



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD
BERBANTUAN MEDIA MONOPOLI TATA SURYA TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR**

Tresia Situmorang¹, Jaya Adi Putra², Gustimal Witri³

^{1,2,3}Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

¹tresia.situmorang1658@student.unri.ac.id, ²jaya.adiputra@lecturer.unri.ac.id,

³gustimal.witri@lecturer.unri.ac.id

**THE EFFECT OF STAD COOPERATIVE LEARNING MODEL ASSOCIATED
WITH SOLAR SYSTEM MONOPOLY ON STUDENTS' LEARNING MOTIVATION
IN ELEMENTARY SCHOOL**

ARTICLE HISTORY

Submitted:
08 Juni 2022
08th June 2022

Accepted:
12 November 2022
12th November 2022

Published:
15 Desember 2022
15th December 2022

ABSTRACT

Abstract: Natural Science learning subject (IPA) is a science that studies the universe and its contents, events that occurred within, and complex and broad. Hence, appropriate interesting, and effective media-assisted learning models are needed to achieve students' learning objectives and motivation. STAD as a cooperative learning model emphasizes the interaction between students and other students to motivate and help each other in comprehending and mastering the learning materials. The research is conducted to find out the effect of the Student Team Achievement Divisions (STAD) cooperative learning model on students' learning motivation in the classroom. The research was conducted offline. The research sample involved 60 students based on two classes at class VI of SDN 35 Pekanbaru, which consisted of 30 students in the control class taught through the conventional teaching method and 30 students in the experimental class taught through the STAD cooperative learning model associated with the solar system monopoly media. Data are obtained through pretest and posttest. The method used is a quasi-experimental research method with a Nonequivalent Control Group Design. The data are analyzed by using hypothesis testing and t-test analysis techniques. The results indicate that the hypothesis testing is a significant (2-tailed) result of 0.000. Based on the significant value < 0.05, it indicates that Ho is rejected, and Ha is accepted. Thus, it can be concluded that there is an effect of STAD cooperative learning model assisted by the solar system monopoly media on students' learning motivation at class VI of SDN 35 Pekanbaru.

Keywords: STAD, cooperative learning model, solar system monopoly media

Abstrak: IPA adalah ilmu pengetahuan yang mendalami alam semesta beserta isinya, peristiwa yang ada terjadi didalamnya, dan bersifat kompleks dan luas. Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang berbantuan media permainan yang sesuai, menarik, dan efektif, sehingga tercapainya tujuan dan motivasi dalam belajar siswa. Model pembelajaran STAD menekankan interaksi antara peserta didik untuk saling memotivasi dan saling membantu menguasai materi yang dipelajari peserta didik. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran STAD terhadap motivasi belajar siswa di kelas. Penelitian dilakukan secara tatap muka, dengan jumlah sampel dalam penelitian melibatkan 60 siswa, yang mana 30 siswa di kelas kontrol diajarkan dengan metode ceramah dan 30 siswa di kelas eksperimen diberi perlakuan model kooperatif tipe STAD berbantuan media monopoli tata surya. Data diperoleh melalui pra tes dan *posttest*. Metode yang digunakan metode eksperimen dengan desain penelitian kuasi eksperimen desain dengan rancangan *Nonequivalent Control Group*. Data dianalisis dengan teknik analisis uji hipotesis dan uji t. Hasil menunjukkan bahwa uji hipotesis diperoleh hasil signifikan (2-tailed) sebesar 0,000. Maka dilihat dari nilai signifikan < 0,05, artinya Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media monopoli tata surya terhadap motivasi belajar siswa di kelas VI SDN 35 Pekanbaru.

Kata kunci: STAD, model pembelajaran kooperatif, media monopoli tata surya

CITATION

Situmorang, T., Putra, J. A., & Witri, G. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif



PENDAHULUAN

Pada Abad yang ke 21 ini, pendidikan adalah salah satu faktor yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat dan bersosialisasi. Pendidikan berpedoman pada kurikulum yang disesuaikan dengan kondisi negaranya. Pembelajaran IPA berdasarkan implementasi kurikulum 2013 menggunakan sistem keterpaduan. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar. Astalini & Kurniawan (2019) menjelaskan bahwa IPA adalah suatu proses yang dilalui peserta didik yang menghasilkan pemahaman berupa konsep-konsep yang berkaitan tentang alam. IPA adalah ilmu pengetahuan yang mendalami mengenai alam semesta beserta isinya, peristiwa – peristiwa yang ada terjadi didalamnya telah dikembangkan oleh para ahli berdasarkan proses ilmiah (Sudjana, 2013). Salah satu tema pembelajaran IPA yang tepat dilakukan untuk penelitian yaitu tata surya, karena sering disampaikan dengan singkat dan tanpa inovasi atau media yang bagus (Chusniyah, 2016). Tema tata surya memiliki porsi yang tepat untuk didesain menggunakan media monopoli. Media permainan monopoli ini yang berisikan beberapa aturan yang telah diubah disesuaikan dengan SK, KD, dan tujuan dalam pembelajaran (Rohman, 2015). Dalam kegiatan belajar motivasi sangat diperlukan oleh peserta didik, sebab peserta didik yang tidak memiliki motivasi dalam belajar tentu tidak akan melakukan aktivitas belajar (Masni, 2017). Permainan monopoli merupakan salah satu jenis permainan papan yang bertujuan untuk mengumpulkan kekayaan dan menguasai komplek-komplek pada papan permainan menurut Husna dalam (Ulfaeni, Wakhyudin, & Januar Saputra, 2017).

Pada kenyatannya motivasi belajar siswa masih tergolong rendah, penyebab rendahnya motivasi belajar siswa pada

pembelajaran IPA ialah pada pelaksanaan pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah dan penugasan, sehingga proses pembelajaran tidak sesuai dengan yang diharapkan. Untuk mengatasi hal itu maka diperlukan pembaharuan dalam pembelajaran IPA terkhusus materi tata surya. Oleh karena itu dibutuhkan model pembelajaran yang berbantuan media permainan yang sesuai, menarik dan efektif agar materi yang disampaikan dapat membuat siswa memahami materi, sehingga tercapainya motivasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran berbantuan media pembelajaran yang tepat, untuk mendukung proses pembelajaran. Ada beberapa model pembelajaran, salah satunya model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe, salah satu model pembelajaran STAD. Namun jika model pembelajaran saja diterapkan tanpa dukungan dari media pembelajaran yang tepat, maka tujuan dan motivasi belajar siswa tidak tercapai secara optimal.

Dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat membuat siswa termotivasi dan suasana kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Putri, 2017). Media Permainan monopoli dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang tepat untuk membantu proses pembelajaran dan karena secara umum siswa sudah banyak yang mengenal permainan monopoli, sehingga kegiatan belajar mengajar yang dilakukan akan lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Prawira Purwa Atmaja (2014) motivasi memiliki akar kata dari bahasa Latin yaitu “movere” yang berarti “gerak atau dorongan” untuk bergerak. Dengan begitu memberikan motivasi bisa diartikan dengan memberikan daya dorongan sehingga sesuatu yang dimotivasi tersebut dapat bergerak. Mengenai pengertian motivasi

belajar, dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, “motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.

Menurut Ruswandi (2013) motivasi mempunyai fungsi yaitu, mendorong manusia untuk berbuat, menentukan arah perubahan pada tujuan yang hendak dicapai, menyeleksi atau menentukan perbuatan, motivasi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Sedangkan menurut Oemar Hamalik (2013) fungsi motivasi yaitu: Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan tanpa motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar dan Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Menurut Suciati, Septiana & Untari (2016) menyebutkan bahwa media permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat membantu kegiatan belajar menjadi menarik dan membangkitkan motivasi suasana belajar menjadi aktif dan menyenangkan. Motivasi sebagai suatu proses, mengantarkan murid kepada pengalaman-pengalaman yang memungkinkan mereka dapat belajar. Menurut Yandari & Kuswaty (2017) menyatakan media monopoli dapat digunakan sebagai sarana untuk membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar, mengasah kemampuan pemahaman konsep.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen

yang merupakan dari metode penelitian kuantitatif. Desain penelitian adalah quasi experimental design dengan rancangan menggunakan bentuk Nonequivalent Control Group Design. Desain tersebut memiliki kelompok kontrol namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang akan mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kontrol dipilih menggunakan teknik cluster sampling. cluster sampling adalah teknik sampling yang digunakan pada kelompok yang mirip namun beragam secara internal (Handayani et al., 2018).

Dalam penelitian ini terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol, kelas kontrol diberikan sebagai kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media monopoli dan kelas eksperimen diberikan sebagai proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media monopoli tata surya. STAD memiliki kelebihan dan kekurangan menurut kurinasih dkk (2015) kelebihannya yaitu, interaksi sosial yang terbangun dalam kelompok dan mengajarkan menghargai orang lain dan saling percaya. Sedangkan kekurangannya adanya kompetisi diantara anggota masing-masing kelompok dan guru tidak bisa mengarahkan anak. Berdasarkan desain penelitian yang digunakan desain Nonequivalent Control Group Design (Sugiono, 2019). Desain penelitiannya sebagai berikut.

Tabel 1. Nonequivalent Control Group Design

Kelompok	Variabel Terikat	Perlakuan	Posstest
Eksperimen	O ₁	X	O ₁
Kontrol	O ₂	-	O ₂

Nonequivalent Control Group Design

Keterangan tabel 1 :

O₁ = (kuesioner pada kelas eksperimen)

O₂ = (kuesioner pada kelas kontrol),

X = (perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media monopoli edukasi)

O₁ = (kuesioner pada kelas eksperimen)

O₂ = (kuesioner pada kelas kontrol).

Penelitian ini akan dilaksanakan pada siswa kelas VI SD Negeri 35 Pekanbaru,



waktu pelaksanaan penelitian pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Sampel pada penelitian ini terdiri dari 2 kelas yaitu, kelas VIB sebagai kelas eksperimen dan kelas VIC sebagai kelas kontrol. . Adapun jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 60 orang siswa, 30 dikelas kontrol dan 30 dikelas eksperimen. Teknik pengumpulan data adalah langkah paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dalam penelitian adalah mengumpulkan data (sugiyono,2019). Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Angket

Angket akan diberikan peneliti kepada siswa sebanyak 28 pernyataan berupa sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju, yang akan diisi oleh siswa dengan tanda cek list (✓) pada kolom yang telah disediakan. Penelitian ini melakukan tes awal (pretest)

yang dilaksanakan pada pembelajaran dan jika selesai proses pembelajaran dilakukan posttest untuk kelas kontrol dan eksperimen. Lembar angket bertujuan untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA. Adapun indicator motivasi belajar anatar lain (1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan. (4) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (5) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Reliabilitas

Reliabilitas adalah sebagai konsistensi sebuah hasil penelitian dengan menggunakan berbagai metode penelitian dalam kondisi (tempat dan waktu) yang berbeda (Budiastuti and Bandur, 2018). Hasil perhitungan koefisien reliabilitas dengan menggunakan kriteria dari Guilford yaitu

Tabel 2. Kriteria Uji Reliabelitas

Rentang Nilai	Kategori
Antara 0.800 – 1.000	Sangat Tinggi
Antara 0.600 – 0.800	Tinggi
Antara 0.400 – 0.600	Cukup Tinggi
Antara 0.200 – 0.400	Rendah
Antara 0.000 – 0.200	Sangat Rendah

Setelah melaksanakan uji reliabelitas maka

diperoleh sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Reliabelitas dengan SPSS Versi 23

	N	Reliabilitas	Kategori
Guttman split-half coefficient	36	0.920	Sangat Tinggi

Dari hasil penghitungan reliabilitas 40 angket tentang motivasi dengan menggunakan SPSS versi 23 diperoleh tingkat kereliabelitasan yaitu 0,920. Maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan di atas, dapat disimpulkan bahwa instrumen angket dinyatakan reliable dalam kategori tinggi. Adapun teknik analisis dalam penelitian ini adalah:

Analisis Deskriptif

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah skor peserta didik pada kelas

eksperimen dan kelas kontrol pada tes awal (pretest) maupun tes akhir (Posttest). Untuk mempermudah dalam mengolah data dibutuhkan bantuan menggunakan SPSS 23 for Windows.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data (Sugiyono, 2019), taraf signifikansi yang

digunakan yaitu 5% atau 0,05. Uji normalitas dalam penelitian ini dengan bantuan SPSS

versi 23. Adapun ketentuan uji normalitas (Nuryadi,2017) sebagai berikut:

Tabel 4. Ketentuan Uji Normalitas

Normalitas	Kriteria
Hasil signifikan > 0,05	Normal
Hasil signifikan < 0,05	Tidak Normal

Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah varians-variens dalam populasi tersebut homogen atau tidak. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok mempunyai rata-rata yang sama atau tidak. Untuk mendapatkan data yang berdistribusi normal, maka akan

digunakan uji distribusi Chi-square. Kriteria pengambilan keputusan yaitu apabila nilai $\text{sig} > 0,05$, maka data penelitian berdistribusi normal, namun sebaliknya apabila nilai $\text{sig} < 0,05$ maka data penelitian tidak berdistribusi norma (Nuryadi,2017). Ketentuan uji homogenitas sebagai berikut:

Tabel 5. Ketentuan Uji Homogenitas

Normalitas	Kriteria
Hasil signifikan based on mean > 0,05	Homogen
Hasil signifikan based on mean < 0,05	Tidak Homogen

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk melihat adanya pengaruh perlakuan kedua kelas penelitian. Hipotesis merupakan kesimpulan sementara tentang hubungan suatu variabel dengan satu atau lebih variabel yang lain (Nuryadi et al., 2017). Jika dengan taraf signifikan ($\alpha = 0,5$), hasil uji t dapat dilihat pada kolom t-test for equality of means jika $\text{sig} (2\text{-tailed}) < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak dan jika $\text{sig} (2\text{-tailed}) > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

adalah untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan monopoli tata surya terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar kelas VI SD N 35 Pekanbaru. Sebelum melakukan penelitian, instrument angket divalidasi terlebih dahulu oleh expert judgement atau dosen ahli yang dilakukan pada bulan Februari 2022 untuk mengetahui angket yang layak dijadikan instrument penelitian, uji coba angket dilaksanakan pada tanggal 28-29 Januari 2022 dengan pelaksanaan proses pembelajaran luring dengan tatap muka terbatas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskriptif Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 35 Pekanbaru pada siswa kelas VI tahun ajaran 2021/2022. Proses pembelajaran dilakukan secara luring dengan sistem tatap muka terbatas, yang dimana setiap kelas akan dibagi menjadi dua kelas agar jumlah siswa didalam kelas tidak terlalu banyak. Sehingga tetap mematuhi aturan pemerintah dan mematuhi protokol kesehatan. Tujuan penelitian ini

Sampel pada penelitian ini terdiri dari 2 kelas yaitu, kelas VI B sebagai kelas eksperimen dan kelas VI C sebagai kelas kontrol. Peserta didik yang terlibat dari penelitian ini berjumlah 60 siswa yang terdiri dari 30 siswa dari setiap kelas VI B dan VI C. Materi yang akan diajarkan adalah materi tata surya. Peneliti mengajarkan materi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebanyak 3 kali pertemuan. Berikut ini hasil analisis statistic

deskriptif dilakukan untuk memaparkan data penelitian yang mencakup jumlah data, standar deviasi, skor maksimum, skor

minimum, range dan nilai rata-rata. Adapun hasil analisis deskriptif dengan menggunakan SPSS pada penelitian ini sebagai berikut:

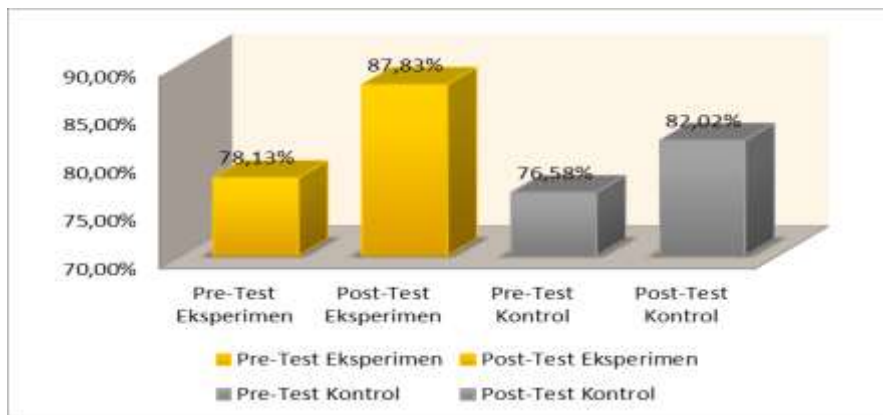
Tabel 6. Hasil Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	30	17	82	99	87.50	4.241
Post-Test Eksperimen	30	20	90	110	98.37	4.860
Pre-Test Kontrol	30	20	78	98	85.77	4.904
Post-Test Kontrol	30	16	85	101	91.87	4.058
Valid N (listwise)	30					

Berdasarkan data diatas maka dapat dilihat pada kelas eksperimen rata-rata pretest eksperimen 87.50, skor maksimum 99, skor minimum 82, standar deviasi 4.241 dan rang 17. Rata-rata posttest eksperimen 98.37, skor maksimum 110, skor minimum 90, standar deviasi 4.860, range 20. Pada kelas kontrol rata-rata pretest kontrol 85.77, skor maksimum

98, skor minimum 78, standar deviasi 4.904 dan range 20. Rata-rata posttest kontrol 91.87, skor maksimum 101, skor minimum 85, standar deviasi 4.058, range 16.

Dari perbedaan nilai skor rata-rata pretest dan posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut disajikan data mean persentase motivasi belajar siswa histogram :



Gambar 1. Diagram Analisis Statistik Deskriptif Mean Motivasi Belajar

Dari diagram diatas dapat disimpulkan skor presentase rata-rata pretest kontrol 76,58% dengan kategori motivasi tinggi dan skor presentase rata-rata posttest kontrol 82,02% dengan kategori tinggi, sedangkan skor presentase rata-rata pretest eksperimen 78,13% dengan kategori tinggi dan skor presentase rata-rata posttest 87,83% dengan kategori sangat tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat perbedaan skor presentase rata-rata pretest dan posttest kelas

kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan kepada kedua kelas. Kelas eksperimen diberikan perlakuan penerapan model pembelajaran Student Team Achievement Divisions berbantuan media permainan monopoli dan kelas kontrol diberikan perlakuan pembelajaran biasa dengan menggunakan metode ceramah oleh guru.

Pelaksanaan Pembelajaran

Pada kelas kontrol dan eksperimen dilaksanakan pretest terlebih dahulu. Selanjutnya pertemuan 1 sampai pertemuan 3 menjelaskan materi, pada kelas kontrol menerapkan pembelajaran pembelajaran biasa (metode ceramah) dan dilakukan sesuai dengan RPP, sedangkan pada kelas eksperimen di pertemuan pertama guru menjelaskan materi tata surya dengan metode model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan mengadakan tanya jawab, kemudian pada pertemuan kedua guru menjelaskan materi tata surya dengan menggunakan model STAD, dan pertemuan ketiga guru meengulangkan materi tata surya dengan bantuan media gambar untuk mengingatkan siswa dalam materi tata surya, setelah itu guru memberikan tugas kepada siswa untuk dijadikan perkerjaan rumah. Pelaksanaan proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan RPP dan langkah langkah model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

Tahap pelaksanaan penelitian pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD, adapun tahapan pelaksanaan sebagai berikut:

Tahap 1 : Tahap awal ini guru menjelaskan materi mengenai tata surya terlebih dahulu yang akan dipelajari oleh peserta didiknya, sebelum itu guru memberikan quis kepada peserta didik dikerjakan secara individu.

Tahap 2 : Siswa diminta untuk duduk berkelompok. Setiap kelompok membentuk kelompok heterogen dengan beranggotakan 3-4 siswa

Tahap 3 : Setiap kelompok dibagikan media monopoli tata surya, setiap kelompok dapat menggunakan

media monopoli dan memahami materi tata surya. Setelah itu guru memberikan lembar diskusi kelompok, setiap kelompok mengerjakan dengan berdiskusi.

Tahap 4 : Setiap kelompok menyusun laporan sementara lembar kerja diskusi dan saling membantu untuk menguasai materi tata surya melalui diskusi antara anggota kelompok, kemudia ada perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka.

Tahap 5 : Guru memberikan quis evaluasi kepada peserta didik yang dikerjakan secara individu.

Tahap 6 : Guru memberikan Penghargaan kepada kelompok yang aktif dan kepada kelompok yang perkembangan skornya tertinggi.

Setelah dilaksanakan pretest pada kedua kelas, peneliti memeriksa dan memberikan skor sesuai dengan nilai tiap- tiap pilihan. Kemudian melakukan posttest (tes akhir) kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setelah guru memberikan materi dan menggunakan model berbantuan media, guru memberikan posttest atau tes akhir kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen dan dinilai sesuai dengan nilai tiap- tiap pilihan. untuk menentukan bagaimana motivasi belajar siswa di kelas kontrol dan dikelas eksperimen

Uji Prasyarat

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal. Adapun data uji normalitas sebagai berikut :

Tabel 7. Uji Normalitas

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Kesimpulan
		Statistic	Df	Sig.	
Motivasi Belajar Siswa	PreTest Eksperimen	0,122	30	0,200 [*]	Normal
	PostTest Eksperimen	0,148	30	0,091	
	PreTest Kontrol	0,112	30	0,200 [*]	Normal
	PostTest Kontrol	0,118	30	0,200 [*]	

Sumber: Hasil pengolahan data IBM Versi 23

Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui dua kelompok data bersifat homogen (sama) atau heterogen (tidak sama).

Tabel 8. Uji Homogenitas Pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,362	1	58	0,299

Sumber: Hasil pengolahan data IBM Versi 23

Berdasarkan tabel diatas Pretest pada kedua kelas uji homogenitas adalah 0,299 berarti homogen, pengambilan keputusan

berdasarkan jika nilai signifikansinya $>0,05$, jadi dapat disimpulkan data pretest homogeny.

Tabel 9. Uji Homogenitas Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,419	1	58	0,826

Sumber: Hasil pengolahan data IBM SPSS Versi 23

Berdasarkan dari tabel di atas dapat dilihat hasil uji homogenitas dari data adalah 0,238 berarti homogen, jadi dapat disimpulkan data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen. Dasar pengambilan keputusan homogen diambil dari jika nilai signifikansinya $> 0,05$ maka data homogen dan begitu sebaliknya.

c. Uji Hipotesis
 Setelah data berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya melakukan uji hipotesis menggunakan uji t atau independent sampel test dengan menggunakan SPSS Versi 23, diperoleh hasil uji hipotesis sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Rata-Rata Posttest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	
Posttest	Eksperimen	30	98,37	4,860
	Kontrol	30	91,87	4,058

Sumber: Hasil pengolahan data IBM SPSS Versi 23.

Tabel diatas menunjukkan kedua kelompok memiliki data 30, posttest kelompok yang diberi perlakuan atau kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol

dilihat dari nilai rata-ratanya kelas eksperimen 98,37 dengan kelas kontrol 91,87. Sehingga pengaruh motivasi belajar siswa di dalam kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Tabel 11. Hasil Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Motivasi Belajar Siswa	Equal variances assumed	0,193	0,826	5,623	58	0,000	6,500	1,156	4,186	8,814
	Equal variances not assumed			5,623	56,209	0,000	6,500	1,156	4,186	8,815

Sumber: Hasil pengolahan data IBM SPSS Versi 23.

Berdasarkan tabel 6 dapat diketahui hasil uji diatas menunjukkan hasil sig (2-tailed) sebesar 0,010 maka di dapatkan hasil signifikansi <0,05 maka HO ditolak dan Ha diterima, sehingga didapatkan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan monopoli tata surya terhadap motivasi belajar siswa.

Setelah mengolah data dari hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui beberapa tahapan uji . sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media monopoli tata surya dengan perolehan hasil signifikan sebesar 0,000 < 0,05 maka Ha diterima dan Ho ditolak. Hasil posttest menunjukkan persentase rata rata siswa sebesar 87,83% dengan kategori motivasi sangat tinggi pada kelas eksperimen, dan persentase rata-rata posttes sebesar 82,02% dengan kategori tinggi pada kelas kontrol. adanya penghargaan untuk siswa dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD penghargaan diberikan kepada kelompok yang memperoleh skor jawaban terbanyak dan mendapatkan penghargaan kelompok yang rata-rata skor perkembangannya yang tinggi. Menurut Sriyati dkk (2014) menyatakan skor siswa dibandingkan dengan rata-rata skor mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada

seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasinya yang lalu. Poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat atau penghargaan yang lain. Adanya penghargaan dapat memotivasi siswa untuk lebih giat belajar (Astrawan, 2013). Yandari & Kuswaty (2017) menyatakan media monopoli dapat digunakan sebagai sarana untuk membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar, mengasah kemampuan pemahaman konsep. Dengan adanya media yang dibuat seperti mainan dapat membuat siswa merasa senang, lebih aktif, dan dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD merupakan pendekatan Cooperative Learning yang menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal (Sriyati dkk, 2014). Sehingga model kooperatif tipe STAD ini sangat baik digunakan dalam pembelajaran. Menurut Ni Luh Gita Sri Antasari et al (2019) menyatakan bahwa dalam diskusi kelompok siswa menjadi aktif, dapat saling bertukar pengalaman, informasi dan dapat memecahkan masalah.

Dari analisis data yang ditemukan bahwa model pembelajaran kooperatif STAD berbantuan media monopoli dalam pembelajaran memiliki potensi yang baik

untuk motivasi belajar siswa, dapat dilihat dari dukungan penelitian oleh Mahmudah Z (2018) menyatakan bahwa hasil penelitiannya adanya pengaruh positif dan signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA Kelas V. Dengan kata lain, model pembelajaran kooperatif tipe STAD memberikan kontribusi atau mempengaruhi secara positif motivasi belajar siswa sebesar 79%. Oleh karena itu model kooperatif tipe STAD ini sangat baik digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas tentang pengaruh STAD berbantuan media monopoli tata surya terhadap motivasi belajar siswa menunjukkan hasil yang sama yaitu pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam pembelajaran terdapat pengaruh motivasi belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu model kooperatif tipe STAD berbantuan media monopoli tata surya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan dapat diperoleh hasil signifikan (2-tailed) 0,000. Maka dapat dikatakan nilai signifikan $< 0,05$ artinya maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga didapatkan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan monopoli tata surya terhadap motivasi belajar siswa di kelas VI SDN 35 Pekanbaru. Hal dapat dilihat pada rata-rata siswa yang meningkat dari sebelum diberikan perlakuan dan sesudah dilakukan perlakuan

Rekomendasi

Berdasarkan simpulan di atas, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut :

1. Pendidik dapat menerapkan Student Team Achievement Divisions (STAD) berbantuan monopoli tata surya pada materi tata surya pembelajaran IPA.

2. Kepada peserta didik diharapkan mampu untuk meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran di kehidupan sehari-hari.
3. Bagi peneliti lain dapat menerapkan model pembelajaran Student Team Achievement Divisions (STAD) berbantuan monopoli tata surya pada materi yang berbeda agar dapat dijadikan studi perbandingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Antari, N. L. G. S., Kt. Pudjawan., I Md. & Wibawa, C. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA. *International Journal of Elementary Education*. 3(2), hal 116-123
- Astalini, & Kurniawan, D. A. (2019). Pengembangan Instrumen Sikap Siswa Sekolah Menengah Pertama Terhadap Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Sains (JPS)*. Volume 7, No. 1, hal 80-86
- Astrawan. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasar*. 3, hal 5
- Budiastuti, D., and Bandut. A. (2018). Validitas dan Realiabilitas Penelitian. *Mitra Wacana Media*, 1, 217-233.
- Chusniyah, I., Dewi, N. R., & Pamelasari, S. D. (2016). Keefektifan Permainan Monopoli Berbasis Science Edutainment Tema Tata Surya Terhadap Minat Belajar Dan Karakter Ilmiah Siswa Kelas VIII. *Unnes Science Education Journal*, 5(2), 3-30.
- Ghufro, N., dan Risnawita, R. (2017). Teori-Teori Psikologi. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Handayani, I., Lubis, Z., & Aritinang, E. Y. (2018). Pengaruh Penyuluhan dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Tentang Buah dan Sayur pada Siswa MTS-S



- Almanar Kecamatan Hampan Perak. *Jumantik*, 3(1), 118-119.
- Imas, K., & Sani, B. (2015). Ragam Pengembangan Model Pembelajaran, *Kata Pena*, 22-23.
- L. M. Sriyati 1, dkk.(2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 2 Semarang, *e-Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. 4 (4), 2-3.
- Masni, H. (2017). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 5(1), 34-45.
- Nuryadi et al. (2017). *Dasar-Dasar Statistika Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Oemar, H. (2013). *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Prawira, P. A. (2014). *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*. Jogjakarta: AR- RUZZ Media.
- Putri, W. N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah. *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 1(1), 1-20.
- Rohman, A. M. (2015).Pengembangan Media Monopoli Dalam Pembelajaran Seni Budaya Dan Ketrampilan. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 3(1), 47 – 56.
- Ruswandi. (2013). Psikologi Pembelajaran. Bandung: Cipta Pesona Sejahtera.
- Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M. (2016) Efektifitas Media Monopoli Berbahasa (Monosa) dalam Pembelajaran Tematik Integratif di SD Kelas IV. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*, 3(2), 130-144.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Ulfaeni, S., Wakhyudin, H., & januar saputra, H. (2017). pengembangan media monergi (monopoli energi) untuk menumbuhkan kemampuan pemahamn konsep IPA siswa sd. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 136-144.
- Yandari, I. A. V., & Kuswaty, M. (2017). Penggunaan Media Monopoli Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 10-30.