

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di masa menuju *Society 5.0* teknologi yang semakin berkembang sependapat menurut Susanto dan Trisusilo (2018: 52) dibidang informasi telah melakukan perkembangan secara masif dan pesat. Kebutuhan manusia dalam mendapatkan informasi tidak perlu membutuhkan waktu yang lama, mewajibkan kita untuk dapat menggunakan manfaat dari peran teknologi yang telah tersedia di saat ini. Informasi merupakan hal yang sangat berharga pada saat ini. Sejak munculnya internet di perkembangan teknologi, penyampaian informasi sudah tidak terbatas lagi. Teknologi internet difungsikan sebagai pusat penyimpanan informasi yang dapat memberikan berbagai informasi, semacam informasi yang terletak di segala arah dunia. Di dalam pemanfaatan teknologi dibidang informasi, serta komunikasi saat ini sudahlah menjadi satu langkah atau cara yang efektif serta efisien untuk menyampaikan sebuah informasi.

Teknologi membantu kita dalam mengumpulkan informasi, menurut Sinaga, dkk., (2019: 290) teknologi informasi perlu digunakan dalam bidang pendidikan seperti sekolah untuk mengelola dan menyajikan informasi, termasuk laporan nilai peserta didik atau rapor. Penggunaan sistem pada rapor peserta didik dapat meminimalkan kesalahan dalam pengelolaan data. Dengan sumber daya yang terbatas dan kualifikasi yang ada, aplikasi rapor elektronik dirancang untuk mengontrol kualitas penilaian. Untuk menghindari pelaku tindak kejahatan yang tidak bertanggung jawab, maka data nilai pada rapor elektronik sangat dirahasiakan.

Guna mengatasi permasalahan tersebut di atas adalah dengan menyandikan catatan data Base rapor elektronik guna menjaga data nilai dan menjaga kerahasiaannya. Demikian juga berdampak pada bidang pendidikan pasti perlunya pembaharuan teknologi dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran adalah kegiatan belajar peserta didik dalam menempuh pendidikan sesuai dengan Setiawan (2017: 20) pendidikan adalah upaya untuk mencerdaskan dan membentuk manusia yang berilmu dan berakhlak, karena dengan pendidikan manusia dapat dibentuk lebih sempurna dari makhluk Tuhan yang lainnya sebagai khalifah di muka bumi. Salah satu cara yang dapat dilakukan agar sumber daya manusia berkualitas adalah tersedianya pendidikan yang baik, memperbaiki mampu melaksanakan tugas hidupnya secara sendiri. Pengembangan potensi yang diharapkan yaitu menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, dengan tersedianya mutu pendidikan yang baik. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada diri peserta didik.

Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu dengan bantuan guru untuk memperoleh perubahan perilaku menuju pendewasaan diri secara menyeluruh sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya. Oleh sebab itu, pendidikan akan meningkatkan potensi yang diharapkan yaitu menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, dan untuk mencerdaskan dan membentuk manusia yang berilmu dan berakhlak, karena dengan pendidikan manusia dapat dibentuk lebih sempurna.

Di perkuat oleh pendapat Suprihatiningrum (2013: 75) mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan peserta didik dalam belajar, lingkungan yang dimaksud tidak hanya berupa tempat, tetapi juga metode, media, dan peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi. Serangkaian rencana yang dilakukan dikatakan berkualitas dapat dimaknai sebagai mutu atau keefektifan pembelajaran. Kualitas pembelajaran yang efektif adalah suatu pencapaian dari tujuan pembelajaran yang sudah terencana melalui proses pembelajaran di kelas dengan berbagai macam muatan pembelajaran. Salah satunya adalah pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Jadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dapat meningkatkan nilai-nilai nasionalis dan juga peserta didik dapat mengenal cinta tanah air Indonesia.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah pembelajaran yang dapat meningkatkan rasa cinta tanah air ini, artinya penting seorang peserta didik mengetahui sejarah bangsanya sendiri. Muatan pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Muatan pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memberikan konsep dan aplikasi berupa tingkah laku atau karakter. Menurut Susanto (2013: 227) pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar sebagai suatu proses belajar mengajar untuk membentuk karakter bangsa yang mengarah pada norma-norma yang berlaku. Tambah Susanto (2013: 53) pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) bertujuan untuk membentuk karakter warga negara yang bertanggung jawab kepada negara, cinta tanah air, dan bela negara.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar seharusnya dapat membuat peserta didik meningkatkan karakter, sikap, dan pengetahuan. Dan juga guru dalam menyampaikan materi menggunakan model dan media pembelajaran. Sehingga dalam penyampaian ada runtutan atau sintak pembelajaran yang akan dilakukan. Pembelajaran dilakukan dengan alat bantu berupa media. Sama dengan penggunaan model, media juga menyesuaikan karakteristik materi dan kondisi peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan model dan media sangat membantu guru dan peserta didik, baik dalam menyampaikan maupun mempermudah peserta didik mengetahui dan memahami materi yang akan diberikan.

Permasalahan yang sering terjadi pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sesuai pendapat oleh Hendrizal (2019: 55) masalah yang dialami setiap pembelajaran memang amat kompleks. Masalah itu datangnya bisa dari kurikulum, guru, peserta didik, sarana prasarana, sumber belajar, dan lainnya. Tetapi sayangnya banyak guru kurang peka terhadap permasalahan yang di hadapi. Berdasarkan pengamatan dan pengalaman di lapangan, di sini coba di identifikasi permasalahan yang pernah di hadapi, yang menyebabkan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) cenderung kurang menarik, dianggap sepele, membosankan, dan kesan negatif lainnya. Juga terjadi pada peserta didik kelas V di SDN Malintang 2. Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan(PPKn) masih belum optimal di antaranya: (1) kurangnya keaktifan peserta didik, terlihat masih ada beberapa peserta didik yang bermain sendiri, masih ada beberapa peserta

didik yang diam pada saat guru memberikan pertanyaan tentang materi pembelajaran; (2) proses pembelajaran tidak menggunakan alat bantu media pembelajaran untuk menunjang kemampuan pemahaman peserta didik; (3) Hasil belajar peserta didik muatan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) belum optimal.

Berdasarkan hasil wawancara pada Kamis, 02 November 2023 dengan Ibu Elina Mutari Dewi, S.Pd. sebagai guru kelas V di SDN Malintang 2 diperoleh keterangan bahwa belum optimal hasil belajar di kelas karena kurangnya pemahaman peserta didik pada muatan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, hal tersebut karena materi yang diajarkan tergolong sulit dan terlalu luas, sehingga masih banyak peserta didik yang kurang mengerti, peserta didik tidak aktif pada saat proses pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan hasil belajar muatan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dari 17 peserta didik kelas V SDN Malintang 2, bahwa masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM 70. Dari 17 peserta didik hanya 59% sebanyak 10 peserta didik yang tuntas mencapai KKM dan 41% sebanyak 7 peserta didik yang belum tuntas mencapai KKM.

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti melakukan perbaikan pembelajaran melalui model *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan layar proyektor. Dipilihnya model *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan layar proyektor karena proses pembelajaran di dalam kelas akan membantu memotivasi belajar, meningkatkan daya tarik, perhatian dan minat peserta didik, mengatasi permasalahan peserta didik yang cepat bosan, membangkitkan keaktifan serta pemahaman pada peserta didik kelas V SDN

Malintang 2 pada muatan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Dalam permasalahan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SDN Malintang 2 peneliti akan menggunakan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) sesuai dengan pendapat Istarani (2019: 19) menyatakan bahwa *Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan salah satu dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang peserta didik secara heterogen. Sedangkan menurut Innayah Wulandari (2022: 19) menyatakan bahwa model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah model pembelajaran untuk tempat peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 peserta didik dengan tingkatan kemampuan peserta didik yang berbeda, untuk menguasai materi dalam menyelesaikan tugas kelompok setiap anggota saling bekerja sama secara kolaboratif dan membantu memahami materi, serta membantu teman untuk menguasai bahan pembelajaran.

Jadi dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah model pembelajaran kooperatif yang memacu kerja sama peserta didik melalui belajar dalam kelompok yang anggotanya beragam untuk menguasai keterampilan yang sedang dipelajari. Kelebihan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) menurut Shoimin (2019: 189) adalah sebagai berikut ini: (1) Peserta didik bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok. (2) Peserta didik aktif membantu dan memotivasi semangat untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok. (3) Interaksi antar peserta didik seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat.

(4) Meningkatkan kecakapan individu. (5) Meningkatkan kecakapan kelompok. (6) Tidak bersifat kompetitif. (7) Tidak memiliki rasa dendam.

Selain Model *Student Teams Achievement Division* (STAD) untuk solusi permasalahan tersebut media pembelajaran juga penting sebagai alat penunjang dalam memaksimalkan pembelajaran seperti layar proyektor. Layar proyektor ialah benda yang dimanfaatkan sebagai media pembantu penyampaian materi di lingkungan lembaga pendidikan, kantor, maupun kegiatan lain. Sependapat dengan Arafah (2022: 2) layar proyektor memberikan manfaat dalam proses pembelajaran yaitu untuk membantu guru dalam penyampaian materi yang sistematis, lengkap, dan detail media layar proyektor materi yang di ajarkan dapat di tampilkan di hadapan peserta didik sehingga dalam proses pembelajaran terdapat interaksi timbal balik yang dapat membuat peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Melihat permasalahan tersebut, untuk menjadi seorang guru harus mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik. Sehingga di perlukan penggunaan media yang dapat menampilkan materi dan menarik bagi peserta didik. Guru juga harus mampu menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan, agar peserta didik mampu menerima pembelajaran dengan baik. Guru bisa menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik yang mampu membuat peserta didik terlibat lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung agar tercipta pembelajaran yang bermakna. Guru tidak hanya terpaku menggunakan media konvensional saja akan tetapi dapat dikembangkan lagi ke dalam media yang lebih modern untuk menarik minat belajar peserta didik.

Media pembelajaran suatu alat penunjang dalam pembelajaran sesuai menurut Arsyad (dalam Arafah (2022: 2) menyatakan bahwa media pembelajaran

adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Fasilitas pembelajaran misalnya dengan menggunakan VCD (*Video Compact Disc*), audio, gambar, dan layar proyektor. Menggunakan fasilitas yang ada dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik. Guru tidak hanya memberikan pembelajaran menggunakan buku saja, namun juga perlu menggunakan media layar proyektor. Proses belajar mengajar akan terselenggara dengan baik dengan adanya fasilitas belajar yang menunjang. Setiap media pastinya mempunyai kelebihan-kelebihan di dalam penggunaannya, diharapkan dengan kelebihan-kelebihan yang dimiliki media layar proyektor tersebut proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dalam mewujudkan tujuan-tujuan yang diharapkan mencakup tiga aspek yakni kognitif, afektif dan psikomotorik, serta agar peserta didik mampu mengerti dan paham tentang materi yang diajarkan.

Dengan demikian, peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan memberikan respons positif terhadap bahan pelajaran. Dengan adanya layar proyektor ini diharapkan peserta didik tidak hanya mendengar, melihat, dan belajar secara pasif seperti yang sudah banyak terjadi selama ini, sehingga dengan adanya penggunaan media Layar proyektor ini nantinya akan mampu memberikan fasilitas belajar yang penuh dan menciptakan situasi pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan sehingga anak didik akan lebih berminat dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar.

Beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran layar proyektor dalam proses belajar mengajar menurut Sudjana dan Rivai (dalam Khairunisa, 2015: 16)

yaitu : (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, (4) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Mendukung penelitian yang akan saya lakukan adapun penelitian terdahulu yang menjadi acuan dalam penelitian ini. Penelitian oleh Anisa Riski (2018) skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran STAD dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pkn di SDN 1 Tulusrejo kecamatan pekalongan tahun pelajaran 2017/2018”. Bahwa hasil penelitian pembelajaran PPKn dengan menggunakan model STAD dapat meningkat. Peningkatan dapat dilihat pada siklus I dengan persentase ketuntasan 33,33% dikategorikan cukup mengalami peningkatan pada siklus II dengan kategori sangat baik dengan persentase 72,22%. Penelitian oleh Putri Arafah (2022) pada skripsi judul “Pengaruh Penggunaan Media Lcd Proyektor Terhadap Minat Belajar Peserta didik Kelas III Sekolah Dasar Negeri 3 Karangnom Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2021/2022”. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media LCD proyektor terhadap minat belajar peserta didik kelas III SD Negeri 3 Karangnom Kabupaten Klaten hal ini dibuktikan dengan hasil signifikansi uji regresi linier sederhana yang lebih kecil dari signifikan media LCD proyektor

mempengaruhi variabel minat belajar peserta didik sebesar 55,5% sedangkan 44,5% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak terdapat dalam penelitian ini.

Berdasarkan uraian masalah, teori yang mendukung dan penelitian yang relevan maka dilakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKn melalui Model *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan Layar Proyektor pada Peserta didik Kelas V SDN Malintang 2”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas dan penelitian yang relevan, maka permasalahan tersebut dapat di rumuskan sebagai berikut;

1. Bagaimana aktivitas guru dalam mengajar muatan PPKn menggunakan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan layar proyektor di kelas V SDN Malintang 2?
2. Bagaimana aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran muatan PPKn menggunakan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan layar proyektor di kelas V SDN Malintang 2 ?
3. Apakah model *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan layar proyektor dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik muatan PPKn pada kelas V SDN Malintang 2?

C. Rencana Pemecahan Masalah

Sesuai dengan permasalahan di atas, yang mengungkapkan bahwa ke tidak sesuai dengan hasil belajar peserta didik pada muatan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Kelas V SDN Malintang 2, dikarenakan pada saat proses pembelajaran masih kurang optimal. Beberapa faktor yang menyebabkan

pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan masih belum optimal diantaranya: (1) kurangnya keaktifan peserta didik, terlihat masih ada beberapa peserta didik yang bermain sendiri, masih ada beberapa peserta didik yang diam pada saat guru memberikan pertanyaan tentang materi pembelajaran; (2) proses pembelajaran tidak menggunakan alat bantu media pembelajaran untuk menunjang kemampuan pemahaman peserta didik, sehingga peserta didik sulit berpikir secara kritis dan konkret; (3) Hasil belajar peserta didik muatan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan belum optimal. Terbukti dari hasil nilai kelas V SDN Malintang 2, bahwa masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM 70. Dari 17 peserta didik hanya 59% sebanyak 10 peserta didik yang tuntas mencapai KKM dan 41% sebanyak 7 peserta didik yang belum tuntas mencapai KKM.

Berdasarkan masalah di atas dapat disimpulkan bahwa untuk memecahkan masalah tersebut adalah melalui model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan layar proyektor dalam muatan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada peserta didik kelas V SDN Malintang 2 digunakan untuk mengatasi rendahnya hasil belajar pada peserta didik, peserta didik yang cepat bosan, peserta didik yang kurang mampu memahami materi, dan peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran. Sesuai dengan pertumbuhan anak usia 10 tahun, pada saat proses belajar mereka tertarik untuk mempelajari hal-hal yang baru mereka lihat, ketertarikan itu karena rasa ingin tahu yang tinggi dan pada tahapan ini mereka sangat terampil dan aktif Khaulani, dkk., (2020: 57).

Hal tersebut sesuai dengan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) yang dapat mengaktifkan peserta didik pada saat proses pembelajaran serta meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, dengan

kegiatan yang menyenangkan, dan mendorong peserta didik untuk terjun langsung ke dalam pembelajaran, serta kerja sama antar peserta didik akan semakin terlatih. Anak usia Sekolah Dasar yang pada umumnya berusia 7 sampai 11 tahun, berada pada tahapan perkembangan kognitif yaitu tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak dinilai telah mampu melakukan penalaran logis terhadap segala sesuatu yang bersifat konkret, tetapi anak belum mampu melakukan penalaran untuk hal-hal yang bersifat abstrak Trianingsih (dalam Khaulani, 2020: 54).

Untuk itu, guru hendaknya dapat membangun suasana belajar yang konkret bagi anak sebagai guna memudahkan anak dalam berpikir logis serta dapat memecahkan masalah. Penggunaan layar proyektor/ LCD sangat cocok untuk menampilkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistis dalam sebuah materi pembelajaran.

Menurut Shoimin (2019: 187) menyatakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah sebagai berikut ini:

1. Guru menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai. Guru dapat menggunakan berbagai pilihan dalam menyampaikan materi pembelajaran, misal, dengan metode penemuan terbimbing atau metode ceramah berbantuan layar proyektor. Langkah ini tidak harus dilakukan dalam satu kali pertemuan, tetapi dapat lebih dari satu.
2. Guru memberikan tanya jawab kepada peserta didik di awal pembelajaran.
3. Guru membentuk beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 anggota, di mana anggota kelompok mempunyai kemampuan akademik yang berbeda-beda (tinggi, sedang, dan rendah). Jika mungkin, anggota

4. kelompok berasal dari budaya atau suku yang berbeda serta memerhatikan kesetaraan gender.
5. Guru memberikan tugas kepada kelompok berkaitan dengan materi yang telah diberikan, mendiskusikannya secara bersama-sama, saling membantu antar anggota lain serta membahas jawaban tugas yang diberikan guru.
6. Guru memberikan tes/kuis kepada setiap peserta didik secara individu.
7. Guru memfasilitasi peserta didik dalam membuat rangkuman, mengarahkan, dan memberikan penegasan pada materi pembelajaran yang telah dipelajari.
8. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar peserta didik individual dari nilai awal ke nilai kuis berikutnya.

Menurut Shoimin (2019: 189) menyatakan bahwa kelebihan model *Student Teams Achievement Division (STAD)* adalah sebagai berikut ini:

1. Peserta didik bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok.
2. Peserta didik aktif membantu dan memotivasi semangat untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok.
3. Interaksi antar peserta didik seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat.
4. Meningkatkan kecakapan individu.
5. Meningkatkan kecakapan kelompok.
6. Tidak bersifat kompetitif.
7. Tidak memiliki rasa dendam.

Ada beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran Layar Proyektor dalam proses belajar mengajar menurut Sudjana dan Rivai (dalam Khairunisa, 2015: 16). yaitu :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga
4. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi baru untuk program yang berkenaan dengan pembelajaran melalui model *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan layar proyektor dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.
2. Bagi Guru, hasil penelitian ini dapat meningkatkan interaksi dan profesionalisme guru, memperoleh data tentang hasil pembelajaran peserta didik. Bahan informasi ilmiah mengenai pembelajaran melalui model *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan layar proyektor sebagai alternatif atau cara yang dapat membantu guru dalam pembelajaran.

3. Bagi Peserta Didik, hasil penelitian ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, sehingga peserta didik terbiasa dan mampu untuk memecahkan masalah serta berpendapat, menghindari rasa jenuh pada kegiatan belajar di kelas.
4. Bagi Penelitian Lain, hasil penelitian ini dapat memiliki pengetahuan yang luas mengenai pembelajaran melalui model *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan layar proyektor memiliki keterampilan untuk menerapkannya khususnya dalam muatan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas V SDN Malintang 2 dengan menggunakan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantuan Layar Proyektor terjadi peningkatan dimana guru mendapat skor 14 dengan kriteria cukup baik kemudian meningkat menjadi skor 22 dengan kriteria baik.
2. Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantuan Layar Proyektor terjadi peningkatan dimana siswa mendapat persentase 43% dengan kriteria cukup baik kemudian meningkat menjadi skor 88% dengan kriteria sangat aktif.
3. Hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantuan Layar Proyektor terjadi peningkatan hasil belajar siswa yakni dari ketuntasan individu sebanyak 10 siswa dan secara klasikal sebesar 43% kemudian meningkat menjadi 15 siswa dan secara klasikal sebesar 88%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil

belajar siswa, sehingga siswa terbiasa dan mampu untuk memecahkan masalah serta berpendapat, menghindari rasa jenuh pada kegiatan belajar di kelas.

2. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat meningkatkan interaksi dan profesionalisme guru, memperoleh data tentang hasil pembelajaran siswa. Bahan informasi ilmiah mengenai pembelajaran melalui model *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan layar proyektor sebagai alternative atau cara yang dapat membantu guru dalam pembelajaran.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi baru untuk program yang berkenaan dengan pembelajaran melalui model *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan layar proyektor dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
4. Bagi penelitian lain, hasil penelitian ini dapat memiliki pengetahuan yang luas mengenai pembelajaran melalui model *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan layar proyektor memiliki keterampilan untuk menerapkannya khususnya dalam muatan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arfi Purnama Nur Indah, Dinie Anggraeni Dewi , Yayang Furi Furnamasari 2022. *Efektivitas Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid 19*.
- Djamaluddin, D. A., & Wardana, D. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: Cv. Kaaffah Learning Center.
- Esminto, E., Sukowati, S., Suryowati, N., & Anam, K. (2016). *Implementasi Model Stad dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siwa*. BRILIANT: Jurnal Riset dan Konseptual, 1(1), 16-23.
- Fauzi, F. Y., Arianto, I., & Solihatin, E. 2013. *Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Upaya Pembentukan Karakter Peserta Didik*. Jurnal PPKN UNJ Online, 1-2
- Fitriana dan Bakhtiar. 2021. *Karakteristik Siswa Kelas Tinggi Dan Rendah*. Jakarta: Cinta Buku Indonesia.
- Hamalik, O. 2010. *Manajemen Perkembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hendrizal. "Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di SD Dan Solusinya." *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila* 14.2 (2019).
- ISTARI, ARFIKAH. *Pengaruh Debt To Asset Ratio (DAR), Debt to Equity Ratio (DER), dan Current Ratio (CR) terhadap Return On Asset (ROA) Pada Perusahaan Sub Sektor Tekstil dan Garmen yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia (BEI) pada Tahun 2016-2018*. Diss. Universitas Gadjah Mada, 2019.
- Jannah dan Prasetyo. 2022. *Pendekatan Kuantitatif*. Bandung: CV. Buku Karya Indah.
- Jetmika, M. 2019. *Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan di Sekolah Dasar*. Yogyakarta : *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 3, No. 1, 2019*
- Khaulani, S, Murni. 2022. *Fase dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah "Pendidikan Dasar" Vol. VII No. 1 Januari 2020.
- Khaulani, S, Murni. 2022. *Fase dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah "Pendidikan Dasar" Vol. VII No. 1 Januari 2020.
- Kurniasih, Imas dan Sani, Berlin. (2015). "Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru". Jakarta: Kata Pena. <https://serupa.id/model> pembelajaran-st
- Lahinta, A., I. Haris, and T. Abdillah. "Optimizing libraries' content findability using Simple Object Access Protocol (SOAP) with multi-tier architecture." *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*. Vol. 180. No. 1. IOP Publishing, 2017.
- Lestari, F. 2022. *Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPS Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V SDN Karang Intan*. Skripsi tidak diterbitkan , Banjarmasin: Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan.

- Lestari, F. 2022. *Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPS Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V SDN Karang Intan*. Skripsi tidak diterbitkan , Banjarmasin: Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan.
- Lubis, Priharto. 2021. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Pusat Kurikulum Pembukuan..
- Marindaa, L. 2020. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Progam Pascasarjana Iain Jember Prodi Pgmi, 116.
- Norhasanah, S. Subandi, A. 2016. *Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol. 1 No. 1, Agustus 2016, Hal. 128-135.
- Nurrita, T. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Misykat, Volume 03, Nomor 01 , 175.
- Prasetyo, R & Jannah, F.(2022). Penerapan Metode Iqra'Dan Kemampuan Tulis Baca Al-Quran Siswa MIS Al-Kautsar Kelurahan Pangkalan Masyhur Kecamatan Medan Johor. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 2(2), 220-226.
- Sanjaya. Wina. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Saputra, Rohayani, Salikun. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: PusatKurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Setiawan, D., & Syarifuddin, H. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran Daring*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni, 10(1), 99-108.
- Setiawan, M Adi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Setiawan, M. A. 2017. *Belajar dan Pembeajaran* . Kec. Pulung, Kab. Ponorogo: Uwais InspirasiIndonesia.
- Setiawati. 2022. *“Tinjauan Pustaka : Pengutipan Yang Baik”* Jurnal halaman 2.
- Shadiq, Fajar, Nur Amini Mustajab. 2014. *Pembelajaran Matematika Cara Meningkatkan Kemampuan Berfikir Siswa*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Shadiq, Mustajab. 2011.*Penerapan Teori Belajar dalam Pembelajaran Matematika di SD*. Yogyakarta:Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan dan TenagaKependidikan Matematika.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovasi dalam Kurikulum 2013*.
- Shoimin, Aris. 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Sinaga, Indra Williamsyah, Imam Saputra, and Taronisokhi Zebua. 2019. *“Pengamanan Data Nilai Pada Aplikasi E-Raport Berdasarkan Algoritma 2Des.”* KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi dan Komputer) 3(1): 290– 98.
- Sukmadinata, S. 2012. *Kurikulum dan Komponennya*. Jakarta: Buku Kita.

- Sulastri, A. 2022. *Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Visual pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *Indonesian Research Journal On Education, Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 2 No 2* .
- Supardi, K. 2017. *Media Visual Dan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Program Studi PGSDSTKIP St Paulus Ruteng, Jl. Ahmad Yani No. 10, Ruteng-Flores 86508. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, Volume 1 Nomor 2 Juli 2017*.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Susanti dan Zulfiana. 2017. *Jenis – Jenis Media Dalam Pembelajaran*. Skripsi tidak diterbitkan.
- Susanto, H. (2013). *Pembelajaran PKn Di SD. 1*. Retrieved from <https://www.google.com/amp/s/bagawanabiyasa.wordpress.com/2013/05/16/pe-mbelajaran-pkn-di-sd/amp/>
- Susanto, Susanto, and Andri Anto Trisusilo. 2018. "Penerapan Algoritma Asimetris Rsa Untuk Keamanan Data Pada Aplikasi Penjualan Cv. Sinergi Computer Lubuklinggau Berbasis Web." *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer* 9(2): 1043–52.
- Sutikno, Sobry. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Suwandi. 2021. *Penelitian Tindakan Kelas*. Surakarta: Rayon 113 Universitas Sebelas Maret.
- Wekke, Ismail Suardi. 2019. *Metode Penelitian Sosial*. Yogyakarta: CV. Adi Karya Mandiri.
- Wulandari, Innayah, and K. Kunci. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) dalam Pembelajaran MI." *Jurnal papeda* 4.1 (2022)

