

**PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISIONS* (STAD)
BERBASIS MULTIMEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA
SEKOLAH DASAR KELAS III DI KECAMATAN SAMBIT**

Dian Nur Antika Eky Hastuti
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas PGRI Madiun
Nurantika27@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) berbasis multimedia terhadap hasil belajar IPS. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperiment Desain*. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD di Kecamatan Sambit, pemilihan sampel dilakukan secara random, kelas III SDN Wilangan dijadikan kelas kontrol yang diberi perlakuan pembelajaran konvensional berbasis multimedia, sedangkan kelas III SDN Sambit 1 dijadikan kelas eksperimen yang diberi perlakuan pembelajaran STAD berbasis multimedia..

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar kelas kontrol sebesar 12,14 dan untuk kelas eksperimen sebesar 14,17. Melalui pengujian hipotesis diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,037 yang tidak lebih besar dari 0.05 taraf kesalahan yang bisa diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan antara hasil belajar kelas kontrol dengan hasil belajar kelas eksperimen dan hasil penelitian ini mendukung argumen atau teori pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: STAD, multimedia, hasil belajar, IPS

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of cooperative learning type student team achievement divisions (STAD) based on multimedia learning outcomes science society. The design used in this research is Quasi Eksperiment Desain. The population of this study were all third grade students of elementary school in Sambit subdistrict, the sample selection was done randomly, class III Wilangan elementary school used as the control class which was given the conventional multimedia based learning treatment, while the third class of Sambit 1 elementary school was made experimental class treated with STAD based learning Multimedia.

The results showed that the average of control class learning outcomes was 12.14 and for the experimental class of 14.17. Through hypothesis testing obtained value of significance of 0.037 which is not greater than 0.05 acceptable error rate. So it can be concluded that the results showed there was a difference between control class learning outcomes with experimental class learning results and the results of this study supports arguments or cooperative learning theory that can improve student learning outcomes.

Keywords: STAD, multimedia, learning result, science society

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar (media pembelajaran) agar terjadi proses belajar dalam diri siswa (Sadiman, 2003 dalam Nurdin, 2009:59). Dengan demikian pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi (lingkungan eksternal) yang konduktif agar terjadi proses belajar (kondisi internal) pada diri siswa. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai upaya-upaya yang dilakukan oleh sekelompok profesional untuk memberikan kemungkinan dan kemudahan bagi orang lain untuk belajar dengan sengaja, terarah, dan terkendali (Nurdin, 2009:59)

I Nyoman Sudana Degeng (1989:65) mengatakan bahwa teori pengajaran dapat dikatakan komprehensif apabila ia berurusan dengan bagaimana cara mengoptimalkan proses-proses internal ketika seseorang mengajar. Dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa dalam mengajar seorang guru harus memperhatikan peserta didik baik dari segi fisik maupun psikis untuk mencapai keberhasilan belajar. Pengelolaan kelas, strategi pembelajaran, dan media pembelajaran merupakan contoh fisik yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Sedangkan faktor psikis yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa diantaranya karakteristik peserta didik, kemampuan awal peserta didik, dan kondisi emosional peserta didik.

Keberadaan media pembelajaran tidak dapat dipungkiri mempunyai andil dalam mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran dapat menopang peningkatan keberhasilan belajar siswa. Dale (dalam Nurdin Ibrahim, 2009:65) yang menyatakan bahwa media cetak yang hanya dapat dibaca hanya memberikan kontribusi peningkatan pengetahuan siswa sebesar 10%, sementara media *audio visual* dapat meningkatkan pengetahuan siswa sebesar 30%, sedang dengan melalui diskusi siswa dapat memperoleh pengetahuan sebesar 50%, sedangkan apabila siswa melakukan simulasi, bermain peran, dan melakukan kegiatan nyata akan dapat meningkatkan pengetahuan siswa sebesar 90%. Dari penjelasan tersebut jelaslah bahwa keberadaan dan juga pemilihan media pembelajaran menentukan seberapa besar pesan atau inputan yang kita berikan dapat ditangkap oleh para siswa.

Penelitian ini membahas tentang Pendidikan IPS. Pada dasarnya pendidikan IPS secara global mempunyai tujuan tertentu yang akan dicapai oleh peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Tujuan mata pelajaran PIPS ada tiga macam: (1) pendidikan kemanusiaan yang membantu peserta didik memahami pengalamannya dan bermanfaat dalam kehidupan, (2) pendidikan kewarganegaraan, dan (3) pendidikan intelektual (Soewarso, 2000: 223).

Namun proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial masih mengalami kendala. Selama pembelajaran berlangsung siswa terkesan tidak memperhatikan penjelasan guru, bahkan di antaranya ada yang bermain-main, memperhatikan suasana lain di luar kelas, melamun, ataupun mengantuk. Pada saat guru

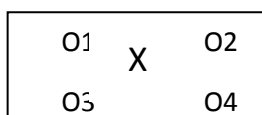
memberikan pertanyaan masalah jual beli, umumnya siswa tidak merespon apalagi menjawab pertanyaan guru, bahkan guru sering menjawab pertanyaannya sendiri.

Berpijak pada latar belakang masalah di atas, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satu langkah yang ditempuh guru adalah menggunakan pembelajaran dengan pendekatan *Cooperative Learning* atau pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama (Eggen and Kauchak dalam Sri Hartati, 2007: 57). Dalam pembelajaran kooperatif siswa bekerja sama dalam kelompok kecil saling membantu untuk mempelajari suatu materi. Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks (Trianto, 2007: 41). Strategi pembelajaran kelompok (*cooperative learning*) banyak dijadikan tema penelitian, tidak sedikit dari hasil penelitian tersebut yang menjelaskan manfaat positif dari pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif STAD berbasis multimedia dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional berbasis multimedia? Sedangkan tujuan penulisannya adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar akuntansi siswa yang diajar dengan metode pembelajaran kooperatif STAD berbasis multimedia dengan hasil belajar akuntansi siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional berbasis multimedia.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, dan termasuk kategori penelitian *quasi eksperiment*, dikatakan *quasi eksperiment* karena dalam melakukan penelitian, peneliti tidak dapat secara penuh mengontrol variable-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *pretest posttest control group design*. Dalam penelitian ini dilakukan *pretest dan posttest* terhadap kelas *control* dan kelas eksperimen untuk dapat mengetahui pengaruh dari *treatment* yang diberikan. Rancangan penelitian digambarkan seperti dibawah ini:



Gambar 1. Rancangan Penelitian (Sugiyono, 2009:112)

Keterangan:

- O1 : *Pretest* kelas eksperimen
- O2 : *Posttest* kelas eksperimen
- O3 : *Pretest* kelas kontrol
- O4 : *Posttest* kelas control
- X : Perlakuan (*treatment*)

Menurut menurut Arikunto, (2006:130) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah semua siswa SD kelas III di Kecamatan Sambit. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *simple random sampling*. Dalam penelitian ini peneliti mengambil 2 kelas sebagai sampel penelitian. Dari sampel yang dipilih tersebut kelas III SDN Wilangan dijadikan kelas kontrol yang diajar dengan metode pembelajaran konvensional berbasis multimedia, sedangkan kelas III SDN Sambit 1 dijadikan sebagai kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran STAD berbasis multimedia. Pengambilan kelas III SDN Wilangan dan kelas III SDN Sambit 1 sebagai sampel didasarkan pada prestasi sekolah tersebut yang hampir sama, sehingga diharapkan kemampuan awal dari kedua kelas ini juga hampir sama sebelum diberikan perlakuan

Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder.

1. Data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan pengukuran atau alat pengambilan data sebagai sumber informasi. Adapun data primer dalam penelitian ini adalah data hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen.
2. Data sekunder, yaitu data yang diperoleh dari pihak kedua atau tidak secara langsung. Adapun data sekunder dalam penelitian ini adalah data diri siswa dalam kelas kontrol dan kelas eksperimen

Adapun teknik yang dilakukan peneliti dalam proses pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Data primer, yaitu berupa hasil *pretest* dan *posttest* siswa dikumpulkan dengan mengadakan tes tertulis dalam bentuk soal uraian
2. Data sekunder, yaitu data tentang diri siswa diperoleh melalui dokumentasi dari pihak terkait sekolah.

Sedangkan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes (*pretest* dan *posttest*) yang berupa soal uraian menjurnal yang telah divalidasi oleh tim ahli tanpa dilakukan uji coba terlebih dahulu.

Proses analisis data dilakukan melalui 4 tahap pengujian yakni uji normalitas untuk menguji normalitas distribusi data, uji homogenitas untuk menguji homogenitas sampel, uji beda dua rata-rata untuk mengetahui adanya perbedaan kemampuan awal siswa, dan terakhir pengujian hipotesis untuk menguji kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data Kemampuan Awal Siswa

Dalam penelitian ini data kemampuan awal siswa diperoleh melalui *pretest* yang dilakukan peneliti sebelum melakukan proses eksperimen atau pemberian

perlakuan. Berdasarkan hasil perhitungan melalui program SPSS diketahui bahwa nilai tertinggi untuk kelas kontrol dan eksperimen adalah 100, sedangkan nilai terendah kelas kontrol dan eksperimen adalah 0 dan 50, selain itu dapat dideskripsikan bahwa kemampuan awal kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol, hal ini dilihat dari kelas eksperimen sebesar 77.8947 sedangkan rerata kelas kontrol 75.5556. Akan tetapi untuk mengetahui lebih lanjut apakah kemampuan awal siswa kelas kontrol dengan kelas eksperimen tidak terdapat perbedaan perlu dilakukan uji beda rata-rata. Dari uji beda rata-rata kemampuan awal siswa dengan menggunakan uji T diperoleh nilai signifikansi 0.642 yang berarti lebih besar dari 0.05. Dari perhitungan ini dapat diambil kesimpulan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan awal siswa kelas kontrol dengan kemampuan awal siswa kelas eksperimen. Adapun kemampuan awal siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel .1 Deskripsi Kemampuan Awal siswa

Kelas	N	Minimum	maximum	rerata	Standart Deviasi	Varians
Kontrol	26	0	100	75.5556	26.12546	682.540
eksperimen	28	50	100	77.8947	15.96582	254.908

Sumber : Data diolah (SPSS for Windows)

Data Kemampuan Akhir Siswa

Data kemampuan akhir siswa diperoleh dari nilai *posttest* setelah diberi perlakuan metode pembelajaran yang berbeda. Berdasarkan hasil perhitungan melalui program SPSS dapat diketahui bahwa nilai minimum kemampuan akhir siswa untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 60 dan 50, sedangkan nilai maksimum untuk keduanya adalah 100. Rata-rata kemampuan akhir siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kemampuan akhir siswa kelas kontrol, hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata kemampuan akhir siswa kelas kontrol sebesar 86.6667 sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 91.0526. Adapun kemampuan akhir siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel .2 Deskripsi Kemampuan Akhir Siswa

kelas	N	Minimum	maximum	rerata	Standart Deviasi
Kontrol	26	-60	100	86.6667	13.30950
eksperimen	28	- 50	100	91.0526	15.38505

Sumber : Data diolah (SPSS for Windows)

Data Hasil Belajar Siswa (*Gainscore*)

Data hasil belajar siswa (*Gainscore*) diperoleh dari selisih antara skor *posttest* dan skor *pretest*. Berikut ini adalah data hasil belajar siswa (*Gainscore*) kelas kontrol dan eksperimen. Berdasarkan hasil perhitungan melalui program SPSS besarnya *Gainscore* terendah untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah -30 dan -10, sedangkan *Gainscore* tertinggi untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 100 dan 50. Rata-rata *Gainscore* kelas eksperimen lebih tinggi dari pada *Gainscore* kelas kontrol, hal ini ditunjukkan dengan nilai *Gainscore* 14.1679 untuk

kelas eksperimen dan 12.1411 untuk kelas kontrol. Adapun data hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel .3 Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa (*Gainscore*)

kelas	N	minimum	maximum	rerata	Standart Deviasi
Kontrol	26	30	100	12.1411	30.68529
eksperimen	28	10	50	14.1679	13.97010

Sumber : Data diolah (*SPSS for Windows*)

Pengujian Hipotesis

Sebelum melakukan uji hipotesis peneliti terlebih dahulu melakukan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas, dan uji homogenitas. Dalam uji normalitas hasil uji *Kolmogorov- Smirnov* menunjukkan nilai signifikansi untuk kelas kontrol sebesar 0.053 yang lebih besar dari 0.05 sehingga dapat dikatakan bahwa *gainscore* kelas kontrol berdistribusi normal. Adapun hasil perhitungan uji normalitas kelas kontrol dapat dilihat melalui data berikut:

**Tabel 4. Hasil uji normalitas kelas kontrol
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Gainscore Kelas Kontrol
N		26
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	11.1111
	Std. Deviation	30.68529
Most Extreme Differences	Absolute	.225
	Positive	.225
	Negative	-.090
Kolmogorov-Smirnov Z		1.348
Asymp. Sig. (2-tailed)		.053

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber : Data diolah (*SPSS for Windows*)

Sedangkan nilai signifikansi untuk kelas eksperimen adalah 0.019 yang kurang dari 0.05 dan dapat disimpulkan *gainscore* kelas eksperimen berdistribusi tidak normal. Karena data *gainscore* tidak memenuhi syarat berdistribusi normal maka analisis pengujian hipotesis dilakukan dengan teknik statistik non parametrik dengan *Mann Whitney U Test*. Adapun hasil perhitungan uji normalitas kelas eksperimen dapat dilihat melalui data berikut:

**Tabel 5. Uji normalitas kelas eksperimen
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Gainscore Kelas Eksperimen
N		28
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	13.1579
	Std. Deviation	13.97010
Most Extreme Differences	Absolute	.247
	Positive	.247
	Negative	-.147
Kolmogorov-Smirnov Z		1.525
Asymp. Sig. (2-tailed)		.019

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber : Data diolah (*SPSS for Windows*)

Untuk uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah *gainscore* homogen atau tidak. Uji homogenitas ini menggunakan uji kesamaan dua varian dengan uji Levene. Hasil uji Levene menunjukkan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varian *gainscore* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah tidak homogen. Karena data yang akan diuji tidak berdistribusi normal dan juga tidak homogen maka pengujian hipotesis dilakukan dengan teknik analisis *Mann Whitney U Test*. Adapun hasil perhitungan uji homogenitas menggunakan bantuan program *SPSS for windows* dapat dilihat melalui data berikut:

**Tabel 6. Uji Homogenitas
 Test of Homogeneity of Variances**

Gainscore			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
19.459	1	72	.000

Sumber : Data diolah (*SPSS for Windows*)

Dari pengujian normalitas dan juga homogenitas didapat kesimpulan bahwa data *gainscore* tidak berdistribusi normal dan tidak homogen, untuk itu dalam penelitian ini dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik nonparametrik *Mann Whitney U Test*. Pengujian hipotesis dengan teknik ini adalah untuk menguji apakah terdapat perbedaan antara *gainscore* kelas kontrol dengan *gainscore* kelas eksperimen. Adapun hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik nonparametrik *Mann Whitney U Test* menggunakan bantuan program *SPSS for windows* dapat dilihat melalui data berikut:

**Tabel 7. Uji hipotesis
 Mann-Whitney Test
 Test Statistics^a**

	Gainscore
Mann-Whitney U	548.500
Wilcoxon W	1214.500
Z	-1.488
Asymp. Sig. (2-tailed)	.037

a. Grouping Variable: Kelas

Sumber : Data diolah (*SPSS for Windows*)

Dari pengujian menggunakan *SPSS for windows* diketahui bahwa nilai signifikansi adalah sebesar 0.037. Hal ini berarti nilai signifikansi tidak lebih besar dari 0.05 taraf kesalahan yang bisa ditoleransi, dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen ditolak. Sedangkan hipotesis dalam penelitian ini yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan metode *cooperative STAD* berbasis multimedia lebih baik dibanding hasil belajar siswa dengan metode konvensional berbasis multimedia diterima, karena hasil perhitungan menyatakan hasil belajar keduanya berbeda.

PEMBAHASAN

Dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik nonparametrik *Mann Whitney U test* diperoleh nilai signifikansi 0.037 yang tidak lebih besar dari 0.05 sehingga disimpulkan terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa kontrol yang diberi perlakuan pembelajaran konvensional berbasis multimedia dengan hasil belajar kelas eksperimen yang diberi perlakuan pembelajaran kooperatif STAD berbasis multimedia.

Dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif di kelas yang berbasis multimedia siswa merespon dengan baik penyampaian materi yang diberikan melalui multimedia, siswa merasa lebih mudah memahami materi yang diberikan dengan ilustrasi transaksi yang sudah sering mereka lakukan. Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Hamalik, 2008:200). Hal ini menunjukkan bahwa keberadaan media dalam proses pembelajaran tidak hanya untuk kemudahan proses penyampaian materi, akan tetapi lebih dari itu keberadaan media dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar, minat dan motivasi ini pada akhirnya akan membuat hasil belajar siswa menjadi lebih baik dan maksimal.

Selanjutnya Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2002:22-23) menyatakan bahwa beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pengajaran di kelas atau sebagai cara utama pengajaran diantaranya adalah pelajaran dapat menjadi lebih menarik dan interaktif, lebih cepat, dan kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan. Ketika pelajaran dirasa lebih menarik dan interaktif, siswa akan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran, disamping itu pembelajaran yang lebih interaktif akan menghasilkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Terjadinya komunikasi dua arah ini membantu siswa dalam memaksimalkan menyerap informasi/pesan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Keberadaan media juga membantu dalam mengatasi perbedaan gaya belajar siswa, dengan keberadaan media dapat memenuhi kebutuhan gaya belajar siswa yang berbeda-beda, apakah mereka termasuk dalam kategori auditori, visual, atau kinestetik. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa keberadaan media dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Stahl (dalam Isjoni,2010:12) menyatakan bahwa *cooperative learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik dan meningkatkan sikap tolong-menolong dalam perilaku sosial. Juliati (dalam Isjoni,2000:3) menyatakan bahwa metode *cooperative learning* lebih tepat digunakan pada pembelajaran IPS. Stahl menyatakan bahwa dengan model pembelajaran kooperatif siswa dapat memperoleh pengetahuan dari teman kelompoknya yang nantinya dapat membuat hasil belajar siswa lebih baik. Dalam penelitian ini dengan memenuhi unsur ketersediaan media pembelajaran dalam kedua kelas, hasil belajar siswa kelas

eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif secara deskriptif lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan metode konvensional, sedangkan pada pengujian hipotesis hasil belajar keduanya terdapat perbedaan yang signifikan. Sehingga temuan penelitian ini dapat menjelaskan argumen atau teori dari pembelajaran kooperatif yang dapat membuat hasil belajar siswa lebih baik dengan memperoleh pengetahuan dalam kelompok.

Model pembelajaran kooperatif dapat diterapkan untuk memotivasi siswa agar berani mengemukakan pendapatnya, menghargai pendapat teman, dan saling memberikan pendapat. Selain itu dalam pembelajaran model kooperatif siswa dapat saling bekerja sama dan tolong menolong untuk menyelesaikan setiap masalah yang muncul pada saat proses pengerjaan tugas. Hal ini akan menyebabkan siswa tidak merasa sendirian dalam menghadapi kesulitan, sehingga merasa termotivasi untuk belajar dengan keberadaan teman-teman disekelilingnya yang membantu. Keberadaan motivasi dalam proses belajar sangatlah dibutuhkan, dengan adanya motivasi tersebut hasil belajar siswa akan menjadi lebih baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Penelitian tentang pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Divisions (STAD)* berbasis multimedia terhadap hasil belajar IPS siswa Sekolah Dasar Kelas III di Kecamatan Sambit memberikan kesimpulan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa kelas kontrol yang diberi perlakuan pembelajaran konvensional berbasis multimedia dengan kelas eksperimen yang diberi perlakuan pembelajaran kooperatif STAD berbasis multimedia. Dengan demikian temuan penelitian ini membuktikan bahwa argumen teori Stahl menyatakan bahwa *cooperative learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik dan meningkatkan sikap tolong-menolong dalam perilaku sosial.

SARAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, maka penulis dapat memberikan saran hendaknya guru saat mengajar menggunakan media sehingga pembelajaran akan lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad,A. 2002. *Media Pembelajaran (cetakan ketiga)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Ibrahim, Nurdin. *Pembelajaran Berbasis Media Sederhana*. Jurnal Ilmiah Kreatif Volume 6:56-68.
- I Nyoman S, Degeng. 1989. *Ilmu Pengajaran; Taksonomi Variabel*. Jakarta: Depdikbud Ditjen Dikti.
- Isjoni. 2010. *Cooperative Learning*. Jakarta: Alfabeta.
- Rohani,Ahmad. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta:Rineka Cipta.

- Soewarso. 2000. *Kreativitas Guru Dalam Mengajarkan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Edukasi Th XI No. 2. Semarang: FIP Unnes.
- Sudjana, Nana. 1991. *CBSA Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.