

# **Pengaruh Persepsi Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) Berbantuan Media *Flash Card* terhadap Hasil Belajar Kelas IV di SDIT Badrussalam Kawedanan Magetan**

Sri Wahyuni<sup>1</sup>

Ayu Liya Wardani<sup>2</sup>

Moh. Miftahul Choiri<sup>3</sup>

(Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Ponorogo)

[Sriw1493@gmail.com](mailto:Sriw1493@gmail.com) <sup>1</sup>

## **Abstrak**

Penelitian ini membahas tentang: 1) bagaimana penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media *flash card* kelas IV di SDIT Badrussalam Kawedanan Magetan; 2) bagaimana hasil belajar Tematik kelas IV di SDIT Badrussalam Kawedanan Magetan; 3) adakah pengaruh secara signifikan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar Tematik kelas IV di SDIT Badrussalam Kawedanan Magetan. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan penelitian non eksperimen bersifat *ex-post facto*. Dalam penelitian ini populasinya adalah siswa kelas IV SDIT Badrussalam Kawedanan Magetan dengan jumlah 47 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh. Instrumen dalam pengambilan data menggunakan angket dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana. Hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media *flash card* kelas IV SDIT Badrussalam Kawedanan Magetan dalam kategori sedang dengan frekuensi tertinggi sebanyak 27 siswa dengan presentase 57,44%, hasil belajar Tema 7 siswa kelas IV SDIT Badrussalam Kawedanan Magetan dalam kategori sedang dengan frekuensi tertinggi sebanyak 30 siswa dengan presentase 63,83%, dan terdapat pengaruh secara signifikan antara persepsi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku kelas IV di SDIT Badrussalam Kawedanan Magetan Tahun Pelajaran 2019/2020.

*Kata Kunci:* Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD; Media *Flash Card*; Hasil Belajar; Tematik

## PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses penting yang terjadi dalam setiap kehidupan manusia. Oleh karena itu, pemahaman akan konsep belajar sangat diperlukan, terutama bagi kalangan pendidik yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Belajar adalah adanya suatu perubahan tingkah laku yang relatif permanen sebagai hasil yang diperoleh dari pengalaman. Dalam konteks sekolah, belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan siswa untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru, sebagai hasil pengalaman siswa sendiri selama berinteraksi dengan lingkungannya. Jadi, belajar adalah suatu proses penting yang terjadi dalam setiap kehidupan manusia yang ditandai dengan adanya suatu perubahan tingkah laku yang diperoleh dari pengalaman saat berinteraksi dengan lingkungan. Pada dasarnya tujuan dalam proses belajar yang harus dicapai dan dimiliki siswa setelah ia menyelesaikan pengalaman dan kegiatan belajar. Perubahan tingkah laku itulah yang diharapkan dikuasai siswa itulah yang sering disebut hasil belajar.

Sebagaimana yang disampaikan oleh Susanto, bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari pengalaman belajar. Yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan anak yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurut Nawawi dalam K. Brahim hasil belajar dapat diartikan sebagai suatu keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor atau nilai yang diperoleh dari hasil tes materi pelajaran tertentu. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui proses belajar mengajar. Anak yang dikatakan berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya ada faktor internal dan faktor eksternal. Faktor Internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik. Yang termasuk ke dalam faktor ini adalah faktor jasmani, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajarnya.

Adanya pengaruh dari dalam siswa merupakan hal yang wajar, karena hakikat belajar adalah perubahan tingkah laku siswa yang disadarinya. Hasil belajar dalam kerangka studi ini dicapai melalui kegiatan yang mencakup ketiga ranah (domain) yang dikenal dengan nama Taksonomi Bloom. Menurut Benyamin S. Bloom : perubahan tingkah laku yang didapat setelah proses belajar dapat diamati melalui tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Ranah kognitif merupakan hasil belajar yang berhubungan dengan ingatan, pengetahuan, dan kemampuan intelektual. Ranah afektif mencakup hasil belajar yang berhubungan dengan sikap, nilai-nilai, perasaan, dan minat. Ranah psikomotor mencakup hasil belajar yang berhubungan dengan keterampilan fisik atau gerak yang ditunjang oleh kemampuan psikis.

Pembelajaran yang menerapkan kurikulum 2013 menekankan pada pendekatan pembelajaran *student centered* yang lebih memberikan peluang kepada siswa untuk mencari dan mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri (*self directed*) dan dimediasi oleh teman sebaya (*peer mediated instruction*). Peran guru adalah mengkreasi dan memahami model-model pembelajaran inovatif. Dalam suatu proses belajar mengajar di dalam kelas, penggunaan model pembelajaran termasuk dalam faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

Selain menggunakan model pembelajaran, agar kegiatan pembelajaran lebih menarik dan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi guru dapat menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran. Media *flash card* merupakan kartu yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flash card* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Dalam praktiknya, setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam menerima informasi dan menunjukkan kemampuannya dalam memahami pengetahuan yang telah diperolehnya. Sehingga guru harus memiliki keterampilan dalam mengajar. Keterampilan guru dalam mengajar dapat mempengaruhi siswa dalam menerima pelajaran yang diajarkan. Dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dan media *flash card* diharapkan peserta didik dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar dalam pelajaran Tematik.

Persepsi adalah pandangan atau kacamata hidup manusia yang digunakan dalam memandang dan mengartikan sesuatu. Persepsi pada dasarnya menyangkut hubungan manusia dengan lingkungannya. Cara-cara manusia mengerti dan menginterpretasikan stimulus yang ada di lingkungan menggunakan ilmu pengetahuan yang dimiliki manusia itu sendiri. Setelah manusia mampu mengindraikan objek di lingkungannya, kemudian ia akan memproses hasil pengindraannya itu, sehingga timbullah makna tentang objek itu.

Dalam kegiatan belajar mengajar, apabila ada seorang siswa, misalnya tidak berbuat sesuatu yang seharusnya dikerjakan maka perlu di selidiki sebab-sebabnya. Sebab-sebab itu biasanya bermacam-macam, mungkin ia tidak senang dengan pelajaran, mungkin sedang sakit, lapar, atau mungkin ada masalah pribadi dan lain sebagainya. Hal ini berarti pada diri anak tidak terjadi perubahan energi, tidak terangsang untuk melakukan sesuatu, karena tidak memiliki tujuan atau kebutuhan belajar. Keadaan semacam ini perlu dilakukan upaya untuk menemukan sebab-musababnya kemudian mendorong siswa itu mau melakukan pekerjaan yang seharusnya dilakukan yaitu belajar. Dengan kata lain siswa perlu diberikan rangsangan agar tumbuh motivasi dan minat belajar pada dirinya dan guru harus menjawab kebutuhan siswa tersebut dengan mengembangkan motivasi dalam setiap kegiatan interaksi dengan siswanya.

Salah satu yang menunjang keberhasilan siswa adalah minat siswa untuk belajar dan berusaha. Hal ini berarti kesempatan belajar semakin banyak dan optimal jika siswa tersebut menunjukkan keseriusannya dalam mempelajari mata pelajaran sehingga dapat membangkitkan minat untuk belajar. Siswa yang telah termotivasi dalam belajar, ia akan lebih bersemangat dalam mempelajarinya sehingga menimbulkan minat belajarnya. Siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi akan selalu berusaha mencari, menggali, dan mengembangkan potensi dasar (bakatnya), sehingga menimbulkan rasa percaya diri.

Seorang siswa harus memiliki minat belajar yang baik karena minat belajar merupakan suatu usaha atau jalan yang harus dilalui oleh siswa untuk mendapatkan tujuan belajar atau hasil belajar yang maksimum. Minat belajar sangatlah penting dan tidak boleh diabaikan oleh guru di sekolah. Karena dengan minat dalam belajar, guru akan lebih mudah dalam mencapai tujuan belajar dan tujuan pendidikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru SDIT Badrussalam Kawedanan Magetan pada tanggal 6 Januari 2020, menyatakan bahwa pada proses belajar mengajar guru sudah menggunakan berberapa macam model dan media pembelajaran seperti penggunaan model pembelajaran STAD dan media gambar-gambar (*flash card*) yang mendukung materi pelajaran. Dengan bantuan model dan media pembelajaran tersebut dirasa mudah pengaplikasiannya dalam pembelajaran Tematik. Dalam kegiatan pembelajaran sebagian siswa memperhatikan penjelasan guru dengan seksama dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Namun masih ada siswa yang kurang fokus dengan pelajaran seperti masih terdapat siswa yang ramai dengan temannya sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal. Karena kurang optimal dalam kegiatan belajar mengajar, maka hasil belajar dari beberapa siswa belum mencapai ketuntasan.

Berdasarkan data yang diperoleh, hasil belajar Tematik dari 23 siswa kelas IV Abdurrahman yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebanyak 18 siswa. Sedangkan yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebanyak 5 siswa. Hasil belajar Tematik dari 24 siswa kelas IV Zubair yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebanyak 17 siswa. Sedangkan yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebanyak 7 siswa. Berdasarkan uraian hasil belajar Tematik siswa kelas IV SDIT Badrussalam Kawedanan Magetan tersebut, diketahui terdapat beberapa peserta didik yang tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Dari 47 siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal berjumlah 35 siswa atau sebanyak 74% dan yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal berjumlah 12 siswa atau sebanyak 26%.

Berangkat dari masalah tersebut, peneliti menganggap masalah ini perlu diteliti. Peneliti ingin menguji apakah persepsi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media *flash card* berpengaruh terhadap hasil belajar Tematik. Dengan ini peneliti mengambil judul “Pengaruh Persepsi Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV di SDIT Badrussalam Kawedanan Magetan Tahun Pelajaran 2019/2020”

## **TINJAUAN PUSTAKA**

Persepsi adalah pandangan atau kacamata hidup manusia yang digunakan dalam memandang dan mengartikan sesuatu. Persepsi pada dasarnya menyangkut hubungan manusia dengan lingkungannya. Cara-cara manusia mengerti dan menginterpretasikan stimulus yang ada di lingkungan menggunakan ilmu pengetahuan yang dimiliki manusia itu sendiri. Setelah manusia mampu mengindraikan objek di lingkungannya, kemudian ia akan memproses hasil pengindraannya itu, sehingga timbullah makna tentang objek itu.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Munir mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah

pembelajaran aktif yang menekankan aktivitas peserta didik bersama-sama secara berkelompok dan tidak individual. Hamid Hasan seperti yang dikutip oleh Etin Solihatin dan Raharjo mengatakan pembelajaran kooperatif mengandung pengertian bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Kemudian Etin Solihatin dan Raharjo mengatakan *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama yang teratur dalam kelompok yang terdiri dari dua atau lebih dimana keberhasilan bekerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan setiap anggota kelompok tersebut.

STAD merupakan salah satu tipe *Cooperative Learning* yang paling sederhana. Pembelajaran ini bertujuan untuk mendorong siswa melakukan kerja sama, saling membantu menyelesaikan tugas-tugas dan menerapkan keterampilan yang diberikan. Dalam *Cooperative Learning* tipe STAD siswa ditempatkan dalam kelompok belajar beranggotakan empat sampai enam orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerja, jenis kelamin, dan suku. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja di kelompok mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai materi tersebut. Akhirnya kepada seluruh siswa diberikan tes tentang materi tersebut, dan di dalam tes mereka tidak dapat saling membantu. Poin setiap anggota tim ini selanjutnya dijumlahkan untuk mendapatkan skor kelompok. Tim yang mencapai kriteria tertentu diberikan sertifikat atau penghargaan yang lain. Penerapan *Cooperative Learning* tipe STAD merujuk pada konsep Slavin R. yang dikutip oleh Afandi dan Irawan dengan langkah-langkah yaitu: 1) Penyajian materi, 2) Kegiatan kelompok, 3) Tes, 4) Perhitungan skor perkembangan individu, 5) Pemberian penghargaan kelompok.

STAD terdapat enam fase pembelajaran, yaitu:

- a) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa. Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
- b) Menyajikan informasi. Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
- c) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif. Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
- d) Membimbing kelompok bekerja dan belajar. Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
- e) Evaluasi. Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
- f) Memberikan penghargaan. Guru mencari cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, *media* adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Heinich dalam Dryanto, kata *media* merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. *Medium* dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.

*Flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau

memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flash card*. Gambar-gambar pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. *Flash card* hanya cocok untuk kelompok kecil siswa tidak lebih dari 30 orang siswa. Kelebihan *flash card* antara lain mudah dibawa, praktis, gampang diingat, menyenangkan.

Cara menggunakan media *flash card* menurut Susilama dan Cepi, sebagai berikut:

- a) Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa.
- b) Cabutlah satu per satu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan.
- c) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang duduk di dekat guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu per satu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian.
- d) Jika sajian dengan cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut di dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan siswa yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian guru memberikan perintah, misalnya cari gambar candi hindu, maka siswa berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar candi hindu yang belakangnya bertuliskan ciri-ciri candi hindu.

Pembelajaran Tematik menurut Trianto dalam Kuncahyono adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa. Sejalan dengan pendapat tersebut, Prastowo menyatakan pembelajaran Tematik merupakan proses pembelajaran yang penuh makna dan berwawasan multikurikulum, yaitu pembelajaran yang berwawasan penguasaan dua hal pokok terdiri dari penguasaan bahan (materi) ajar yang lebih bermakna bagi kehidupan siswa serta pengembangan kemampuan berpikir matang dan bersikap dewasa agar dapat mandiri dalam memecahkan masalah kehidupan.

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan anak yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Adapun hasil belajar menurut Bloom yang menggolongkan kedalam tiga ranah yang perlu diperhatikan dalam setiap proses belajar mengajar. Tiga ranah tersebut adalah ranah kognitif, efektif, dan psikomotor. Ranah kognitif mencakup hasil belajar yang berhubungan dengan ingatan, pengetahuan, dan kemampuan intelektual. Ranah efektif mencakup hasil belajar yang berhubungan dengan sikap, nilai-nilai, perasaan, dan minat. Ranah psikomotor mencakup hasil belajar yang berhubungan dengan keterampilan fisik atau gerak yang ditunjang oleh kemampuan psikis.

Hasil belajar meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif). Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

**Pemahaman Konsep.** Pemahaman menurut Bloom diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti

apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Penilaian pada ranah kognitif bisa dilakukan dengan teknik tes dan non tes.

**Keterampilan Proses.** Usman dan Setiawan mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerak refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

**Sikap.** Menurut Sardiman, sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola, dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu maupun objek-objek tertentu. Sikap merujuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa banyak jenisnya, namun dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang melakukan belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar diri individu tersebut.

Faktor-faktor internal dibagi menjadi tiga faktor, yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan.

- a) Faktor jasmaniah, meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh.
- b) Faktor psikologis, meliputi inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kelelahan.
- c) Faktor kelelahan, dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis).

Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi belajar, dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

- a) Faktor keluarga, siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
- b) Faktor sekolah, yang mempengaruhi belajar siswa mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

Faktor masyarakat, meliputi kegiatan siswa dala masyarakat, mass media, teman bergul dan bentuk kehidupan masyarakat yang semuanya mempengaruhi belajar..

## METODE

Dalam Penelitian ini penulis menggunakan penelitian non eksperimen. Penelitian non eksperimen ini bersifat *ex-post facto* yaitu penelitian dimana variabel-variabel bebas yang telah terjadi secara alami ketika peneliti mulai dengan pengamatan variabel terikat dalam suatu penelitian. Persepsi penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *Flash Card* sebagai variabel *independent* atau bebas dan hasil belajar sebagai variabel *dependent* atau terikat.

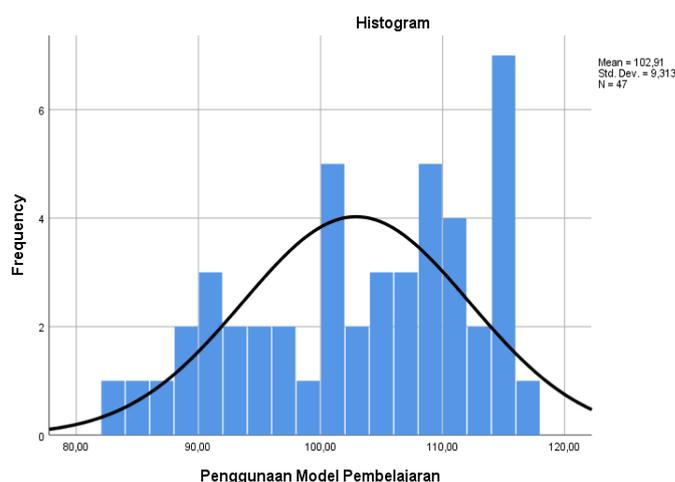
Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDIT Badrussalam Kawedanan Magetan tahun pelajaran 2019/2020. Mengingat jumlah populasi kurang dari 100 maka teknik sampling adalah sampling jenuh yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel pada penelitian ini adalah 47 siswa kelas IV SDIT Badrussalam Kawedanan Magetan tahun pelajaran 2019/2020. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan dokumentasi. Teknik Analisis Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis regresi linier sederhana.

## HASIL PENELITIAN

### Persepsi Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) Berbantuan Media *Flash Card* Siswa Kelas IV SDIT Badrussalam Kawedanan Magetan

Deskripsi data dalam pembahasan ini bertujuan untuk memberikan gambaran data tentang persepsi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *flash card* siswa kelas IV SDIT Badrussalam Kawedanan Magetan. Data ini diperoleh dari angket atau kuesioner yang disebarakan kepada siswa kelas IV SDIT Badrussalam Kawedanan yang berjumlah 47 Responden.

Setelah diketahui hasil rekapitulasi dari angket, diketahui skor tertinggi 116 sedangkan skor terendah 83. Melalui distribusi frekuensi data ganda persepsi penggunaan model pembelajaran STAD berbantuan media *flash card* dapat dibuat histogram sebagai berikut.



Gambar 1. Distribusi Persepsi Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media *Flash Card*

Dari histogram tersebut dapat diketahui bahwa N merupakan jumlah frekuensi total yaitu sebanyak 47 siswa, nilai mean sebesar 102,91 pada nilai standar deviasi sebesar 9,313. Untuk mengetahui lebih jelas tentang persepsi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *flash card* di kelas IV SDIT Badrussalam Kawedanan Magetan dapat dilihat pada tabel berikut:

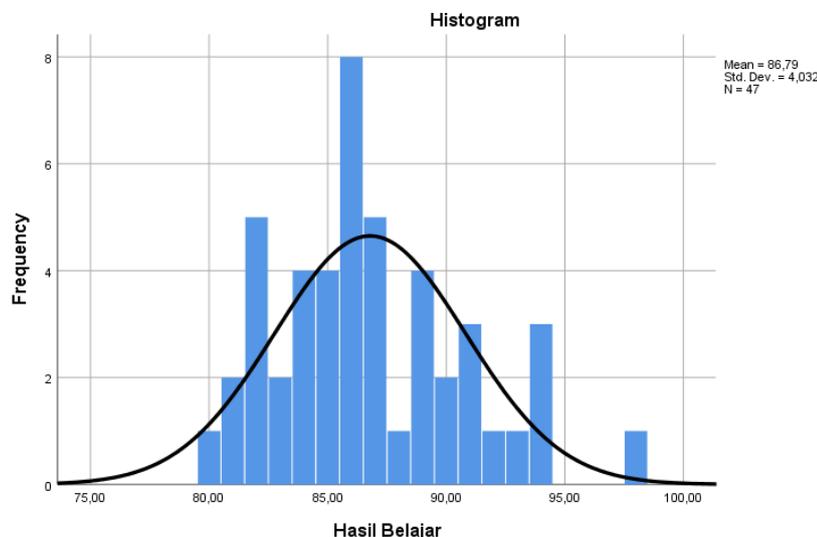
Tabel 1. Kategori Persepsi Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media *Flash Card* Kelas IV SDIT Badrussalam Kawedanan Magetan

No	Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	> 112,223	10	21,28%	Tinggi
2.	93,597 - 112,223	27	57,44%	Sedang
3.	< 93,597	10	21,28%	Rendah
<b>Jumlah</b>		47	100%	

Berdasarkan tabel tersebut, secara umum dapat dikatakan bahwa persepsi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *flash card* kelas IV SDIT Badrussalam Kawedanan Magetan dalam kategori sedang.

### Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDIT Badrussalam Kawedanan

Deskripsi data tentang hasil belajar siswa kelas IV SDIT Badrussalam diperoleh dari dokumentasi. Peneliti memperoleh data hasil belajar siswa dengan melihat nilai rata-rata dari ulangan harian mata pelajaran Tematik. Setelah diketahui data rata-rata hasil belajar mata pelajaran Tema 7 siswa kelas IV SDIT Badrussalam Kawedanan tersebut, melalui distribusi frekuensi data hasil belajar siswa dapat dibuat histogram sebagai berikut:



Gambar 2. Distribusi Hasil Belajar Siswa

Dari histogram tersebut dapat diketahui bahwa N merupakan jumlah frekuensi total yaitu sebanyak 47 siswa, nilai mean sebesar 86,79 pada nilai standart deviasi sebesar 4,032.

Untuk mengetahui lebih jelas tentang hasil belajar Tema 7 siswa kelas IV SDIT Badrussalam Kawedanan Magetan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Kategori Hasil Belajar Tema 7 Siswa Kelas IV SDIT Badrussalam Kawedanan Magetan

No	Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	> 90,822	9	19,15%	Tinggi
2.	82,758 - 90,822	30	63,83%	Sedang
3.	< 82,758	8	17,02%	Rendah
<b>Jumlah</b>		47	100%	

Berdasarkan tabel tersebut, secara umum dapat dikatakan bahwa hasil belajar Tema 7 siswa kelas IV SDIT Badrussalam Kawedanan Magetan dalam kategori sedang.

### Uji Normalitas

Tujuan uji normalitas untuk mengetahui apakah data dari variabel yang diteliti normal atau tidak, guna memenuhi asumsi klasik tentang kenormalan data. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji normalitas dengan rumus *kolmogorov-smirnov* dengan bantuan SPSS versi 25. Diketahui bahwa nilai signifikan sebesar 0,200 lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

### Uji Linieritas

Tujuan uji linieritas untuk mengetahui apakah data dari variabel yang diteliti linier atau tidak. Jika tidak linier maka regresi tidak dapat dilanjutkan. Uji linieritas dilakukan dengan uji SPSS versi 25. Berdasarkan hasil uji linieritas diketahui nilai signifikansi  $> \alpha$  ( $0,250 > 0,05$ ). Maka gagal tolak  $H_0$ , artinya garis regresi model persepsi penggunaan pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar Tema 7 adalah linier.

### Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji heteroskedastisitas dengan uji glejser adalah sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka kesimpulannya adalah tidak terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi.
- Sebaliknya, jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05, maka kesimpulannya adalah terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi.

Diketahui nilai signifikansi (Sig.) untuk variabel persepsi penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe STAD berbantuan media *flash card* adalah 0,353. Karena nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka terima  $H_0$  sehingga tidak terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi.

### Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi linier ada korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode  $t$  dengan kesalahan pengganggu pada periode  $t-1$  sebelumnya. Pengambilan keputusan ada tidaknya autokorelasi menggunakan uji Durbin-Watson (uji DW) dengan ketentuan sebagai berikut:

- Jika  $d$  lebih kecil dari  $dL$  atau lebih besar dari  $(4-dL)$  maka hipotesis nol ditolak, yang berarti terdapat autokorelasi.
- Jika  $d$  terletak antara  $dU$  dan  $(4-dU)$ , maka hipotesis nol diterima, yang berarti tidak ada autokorelasi.
- Jika  $d$  terletak antara  $dL$  dan  $dU$  atau diantara  $(4-dU)$  dan  $(4-dL)$ , maka tidak menghasilkan kesimpulan yang pasti.

Diketahui nilai  $dw$  2,324. Selanjutnya nilai ini akan dibandingkan dengan nilai tabel signifikansi 5%, jumlah sampel  $n=47$  dan jumlah variabel independen 1 ( $k=1$ ) = 1.47 (dilihat pada tabel Durbin Watson) diperoleh nilai  $dU$  1,574 dan  $dL$  1,487. Nilai  $dw$  2,324 lebih besar dari batas atas ( $Du$ ) yakni 1,574 dan kurang dari  $(4-du)$  yakni  $4-1,574=2,426$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada autokorelasi.

### Uji Hipotesis (Analisis Regresi Linier Sederhana)

Tujuan pengujian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh persepsi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku siswa kelas IV SDIT Badrussalam Kawedanan Magetan dengan menggunakan analisis regresi sederhana.

Tabel 3. Persepsi Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Tema 7

Model Summary				
Mode	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,721 <sup>a</sup>	,520	,509	2,826
<b>a. Predictors: (Constant), Persepsi Penggunaan Model Pembelajaran</b>				

Berdasarkan hasil di atas menunjukkan bahwa nilai koefisien sebesar 0,721, artinya persepsi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media *flash card* berpengaruh kuat terhadap hasil belajar Tematik. Hasil perhitungan menunjukkan nilai sig. (2-tailed) = 0,000 lebih kecil dari  $\alpha = 0,005$ , yang dapat diartikan tingkat signifikansi antara keduanya menunjukkan hubungan yang signifikan. Adapun nilai koefisien determinasi atau *R square* sebesar 0,520. Nilai tersebut diketahui bahwa sumbangan variabel independen persepsi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media *flash card* adalah 52%, sementara itu sisanya 48% dipengaruhi variabel independen lain yang tidak masuk dalam model atau tidak sedang diteliti.

## PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data tentang persepsi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan

media *flash card* terhadap hasil belajar Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku dengan menyebarkan kuesioner (angket) yang diisi oleh siswa kelas IV SDIT Badrussalam Kawedanan Magetan Tahun Pelajaran 2019/2020.

Pelaksanaan pembelajaran Tematik di kelas IV dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *flash card* sudah sering digunakan oleh guru dengan menyesuaikan bahan ajar yang akan diajarkan kepada siswa. Terutama pada materi yang membutuhkan adanya kegiatan berkelompok seperti pada materi tentang keragaman budaya Indonesia. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *flash card* terdapat enam fase pembelajaran, yaitu: guru menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, guru menyajikan informasi, Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan atau dengan bantuan gambar-gambar dalam bentuk *flash card*, guru mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif, guru membimbing kelompok bekerja dan belajar, guru melakukan evaluasi, dan guru memberikan penghargaan atas hasil yang diperoleh siswa.

Berdasarkan hasil penghitungan kuesioner (angket) tentang persepsi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *flash card* diketahui bahwa N yaitu sebanyak 47 siswa, nilai mean sebesar 102,91 pada nilai standar deviasi sebesar 9,313. Dalam kategori tinggi dengan frekuensi sebanyak 10 siswa dengan presentase 21,28%, dalam kategori sedang dengan frekuensi sebanyak 27 siswa dengan presentase 57,44% dan dalam kategori rendah dengan frekuensi sebanyak 10 siswa dengan presentase 21,28%. Karena melihat dari hasil data tersebut, frekuensi terbanyak adalah kategori sedang dengan frekuensi sebanyak 27 siswa dengan presentase 57,44%. Dengan demikian secara umum dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *flash card* kelas IV SDIT Badrussalam Kawedanan Magetan dalam kategori sedang.

Berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh dari ulangan harian Tema 7 kelas IV SDIT Badrussalam Kawedanan besarnya nilai mean sebesar 86,79 pada nilai standart deviasi sebesar 4,032. Dalam kategori tinggi dengan frekuensi sebanyak 9 siswa dengan presentase 19,15%, dalam kategori sedang dengan ferkuensi sebanyak 30 siswa dengan presentase 63,83% dan dalam kategori rendah dengan frekuensi sebanyak 8 siswa dengan presentase 17,02%. Karena melihat dari hasil data tersebut, frekuensi terbanyak adalah kategori sedang dengan ferkuensi sebanyak 30 siswa dengan presentase 63,83%. Dengan demikian secara umum dapat dikatakan bahwa hasil belajar Tema 7 siswa kelas IV SDIT Badrussalam Kawedanan Magetan dalam kategori sedang.

Berdasarkan analisis data dengan regresi linier sederhana berkaitan dengan persepsi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku kelas IV di SDIT Badrussalam Kawedanan Magetan Tahun Pelajaran 2019/2020 diperoleh nilai koefisien sebesar 0,721, artinya persepsi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media *flash card* berpengaruh kuat terhadap hasil belajar Tematik. Hasil perhitungan menunjukkan nilai sig. (2-tailed) = 0,000 lebih kecil dari  $\alpha = 0,005$ , yang dapat diartikan tingkat signifikansi antara keduanya menunjukkan hubungan yang signifikan. Nilai *R square* sebesar 0,520, hal ini berarti variabel independen persepsi

penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *flash card* (X) memiliki kontribusi sebesar 52% terhadap hasil belajar Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku siswa kelas IV (Y). Sementara itu sisanya 48% dipengaruhi variabel independen lain yang tidak masuk dalam model atau tidak sedang diteliti.

Berdasarkan hasil analisis data di atas menunjukkan persepsi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *flash card* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku siswa kelas IV. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan “faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya ada faktor internal dan faktor eksternal. Faktor Internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik. Yang termasuk ke dalam faktor ini adalah faktor jasmani, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajarnya, seperti: a) Faktor keluarga, meliputi: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan; b) Faktor sekolah, meliputi: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah; c) Faktor masyarakat, meliputi: kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat”. Dengan teori tersebut, maka persepsi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *flash card* merupakan salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor dari dalam diri peserta didik.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil pembahasan yang dipaparkan di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perespsi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *flash card* kelas IV SDIT Badrussalam Kawedanan dalam kategori sedang dengan frekuensi tertinggi yaitu sebanyak 27 siswa dengan presentase 57,44%.
2. Hasil belajar Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku siswa kelas IV di SDIT Badrussalam Kawedanan Magetan dalam kategori sedang dengan frekuensi teringgi yaitu sebanyak 30 siswa dengan presentase 63,83%.

Hasil uji regresi linier sederhana membuktikan bahwa ada pengaruh secara signifikan antara persepsi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku kelas IV di SDIT Badrussalam Kawedanan Magetan Tahun Pelajaran 2019/2020. Adapun besar pengaruhnya sebesar 52% dan 48% dipengaruhi variabel independen lain yang tidak masuk dalam model atau tidak sedang diteliti.

- Afandi, Muhamad dan Dedy Irawan. *Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teamss Achievement Divisionssss di Sekolah*. Semarang: UNISSULA, 2013.
- Afandi, Muhamad. dkk. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISSULA Press, 2013.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Basuki, Agus Tri. *Analisis Regresi dengan SPSS*. Yogyakarta: KDT, 2015.
- Daryanto. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2010.
- Gozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Badann Penerbit Universitas Diponegoro, 2011.
- Hermawan, Dedi. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Idayani, Ni Putu. *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Model STAD Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Kelas VII SMP*. Journal of Education Action Research Vol. 2, No. 1, 2018.
- Irawan, Edi. *Pengantar Statistika Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aura Pustaka, 2014.
- Khodijah, Nyayu. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Kristin, Firosalia. *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Ditinjau Dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD*. Scholaria: Vol. 6 No. 2, Mei 2016.
- Malawi, Ibadullah dan Ani Kadarwati. *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. Magetan: AE Media Grafika, 2017.
- Masduki, Arif. *Arba'in Nawawi : Kumpulan 40 Hadits Utama Imam An-Nawawi Dengan Maknanya*. Sinar Wawasan, 2021.
- Maunah,Binti. *Psikologi Pendidikan*. Tulungagung: IAIN Tulungagung Press, 2014.
- Nasution. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 1994.
- Nurseto, Tejo. *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Vol. 8 No. 1, 2011.
- Siregar, Syofiyon. *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual SPSS*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Solihatini, Etin dan Raharjo. *Cooperative Learning, Analisa Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Sudirman. *Model Pembelajaran Kooperatif Tim Pengembangan Pembelajaran Kooperatif*. Pekanbaru: UNRI, 2000.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2006.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana, Jakarta: 2013.
- Susilana, Rudi dan Cipi Riyana. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima, 2018.
- Taniredja, Tukiran. dkk. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana, 2009.
- Unaradjan, Dominikus Dolet. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Penerbit Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, 2019.
- Wulansari, Andhita Dessy. *Aplikasi Statistik Parametrik dalam Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2016.