning outcomes). *JURNAL PENDIDIKAN MANAJEMEN PERKANTORAN*, 1(1), 79–92.

- Saarinen Aino, Lipsanen Jari, dkk. (2021). The Use of Digital Technologies at School and Cognitive Learning Outcomes : A Population-Based Study in Finland. *International Journal of Educational Psychology*, 10(1), 1–26. <https://doi.org/10.17583/ijep.2021.4667>
- Sari, M. K. (2015). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Melalui Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum*, 5(1), 89–103.
- Sari Yunita, Y. S. (2021). Efektivitas bahan ajar cerita bergambar bemuatan religius terhadap prestasi belajar siswa kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, VIII(2), 175–185. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.175-185>
- Setiawati, E., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan moral anak. *Jurnal PETIK*, 5(1), 85–91.
- Setiyawan Hery, M. H. (2023). Integrating Puzzles and STAD Model in Teaching Angle Measurement to Elementary School Third Graders : An Action Research Study. *Education and Human Development Journal*, 8(April), 83–90.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhelayanti. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Langsa: Yayasan Kita Menulis.
- Sukma Rizky, Ismiyanti Yulina, U. N. (2022). Pengaruh Blended Learning dengan Model Flipped Classroom Berbantuan Video terhadap Hasil Belajar Kognitif Kompetensi IPA Kelas V The Effect of Blended Learning with Video-Assisted Flipped Classroom Model on Cognitive Learning Outcomes of Science Competenc. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, IX(2), 142–156. <https://doi.org/10.30659/pendas.9.2.142-156>
- Sundayana. (2020). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

- Syamsu, F. N., Rahmawati, I., & Suyitno. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran STAD terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang. *International Journal of Elementary Education*, 3(3), 344–350.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 2(1), 68–73.
- Wibowo, Rahmat, D. (2016). Penerapan Model Kooperatif Tipe STAD dalam Peningkatan Pembelajaran Bangun Datar pada Siswa Kelas V SD. *Kalam Cendekia PGSD Kebumen*, 4(1), 1–7.
- Wiranda Agus. (2020). *Analisis Media Pembelajaran Ular Tangga Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dalam Meningkatkan Minat Belajar*.
- Wulandari, I. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) dalam Pembelajaran MI. *Jurnal Papeda*, 4(1), 17–23.

