

ABSTRAK

Andreas Lubis. 8216181009. Pengaruh Model STAD Menggunakan Media Ular Tangga dan TTS Berdasarkan Keaktifan Siswa Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa. Tesis Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Medan, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh model pembelajaran STAD yang menggunakan media permainan ular tangga dan teka-teki silang terhadap hasil belajar IPS siswa dengan berbagai tingkat keaktifan belajar. Motivasi yang tinggi berperan penting dalam proses belajar, dan inovasi dalam model pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen. Populasi penelitian terdiri dari 40 siswa kelas V SD Kecamatan Kisaran Barat, dengan sampel total sebanyak 20 siswa yang diambil menggunakan teknik total sampling. Instrumen penelitian berupa tes pretes dan postes yang telah memenuhi syarat validitas dan reliabilitas. Data dianalisis menggunakan uji-T test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran STAD dengan media permainan ular tangga memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan keaktifan belajar tinggi. Rata-rata nilai pretes adalah 65,8 dan nilai postes meningkat menjadi 83,6, dengan selisih 18 poin atau 26,1%. Untuk siswa dengan keaktifan belajar rendah, rata-rata nilai pretes adalah 61,8 dan nilai postes meningkat menjadi 71,27, dengan selisih 9 poin atau 13,9%. Uji-T menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,22 > 2,09$), menunjukkan adanya pengaruh signifikan. Sebaliknya, model pembelajaran STAD dengan media teka-teki silang menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih kecil. Pada siswa dengan keaktifan belajar tinggi, rata-rata nilai pretes adalah 59,27 dan nilai postes meningkat menjadi 69,82, dengan selisih 11 poin atau 15,5%. Untuk siswa dengan keaktifan belajar rendah, rata-rata nilai pretes adalah 57,33 dan nilai postes meningkat menjadi 67,6, dengan selisih 10 poin atau 15%. Meskipun terjadi peningkatan, pengaruhnya tidak sebesar pada penggunaan media ular tangga. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa model pembelajaran STAD dengan media ular tangga lebih efektif dibandingkan dengan media teka-teki silang dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa, terutama untuk siswa dengan keaktifan belajar tinggi dan rendah.

Kata Kunci : Model Pembelajaran STAD, Ular Tangga, Teka-Teki Silang, Keaktifan Belajar, Hasil Belajar.

ABSTRACT

Andreas Lubis. 8216181009. The Effect of the STAD Model Using Snakes and Ladders Media and TTS Based on Student Activeness on Students' Social Sciences Learning Outcomes. Medan State University Postgraduate Basic Education Study Program Tehsis, 2024.

This research aims to evaluate the influence of the STAD learning model which uses snakes and ladders and crossword puzzles on the social studies learning outcomes of students with various levels of learning activity. High motivation plays an important role in the learning process, and innovation in learning models is expected to increase student motivation and learning outcomes. This research uses a quantitative approach with quasi-experimental methods. The research population consisted of 40 fifth grade students at SD Kisaran Barat District, with a total sample of 20 students taken using total sampling techniques. The research instrument is a pretest and posttest which meets the validity and reliability requirements. Data were analyzed using the T-test. The research results show that the STAD learning model using the snakes and ladders game has a significant impact on student learning outcomes with high learning activity. The average pretest score was 65.8 and the posttest score increased to 83.6, with a difference of 18 points or 26.1%. For students with low learning activity, the average pretest score was 61.8 and the posttest score increased to 71.27, with a difference of 9 points or 13.9%. The T-test shows $t_{count} > t_{table}$ ($3.22 > 2.09$), indicating a significant influence. In contrast, the STAD learning model using crossword puzzles shows a smaller increase in learning outcomes. For students with high learning activity, the average pretest score was 59.27 and the posttest score increased to 69.82, with a difference of 11 points or 15.5%. For students with low learning activity, the average pretest score was 57.33 and the posttest score increased to 67.6, with a difference of 10 points or 15%. Even though there was an increase, the effect was not as big as the use of snakes and ladders media. The conclusion of this research is that the STAD learning model using snakes and ladders media is more effective than crossword puzzle media in improving students' social studies learning outcomes, especially for students with high and low learning activeness.

Keywords : STAD Learning Model, Snakes and Ladders, Crosswords, Active Learning, Learning Outcomes.