

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN STAD BERBANTU MEDIA
PERMAINAN BIEJA BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X DI
MAN 1 KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi Pendidikan Sejarah



OLEH
DEWI IKLIMAH SALUSI
NPM. 2214020026

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

Skripsi oleh:

DEWI IKLIMAH SALUSI

NPM.2214020026

Judul:

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN STAD BERBANTU MEDIA
PERMAINAN BIEJA BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X DI
MAN 1 KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 30 Juni 2026

Pembimbing I


Drs. Agus Budianto, M.Pd.
NIDN. 0022086508

Pembimbing II


Drs. Yatman, M.Pd.
NIDN. 0709076301

Skripsi oleh:

DEWI IKLIMAH SALUSI

NPM.2214020026

Judul:

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN STAD BERBANTU MEDIA
PERMAINAN BIEJA BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X DI
MAN 1 KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 15 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : **Drs. Agus Budianto, M.Pd.**
2. Penguji I : **Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd.**
3. Penguji II : **Drs. Yatmin, M.Pd.**

Mengetahui,

Dekan FKIP



Drs. Agus Widodo, M.Pd.

NIDN. 0024086901

Motto:

Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain), dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.

(Q.S Al Insiyirah: 6-8)

Kalau kita berbuat hal baik mungkin orang gak lihat, tapi Tuhan pasti lihat dan pasti dibalas kebaikan juga, dari hal kecil sampai hal besar, kalau tidak hari ini mungkin besok

(Penulis)

Kupersembahkan karya ini untuk:

Ayah dan Ibuku tercinta

Seluruh orang-orangku

Terima kasih

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Dewi Iklimah Salusi
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Kediri, 19 Oktober 2003
NPM : 2214020026
Fak/Jur/Prodi : FKIP/ S1 Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 30 Juni 2026

Yang Menyatakan



DEWI IKLIMAH SALUSI

NPM. 2214020026

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran STAD Berbantu Media Permainan Bi Eja Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Di MAN 1 Kediri ”** ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar sarjana pendidikan pada Prodi Pendidikan Sejarah Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Nara Setya Wiratama, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah.
4. Bapak Drs. Agus Budianto, M.Pd., dan Drs. Yatmin, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang penuh kesabaran dan keikhlasan meluangkan waktu untuk membantu, mengarahkan, membimbing, serta memotivasi kepada penulis hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Seluruh Bapak Ibu Dosen Pendidikan Sejarah yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan.
6. Kepala madrasah MAN 1 Kediri, guru-guru, serta siswa siswi yang selalu memberikan partisipasi dalam penyelesaian tugas akhir.
7. Ayah tercinta (Alm) Bapak Songeb dan Ibu tercinta Siti Masrukiyah, kedua belas saudaraku tercinta, serta segenap keluarga besarku tersayang yang selalu memberikan dorongan baik berupa materiil maupun non materiil.
8. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Sejarah angkatan 2022 yang telah memberikan ketersediaan waktu, motivasi dan tindakannya dalam proses pembelajaran selama di Universitas Nusantara PGRI Kediri.

9. Serta pihak-pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah memberikan dukungan dalam membantu penyelesaian skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu diharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Akhir kata disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 30 Juni 2026



DEWI IKLIMAH SALUSI

NPM. 2214020026

Ringkasan

Dewi Iklimah Salusi Penerapan Model Pembelajaran STAD Berbantu Media Permainan Bi Eja Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Di MAN 1 Kediri, Skripsi, Sejarah, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata kunci: Model STAD, Media Permainan, Hasil Belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh aktivitas belajar masih berpusat pada guru (*Teacher Center Learning*) dan jarang menerapkan pembelajaran berpusat pada siswa (*Student Center Learning*). Guru masih kurang dalam memvariasi model pembelajaran yang lebih kreatif pada kegiatan pembelajaran sejarah di kelas. Serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah khususnya pada materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia masih rendah.

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana penerapan model STAD berbantu media permainan Bi Eja berbasis kearifan lokal pada materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. Serta untuk mengetahui hasil belajar siswa Kelas X Di MAN 1 Kediri pada materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia setelah diterapkannya model pembelajaran STAD berbantu media Bi Eja berbasis kearifan lokal.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan 2 siklus, masing-masing terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian dilaksanakan melalui penyebaran angket, observasi, wawancara, serta pemberian pre test dan post test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 88,7% pada siklus I menjadi 94,3% pada siklus II. (2) Aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 88,8% pada siklus I menjadi 96,4% pada siklus II. (3) Hasil belajar siswa mengalami peningkatan, sebelum adanya pemberlakuan model STAD berbantu media permainan Bi Eja, ketuntasan siswa sebesar 45,8% dengan kategori sangat rendah. Setelah adanya pemberlakuan model STAD berbantu media permainan Bi Eja, ketuntasan siswa pada siklus I sebesar 70,8% dengan kategori cukup dan pada siklus II meningkat sebesar 91,7% dengan kategori sangat tinggi. (4) Rata-rata angket respon siswa sebesar 85% dengan kategori sangat tinggi.

Hasil dari penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penerapan model STAD berbantu media Bi Eja berbasis kearifan lokal efektif dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar serta keterlibatan siswa pada mata pelajaran sejarah.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
PRAKATA	vi
RINGKASAN	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Kajian Teori	7
1. Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>)	7
2. Model Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>) Tipe <i>Student Teams Achivement Division</i> (STAD)	16
3. Media Pembelajaran Permainan Bi Eja	20
4. Hasil Belajar	29
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	33
C. Kerangka Berpikir	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Subjek dan Setting Penelitian	36
B. Prosedur Penelitian	37
C. Instrumen Pengumpulan Data	43

D. Teknik Analisis Data	46
E. Rencana Jadwal Penelitian	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
A. Deskripsi Setting Penelitian	51
B. Hasil Penelitian	51
C. Pembahasan	68
BAB V PENUTUP	79
A. Simpulan	79
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	84

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pengubahan Perilaku dan Hasil Pengubahan	31
Tabel 3.1 Kisi-kisi Hubungan Antara Sumber Data, Metode, dan Instrumen	43
Tabel 3.2 Kriteria Pencapaian Aktivitas Siswa	47
Tabel 3.3 Kriteria Pencapaian Aktivitas Guru	47
Tabel 3.4 Kategori Tes Hasil Belajar	48
Tabel 3.5 Pedoman Pemberian Skor Perkembangan Siswa	49
Tabel 3.6 Pedoman Kriteria Penghargaan	49
Tabel 3.7 Kriteria Respon Siswa	50
Tabel 3.8 Rencana Jadwal Penelitian	50
Tabel 4.1 Hasil Analisis Aktivitas Guru Siklus 1	54
Tabel 4.2 Hasil Analisis Aktivitas Belajar Siswa Siklus 1	55
Tabel 4.3 Nilai Tes Hasil Belajar Pre Tes dan Siklus 1	57
Tabel 4.4 Hasil Analisis Aktivitas Guru Siklus 1	62
Tabel 4.5 Hasil Analisis Aktivitas Belajar Siswa Siklus 2	63
Tabel 4.6 Nilai Tes Hasil Belajar Siklus 2	65
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Siswa	67
Tabel 4.8 Hasil Analisis Aktivitas Guru	69
Tabel 4.9 Hasil Analisis Aktivitas Belajar Siswa	71
Tabel 4.10 Analisis Perkembangan Individu	76
Tabel 4.11 Analisis Perkembangan Kelompok	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	35
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian	38
Gambar 4.1 Diagram Aktivitas Guru	68
Gambar 4.2 Diagram Aktivitas Siswa	70
Gambar 4.3 Diagram Nilai Rata-rata Siswa	73
Gambar 4.4 Diagram Ketuntasan Siswa	74
Gambar 4.5 Diagram Nilai Tertinggi dan Terendah	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Melaksanakan Penelitian	85
Lampiran 2 Surat Balasan Melaksanakan Penelitian	86
Lampiran 3 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian	87
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media Pembelajaran	88
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Materi Pembelajaran	92
Lampiran 6 Lembar Validasi Modul Ajar	96
Lampiran 7 Soal Pre Tes	100
Lampiran 8 Soal Post Test	104
Lampiran 9 Daftar Hadir Siklus 1	109
Lampiran 10 Daftar Hadir Siklus 2	110
Lampiran 11 Lembar Validasi Angket Respon Siswa	111
Lampiran 12 Hasil Angket Respon Siswa	113
Lampiran 13 Format Aktivitas Siswa Siklus 1	114
Lampiran 14 Format Aktivitas Siswa Siklus 2	118
Lampiran 15 Format Aktivitas Guru Siklus 1	122
Lampiran 16 Format Aktivitas Guru Siklus 2	124
Lampiran 17 Modul Ajar	126
Lampiran 18 Dokumentasi Kegiatan	133
Lampiran 19 Dokumentasi Media Permainan Bi Eja	136
Lampiran 20 Surat Keterangan Bebas Similarity	139
Lampiran 21 Berita Acara Kemajuan Penulisan Karya Tulis Ilmiah	140

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai tugas menyiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) untuk pembangunan. SDM unggul mampu mendorong suatu bangsa untuk maju dan kompetitif ditengah arus global. Pengertian pendidikan dalam UU No 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah:

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.

Berdasarkan pengertian di atas, pendidikan memiliki tujuan untuk membentuk manusia yang utuh. Pendidikan memperhatikan kesatuan aspek jasmani dan rohani, aspek individual dan sosial, aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Selain itu, pendidikan juga memperhatikan keterhubungan manusia secara horizontal (antar makhluk) dan hubungan secara vertikal (dengan Tuhan).

Pembelajaran merupakan proses aktif peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya. Menurut Isjoni (2013:11) pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik.

Dalam perkembangan kurikulum di Indonesia, kurikulum yang berlaku saat ini, yaitu kurikulum Deep Learning menekankan pembelajaran berpusat pada siswa (*student center learning*). Guru didalam kegiatan pembelajaran hanya sebagai fasilitator, artinya guru harus membantu peserta didik untuk belajar dan memiliki keterampilan-keterampilan yang diperlukan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Namun dalam kenyataan masih banyak

guru dalam pembelajaran menggunakan metode ceramah tanpa adanya variasi. Model pembelajaran ceramah memang tidak dapat dihilangkan, tetapi guru dituntut untuk mengembangkan kreativitasnya dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa dan inovasi sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.

Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran aktif siswa adalah metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). *Cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* adalah model atau strategi pembelajaran dimana siswa dari kelompok besar (satu kelas) dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa (dengan struktur kelompok heterogen) untuk secara aktif bekerja dan belajar bersama untuk mencapai hasil atau tujuan pembelajaran.

Student Teams Achivement Divisions (STAD) menurut Miftahul (2011) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang di dalamnya beberapa kelompok kecil siswa dengan level kemampuan akademik yang berbeda-beda saling bekerja sama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran. Model ini pertama kali dikembangkan oleh Robert Slavin dan rekan-rekannya di Johns Hopkins University. Slavin mengungkapkan bahwa salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana adalah tipe STAD dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif. Metode ini melibatkan “kompetensi” antar kelompok dan pada akhir pelajaran terdapat kuis-kuis individual. Siswa dikelompokkan secara beragam berdasarkan kemampuan, gender, ras, dan etnis. Penerapan model ini perlu didukung dengan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam membangkitkan minat dan motivasi belajar yang selanjutnya akan meningkatkan hasil belajar.

Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia tingkat MA dalam kurikulum deep learning dan kurikulum berbasis cinta semua harus disampaikan di kelas X. Sementara itu, di dalam kelas X rata-rata guru

menargetkan materi tersampaikan secara keseluruhan sebelum ujian akhir semester. Sedangkan didalam RPM (bagian kompetensi dasar) materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia sangat banyak dan dalam penyampaian materi harus berurutan dan tergolong rumit (butuh tingkat kehati-hatian dan ketelitian yang lebih).

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru mapel sejarah dan siswa MAN 1 Kediri, pembelajaran sejarah kelas X masih menggunakan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Model pembelajaran yang digunakan adalah metode konvensional yaitu ceramah. Metode lain sebenarnya juga pernah diterapkan seperti metode bermain peran, namun metode yang mendominasi tetaplah metode ceramah. Di dalam metode ini bersifat satu arah sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pada pelaksanaan pembelajaran guru menjelaskan materi dengan metode ceramah dan dibantu media papan tulis, sedangkan siswa mencatat penjelasan guru.

Belajar siswa kelas X masih belum optimal dilihat dari sikap siswa yang pasif dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran sejarah. Aktivitas siswa cenderung hanya duduk, diam, dan kurangnya aktivitas bertanya maupun berpendapat membuat pembelajaran menjadi monoton. Terkadang terdapat siswa yang mengantuk dan menaruh kepala di atas meja tanpa memperhatikan materi yang disampaikan guru. Hasil belajar sejarah siswa juga belum menunjukkan hasil yang optimal, sebanyak 60% siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kenyataan tersebut menunjukkan adanya suatu masalah dalam pembelajaran sejarah di kelas X MAN 1 Kediri, siswa kurang aktif untuk belajar dan memahami materi sejarah dengan baik sehingga hal ini turut mempengaruhi hasil belajar yang cenderung rendah.

Berdasarkan hasil penelitian Afifah Ariani (2024) dan Hadi Rohyana (2025), dapat diketahui bahwa model pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) yang dipadukan dengan berbagai media pembelajaran, seperti *mind mapping* maupun media gambar, terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Namun, penelitian-

penelitian tersebut masih berfokus pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda, yaitu Biologi di tingkat SMA dan pembelajaran di Sekolah Dasar. Selain itu, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan model STAD berbantuan media permainan Bi Eja berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Sejarah materi Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia di kelas X Madrasah Aliyah. Oleh karena itu, masih terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) terkait efektivitas integrasi model STAD dengan media permainan berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan hasil belajar sejarah. Kesenjangan tersebut menjadi dasar penting dilaksanakannya penelitian ini untuk memberikan alternatif pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di MAN 1 Kediri.

Melalui model kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantu media Bi Eja peneliti berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka peneliti akan mengembangkan suatu pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar sejarah kelas X MAN 1 Kediri. Dengan demikian penelitian ini akan memecahkan masalah tentang masih minimnya aktivitas belajar yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia di MAN 1 Kediri dengan menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantu media permainan Bi Eja yang dapat dinyatakan dengan judul penelitian **“Penerapan Model STAD Berbantu Media Permainan Bi Eja Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Di MAN 1 Kediri”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran STAD berbantu media permainan Bi Eja pada materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia di kelas X MAN 1 Kediri?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas X MAN 1 Kediri pada materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia setelah diterapkannya model pembelajaran STAD berbantu media permainan Bi Eja?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang disebutkan di atas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran STAD berbantu media permainan Bi Eja pada materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas X MAN 1 Kediri pada materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia setelah diterapkannya model pembelajaran STAD berbantu media permainan Bi Eja.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang akan dilakukan mempunyai manfaat secara teoritis dan praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan pada khususnya, maupun bagi masyarakat luas pada umumnya mengenai penerapan model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantu media permainan Bi Eja untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Sebagai acuan dan bahan pertimbangan pada penelitian selanjutnya.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Guru Sejarah

Penerapan model STAD berbantu media permainan Bi Eja merupakan hal yang belum umum dilakukan oleh guru di sekolah. Oleh sebab itu, hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman

langsung pada guru-guru Sejarah yang terlibat sehingga memperoleh pengalaman baru untuk menerapkan metode baru dalam pembelajaran. Penggunaan metode baru tersebut diharapkan dapat memecahkan masalah pembelajaran di sekolah sehingga pemahaman siswa mengenai materi sejarah menjadi lebih baik.

b. Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran STAD berbantu media permainan bi eja merupakan model pembelajaran yang jarang didapatkan siswa. Oleh sebab itu, melalui penelitian ini akan memberikan pengalaman dengan sensasi berbeda kepada siswa. Penggunaan model pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa mengenai materi sejarah.

c. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman dalam menerapkan ilmu yang diperoleh di bangku kuliah sebagai bekal untuk menjadi seorang pendidik agar memperhatikan berbagai faktor yang berhubungan dengan hasil belajar sejarah siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, R. (2025). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI SMAN 8 Kediri Pada Materi Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Eropa di Indonesia. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Astuti, H. Y. (2018). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 3 Tempuran Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2016 / 2017. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Dahar, R. (2011). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Feniuntari, T. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions berbantu Roll Spin Accounting dapat meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2018/2019. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Huda, M. (2011). *Cooperative Learning*. Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Isjoni. (2013). *Cooperative Learning*. Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok. Bandung: Alfabeta.
- Jayanti S (2024). Inovasi Pembelajaran Media Intraktif Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Literasi Keuangan dan Hasil Belajar Akuntansi. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Johnson. David W. Dkk. (2004). *Colaborative Learning*. Terjemahan Narulita Yusron. 2010. Bandung: Nusa Media.
- Lie. A. (2005). *Cooperative Learning*. Mempraktikkan *Cooperative Learning* di Ruang-ruang Kelas. Jakarta: PT Grasindo.
- Nurrita, T. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80.
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Rachman, A., Abdi, A., & Bardi, S. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Menggunakan Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Geografi Siswa Kelas XI IS MAN Darul Ulum Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*, 2(3), 12-21.
- Riski, A. (2018) Penerapan Model Kooperatif Tipe STAD Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN di SDN 1 Tulusrejo Kecamatan Pekalongan Tahun Pelajaran 2017/2018. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.
- Rizkyani, A., Hermawan, I., & Aini Farida, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning dalam Membentuk Karakter Siswa pada Mata Pelajaran Fiqh. *Al-Mau'izhoh*, 5(2), 247–256. <https://doi.org/10.31949/am.v5i2.7058>
- Rohyana, H., Astuti, W., & Nazwa, S. (2025). Implementasi Model Pembelajaran STAD Berbantu Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal Of Islamic Primary Education*, 6(1), 100-109.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2007). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo.
- Sartikaningrum, R. (2013). Pengembangan Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel.
- Sholekah, D. M. (2023). Pengembangan Media Spinning Wheel Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kata Tanya Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Slavin. Robert E. (2005). *Cooperative Learning*. Teori, Riset, dan Praktik. Terjemahan Narulita Yusron. Bandung:Nusa Media.
- Sulistiyorini. (2009). *Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta:Teras.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. , (2003).
- Usman. Basyaruddin. Dan Asnawir. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.