

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION* (STAD) BERBANTUAN MEDIA BINGO TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA SEKOLAH DASAR

Puspa Diva Awaliah¹, D. Wahyudin², Jennyta Caturiasari³
^{1,2,3} PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta
¹puspadiva@upi.edu, ²dwahyudin@upi.edu, ³jennytacs@upi.edu

ABSTRACT

Ineffective learning will have an impact on student learning outcomes. What is suspected is that the factor causing low learning outcomes in this study is in the teaching and learning process that is not optimal. This shows that solutions are needed in the development of learning models. One of them is by applying the Student Team Achievement Division learning model assisted by bingo media. The goal is to determine the effect of the application of the Student Team Achievement Division (STAD) learning model assisted by bingo media on student learning outcomes. This research method uses pre-experiment with one group pretest posttest design. The sample used was 24 class 5A students. The results of this study showed an increase in pretest and posttest as evidenced by the difference in average value of 22.50. It is proven that the results of the t test obtained a significance value of 0.000 ($P < 0.05 = \text{significant}$) with the amount of influence obtained by R square of $0.235 = 23.5\%$ and an average n-gain result of 0.52 which shows in the medium category. Based on the results of the study, it can be concluded that there is an influence of the Student Team Achievement Division (STAD) learning model assisted by bingo media that the results of Civics learning at SDN 1 Ciwareng, Purwakarta Regency.

Keywords: student team achievement division, bingo, learning outcomes

ABSTRAK

Model pembelajaran yang tidak efektif akan berdampak pada hasil belajar siswa. Yang diduga faktor penyebab rendahnya hasil belajar pada penelitian ini ada dalam proses belajar mengajar yang tidak optimal. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukannya solusi dalam pengembangan model pembelajaran. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* berbantuan media *bingo*. tujuannya Untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan media bingo terhadap hasil belajar siswa. Metode penelitian ini menggunakan pre-eksperimen dengan design *one group pretest posttest*. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas 5A sebanyak 24 orang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan peningkatan pretest dan posttest yang dibuktikan oleh selisih nilai rata-rata sebesar 22,50. dibuktikan hasil uji t memperoleh nilai signifikansi 0,000 ($P < 0,05 = \text{signifikan}$) dengan besaran pengaruh yang didapat R square sebesar $0,235 = 23,5\%$ dan hasil rata-rata n-gain sebesar 0,52 yang menunjukkan pada kategori sedang. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan media *bingo* bahwa hasil belajar PKN di SDN 1 Ciwareng Kabupaten Purwakarta.

Kata Kunci: student team achievement division, bingo, hasil belajar

A. Pendahuluan

Kekayaan alam dan budaya yang dimiliki Indonesia tersebar luas di setiap pulau, sehingga hal tersebut menjadi ciri khas di tiap daerahnya. Beriringan dengan perkembangan, Indonesia yang memiliki bentuk akulturasi budaya menunjukkan bahwa peranan budaya sangatlah penting. Mengingat bahwa budaya merupakan identitas diri. Akan tetapi, adanya keberagaman budaya tidak menutup kemungkinan dengan sebuah konflik.

Adanya perbedaan dari kelompok masyarakat yang menimbulkan asumsi negatif yang dilatar belakangi oleh sosial kultural serta nilai-nilai budaya yang menimbulkan presfektif daerah yang berlebihan, sehingga memicu anggapan merendahkan suku atau budaya lainnya. Kemudian, dengan adanya diskriminasi terhadap masyarakat yang dapat menimbulkan prasangka buruk pada suatu golongan. Adapun konflik lainnya timbul karena adanya kesalahpahaman yang menimbulkan suatu konflik. Dari permasalahan sosial yang berlaku pada lingkup keberagaman budaya tersebut perlu adanya Tindakan preventif. Sebagaimana Tindakan tersebut dilakukan untuk meminimalisir adanya

konflik sosial dalam keberagaman budaya.

Tindakan preventif yang diperlukan dengan mengajarkan arti kebudayaan sedini mungkin. Sekolah dasar telah mempelajari materi tentang keberagaman sosial budaya masyarakat yang terdapat pada tema 7 subtema peristiwa kebangsaan masa penjajahan di kelas 5 dengan fokus pembelajaran PKn. Mata pelajaran PKn merupakan pengetahuan yang memuat ilmu kewarganegaraan, seperti nilai-nilai Pancasila, asal usul bangsa, ragam budaya bangsa, pendidikan demokrasi dan sebagainya. PKn mempelajari ilmu yang memiliki muatan dalam membina dan mengembangkan siswa untuk mengetahui, menyadari dan melaksanakan kewajiban sebagai warga negara yang baik (Winataputra, 2014). Hal ini menunjukkan bahwa mempelajari PKn merupakan esensial, sebab untuk membentuk masyarakat yang idealis perlu didasarkan dengan pembelajaran yang tepat.

Pembelajaran yang tepat didasarkan pada kualitas pembelajaran terencana mulai dari rancangan pembelajaran hingga pada konsep evaluasi belajar, hal tersebut

tidak terjadi secara sekali tempo (Islami, 2017). Peran guru dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya melaksanakan prosedur belajar di kelas setiap harinya. Akan tetapi, peran guru dalam aktivitas belajar dikelas lebih kompleks dan memiliki berbagai bentuk pembelajaran yang variatif. Dalam hal ini, salah satu potensi yang harus dimiliki guru yaitu dalam mengembangkan model dan media belajar. Dengan adanya pembaharuan dari cara mengajar dapat menciptakan atmosfer baru bagi siswa dikelas dan memiliki pengaruh positif pada partisipasi siswa saat belajar maupun pada hasil belajar siswa.

Menurut (Riyana, 2011) Hasil belajar adalah salah satu unsur yang berada pada hubungan komponen pembelajaran, komponen pembelajaran mencakup materi, tujuan, metode, model, media dan evaluasi belajar untuk mencapai keberhasilan pada kegiatan belajar perlu memperhatikan keenam komponen tersebut, dengan menerapkan hubungan komponen tersebut siswa akan menguasai materi ajar dengan baik, sebab hal tersebut berpengaruh pada hasil belajar. Adapun rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh penerapan

komponen belajar yang kurang maksimal. Guru biasanya hanya menerapkan metode dan model yang konvensional dan tidak melibatkan siswa sehingga siswa cenderung pasif. Melihat dari pembelajaran yang di angkat mengenai PKn, sebagai mana materi yang terdapat pada mata pelajaran tersebut membahas mengenai teori-teori yang mengutamakan pada menghafal. Siswa cenderung tidak tertarik dan menimbulkan permasalahan belajar, yaitu rendahnya daya serap yang didapatkan oleh peserta didik. Hal tersebut mengacu pada hasil belajar yang kurang, Suyono dalam (Afandi, 2019).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada SDN 1 Ciwareng di kelas 5, diketahui terdapat 8 siswa dari 25 siswa yang memperoleh hasil belajar belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) pada penilaian harian mata pelajaran PKn. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dari mata pelajaran PKn di SDN 1 Ciwareng tahun pelajaran 2022/2023 adalah ≥ 70 dan masih terdapat siswa dalam aktivitas belajar dikelas cenderung pada batas rendah. Diantaranya, ada 4 indikator yang mengarah pada tendensi ini. Pertama, siswa yang

kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi ajar. Kedua, siswa yang tidak dapat mengungkapkan pendapatnya dikelas. Ketiga, siswa yang malas untuk mencatat bahan ajar yang diberikan oleh guru. Keempat, siswa kurang aktif dalam melakukan tanya jawab terkait materi pembelajaran. Dari keempat indikator tersebut dapat diketahui bahwa yang menjadi faktor rendahnya hasil belajar siswa adalah proses belajar mengajar yang belum efisien.

Dalam mengatasi cara untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan memiliki makna perlu dilakukan melalui berbagai cara. Menurut Murtadho dalam (Afandi, 2019), pembelajaran pendidikan pancasila sebaiknya untuk melakukan penerapan model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division (STAD)*. Menurut Sanjaya (2016), pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang digunakan dengan sistem berkelompok yang terdiri dari 4 sampai 6 siswa dari latar belakang yang berbeda dalam hal tingkat prestasi belajar, jenis kelamin, ras atau etnis yang heterogen. Sedangkan Model *Student Team Achievement Division (STAD)*

merupakan salah satu macam model dari pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin dalam (Esminarto dkk, 2016), STAD menekankan siswa antara kegiatan belajar dan interaksi dengan mitra belajar untuk saling membantu dan mendorong penguasaan materi serta mencapai pemahaman dan prestasi yang maksimal.

Inovasi dalam kegiatan belajar sangatlah beragam salah satunya terdapat pada media pembelajaran yang dibentuk menjadi sebuah permainan. Dengan adanya permainan dalam lingkungan belajar akan meningkatkan kemampuan belajar siswa. Sehingga mereka mudah untuk mengerti suatu materi ajar dan memerikan efek yang baik pada kinerja akademik (Prasetya, 2021). Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam hal ini yaitu permainan *Bingo*. *Bingo* adalah salah satu permainan yang berbentuk tabel ordo dengan ukuran 5x5. Sebagaimana aturan main yang digunakan untuk mendapatkan poin penuh sebanyak 5 poin yang berderet baik vertical, diagonal, maupun horizontal dan saat mendekati tanda kemenangan pemain harus meneriakkan kata "*Bingo*" (Sari, 2019). Selain dari meningkatkan kemampuan pemahaman siswa, dengan media

Bingo dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan kreatif.

Terdapat penelitian yang menjadikan model *Student Team Achievement Division* (STAD) dan Permainan *Bingo* sebagai media pembelajaran. Pertama, (Noviana dkk, 2018) menunjukkan bahwa hasil dari penelitiannya jika menerapkan model pembelajaran kooperatif *Student Team Achievement Division* (STAD) dapat meningkatkan hasil belajar Pkn siswa kelas IV SDN 79 Pekan baru dan dapat diterima oleh pihak sekolah. Kedua, (Renata, dkk, 2021) menunjukkan bahwa permainan *Bingo* materi keberagaman social budaya masyarakat dinyatakan layak untuk digunakan.

Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas, studi ini bertujuan untuk mengetahui mengenai "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Student Team Achievement Division* Berbantuan Media Bingo Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Sekolah Dasar". Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas mengajar dalam menentukan model dan media yang tepat untuk siswa, terutama untuk menciptakan lingkungan kelas yang aktif dan kreatif, serta meningkatkan hasil belajar siswa

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini pendekatan kuantitatif melalui eksperimen. Penelitian eksperimen adalah jenis penelitian yang menghubungkan adanya sebab dan akibat antara dua faktor sebelum dan sesudah adanya perlakuan, dengan tujuan untuk meminimalisir faktor yang ingin dihilangkan. Pada pre-eksperimen akan digunakan pre-test. Menurut Sugiyono dalam (Khalidah & Hayyun, 2022) desain penelitian *one group pretest posttest* merupakan cara untuk menentukan hasil penelitian sebagai alat perbandingan sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan pada subjek peneliti. Dalam tes peneliti akan melakukan dua tahap, yaitu diawal dan akhir. Untuk tahap awal dilakukan *pretest* untuk mengetahui variabel terikat sebelum diberikannya perlakuan oleh peneliti. Kemudian, peneliti melakukan perlakuan dengan variabel bebas dan akan kembali melakukan tes akhir berupa *posttest* untuk mengetahui variabel terikat setelah diberikannya perlakuan.

Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN 1 Ciwareng dengan sampel yaitu kelas 5A SDN 1 Ciwareng yang berjumlah 24 siswa. Instrumen tes digunakan sebagai alat

untuk menentukan adakah pengaruh dari model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan media Bingo terhadap hasil belajar PKn di sekolah dasar. Instrumen tes yang akan digunakan untuk pengumpulan data, sebelumnya dilakukan beberapa tahapan uji coba. Uji coba ini dilakukan Diantaranya terdapat uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran soal, dan uji pembeda soal. Keseluruhan uji coba ini akan menggunakan IBM SPSS Statistic 25.

Data yang didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest* berupa nilai yang nantinya akan dibandingkan untuk menentukan, apakah terdapat pengaruh atau tidak sesudah diberikannya perlakuan pada siswa. Perbandingan tersebut akan menggunakan nilai hasil dari *pretest* *posttest* yang diambil dari nilai rerata keduanya. Adapun Teknik perhitungan rerata tersebut dapat digunakan dengan uji-t. Uji t adalah uji yang digunakan untuk mengetahui variabel independen memiliki pengaruh secara parsial atau tidak

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Untuk mengetahui kemampuan siswa untuk belajar kewarganegaraan, para peneliti

melakukan *pretest* terhadap Indeks Hasil Belajar sebelum mendekati model pembelajaran *Student team achievement division* (STAD) dalam menggunakan fasilitas *Bingo*. *pretest* dilaksanakan oleh 24 siswa, dengan ringkasan nilai tertinggi dan terendah siswa. didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan. Berdasarkan tabel dibawah ini, pada pelaksanaan *pretest* yang dilakukan oleh siswa kelas 5 terdapat nilai tertinggi dan terendah. Nilai tertinggi yang didapatkan oleh SAP yaitu 75 dan nilai terendah didapatkan oleh AMN dengan nilai 40. Jika dikumulatifkan menjadi nilai rata rata dalam hasil *pretest* mendapatkan nilai 57,50.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Pretes Siswa

Kelas 5A		
	Nama	Nilai
Nilai Tertinggi	SAP	75
Nilai Terendah	AMN	40
Jumlah		115
Rata-rata		57,50

Setelah melakukan *pretest*, peneliti melakukan *treatment* (perlakuan). Perlakuan yang dilakukan oleh peneliti dengan menerapkan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan media *Bingo*.

Sebelum pada tahap pelaksanaan, peneliti melakukan persiapan dengan Menyusun RPP, lembar kerja. Membuat media *Bingo* dengan banner sebagai papan, kartu pertanyaan, dan stiker sebagai penanda. Pada tahap pelaksanaan peneliti melakukan perlakuan sebanyak 3 kali. Peneliti dibantu oleh wali kelas dalam pelaksanaan penelitian untuk melakukan observasi dan dokumentasi.

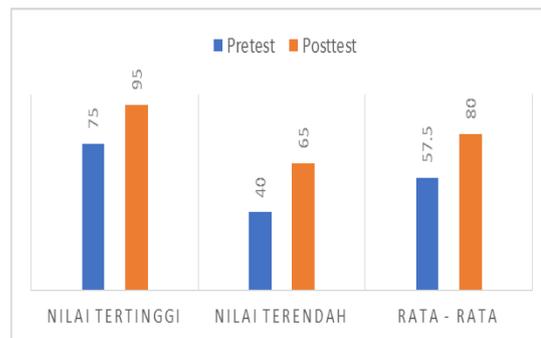
Setelah siswa diberi perlakuan selama 3 kali pertemuan untuk melihat pengaruh hasil belajar PKn saat menggunakan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan media *Bingo*. peneliti melakukan tes ulang untuk mengetahui hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan menggunakan *posttest*. Adapun berikut hasil rekapitulasi *posttest* siswa.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Posttest Siswa

Kelas 5A		
	Nama	Nilai
Nilai Tertinggi	MFR	95
Nilai Terendah	EVT	65
Jumlah		160
Rata-rata		80,00

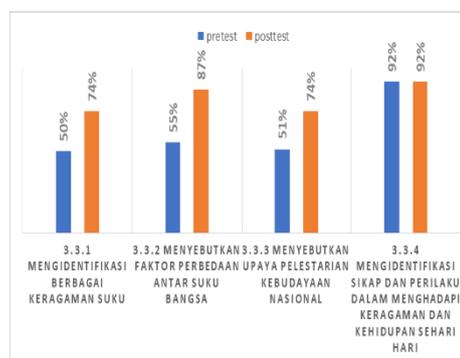
Bedasarkan tabel rekapitulasi, setelah adanya perlakuan siswa kelas 5 memperoleh hasil berupa nilai. Nilai

yang didapatkan bervariasi, peneliti mengambil sampel nilai ter tinggi dan terendah sebagai rekapitulasi hasil dalam bentuk rata-rata. Nilai tertinggi yang didapatkan oleh MFR yaitu 95 dan nilai terendah didapatkan oleh



Gambar 1 Diagram rata-rata nilai pretest dan posttest

Hasil perbandingan nilai yang digunakan untuk mengukur hasil belajar PKn siswa kelas 5 mengalami peningkatan. Dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 57,50 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 80,00. Dari kedua nilai tersebut memiliki nilai selisih sebesar 22,50.



Gambar 2 Diagram Presentase Indikator Hasil Belajar Pkn Pada Pretest Dan Posttest

Sesuai data yang diperoleh, presentase indikator hasil belajar PKn terdiri dari 4 indikator. Dari keempat indikator tersebut perolehan data yang paling rendah terdapat pada indikator 1 mengenai (mengidentifikasi berbagai keragaman suku) dalam bagian pretest dengan jumlah presentase 50%. Sedangkan, kategori tertinggi terdapat pada indikator 4 mengenai (mengidentifikasi sikap dan perilaku dalam menghadapi keragaman dan kehidupan sehari-hari) dengan presentase yang sesuai antara *pretest* dan *posttest* sebesar 92%. Adapun di tiap indikator 1 sampai 3 mengalami peningkatan, untuk indikator 1 mengalami kenaikan sebesar 24%, indikator 2 sebesar 32%, dan indikator 3 sebesar 23%.

Setelah memperoleh hasil dari data deskriptif, untuk menentukan data selanjutnya dalam mengukur model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan media *Bingo* berpengaruh terhadap hasil belajar PKn dapat diukur dengan perhitungan uji hipotesis data. Sebelum mengelola data dengan uji-t perlu melakukan hasil perhitungan pada uji normalitas dan uji homogenitas sebagai berikut.

. Uji normalitas dilakukan perhitungan data nilai *pretest* dan

posttest menggunakan uji kolmogorof-smirnov pada aplikasi IBM SPSS statistics 25. Terdapat ketentuan hipotesis

H_0 = Data memiliki distribusi normal

H_1 = Data memiliki distribusi tidak normal

Dan, kriteria pengujian hipotesis, yaitu:

Jika nilai *sig.* > 0,05 maka data berdistribusi normal

Jika nilai *sig.* < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	pretest	.165	24	.091
	posttest	.152	24	.161

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 3 Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas pada gambar dengan uji kolmogorof-smirnov diketahui nilai Sig pada *pretest* sebesar 0,091 dan nilai *Sig* pada *posttest* 0,161. Nilai *Sig* yang diperoleh pada *pretest* dan *posttest* > 0,05. Maka data yang diperoleh berdistribusi normal.

Uji homogenitas lalu dilakukan untuk untuk mengetahui varian populasi itu sama atau tidak dengan ketentuan hipotesis:

H_0 = Data varians homogen

H_1 = Data varians tidak homogen

Dan, kriteria pengujian hipotesis, yaitu:

Jika nilai *sig.* > 0,05 maka data homogen

Jika nilai *sig.* < 0,05 maka data tidak homogen

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	2.230	1	46	.142
	Based on Median	2.000	1	46	.164
	Based on Median and with adjusted df	2.000	1	44.080	.164
	Based on trimmed mean	2.141	1	46	.150

Gambar 4 Hasil Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil uji homogenitas diketahui nilai *Sig* pada *based on mean* bernilai 0,142. Hasil tersebut menyatakan bahwa nilai *Sig* yang didapat 0,142 > 0,05 maka $H_0 =$ diterima dan data dinyatakan homogen.

Berdasarkan hasil perhitungan kedua data tersebut dalam penelitian ini data yang didapatkan sudah berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Maka, uji T dapat dilakukan.

$H_0 =$ Hasil belajar PKn siswa dengan Model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan media *Bingo* tidak lebih baik dari pada sebelum menggunakan model

pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan media *bingo*

$H_1 =$ Hasil belajar PKn siswa dengan Model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan media *Bingo* lebih baik dari pada sebelum menggunakan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan media *Bingo*

Dan, kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut:

Jika nilai *Sig.* (2 tailed) > 0,05, maka $H_0 =$ diterima.

Jika nilai *Sig.* (2 tailed) < 0,05, maka $H_0 =$ ditolak.

Adapun Berdasarkan hasil output uji T, melalui IBM SPSS Statistic 25 diketahui bahwa nilai *Sig* 2-tailed 0,000. Berarti nilai tersebut < 0,05 maka $H_0 =$ ditolak dan $H_1 =$ diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar PKn siswa menjadi lebih baik setelah menggunakan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan media *Bingo*.

Uji regresi linear diketahui dengan nilai korelasi atau hubungan (R) antar variabel sebesar 0,484. Sedangkan nilai R.square (koefisien

determinasi) sebesar 0,235. Hal tersebut diartikan bahwa pengaruh model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan media *Bingo* terdapat 23.5%. Begitupun Uji N-Gain diketahui nilai rata rata yang diperoleh adalah 0,52 dengan perolehan 3 kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Dari nilai rata rata yang diperoleh sebesar 0,52 menunjukkan bahwa peningkatan penggunaan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan media *Bingo* berada dalam kategori sedang.

Berdasarkan data dari hasil analisis deskriptif uji *pretest* disampaikan dengan menggunakan model pembelajaran *Student team achievement division* (STAD) yang didukung oleh media *Bingo* pada topik penelitian dengan total 24 mahasiswa. Rata-rata nilai *pretest* yang diterima adalah 57,50, dengan skor tertinggi 75 dan skor *Student Team Performance* (STAD) 40. Sementara itu, setelah diberi perlakuan dan melakukan *posttest*, skor rata-rata adalah 80,00, dengan skor tertinggi adalah 95 dan terendah adalah 65. Skor rata-rata menunjukkan peningkatan yang signifikan dari hasil belajar PKn setelah menerapkan model pembelajaran *Student Team*

Achievement Division (STAD) berbantuan media *Bingo*.

Perolehan hasil yang signifikan tersebut dapat dilihat dari peningkatan perolehan presentase di tiap indikator hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Hal ini sejalan dengan penelitian (Wulandari, 2022) bahwa model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) bertujuan untuk sukses maksimal. Dengan upaya penerapan model pembelajaran ini untuk mengubah model pembelajaran menjadi yang berpusat pada siswa. Dalam penelitian ini, peningkatan hasil belajar siswa, tidak meningkat secara drastis, akan tetapi, hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar PKn siswa kelas 5. Keterlibatan siswa dalam *Student Team Achievement Division* (STAD) berperan aktif bagi siswa untuk mempengaruhi pola interaksi dalam proses pembelajaran dan mencapai tujuan dan sasaran pembelajarannya, Mahir dalam belajar (Susmiyati, 2017). Menurut pendapat (Hapsari & Wicaksono, 2018), *bingo* multimedia adalah media permainan yang membantu siswa menghafal suatu topik dengan lebih mudah.

Begitupun model pembelajaran *Bingo* berbantuan *Student Team Achievement Division* (STAD) yang dikembangkan oleh Slavin dalam (Syamsu, dkk, 2019), yang meliputi: 1) presentasi kelas; 2) membuat grup; 3) teka-teki; 4) penilaian; 5) Penghargaan.

Adapun pengukuran uji normalitas dengan uji kolmogorof-smirnov dalam signifikansi hasil belajar PKn pada nilai *pretest* sebesar $0,091 > 0,05$. Dan signifikansi hasil belajar PKn pada nilai *posttest* sebesar $0,161 > 0,05$ maka, perolehan data yang didapat berdistribusi normal. Selanjutnya, pada tahap uji homogenitas memperoleh signifikansi pada *based on mean* $0,142 > 0,05$ maka, data varians yang dinyatakan homogen. Dalam pengujian uji-t nilai signifikansi *2-tailed* sebesar $0,000 < 0,05$. Maka, pengukuran uji-t menunjukkan bahwa hasil belajar PKn siswa menjadi lebih baik setelah menggunakan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan media *Bingo*. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata yang terdapat dalam *pretest* sebesar 55,63 dan nilai *posttest* sebesar 78,96.

Data yang didapat dari pengukuran uji-t memiliki pengaruh

terhadap hasil belajar PKn, kemudian yang menjadi pengaruh yaitu model pembelajaran *Student Team Achievement Division* *Bingo* (STAD) berbantuan media *bingo* diuji menggunakan uji regresi linear. Pengukuran tersebut menghasilkan nilai koefisien determinasi 0,235 atau 23,5%. Hal tersebut diartikan bahwa pengaruh model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan media *Bingo* terdapat 23.5%. Selanjutnya pada pengukuran terakhir yaitu uji n-gain memperoleh nilai rata-rata sebesar 0.52. Dari nilai rata rata yang diperoleh sebesar 0,52 menunjukkan bahwa peningkatan penggunaan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan media *Bingo* berada dalam kategori sedang.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh Noviana dkk (2018) dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Student Team Achievement Division* (STAD) untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 79 Pekanbaru menunjukkan bahwa penerapan yang dilakukan peneliti menggunakan model kooperatif *Student Team Achievement Division* (STAD) dapat meningkatkan

hasil belajar PKn yang disebabkan oleh faktor kelompok, sebagaimana siswa dapat bertanya jawab dan saling memotivasi, kemudian meningkatkan rasa ingin tahu yang tinggi sehingga mencapai pada tujuan pembelajaran dengan baik.

Penelitian lain dari Renata, dkk (2021) meneliti pengembangan media permainan *Bingo* pada mata pelajaran PKn materi keberagaman sosial budaya masyarakat. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat kelayakan produk untuk digunakan dan telah diberi penilaian oleh ahli media dan materi untuk diterapkan pada siswa kelas V SDN Baktijaya 3 Depok mendapatkan kategori sangat baik.

Keseluruhan penerapan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) pada penelitian ini berpengaruh pada siswa kelas V di SDN 1 Ciwareng, dengan melaksanakan sesuai sintaks pada teori slavin dan dilengkapi dengan media *Bingo* sebagai alternatif media kuis untuk mengatasi permasalahan hasil belajar

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, model pembelajaran *Student Team Achievement Division*

(STAD), didukung oleh media *Bingo* berpengaruh pada hasil belajar PKn di SDN 1 Ciwareng Kabupaten Purwakarta. Kesimpulan tersebut kemudian dapat dijabarkan secara konkret sebagai berikut:

1. Analisis data hasil belajar PKn menggunakan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan media *Bingo* sebelum dan sesudah terdapat perbedaan yang signifikan. Hal ini dibuktikan dengan skor rata-rata *pretest* 57,50 dengan skor tertinggi 75 dan yang terendah adalah 40. setelah diterapkan model pembelajaran STAD menggunakan *Bingo* dan melaksanakan uji *posttest* mendapatkan skor rata-rata sebesar 80,00 dengan nilai maksimum 95 dan nilai minimum 65. Maka, peningkatan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan media *Bingo* mengalami peningkatan dari nilai rata rata 57,50 menjadi 80,00.
2. Menurut data terdapat pengaruh yang cukup baik pada penelitian ini, dibuktikan perolehan nilai signifikansi 0,000 ($P < 0,05 =$ signifikan). Besaran pengaruh

yang didapat sesuai dengan hasil R square sebesar $0,235 = 23,5\%$ dan hasil rata-rata n-gain sebesar 0,52 yang menunjukkan pada kategori sedang.

Rekomendasi yang dapat disampaikan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Guru sudah sepatutnya membiasakan siswa belajar secara berkelompok, dalam model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) saat pembagian secara heterogen sesuai dengan kemampuan akademik, gender dan sebagainya agar siswa mampu belajar mengenal pola interaksi untuk saling diskusi, dan bekerja sama.
2. Model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan media *Bingo* dapat dijadikan alternatif alat pembelajaran yang variatif untuk lebih mengenal dan memahami materi ajar, baik digunakan pada seluruh pembelajaran khususnya pada pelajaran PKn.

DAFTAR PUSTAKA.

Afandi, M. (2019). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Model Kooperatif Tipe

Stad Di Mi Muhammadiyah Tanjung Inten. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3.

Islami, R. K. (2017). Pengaruh Model "Pisang Kepok" Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pkn. *Respository Upi*, 2.

Khalidah, W., & Hayyun, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Rwc Book Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas 1 Mi Muhammadiyah Lebak 1. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 102.

Noviana, E., & Huda, M. N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas Iv Sdn 79 Pekanbaru. *Primary Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 204-207.

Prasetya, A. E. (2021). *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif Inovatif Dan Menyenangkan*. Surabaya: Guepedia.

Renata, Iriansyah, H. S., & Barkah, A. S. (2021). Pengembangan Media Permainan Bingo Pada Mata Pelajaran Pkn Materi Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat. *Jurnal Stkip Kusumanegara*, 577.

Sari, D. A. (2019). Validitas Pengembangan Permainan Bingo Untuk Meningkatkan

Pemahaman Konsep. *Pensa E-Jurnal*, 394-397.

Susmiyati, T. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Pkn. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 174-179.

Winataputra, U. S. (2014). *Pembelajaran Pkn Di Sd*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Wulandari, I. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Student Teams Achievement Division) Dalam Pembelajaran Mi. *Jurnal Papeda*, 18.