
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN STAD (STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT) DAN JIGSAW TERHADAP MOTIVASI PADA MATERI SEJARAH LOKAL UNTUK SISWA KELAS VII SMP NEGERI 5 STABAT

Renni Ramadhani Lubis

STKIP Al Maksum Langkat, Stabat, Indonesia

renni.ramadhani.rr@gmail.com

ABSTRAK

Pengembangan Model Pembelajaran STAD (Student Teams Achievement) dan Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Motivasi Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 5 Stabat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis 1) interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa pada materi Sejarah Lokal, 2) perbedaan prestasi belajar IPS siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran STAD (Student Teams Achievement) dan Jigsaw, 3) perbedaan prestasi belajar IPS siswa pada materi sejarah loakl yang mempunyai motivasi belajar rendah yang dibelajarkan dengan model pembelajaran STAD (Student Teams Achievement) dan Jigsaw, Penelitian dilakukan di SMP Negeri 5 Stabat kelas VII. Teknik pengambilan sampel dengan Cluster Random Sampling. Simpulan dari penelitian ini adalah 1) ada interaksi antara model pembelajaran (sig 0,018<0,05), motivasi belajar (sig 0,015<0,05) serta interaksi model dan motivasi (sig 0,03<0,05) 2) rata-rata prestasi belajar siswa IPS siswa yang menggunakan model pembelajaran STAD (*student teams achievement*) lebih tinggi dibandingkan dengan Jigsaw 86,20 >84,58.

Kata kunci: model pembelajaran STAD (*student teams achievement*), model pembelajaran jigsaw, sejarah lokal

ABSTRACT

Development of the STAD Learning Model (Student Teams Achievement) and the Jigsaw Learning Model Against Motivation in Class VII Students in Stabat 5 Public Middle School. This study aims to analyze 1) the interaction between learning models and learning motivation on student achievement in Local History material, 2) differences in social studies learning achievement of students who are taught with STAD (Student Teams Achievement) and Jigsaw learning models, 3) differences in social studies learning achievement students on flea history material that has low learning motivation taught by the STAD (Student Teams Achievement) and Jigsaw learning model, the study was conducted at SMP Negeri 5 Stabat VII class. The sampling technique with cluster random sampling. The conclusions of this study are 1) there is an interaction between the learning model (sig 0.018 <0.05), learning motivation (sig 0.015 <0.05) and the interaction of the model and motivation (sig 0.03 < 0.05) 2) the average learning achievement

of social studies students using the STAD learning model (student teams achievement) is higher than Jigsaw 86.20 > 84.58.

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai arti penting dalam kehidupan. Pendidikan merupakan sebuah sarana yang efektif dalam mendukung perkembangan serta peningkatan sumber daya manusia menuju ke arah yang lebih positif. Kemajuan suatu bangsa bergantung kepada sumber daya manusia yang berkualitas, dimana hal itu sangat ditentukan dengan adanya pendidikan. Seperti yang telah tertulis dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal I, yang menyebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Negara dikatakan telah maju dalam bidang teknologi atau pun bidang yang lain tidak terlepas dari bidang pendidikan. Salah satu proses yang penting dalam pendidikan adalah proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran tersebut terjadi proses transfer ilmu antara pendidik dan peserta didik serta peserta didik dan peserta didik. Oleh karena itulah di era global ini, pendidikan dituntut agar dapat menumbuhkan berbagai kompetensi peserta didik. Sekolah sebagai institusi pendidikan dan miniatur masyarakat perlu mengembangkan pembelajaran sesuai tuntutan kebutuhan era global. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh sekolah adalah melalui perbaikan pembelajaran.

Pembelajaran IPS lebih menekankan pada pendekatan keterampilan proses, sehingga siswa menemukan fakta-fakta, membangun konsep-konsep, teori, dan sikap ilmiah yang dapat berpengaruh positif terhadap kualitas maupun produk pendidikan. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi, memahami alam sekitar secara ilmiah, dan untuk memahami konsep serta proses sosial (Depdiknas, 2003: 6).

Kondisi sarana dan prasarana di SMP Negeri 5 Stabat dapat dikategorikan sudah cukup lengkap. Contohnya, buku-buku pelajaran siswa untuk membantu kelancaran proses pembelajaran dan charta sudah tersedia di perpustakaan sekolah. Buku-buku koleksi yang dimiliki sekolah adalah buku-buku yang sudah sesuai dengan kurikulum pendidikan saat ini dan jumlahnya sudah cukup sebanding dengan jumlah siswanya. Namun dalam proses pembelajaran charta serta bahan pendukung lainnya yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran mungkin belum digunakan secara optimal, selama ini proses pembelajaran pendidik menggunakan metode ceramah saja tanpa menggunakan model pembelajaran sebagai penunjang dalam proses pembelajaran IPS. Hal inilah yang menyebabkan materi ini sesuatu yang dianggap sulit bagi sebagian besar peserta didik dan tentu saja menyebabkan hasil belajar mereka pada materi sejarah lokal masih belum sesuai harapan.

Melihat kenyataan ini, maka sangat diperlukan penggunaan model pembelajaran dalam proses pembelajaran IPS agar dapat mempermudah dalam

proses pembelajaran siswa dalam materi sejarah lokal, sehingga hasil belajar siswa pun akan meningkat. Maka berdasarkan kondisi tersebut, dibutuhkan alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 5 Stabat. Diduga model pembelajaran yang dapat membantu adalah model pembelajaran STAD (Student Teams Achievement) dan Jigsaw. Hal ini didukung dengan hasil penelitian Rina Rodiah (2010:1) pada siswa kelas VIII SMP, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran STAD (Student Teams Achievement) dan Jigsaw dapat meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa dari segi aspek kognitif dan afektif.

Pemanfaatan model pembelajaran dalam proses pembelajaran memegang peranan penting, karena selain memberikan variasi pembelajaran (tidak hanya mendengarkan dan melihat pendidik menjelaskan), tetapi juga dapat membantu siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari dan dikajinya dengan mudah dan nyata. Proses pembelajaran yang disertai penggunaan model pembelajaran merupakan alternatif pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan siswa sehingga dapat mengoptimalkan kemampuan, penalaran, dan keterampilannya guna meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi. Model pembelajaran diharapkan dapat mencakup aspek penglihatan (visual), pendengaran (auditif), dan gerak (motorik), karena selain bertujuan memudahkan siswa dalam belajar juga mampu menanamkan konsep.

Oleh karena itu, kreativitas seorang guru dalam mengajar IPS menjadi faktor penting agar IPSi menjadi mata pelajaran yang menyenangkan dan menarik didalam kelas. Kreativitas bukanlah suatu bakat, tetapi bisa dipelajari dan harus dilatih (Ahmad Rohani, 2004:6). Telah disadari bahwa mutu pendidikan sangat tergantung pada kualitas guru dan kualitas pembelajarannya. Pada pembelajaran biologi juga ditemukan keragaman masalah sebagai berikut: 1) siswa jarang mengajukan pertanyaan, walaupun guru sering meminta agar siswa bertanya jika ada hal-hal yang belum pahan, 2) kurangnya kemampuan komunikasi siswa dalam pembelajaran IPS sangat rendah, 3) kurangnya kemampuan koneksi siswa dalam menguasai materi dan menghubungkan antara materi satu dengan materi yang lain, 4) rendahnya keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan.

Untuk mengantisipasi masalah tersebut agar tidak berkelanjutan, maka para guru dapat menetapkan berbagai model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penyajian berbagai macam model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran IPS ialah agar siswa memiliki pengetahuan yang luas tentang pembelajaran IPS dan memiliki keterampilan untuk menerapkannya. Salah satu model pembelajaran yang akan diterapkannya itu pembelajaran IPS dengan kombinasi model pembelajaran STAD (Student Teams Achievement) dan Jigsaw dengan memperhatikan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar dikategorikan menjadi dua kelompok yaitu peserta didik dengan motivasi tinggi dan peserta didik dengan motivasi rendah.

Teori belajar konstruktivisme didefinisikan sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan mencipta sesuatu makna dari apa yang sudah dipelajari. Siswa menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak sesuai.

Filsafat konstruktivisme menjadi landasan strategi pembelajaran yang dikenal dengan student-centered learning. Pembelajaran ini mengutamakan keaktifan siswa sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan memberi arahan (scaffolding). Asumsi konstruktivisme (Schunk, 2012:324) adalah guru sebaiknya tidak mengajar dalam artian menyampaikan pelajaran dengan cara tradisional kepada sejumlah siswa, tetapi seharusnya membangun situasi-situasi sedemikian rupa sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dengan materi pelajaran melalui pengolahan materi-materi dan interaksi sosial.

Menurut Jean Piaget (Riyanto,2009:9) proses belajar terdiri dari tiga tahapan yaitu: a) asimilasi, yaitu proses penyatuan (pengintegrasian) informasi baru kestruktur kognitif yang sudah ada dalam benak siswa, b) akomodasi, yaitu penyesuaian struktur kognitif kedalam situasi yang baru,c) equilibrasi,yaitu penyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi. Perkembangan kognitif sebagian besar ditentukan oleh manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan.

Implikasi penting dari teori Piaget bagi pendidikan adalah (1) pahami perkembangan kognitifnya, (2) jaga agar siswa tetap aktif, (3) ciptakan ketidaksesuaian dengan membiarkan siswa menyelesaikan soal dan mendapat jawaban yang salah, (4) memberikan interaksi sosial (Schunk, 2012 : 332- 336).

Menurut Herpratiwi (2009:81) teori belajar memiliki empat prinsip umum yaitu 1) anak mengkonstruksi pengetahuan, 2) belajar terjadi pada konteks sosial, 3) belajar mempengaruhi perkembangan mental, dan 4) bahasa memegang peranan penting dalam perkembangan mental anak. Konteks sosial akan mempengaruhi bagaimana seseorang berfikir, bersikap dan berperilaku.

Menurut Ibrahim (2000: 10) model pembelajaran STAD (Student Teams Achievement) dikembangkan oleh Slavin dan merupakan model pembelajaran yang paling sederhana diterapkan dimana siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang yang bersifat heterogen, guru yang menggunakan STAD mengacu kepada belajar kelompok yang menyajikan informasi akademik baru kepada siswa menggunakan presentasi verbal atau teks.

Langkah-langkah Model Pembelajaran STAD (Student Teams Achievement) Menurut Slavin (2008: 188) yaitu:

1. Sajian materi oleh guru.
2. Siswa bergabung dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang. Sebaiknya kelompok dibagi secara heterogen yang terdiri atas siswa dengan beragam latar belakang, misalnya dari segi: prestasi, jenis kelamin, suku dll.
3. Guru memberikan tugas kepada kelompok untuk mengerjakan latihan membahas suatu topik lanjutan bersama-sama. Disini anggota kelompok harus bekerja sama.
4. Tes / kuis atau silang tanya antar kelompok. Skor kuis / tes tersebut untuk menentukan skor individu juga digunakan untuk menentukan skor kelompok.
5. Penguatan dari guru.

Lie dalam Rusman (2014:218) bahwa, “model pembelajaran jigsaw ini merupakan model belajar dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang

terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan tanggung jawab secara mandiri". Model pembelajaran Jigsaw merupakan salah satu variasi model Collaborative Learning yaitu proses belajar kelompok dimana setiap anggota menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan keterampilan yang dimilikinya, untuk secara bersama-sama saling meningkatkan pemahaman seluruh anggota.

Langkah-Langkah Model Pembelajaran Jigsaw Menurut Djamarah (2010:389) yaitu:

1. Pilihlah materi pelajaran yang dapat dibagi menjadi beberapa segmen (bagian).
2. Sebelum bahan pelajaran diberikan, pengajar memberikan pengenalan mengenai topik yang akan dibahas dalam bahan pelajaran untuk hari ini. Pengajar bisa menuliskan topik dipapan tulis dan menanyakan apa yang siswa ketahui mengenai topik tersebut. Kegiatan brainstorming ini dimaksud untuk mengaktifkan schemata (bagan) siswa agar lebih siap menghadapi bahan pelajaran yang baru.
3. Bagi anak didik menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah materi pelajaran yang ada. Jika jumlah anak didik adalah 50, sementara jumlah materi pelajaran yang ada adalah 5, maka masing-masing kelompok terdiri dari 10 orang. Jika jumlah ini dianggap terlalu besar, bagi lagi menjadi 5 orang, kemudian setelah proses (diskusi kelompok) selesai gabungkan kedua kelompok tersebut.
4. Setiap kelompok mendapat tugas membaca dan memahami materi yang berbeda-beda.
5. Setiap kelompok mengirimkan anggotanya ke kelompok lain untuk menyampaikan apa yang telah mereka pelajari dalam kelompok.
6. Kembalikan suasana kelas seperti semula, kemudian tanyakan sekiranya ada persoalan-persoalan yang tidak terpecahkan dalam kelompok.
7. Beri anak didik beberapa pertanyaan untuk mengecek pemahaman mereka terhadap materi yang baru saja mereka pelajari. Pengecekan pemahaman anak didik dilakukan untuk mengetahui sejauhmana kemampuan mereka dalam memahami materi.
8. Kegiatan ini bisa diakhiri dengan diskusi mengenai topik dalam bahan pelajaran hari itu, diskusi bisa dilakukan antara pasangan atau dengan seluruh kelas.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan menjelaskan: (1) interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPS materi sejarah lokal, (2) perbedaan prestasi belajar IPS siswa yang di belajarkan menggunakan model pembelajaran STAD (Student Teams Achievement) dan Jigsaw, (3) perbedaan prestasi belajar IPS pada materi sejarah lokal yang mempunyai motivasi belajar rendah yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran STAD (Student Teams Achievement) dan Jigsaw, (4) perbedaan prestasi belajar IPS pada materi sejarah lokal yang mempunyai motivasi belajar tinggi yang dibelajarkan menggunakan STAD (Student Teams Achievement) dan

Jigsaw.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen. Variabel independen adalah model pembelajaran, yaitu model pembelajaran Picture and Picture. Variabel dependen adalah prestasi belajar IPS pada materi sejarah lokal. Variabel moderator dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa.

Desain eksperimen seperti yang terdapat pada gambar 1.

| Motivasi Kooperatif Belajar | STAD (Student Teams Achievement) (A1) | Jigsaw (A2) |
|-----------------------------|---------------------------------------|-------------|
| Tinggi (B1) | A1B1 | A2B1 |
| Rendah (B2) | A1B2 | A2B2 |

Gambar: Desain Rancangan Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas VII SMP Negeri 5 Stabat. Teknik pengambilan sampel adalah Cluster Random Sampling. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tes dan angket. Teknik tes digunakan untuk pengambilan data prestasi belajar peserta didik pada materi Sejarah Lokal. Bentuk tes berupa soal uraian dengan jumlah soal 10 soal. Hasil uji validitas dengan korelasi Product Moment Pearson menunjukkan bahwa 8 soal valid dan 2 soal tidak valid sedangkan hasil uji reliabilitas dengan uji Alpha Cronbach mendapatkan nilai koefisien reliabilitas 0,76 yang tergolong sangat tinggi. Teknik angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang motivasi belajar peserta didik. Jumlah pernyataan dalam angket adalah pernyataan. Hasil uji validitas memberikan hasil 29 pernyataan valid dan 3 pernyataan tidak valid. Hasil uji reliabilitas memperoleh nilai koefisien reliabilitas 0,887 yang tergolong sangat tinggi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada uji hipotesis pertama, interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar peserta didik terhadap prestasi belajar peserta didik adalah jika nilai probabilitas (sig) $< 0,05$ maka H_0 ditolak atau terima H_1 . Berdasarkan hasil pengolahan data di atas diketahui bahwa nilai P-Value (sig) untuk model pembelajaran yaitu, 0,018, motivasi belajar yaitu 0,015 keseluruhannya bernilai lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian model pembelajaran, motivasi belajar dan interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Hal ini berarti ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap prestasi belajar pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 5 Stabat.

Keadaan interaksi antara model pembelajaran STAD (Student Teams Achievement) dengan model pembelajaran Jigsaw terhadap prestasi belajar IPS pada materi sejarah lokal dapat dilihat pada gambar berikut. Pada gambar 2

terlihat bahwa profil plot menunjukkan adanya interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar.

Pada uji hipotesis kedua, dengan descriptive statistics hasilnya yaitu nilai rata-rata model pembelajaran STAD (Student Teams Achievement) lebih tinggi dibandingkan model pembelajaran Jigsaw yaitu $86,20 > 84,58$. Dengan demikian H_1 diterima yang berarti prestasi belajar dengan menggunakan model pembelajaran STAD (Student Teams Achievement) lebih tinggi dibandingkan model pembelajaran Jigsaw.

Pada hipotesis ketiga, dilakukan menggunakan uji beda yaitu membandingkan koefisien F_{hitung} dengan F_{tabel} . Kriteria yang digunakan adalah H_0 ditolak dan H_1 diterima jika F_{hitung} lebih besar dari pada F_{tabel} . Proses input data bagi pengujian hipotesis ini menggunakan SPSS 16. Hasilnya adalah diketahui bahwa nilai t_{hitung} adalah 0,000 sedangkan pada daftar distribusi untuk $df = 18$ untuk uji dua pihak dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ didapat nilai $t_{tabel} = 1,516$ sehingga nilai t_{hitung} lebih kecil dari pada t_{tabel} ($0,000 < 1,516$). Berdasarkan hasil pengolahan data diatas maka disimpulkan untuk menerima H_0 . Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa rata-rata prestasi belajar IPS siswa pada materi sejarah lokal dengan motivasi rendah tidak berbeda antara kedua model pembelajaran, baik model pembelajaran STAD (Student Teams Achievement) maupun model pembelajaran Jigsaw.

Pada uji hipotesis keempat dilakukan dengan menggunakan uji beda yaitu membandingkan koefisien F_{hitung} dengan F_{tabel} . Kriteria yang digunakan adalah H_0 ditolak dan H_1 diterima jika F_{hitung} lebih besar dari pada F_{tabel} . Proses input data bagi pengujian hipotesis ini menggunakan SPSS 16. Hasilnya adalah diketahui bahwa nilai t_{hitung} adalah 3,425 sedangkan pada daftar distribusi untuk $df = 16$ untuk uji dua Pihak dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ didapat nilai $t_{tabel} = 1,516$ sehingga nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($3,425 > 1,516$). Berdasarkan hasil pengolahan data diatas maka disimpulkan untuk menolak H_0 . Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa rata-rata prestasi belajar IPS siswa pada materi sejarah lokal dengan motivasi tinggi berbeda antara kedua model pembelajaran.

Pembelajaran model pembelajaran STAD (Student Teams Achievement) adalah salah satu contoh model pembelajaran yang membuat kelompok heterogen (4-5 orang) kemudian mendiskusikan materi yang diberikan. Membuat kelompok dan kemudian mendiskusikan materi yang diberikan guna untuk mempermudah siswa dalam menerima materi yang diberikan. Melakukan diskusi dalam pembelajaran merupakan kegiatan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Manfaat media ini adalah untuk guru membantu dalam proses mengajar, mendekati situasi dengan keadaan yang sesungguhnya. Menurut Dian (2011), "Pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah salah satu model pembelajaran kooperatif dimana siswa belajar dengan bantuan lembaran kerja sebagai pedoman secara berkelompok, berdiskusi guna memahami konsep-konsep, menemukan hasil yang benar". Semua anggota diberi tanggungjawab, semua siswa secara individu diberi tes yang akan berpengaruh terhadap evaluasi seluruh kelompok, yaitu terdiri atas 4-5 orang. Setiap tim atau kelompok hendaknya memiliki 12 anggota yang heterogen baik jenis kelamin (laki-laki dan perempuan), ras, etnik,

maupun berbagai kemampuan (tinggi, sedang, rendah).

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Simpulan penelitian ini yaitu: (1) Ada interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil siswa pada pembelajaran IPS materi sejarah lokal di SMP Negeri 5 Stabat kelas VII. Hal ini terlihat dari hasil uji anava dua jalur yang mendapatkan hasil dari model pembelajaran yaitu 0,018, motivasi belajar yaitu 0,000 dan interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar yaitu 0,015 dimana ketiga nilai tersebut lebih kecil dibandingkan 0,05 yang berarti ada interaksi secara signifikan, (2) rata-rata prestasi belajar biologi siswa yang menggunakan model pembelajaran STAD (Student Teams Achievement) lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran Jigsaw. Hal ini nampak pada uji descriptive statistics dimana dari perhitungan total rata-rata di atas maka model pembelajaran STAD (Student Teams Achievement) memiliki nilai total lebih tinggi dibandingkan model pembelajaran Jigsaw yaitu $86,20 > 84,58$. Dengan demikian H_1 diterima yang berarti prestasi belajar dengan menggunakan model pembelajaran STAD (Student Teams Achievement) lebih tinggi dibandingkan model pembelajaran Jigsaw, (3) rata-rata prestasi belajar IPS siswa dengan motivasi rendah berbeda antara kedua model pembelajaran, dimana jika dilihat dari hasil uji descriptive statistics untuk motivasi rendah pada model pembelajaran STAD (Student Teams Achievement) yaitu 77,58 sama dengan model pembelajaran Jigsaw yaitu 77,58, (4) rata-rata prestasi belajar IPS siswa dengan motivasi tinggi dengan model pembelajaran STAD (Student Teams Achievement) yaitu 92,73 lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran Jigsaw 87,51. Hasil penelitian ini memiliki implikasi dimana sebaiknya guru IPS di SMP hendaknya mempergunakan model pembelajaran STAD (Student Teams Achievement) dalam proses pembelajaran, dengan urutan pembelajaran sebagai berikut: (1) guru memberikan pengarahan sesuai dengan tujuan pembelajaran (2) guru membuat (3) guru meminta siswa untuk mendiskusikan materi yang telah diberikan secara kolabratif, (4) melakukan persentasi kelompok sehingga terjadi diskusi kelas (5) kuis individual dan guru membuat skor perkembangan tiap siswa atau kelompok, (6) guru mengumumkan nilai tim atau individual dan memberikan reward.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Dian. 2011. Pendidikan Karakter Perspektif Islam. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Djamarah. S. B, Zain. A. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Herpratiwi. (2009). Teori Belajar dan Pembelajaran.Universitas Lampung: Bandar Lampung.

- Ibrahim. 2000. Pembelajaran Kooperatif. University Press. Surabaya.
- Lubis. Renni Ramadhani. 2014. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Pelajaran Sains Di Kelas IV Min Sei Agul Medan TA 2013-2014. Fakultas Ilmu Pendidikan. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Medan, tanggal 19 Juli 2016.
- Lubis. Renni Ramadhani. 2014. Pengembangan Bahan Ajar Teks Eksposisi Berbasis Sejarah Lokal untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri Se-Kecamatan Stabat, tanggal 13 Februari 2020.
- Riyanto. 2009. Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi bagi Guru, Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas: Jakarta. Penerbit kencana Prenada Media Group.
- Rusman. 2014. Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Schunk. Dale. H. 2012. Learning Theories: An Educational Perspectives, 6th Edition. New York: Pearson Education Inc.
- Slavin. 2008. Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media.