

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
STAD MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF *MICROSOFT SWAY* DAN  
PPT TERHADAP KETERAMPILAN KOLABORASI PESERTA  
DIDIK KELAS IV SD NEGERI 4 METRO UTARA**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**Maissy Risma Manalu  
NPM 1913053098**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

## ABSTRAK

### **PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF *MICROSOFT SWAY* DAN PPT TERHADAP KETERAMPILAN KOLABORASI PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 4 METRO UTARA**

OLEH

**Maissy Risma Manalu**

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara. Tujuan penelitian yaitu menganalisis (1) pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *microsoft sway* terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik. (2) pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *powerpoint* terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik. (3) perbedaan pengaruh keterampilan kolaborasi antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *microsoft sway* dengan menggunakan media interaktif *powerpoint*. Metode penelitian menggunakan *Quasi Experimental Design*. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara dengan jumlah 65 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *simple random sampling* dengan jumlah 44 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Analisis data menggunakan uji t. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa : (1) terdapat pengaruh positif penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *microsoft sway* terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik dengan signifikansi (2-tailed) yaitu 0,001. (2) terdapat pengaruh positif penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *powerpoint* terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik dengan signifikansi (2-tailed) yaitu 0,001. (3) terdapat perbedaan pengaruh keterampilan kolaborasi antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *microsoft sway* dengan menggunakan media interaktif *powerpoint* pada peserta didik dengan signifikansi (2-tailed) yaitu 0,001 .

**Kata Kunci** : keterampilan kolaborasi, kooperatif, *microsoft sway*, *powerpoint*

## **ABSTRACT**

### ***THE EFFECT OF THE USE OF A STAD TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL USING MICROSOFT SWAY AND PPT INTERACTIVE MEDIA ON THE COLLABORATION SKILLS OF PARTICIPANTS FOURTH GRADE STUDENTS OF NEGERI 4 METRO UTARA***

**By**

**Maissy Risma Manalu**

The research problem is the low collaboration skills the fourth grade students of SD Negeri 4 Metro Utara. The research objectives are to analyze (1) the effect of the application of STAD type cooperative learning model using microsoft sway interactive media on students' collaboration skills. (2) the effect of the application of STAD type cooperative learning model using powerpoint interactive media on students' collaboration skills. (3) the difference effect in collaboration skills between the application of STAD type cooperative learning model using microsoft sway interactive media and using powerpoint interactive media. The research method used Quasi Experimental Design. The study population is all fourth grade students of SD Negeri 4 Metro Utara with a total of 65 students. The sampling technique used is simple random sampling technique with a total of 44 students. Data collection techniques using test and observation. Data analysis using the t test. Based on the results of the study it can be concluded that: (1) there is an positive effect of applying the STAD type cooperative learning model using microsoft sway interactive media on students' collaboration skills with a significance (2-tailed) of 0.001. (2) there is an positive effect of applying the STAD type cooperative learning model using powerpoint interactive media on students' collaboration skills with a significance (2-tailed) of 0.001. (3) there is a difference effect in collaboration skills between the application of STAD type cooperative learning model using microsoft sway interactive media and using Powerpoint interactive media in students with a significance (2-tailed) of 0.001.

**Keywords:** collaboration skills, cooperative, microsoft sway, powerpoint

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
STAD MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF *MICROSOFT SWAY* DAN  
PPT TERHADAP KETERAMPILAN KOLABORASI PESERTA  
DIDIK KELAS IV SD NEGERI 4 METRO UTARA**

**Oleh**

**Maissy Risma Manalu**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2023**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF MICROSOFT SWAY DAN PPT TERHADAP KETERAMPILAN KOLABORASI PESERTA DIDIK KEAS IV SDN 4 METRO UTARA**

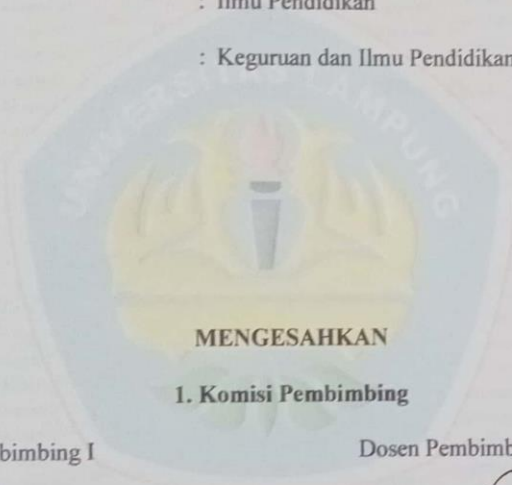
Nama Mahasiswa : ***Maissy Risma Manalu***

No. Pokok Mahasiswa : 1913053098

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**1. Komisi Pembimbing**

Dosen Pembimbing I

**Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd**  
NIP 19640914 198712 2 001

Dosen Pembimbing II

**Ujang Efendi, M.Pd.I**  
NIK 231407840820101

**2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si**  
NIP 19741220 200912 1 002

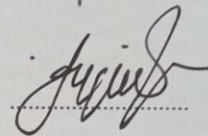
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

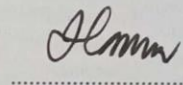
Ketua : Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd



Sekretaris : Ujang Efendi, M.Pd.I



Penguji Utama : Hasan Hariri, S.Pd., MBA., Ph.D



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.  
NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 6 Juni 2023

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maissy Risma Manalu  
NPM : 1913053098  
Program Studi : S-1 PGSD  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Menggunakan Media Interaktif *Microsoft Sway* Dan Ppt Terhadap Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas Iv Sd Negeri 4 Metro Utara" tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 06 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



**Maissy Risma Manalu**

NPM 1913053098

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Maissy Risma Manalu lahir di Way Mengaku, Liwa, Kabupaten Lampung Barat, Provinsi Lampung pada tanggal 04 Mei 2000. Peneliti adalah anak kedua dari lima bersaudara, dari pasangan Bapak Charles Manalu dan Ibu Hotma Sihite.

Pendidikan formal yang telah peneliti tempuh sebagai berikut:

1. SD Negeri 1 Way Mengaku (2006 – 2012)
2. SMP Negeri 1 Liwa (2012 – 2015)
3. SMA Negeri 1 Liwa (2015 – 2018)

Pada tahun 2019, peneliti diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Pada tahun 2022, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui program Praktik Lapangan Terpadu (PLP) di Desa Atar Kuwau, Kecamatan Batu Ketulis, Kabupaten Lampung Barat.



## **MOTTO**

Allahku akan memenuhi segala keperluanmu menurut kekayaan dan kemuliaan-Nya  
dalam Kristus Yesus.

(Filipi 4:19)

“Tidak mustahil bagi orang biasa untuk memutuskan menjadi luar biasa.”  
(Elon Musk)

## **PERSEMBAHAN**

Segala puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan karuniaNya yang selalu menyertai dalam kehidupan, keluarga dan orang-orang terdekat yang selalu mengasihi saya dan dengan segala kerendahan hati kupersembahkan sebuah karya ini kepada :

Orangtuaku tercinta Bapak Charles Manalu,S.H dan Mama Hotma Sihite yang tiada hentinya memberikan doa yang tulus dari hati untuk semua proses dalam kehidupanku, memberikan nasehat, selalu menyemangatiku dalam mengejar cita-cita, mengajarkanku untuk selalu sabar dalam menjalani setiap langkah dalam kehidupan yang mengajarkan akan pentingnya menyelesaikan sebuah tanggung jawab yang telah dipercayakan kepadaku.

Almamater tercinta Universitas Lampung

## SANWACANA

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan anugerah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Menggunakan Media Interaktif *Microsoft Sway* dan PPT Terhadap Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara”. Peneliti bersama Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd., dosen pembimbing I, Ujang Efendi, M.Pd.I., dosen pembimbing II, dan Hasan Hariri, S.Pd., M.B.A., PhD., dosen pembahas berharap karya ini dapat memberikan manfaat di kemudian hari.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari peranan dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.,I.P., Rektor Universitas Lampung yang membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan FKIP Universitas Lampung yang membantu mengesahkan ijazah dan memberikan semangat kemajuan serta dorongan untuk memajukan FKIP.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang sudah memberikan ajaran dan arahan kepada seluruh mahasiswa PGSD
4. Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu dan motivasi kepada seluruh mahasiswa PGSD

5. Deviyanti Pangestu, M.Pd., Dosen validator, yang dengan sabar memberikan bimbingan dan saran dalam penyusunan instrumen penelitian.
6. Bapak dan ibu dosen Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung, terimakasih atas segala ilmu dan pengetahuan yang telah diberikan selama proses perkuliahan.
7. Ibu Linda Wati, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 4 Metro Utara, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
8. Ibu Fitri Hastuti, S.Pd dan Ibu Titik Hariyani, S.Pd selaku wali kelas IV A, dan IV B yang membantu dalam pelaksanaan penelitian di SDN 4 Metro Utara.
9. Peserta didik kelas IV SD SDN 4 Metro Utara yang telah berpartisipasi dalam proses penelitian.
10. Keluargaku tercinta bapak, mama, Kak Sari, Triana, Albert dan Tiara yang banyak memberikan masukan, motivasi, dan selalu memberikan yang terbaik bagiku. Terimakasih untuk doa, dukungan dan menjadi tempat berkeluh kesah dalam perjalanan hidupku
11. Sahabat-sahabatku kosan “Mbah Mardi” Gisella, Siti Lufiah, Rahayu, Deli, dan Intan terimakasih selalu memberikan semangat, canda tawa ditengah penyelesaian skripsi ini terimakasih juga sudah mendengarkan keluh kesah tentang per-skripsian ini.
12. Sahabat-sahabatku Firada, Naufal, Ajeng, Muna, Nuril, Thasya, Puput, dan Helen yang sudah memberikan semangat ditengah penyelesaian skripsi ini.
13. Temanku Marojahan Jefri Panggabean terimakasih yang selalu memotivasi dan memberikan support terbaiknya selama penyusunan skripsi ini.
14. Teman-teman PGSD kelas D angkatan 2019 terimakasih untuk setiap doa dan dukungannya selama perkuliahan ini.
15. Almamater tercinta Universitas Lampung.
16. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih.

Bandar Lampung, 06 Juni 2023  
Peneliti,



Maissy Risma Manalu  
1913053098

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	ix
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	10
A. Belajar dan Pembelajaran.....	10
1. Pengertian Belajar .....	10
2. Teori Belajar .....	11
3. Prinsip-prinsip Belajar.....	12
4. Tujuan Belajar .....	14
5. Pengertian Pembelajaran .....	14
6. Pengertian Model Pembelajaran.....	15
7. Pengertian Media Pembelajaran .....	16
8. Fungsi Media Pembelajaran .....	16
B. Keterampilan Kolaborasi.....	17
1. Pengertian Kolaborasi .....	17
2. Indikator Kolaborasi.....	18
3. Langkah-Langkah untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi .....	19
C. Model Pembelajaran Kooperatif STAD .....	21
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif STAD.....	21
3. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif <i>Student Teams Achievement Division (STAD)</i> .....	22
4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Student Teams Achievement Division (STAD)</i> .....	22
D. Media Interaktif <i>Microsoft Sway</i> .....	23
1. Pengertian Media Interaktif <i>Microsoft Sway</i> .....	23
2. Langkah-Langkah Menggunakan <i>Microsoft Sway</i> .....	25
3. Kelebihan dan Kelemahan <i>Microsoft Sway</i> .....	27
E. Pembelajaran Tematik .....	28
1. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	28
2. Strategi Pembelajaran Tematik .....	29

3. Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	30
4. Prinsip Pembelajaran Tematik .....	31
F. Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> .....	33
1. Pengertian <i>Powerpoint</i> .....	33
2. Keunggulan dan Kekurangan <i>Powerpoint</i> .....	34
G. Kerangka Pikir Penelitian .....	36
H. Hipotesis Penelitian.....	38
<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	37
C. Populasi dan Sampel .....	38
1. Populasi Penelitian .....	38
2. Sampel Penelitian.....	38
D. Variabel Penelitian.....	39
E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian .....	40
1. Definisi Konseptual Variabel .....	40
2. Definisi Operasional Variabel.....	40
F. Teknik Pengumpulan Data .....	42
G. Instrumen Penelitian .....	43
H. Uji Persyaratan Instrumen.....	45
I. Teknik Analisis Data .....	51
1. Uji Normalitas .....	51
2. Uji Homogenitas.....	51
3. Uji Hipotesis.....	52
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>56</b>
A. Hasil Penelitian .....	56
B. Uji Prasyarat Analisis Data .....	74
1. Uji Normalitas .....	74
2. Uji homogenitas .....	75
C. Hasil Uji Hipotesis .....	76
D. Pembahasan.....	80
E. Keterbatasan Penelitian .....	89
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>91</b>
A. Kesimpulan.....	91
B. Saran .....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>93</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>100</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Indikator kolaborasi .....	19
2 Populasi penelitian .....	38
3 Kisi-kisi penilaian keterampilan kolaborasi .....	44
4 Kriteria keberhasilan .....	45
5 Hasil analisis uji validitas I lembar observasi keterampilan kolaborasi .....	45
6 Hasil analisis uji validitas II lembar observasi keterampilan kolaborasi .....	46
7 Hasil analisis uji reliabilitas I lembar observasi keterampilan kolaborasi .....	47
8 Hasil analisis uji reliabilitas II lembar observasi keterampilan kolaborasi .....	47
9 Hasil analisis uji validitas I lembar penilaian antarteman .....	48
10 Hasil analisis uji validitas II lembar penilaian antarteman .....	48
11 Hasil analisis uji reliabilitas I lembar penilaian antarteman .....	49
12 Hasil analisis uji reliabilitas II lembar penilaian antarteman .....	50
13 Rekapitulasi lembar observasi keterampilan kolaborasi pertemuan ke-1 .....	57
14 Rekapitulasi lembar observasi keterampilan kolaborasi pertemuan ke-2 .....	58
15 Rekapitulasi lembar observasi keterampilan kolaborasi pertemuan ke-3 .....	59
16 Rekapitulasi lembar observasi keterampilan kolaborasi kelas eksperimen .....	60
17 Indikator kolaborasi peserta didik .....	60
18 Rekapitulasi lembar observasi keterampilan kolaborasi pertemuan ke-1 .....	62
19 Rekapitulasi lembar observasi keterampilan kolaborasi pertemuan ke-2 .....	63
20 Rekapitulasi lembar observasi keterampilan kolaborasi pertemuan ke-3 .....	64
21 Rekapitulasi lembar observasi keterampilan kolaborasi kelas kontrol .....	65
22 Indikator keterampilan kolaborasi .....	65
23 Distribusi nilai pretest Tematik kelas eksperimen .....	68
24 Distribusi nilai posttest Tematik kelas eksperimen .....	69
25 Rekapitulasi nilai pretest dan posttest kelas eksperimen .....	69
26 Distribusi nilai pretest Tematik kelas kontrol .....	71
27 Distribusi nilai posttest Tematik kelas kontrol .....	72
28 Rekapitulasi nilai pretest dan posttest kelas kontrol .....	73
29 Uji normalitas data lembar observasi .....	75
30 Uji homogenitas data lembar observasi .....	75

31 Hasil perhitungan uji hipotesis 1 .....	76
32 Hasil perhitungan uji hipotesis 2.....	77
33 Hasil perhitungan uji hipotesis 3.....	78



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Kerangka pikir.....	37
2 Histogram rekapitulasi lembar observasi keterampilan kolaborasi kelas eksperimen .....	61
3 Histogram rekapitulasi lembar observasi keterampilan kolaborasi kelas kontrol....	66

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	101
2 Surat Balasan Penelitian.....	102
3 Surat izin uji coba instrument .....	103
4 Surat izin penelitian.....	104
5 Surat balasan penelitian.....	105
6 Surat validasi instrumen penelitian .....	106
7 RPP kelas eksperimen .....	107
8 RPP Kelas Kontrol .....	129
9 Lembar observasi keterampilan kolaborasi peserta didik .....	137
10 Lembar penilaian antarteman keterampilan kolaborasi peserta didik.....	140
11 Kisi-Kisi Instrument Tes (Soal Pretest dan Postest) .....	144
12 Uji Coba Soal Pretest dan Postest .....	144
13 Rekapitulasi hasil uji coba soal test .....	144
14 Perhitungan uji validitas lembar observasi keterampilan kolaborasi peserta didik I .....	145
15 Perhitungan uji validitas lembar observasi keterampilan kolaborasi peserta didik II .....	146
16 Perhitungan uji reliabilitas lembar observasi keterampilan kolaborasi peserta didik II .....	148
17 Perhitungan uji validitas pertama butir soal tes .....	149
18 Perhitungan uji validitas kedua butir soal tes.....	150
19 Perhitungan uji reliabilitas butir soal I.....	152
20 Perhitungan uji reliabilitas butir soal II.....	153
21 Perhitungan uji taraf kesukaran butir soal.....	154
22 Perhitungan uji daya beda butir soal .....	155
23 Perhitungan uji validitas lembar penilaian antarteman I.....	156
24 Perhitungan uji validitas lembar penilaian antarteman II .....	157
25 Perhitungan uji reliabilitas lembar penilaian antarteman I .....	159
26 Perhitungan uji reliabilitas lembar penilaian antarteman II .....	160
27 Lembar observasi keterampilan kolaborasi.....	154

28	Lembar penilaian antarteman keterampilan kolaborasi peserta didik.....	156
29	Soal pretest dan posttest .....	158
30	Dokumentasi jawaban peserta didik.....	167
31	Dokumentasi jawaban lembar observasi.....	158
32	Dokumentasi lembar penilaian antarteman.....	160
33	Data hasil observasi keterampilan kolaborasi .....	158
34	Rekapitulasi hasil observasi keterampilan kolaborasi peserta didik kelas eksperimen .....	164
35	Rekapitulasi hasil observasi keterampilan kolaborasi peserta didik kelas kontrol .....	165
36	Rekapitulasi hasil lembar penilaian antarteman peserta didik kelas eksperimen	171
37	Rekapitulasi hasil lembar observasi antarteman peserta didik kelas kontrol.....	172
38	Data Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> Kelas Eksperimen.....	173
39	Data hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kognitif kelas kontrol .....	175
40	Perhitungan uji normalitas data hasil belajar kelas eksperimen.....	177
41	Perhitungan uji normalitas data hasil belajar kelas kontrol .....	181
42	Perhitungan uji homogenitas data <i>pretest</i> hasil belajar.....	185
43	Perhitungan uji homogenitas data <i>posttest</i> hasil belajar .....	186
44	SPSS uji hopotesis 1 .....	187
45	SPSS uji hipotesis 2 .....	188
46	SPSS uji hipotesis 3 .....	189
47	Dokumentasi .....	190

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Faktor terpenting yang mampu mendorong kemajuan bangsa Indonesia adalah pendidikan. Tujuan dari pendidikan sekolah dasar adalah sebagaimana ditetapkan dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 bahwa tujuan pendidikan Indonesia yaitu untuk mengembangkan potensi para pelajar dalam hal ini peserta didik agar bisa menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pendidikan pada abad ke-21 saat ini mengarahkan peserta didik untuk memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja, dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup (Susilo, 2018).

Berdasarkan hasil studi *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2018 Indonesia berada di peringkat sepuluh besar negara terendah dalam kemampuan membaca, matematika, dan kinerja sains. Pada bagian keterampilan ini sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan di abad 21, seperti kreativitas dan inovasi, berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta komunikasi dan kolaborasi (Pujiati, 2019). Hal ini sejalan dengan penemuan dari Sudjimat (2010) bahwa sumber daya manusia yang akan dapat eksis pada abad ke-21 adalah mereka yang memiliki softskill yang kuat, yang berupa kemampuan berpikir kreatif, produktif, pengambilan keputusan, pemecahan masalah, kolaborasi, dan pengelolaan diri.

Pada penelitian ini, peneliti lebih menekankan pada keterampilan kolaborasi dikarenakan tantangan manusia di masa depan akan dihadapi dengan kolaborasi. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat (Yulistia, 2019) yang menyatakan bahwa *“The ability of students to interact with the social environment becomes the most fundamental for students in building cooperation or collaboration”*.

Kolaborasi merupakan kunci untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif dan keterampilan kolaborasi inilah yang dibutuhkan dalam pendidikan dan dunia kerja, keterampilan ini merupakan salah satu yang diunggulkan pada abad 21 agar sumber daya manusia dapat bersaing (Apriono, 2013). Keterampilan kolaborasi juga bisa disebut dengan keterampilan bekerjasama, dimana keterampilan bekerjasama memiliki arti yaitu kunci untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif (Saenab dkk, 2019). Felder and Brent (1996:43) juga menyatakan bahwa *“collaborative activities lead to positive interdependence between students; individual accountability; face to face interaction; the use of appropriate cooperative skills and work in group”*.

Beranjak dari pentingnya keterampilan kolaborasi, peneliti melakukan penelitian pendahuluan di kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara. Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilakukan didapat informasi bahwa proses pembelajaran sudah menunjukkan adanya kolaborasi antar peserta didik hal tersebut terbukti dengan sudah adanya interaksi antara peserta didik satu dengan yang lain, namun muncul sebuah masalah yakni interaksi antar peserta didik tersebut bukan dalam hal mendiskusikan pelajaran namun keluar konteks dari pelajaran dan partisipasi peserta didik dalam bekerja kelompok tidak begitu bagus. Misalnya saat proses diskusi kelompok terdapat peserta didik yang berbicara sendiri ataupun bermain bahkan terdapat beberapa peserta didik yang tidur.

Dari pemaparan tersebut dapat dilihat bahwa kondisi peserta didik belum memiliki kemampuan bekerja sama atau kolaborasi dengan baik dan kurang bertanggung jawab atas tugas yang diberikan oleh pendidik sehingga akan sulit mencapai tujuan bersama yang telah ditetapkan oleh pendidik.

Pernyataan ini selaras dengan penelitian yang sudah dilakukan Ayu dkk., (2018) bahwa rendahnya keterampilan kolaborasi terjadi terutama pada usia anak sekolah dan pekerja. Hal ini terjadi dikarenakan pendidik masih menggunakan strategi *teacher centered*, dimana dalam proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik. Hal tersebut membuat peserta didik menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran karena hanya diam memperhatikan pendidik mengajar dan kemudian diperintahkan untuk mencatat. Selain strategi yang masih menggunakan *teacher centered*, pendidik juga mengungkapkan bahwa pendidik belum secara optimal menggunakan model dan media pembelajaran. Belum optimalnya penggunaan media pembelajaran tersebut dikarenakan pendidik menganggap bahwa menggunakan media merepotkan.

Berdasarkan masalah-masalah yang dikemukakan diatas pada akhirnya berdampak pada rendahnya keterampilan kolaborasi peserta didik.

Permasalahan tingkat kolaborasi yang rendah pada umumnya membutuhkan penanganan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD), dimana proses kolaborasi tersebut terjadi pada saat tahap pembelajaran dalam kelompok, juga dengan menggunakan media interaktif *microsoft sway* dan *powerpoint*.

Pada tanggal 4 Januari 2023, peneliti melakukan wawancara dengan ibu Fitri Hastuti, S.Pd wali kelas IVb terkait keterampilan 4C pada abad 21, beliau mengetahui dan sadar akan pentingnya keterampilan tersebut karena persaingan sumber daya manusia kian ketat salah satunya adalah penguasaan

dalam berbagai kompetensi. Akan tetapi menurut pendidik kelas 4 SDN 4 Metro Utara, pendidik belum menaruh perhatian lebih pada keterampilan 4C ini dikarenakan pada abad 21 ini sangat berkaitan erat dengan penggunaan teknologi bahkan sangat dianjurkan dalam sebuah pembelajaran agar bisa lebih menarik sedangkan kenyataan di lapangan walaupun di SDN 4 Metro Utara sudah memiliki internet akan tetapi pemanfaatannya belum optimal sehingga pemanfaatan teknologi pada media pembelajaran masih minim. Lalu alasan lain yakni, karena sesuai dengan konsep pendidikan pada abad 21 dan keterampilan 4C yaitu pembelajaran berpusat pada peserta didik, dan pendidik hanya sebagai fasilitator dalam menghubungkan peserta didik dengan ilmu pengetahuan dasarnya. Hal ini belum dapat dipraktekkan dengan baik karena dalam pembelajaran masih dengan pendidik sebagai pusat pembelajaran sehingga keterampilan 4C pada abad 21 belum dapat dikembangkan dengan baik.

Berdasarkan tahapan kognitif Piaget, anak usia 10 tahun masuk ke dalam kategori operasional konkrit. Pada tahapan ini mulai muncul ciri-ciri perkembangan kognitif peserta didik usia sekolah dasar. Kemampuan berpikir anak menjadi lebih baik, anak-anak mulai dapat mengambil, memahami dan mempertimbangkan perspektif lain. Mereka mulai berpikir hipotesis, mempertimbangkan sejumlah kemungkinan, mampu berpikir logis serta menjadi lebih berorientasi pada tujuan (Hill, 2014). Kesiapan peserta didik dalam berpikir berdasarkan tahap operasional konkrit menjadikan peneliti tertarik untuk menjadikan peserta didik kelas IV sebagai subjek dalam penelitian ini.

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD dipandang paling sederhana dalam pembelajaran kooperatif sehingga mudah diterapkan (Wulandari, 2022). Pembelajaran kooperatif tidak hanya mengajarkan kepada peserta didik untuk bekerja sama, tetapi juga mengajarkan untuk menyelesaikan

materi secara mandiri, tidak membedakan unsur sosial seperti ras, suku dan budaya dan penghargaan yang tinggi terhadap kelompok-kelompok (Hazanah, 2021). Pembelajaran diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis, dan penghargaan kelompok (A'yun dkk., 2021). *Students learn from their experiences and then apply them in everyday life* (Astuti, N dkk, 2022).

Pada model pembelajaran kooperatif tipe STAD peserta didik ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan 4-5 orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Pendidik menyajikan pelajaran, dan kemudian peserta didik bekerja dalam tim mereka memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Kemudian, seluruh peserta didik diberikan tes tentang materi yang telah diajarkan (Noviana, 2018). Gagasan utama di belakang STAD adalah memacu peserta didik agar saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan pendidik (Andrian, 2020). Penerapan model ini sudah digunakan di SDN 4 Metro Utara akan tetapi penerapannya belum optimal.

Media pembelajaran mempunyai peran penting untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar, khususnya di kelas tinggi yang nantinya akan menghasilkan *output* keterampilan kolaborasi (Agustin, 2021). Ditunjang perkembangan iptek, maka media juga berkembang dengan pesat. Terdapat beberapa media pembelajaran interaktif diantaranya *Microsoft sway, powerpoint, canva, powtoon, prezi, iSpring*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Amuntaqo (2017) didapatkan hasil bahwa penggunaan media *microsoft sway* mampu meningkatkan kemampuan kolaborasi. Berdasarkan penelitian tersebut dapat dipahami bahwa media *microsoft sway* memiliki kelebihan dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat



meningkatkan keterampilan kolaborasinya sebagai output dari proses pembelajaran.

Menurut Wulan dkk (2021) kelebihan penggunaan *microsoft sway* diantaranya yaitu bisa mengambil *resource* dari berbagai sumber, misalkan mengambil video *youtube* dan *tweet*, tampilan *sway* bersifat *responsive*, artinya tampilannya akan menyesuaikan dengan ukuran layar pengakses. *Sway* juga bisa langsung diakses dari situsnya *sway.com*. Dengan *sway* kita dapat merancang materi pembelajaran, penyajian gambar, penambahan video maupun pemberian soal latihan yang sudah terkoneksi dalam satu *link*. Sedangkan penggunaan *powerpoint interaktif* hanya bisa mengambil data dari local serta kelebihan *sway* “gratis” sementara *powerpoint interaktif* adalah produk berbayar (Maro & Mukh, 2022). Cara kerja *sway* sama dengan *power point*, yang membedakan fitur pendukungnya yang lebih banyak, pilihan desain lebih lengkap dan *template* tersedia berbagai model dan dapat digabungkan dengan versi *online* sehingga menghasilkan tampilan variatif.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dan perlunya meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik, peneliti pun tertarik untuk melakukan penelitian di SD Negeri 4 Metro Utara dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Menggunakan Media Interaktif Microsoft Sway dan PPT Terhadap Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas IV SDN 4 Metro Utara”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*).
2. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran.

3. Pendidik belum menggunakan model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe STAD secara optimal.
4. Pendidik belum menggunakan media pembelajaran *powerpoint* secara optimal.
5. Pendidik belum menggunakan media pembelajaran *Microsoft sway*.
6. Rendahnya keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV SDN 4 Metro Utara.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan dari identifikasi masalah yang telah dijelaskan, peneliti memberikan batasan masalah pada keterampilan kolaborasi peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *microsoft sway* dan *powerpoint*.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka diperoleh rumusan masalah yaitu :

1. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *microsoft sway* terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara.
2. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *powerpoint* terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara.
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *microsoft sway* dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *powerpoint* peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis:

1. Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *microsoft sway* terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara.
2. Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *powerpoint* terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara.
3. Perbedaan pengaruh antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *microsoft sway* dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *powerpoint* peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara.

### **F. Manfaat Penelitian**

Pada dasarnya penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi banyak pihak. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### **1. Manfaat Teoretis**

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *microsoft sway* dan *powerpoint* terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar agar pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik

## 2. Manfaat Praktis.

### a. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan yang berharga agar pendidik dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik.

### b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi agar sekolah dapat mengaplikasikan media interaktif *Microsoft sway* dan PPT serta model pembelajaran kooperatif tipe STAD agar dapat menunjang aktivitas belajar dan mengajar.

### c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat memahami proses berkolaborasi peserta didik di sekolah dan membantu penyelesaian penelitian terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik

### d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan bahan referensi untuk penelitian selanjutnya agar dapat lebih meningkatkan kualitas pembelajaran.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Belajar dan Pembelajaran**

#### **1. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam pembentukan perilaku seseorang. Menurut Pane dan Dasopang (2017:346) “Belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja. Aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya”. Menurut Yuhana dan Aminy (2019:82) “Belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Sedangkan menurut Syaiful dan Aswan (2014:254) “Belajar adalah perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi”. Maa (2018:33) mengemukakan bahwa “belajar adalah proses aktivitas yang dilakukan dengan sengaja untuk melakukan perubahan sikap dan perilaku yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa dan yang bersifat menetap.” Arisa dkk., (2019:16) menerangkan bahwa “proses belajar terjadi melalui banyak cara, baik

disengaja maupun tidak disengaja dan berlangsung sepanjang waktu untuk mencapai tujuan.”

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah situasi yang mengakibatkan adanya perubahan dari seseorang baik secara tingkah laku, pola pikir, sikap, maupun pengetahuan sebagai hasil dari latihan atau pengalaman serta perubahan aspek-aspek yang ada pada diri seseorang yang belajar. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

## **2. Teori Belajar**

Teori belajar penting untuk dipahami, karena dapat berpengaruh dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Menurut Darmadi (2017:2) teori belajar adalah suatu usaha untuk mendeskripsikan tentang bagaimana manusia belajar, sehingga kita dapat memahami proses yang kompleks dari belajar. Teori belajar dibuat dan disusun untuk menjelaskan keadaan sebenarnya tentang pelaksanaan pendidikan. Sukardjo dan Komarudin (2015: 33) menjelaskan beberapa teori belajar seperti behavioristik, kognitivisme, konstruktivisme, dan humanistik. Penjelasannya sebagai berikut.

### **1. Behaviorisme**

Behavioris di dasarkan pada perubahan tingkah laku yang dapat diamati. Behavioris menerangkan bagaimana lingkungan berpengaruh terhadap perubahan tingkah laku. Tingkah laku dalam belajar akan berubah jika ada stimulus dan respons. Stimulus berupa perlakuan yang diberikan pada peserta didik, sedangkan respons usaha perubahan tingkah laku yang terjadi pada peserta didik.

## 2. Kognitivisme

Teori kognitivisme berusaha menjelaskan dalam belajar bagaimana orang-orang berpikir. Aliran ini menjelaskan bagaimana belajar terjadi dan menjelaskan secara alami kegiatan mental internal dalam diri kita. Oleh karena itu, dalam aliran kognitivisme lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar itu sendiri. Karena menurut teori ini bahwa belajar melibatkan proses berpikir yang kompleks.

## 3. Konstruktivisme

Konstruktivisme menjadi dasar bahwa peserta didik memperoleh pengetahuan adalah karena keaktifan peserta didik itu sendiri. Konsep pembelajaran konstruktivisme adalah suatu proses pembelajaran yang mengkondisikan peserta didik untuk melakukan proses aktif membangun konsep baru, pengertian baru, dan pengetahuan baru berdasarkan data. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus dirancang dan dikelola sedemikian rupa sehingga mampu mendorong peserta didik mengorganisasi pengalamannya sendiri menjadi pengetahuan yang bermakna.

## 4. Humanistik

Teori belajar yang humanistik pada dasarnya memiliki tujuan belajar untuk memanusiakan manusia. Oleh karena itu, proses belajar dapat dianggap berhasil apabila si pembelajar telah memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Dengan kata lain, si pembelajar dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambat-laun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya

### **3. Prinsip-prinsip Belajar**

Seseorang yang melakukan kegiatan pembelajaran, harus terlebih dahulu memahami prinsip-prinsip belajar. Kegiatan pembelajaran dibentuk oleh

interaksi antara pendidik dan peserta didik. Interaksi dapat bersifat searah atau interaktif dari pendidik ke peserta didik dan sebaliknya. Pendidik berperan besar dalam menentukan model interaksi kegiatan pilihan. Peran pendidik dalam melakukan kegiatan untuk memilih atau menentukan model interaksi. Peran pendidik dalam melakukan kegiatan memilih atau menentukan model interaksi yang akan terjadi antara pendidik dengan peserta didik disebut mengajar. Sedangkan peserta didik dalam melakukan kegiatan interaksi disebut belajar.

Prinsip-prinsip belajar menurut Rusman (2015:104) adalah sebagai berikut:

a. Perhatian dan Motivasi

Prinsip motivasi ini merupakan persepsi peserta didik bahwa peserta didik perlu terus menerus dimotivasi dan dikembangkan lebih lanjut.

b. Keaktifan

Untuk dapat memperoleh dan mengolah perolehan belajarnya secara efektif, pembelajaran dituntut untuk aktif secara fisik, intelektual, dan emosional.

c. Keterlibatan/Pengalaman Langsung

Prinsip ini diperlukan agar peserta didik tidak ragu-ragu untuk menyelesaikan semua tugas belajar yang diberikan kepadanya.

Perilaku yang mencerminkan prinsip partisipasi peserta didik, seperti diskusi untuk membuat laporan, peserta didik yang mengalami reaksi kimia, dan perilaku serupa.

d. Balikan dan Penguatan

Untuk menerima umpan balik atas kemungkinan bentuk perilaku peserta didik, dapat dilakukan dengan segera membandingkan jawaban dengan kunci jawaban, menerima kenyataan skor yang dicapai, atau hasil belajar yang kurang memadai



#### 4. Tujuan Belajar

Menurut Sardiman (2016) tujuan dari belajar adalah :

1. Untuk memperoleh pengetahuan: peserta didik memiliki pengetahuan baru dan kemampuan berpikir menjadi lebih baik.
2. Membentuk sikap: pembentukan sikap mental, perilaku dan pribadi peserta didik namun juga membutuhkan penanaman nilai-nilai sehingga menumbuhkan kesadaran di dalam dirinya.
3. Menanamkan konsep dan keterampilan: penanaman konsep membutuhkan keterampilan, baik keterampilan jasmani dan rohani keterampilan jasmani yaitu kemampuan individu dalam penampilan dan gerakan yang dapat diamati. Sedangkan keterampilan rohani berhubungan dengan cara berpikir, penghayatan dan kreatifitas dalam membuat suatu konsep.

#### 5. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Festiawan (2020:96) mendefinisikan “Pembelajaran sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar”. Selanjutnya, Gulo (2019:55) mendefinisikan “pembelajaran sebagai usaha untuk menciptakan sistem lingkungan yang mengoptimalkan kegiatan belajar”. Sedangkan Casnan dkk., (2022:34) menjelaskan bahwa “pembelajaran adalah proses mengatur, mengorganisasi lingkungan di sekitar siswa sehingga menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar”

Sedangkan menurut Hariono., dkk (2021:125) pembelajaran adalah “Suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan

sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal. Menurut Rusman (2012:183) ”pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung”

Dari berbagai pengertian pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal.

## **6. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Hal tersebut membuat model pembelajaran berbeda dengan metode pembelajaran yang sudah menerapkan langkah atau pendekatan pembelajaran yang justru lebih luas lagi cakupannya. Definisi di atas senada dengan pendapat Suprihatiningrum (2013:154) yang menyatakan bahwa “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur pembelajaran dengan sistematis untuk mengelola pengalaman belajar siswa agar tujuan belajar tertentu yang diinginkan bisa tercapai”. Sedangkan menurut Asyafah (2019:19) mengemukakan “model pembelajaran yang efektif sangat membantu dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai”.

Dari beberapa pengertian model pembelajaran menurut para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan

atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.

### **7. Pengertian Media Pembelajaran**

Media berfungsi untuk menghubungkan informasi dari satu pihak ke pihak lain. Sedangkan dalam dunia pendidikan kata media disebut media pembelajaran. Menurut Musfiqon (2012:44) “Media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien”

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Berdasarkan definisi atau pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan, ide atau gagasan berupa bahan ajar kepada siswa oleh guru.

### **8. Fungsi Media Pembelajaran**

Arsyad (2006:78) mengemukakan bahwa “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu”.

Menurut Musfiqon (2012), media pembelajaran berfungsi sebagai berikut:

- 1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga mempermudah proses pembelajaran bagi guru.

- 2) Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkrit).
- 3) Menarik perhatian siswa lebih besar (jalanya pembelajaran tidak membosankan).
- 4) Semua indera siswa dapat diaktifkan.
- 5) Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

Fungsi media pembelajaran dapat juga dilihat dari segi perkembangan media itu sendiri, yaitu:

- 1) Pada mulanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar.
- 2) Dengan masuknya audio-visual instructional, media berfungsi memberikan pengalaman konkrit kepada siswa.
- 3) Munculnya teori komunikasi menyebabkan media mempunyai fungsi sebagai alat penyalur pesan/informasi belajar.

## **B. Keterampilan Kolaborasi**

### **1. Pengertian Kolaborasi**

Keterampilan kolaborasi merupakan salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan pada peserta didik abad 21. Hal tersebut karena melakukan kolaborasi memiliki dampak positif terhadap kompetensi peserta didik. Kemampuan kolaborasi merupakan kunci untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif dan keterampilan kolaborasi inilah yang dibutuhkan dalam pendidikan dan dunia kerja. Kemampuan kolaborasi juga bisa disebut dengan keterampilan bekerjasama, dimana keterampilan bekerjasama memiliki arti yaitu kunci untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif (Saenab dkk, 2019). Sedangkan pendapat ahli lain keterampilan kolaborasi merupakan keterampilan bekerja bersama secara efektif dan menunjukkan rasa hormat kepada anggota tim yang beragam, melatih kelancaran dan kemauan dalam membuat keputusan

yang diperlukan untuk mencapai tujuan bersama (Apriono dan Djoko, 2013).

Kolaborasi memiliki makna lebih dari kerja sama. Greenstein (2017:180) menyatakan bahwa “definisi kolaborasi sebagai proses belajar untuk merencanakan dan bekerja bersama-sama, untuk menimbang perbedaan pandangan/perspektif, dan untuk berpartisipasi dalam diskusi dengan cara sumbang saran, mendengarkan, dan mendukung orang lain”. Lebih lanjut Piirto (2011:35) menerangkan bahwa “*working in a group will create a sense of interdependence among group members, each group member has rules, and work must finish. Also, the members must get rid of being arrogant or selfish to avoid bad things when working together.*”

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan kolaborasi adalah kemampuan dalam hal berinteraksi dengan orang lain yang berupa kegiatan bekerja bersama-sama untuk mencapai tujuan dengan menghargai perbedaan, berpartisipasi dalam diskusi, sumbang saran, mendengarkan, dan mendukung orang lain.

## **2. Indikator Kolaborasi**

Membiasakan berkolaborasi dalam kehidupan khususnya dalam pembelajaran artinya kita sedang mempersiapkan diri menjadi manusia-manusia kolaboratif di masa datang yang bisa menghargai kelebihan dan menerima kekurangan orang lain, mampu mengambil peran secara tepat serta aktif berkontribusi dalam memecahkan masalah bersama (Masruroh, 2021).

Pendapat lain dari Greenstein (2017) indikator keterampilan berkolaborasi sebagai berikut :

**Tabel 1 Indikator kolaborasi**

No	Indikator	Sub Indikator Keterampilan Kolaborasi
1.	Bersedia berkelompok secara heterogen	Mencari sumber belajar materi untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan pendidik.
2.	Bekerjasama dan saling melengkapi antar teman untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan ide-de	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membantu teman saat mengerjakan tugas kelompok.</li> <li>2. Menyampaikan pendapat maupun ide saat berdiskusi</li> <li>3. Berdiskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah yang diberikan pendidik.</li> <li>4. Membuat kesimpulan dalam buku tulis.</li> </ol>
3.	Setiap anggota bertanggungjawab mengerjakan tugas kelompok yang menjadi bagiannya.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memilih salah satu anggota dalam kelompok sebagai ketua.</li> <li>2. Menerima untuk masuk ke dalam kelompok yang telah ditentukan.</li> <li>3. Menyelesaikan tugas kelompok yang menjadi bagiannya dengan tepat waktu.</li> </ol>
4.	Mampu membuat keputusan dengan mempertimbangkan kepentingan bersama.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menanyakan tugas maupun materi yang belum dipahami kepada kelompok lain.</li> <li>2. Mempresentasikan tugas yang telah dikerjakan di depan kelas.</li> </ol>

Sumber : (Trilling and Fadel, 2009)

### 3. Langkah-Langkah untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi

Kemampuan kolaborasi merupakan kunci untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif dan keterampilan kolaborasi inilah yang dibutuhkan dalam pendidikan dan dunia kerja (Masruroh, 2021).

Berikut langkah-langkah untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi menurut Nurwahidah (2021) :

1. Terima dan hargai perbedaan. Kelas adalah suatu ruangan tempat berkumpul banyak orang dengan beragam latar belakang dan potensi. Baik dari sisi ekonomis, demografis, sosiologis maupun psikologis. Itu adalah anugerah dan bukti kebesaran Sang Pencipta. Tugas kita adalah menerima dan menghargai keberagaman ciptaan Yang Maha Kuasa.
2. Jalin hubungan baik dengan semua orang. Bertemanlah dengan semua orang dan terimalah mereka dengan baik. Jangan memilih teman

berdasarkan status, bentuk rupa, kepintaran, atau berteman dengan sesama orang kota, sesama sekolah unggul, sesama daerah asal. Hidup kita tidak akan berwarna jika berteman dengan orang-orang sewarna. Hubungan baik dengan orang sekitar adalah modal awal untuk berkolaborasi.

3. Lakukan banyak hal secara bersama-sama/berkelompok. Banyak orang yang suka belajar sendiri dan menyendiri. Jika ditanya, banyak alasan yang dikemukakan seperti ingin lebih konsentrasi, teman tidak ada yang mau diajak dan sebagainya. Satu hal yang harus kita ingat, ada kalimat bijak yang mengatakan bahwa “awalnya kita yang membentuk kebiasaan, lalu lama kelamaan kebiasaanlah yang akan membentuk kita”. Artinya, jika kita terbiasa belajar sendiri, kemana-mana sendiri maka akan membuat kita menjadi pribadi yang suka menyendiri. Pertanyaannya, bagaimana kita bisa hidup sendiri di dunia ini?. Maka mulailah menata kebiasaan. Mulai dari kebiasaan belajar.
4. Berkontribusilah. Ketika terbina kebiasaan belajar berkelompok atau bersama maka ambillah porsi kontribusi sesuai kapasitas. Contoh, dalam membuat tugas. Selama ini, jika bekerja kelompok maka masing-masing membagi topik menjadi sub-sub topik lalu digabung. Praktik seperti ini menurut hemat penulis kurang efektif dan justru berbahaya. Karena anggota kelompok hanya akan menguasai bagian masing-masing. Solusinya, semua harus menguasai topic secara keseluruhan. Lalu, berkumpul untuk mendiskusikan temuan masing-masing. Kemudian, baru dirumuskan poin-poin yang disepakati sebagai makalah hasil pikiran bersama.
5. Wujudkan empati, respektif dan kompromi. Salah satu hal yang menjadi kendala dalam kerja kelompok bagi sebagian orang adalah ketidakmampuan berempati dan menghormati pendapat orang lain dan kecenderungan merasa benar sendiri.  
Kita harus memahami bahwa dalam hal buruk sekalipun ada pelajaran

baik bagi kita. Jadi, hargailah orang lain walaupun idenya sederhana. Berilah orang lain ruang untuk berbicara dan menyampaikan pendapatnya walaupun selama ini dia bukanlah dari kelompok orang-orang pintar.

## C. Model Pembelajaran Kooperatif STAD

### 1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif STAD

Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) yang dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John. Menurut Wijaya (2018:175) “Model Pembelajaran *cooperative* tipe STAD merupakan pendekatan *Cooperative Learning* yang menekankan pada aktivitas dan interaksi antara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal”. Sedangkan menurut Slavin (2009:48) “Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah salah satu tipe kooperatif yang menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi antara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal”.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) adalah pembelajaran yang menekankan pada aktivitas dan interaksi antara peserta didik untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal.

*Student Team Achievement Divisions* (STAD) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, jenis kelamin dan suku. Guru menyajikan



pelajaran kemudian siswa bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh siswa dikenai kuis tentang materi itu dengan catatan, saat kuis mereka tidak boleh saling membantu (A'yun, D., 2020).

Model pembelajaran *Cooperative Learning Student Teams Achievement Division* (STAD) dapat diterapkan untuk memotivasi siswa yang berani mengemukakan pendapatnya, menghargai pendapat orang lain/teman, dan saling memberikan pendapat (*sharing ideal*), selain itu dalam belajar biasanya siswa dihadapkan pada latihan soal-soal atau pemecahan masalah (Festiawan, 2020). Oleh karena itu pembelajaran kooperatif sangat baik untuk dilaksanakan karena siswa dapat bekerja sama dan saling tolong menolong dalam menghadapi tugas yang dihadapi.

### **3. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD)**

Langkah-langkah yang harus ditempuh dalam pembelajaran STAD adalah (A'yun, D., 2020) :

- a. Tahap 1 : Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik,
- b. Tahap 2 : Menyajikan/ menyampaikan informasi,
- c. Tahap 3 : Mengorganisasikan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar,
- d. Tahap 4 : Membimbing kelompok bekerja dan belajar,
- e. Tahap 5 : Evaluasi,
- f. Tahap 6 : Memberikan penghargaan.

### **4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD)**

Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD mempunyai beberapa kelebihan (Eka, 2020:496) :

- a. Peserta didik bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok.
- b. Peserta didik aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama.
- c. Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok.
- d. Interaksi antar peserta didik seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat.

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran kooperatif tipe STAD juga memiliki kekurangan, diantaranya adalah :

- a. Jika ada peserta didik yang tidak aktif dalam suatu kelompok akan mempengaruhi nilai dari kerja kelompok.
- b. Tingkat kemampuan peserta didik dalam memahami pelajaran berbeda, sehingga pendidik tidak bisa mengetahui kemampuan masing-masing peserta didik.
- c. Memerlukan waktu yang tidak sedikit dalam pelaksanaannya terutama saat pendidik memberikan kuis atau tugas kepada peserta didik karena sangat ditentukan oleh kemampuan peserta didik memberi penjelasan yang baik.

#### **D. Media Interaktif *Microsoft Sway***

##### **1. Pengertian Media Interaktif *Microsoft Sway***

Proses interaksi saling mempengaruhi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar terjadi dalam pembelajaran (Loliyana dkk, 2022). Salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk mengembangkan pembelajaran digital adalah *Microsoft Sway*. Dalam proses pembelajaran pendidik dituntut untuk meningkatkan kemampuan digitalnya hal ini sejalan dengan pendapat Riswanti Rini, dkk (2022:229) yang menyatakan bahwa “Teachers are required to

enhance their digital competence in order to be able to effectively respond to rapid change and innovation towards student professional learning”.

*Sway* dapat diakses melalui berbagai perangkat oleh peserta didik baik melalui smartphone, tablet, maupun pc, sehingga pembelajaran dapat berlangsung tidak terbatas ruang dan waktu. Menurut Wulan dkk., (2021:289), “*Microsoft sway* merupakan media multifungsi, media ini dapat mengkombinasikan teks dan media lainnya seperti gambar, video dan audio untuk menciptakan website yang dapat digunakan untuk penyampaian materi secara *online* pada laman *sway.office.com*”. *Sway* juga merupakan salah satu bentuk multimodal teks dimana berkombinasikan gambar dan bentuk tertentu. *Sway* termasuk kategori software sehingga dapat digunakan untuk membuat sebuah produk”. Selanjutnya Ardian (2020:124) mengungkapkan “*Sway* adalah media kerja berbasis web interaktif yang memungkinkan *user* untuk membuat presentasi multimedia secara *online*”.

Sedangkan Huda (2017:1151) menjelaskan bahwa “*Sway* merupakan alat presentasi berbasis internet dengan berbagai fitur-fitur sehingga ketika presentasi dijalankan dapat menggabungkan teks, gambar, video dan suara”. Adapun Erni Murniarti (2020:55) menyampaikan bahwa “Melalui *Sway* peserta didik mendapatkan pengalaman baru dalam mengerjakan tugas sekolah, laporan kelas, dan bahkan portofolio personal dengan *smartphone*”.

Dari berbagai pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *microsoft sway* adalah aplikasi yang mudah dalam membuat dan berbagi laporan, kisah pribadi, dan presentasi yang interaktif, serta banyak hal lainnya. Mulai dengan menambahkan teks dan gambar kita sendiri atau mencari dan mengimpor konten yang relevan dari sumber lain.

## 2. Langkah-Langkah Menggunakan *Microsoft Sway*

*Sway* merupakan sarana presentasi yang dibuat secara online dan diputar secara online pada laman *sway.com*. Hasil presentasi dapat langsung dibagikan kepada penerima menggunakan *link* yang dibagikan. Di dalam laman *sway.com* telah tersedia berbagai *template* desain presentasi yang dapat dipilih oleh pembuat. Untuk menggunakan berbagai fitur pada *sway.com*, pengguna perlu membuat akun terlebih dahulu. Akun yang digunakan harus menggunakan email dengan domain *outlook.com*.

Berikut adalah langkah-langkah penggunaan *microsoft sway* (Ardian, S., 2020) :

- a. Pada halaman *sway* yang terbuka setelah masuk, klik atau ketuk buat baru untuk mulai membuat *Sway* pertama Anda.
- b. Lalu terdapat alur cerita adalah tempat untuk mengetik, menyisipkan, mengedit, dan memformat konten kisah Anda. Konten disusun secara berurutan dengan menambahkan kartu, yang masing-masing memuat tipe konten yang diinginkan, seperti teks, gambar, video, bahkan dokumen *Office*. Urutan kartu dapat disusun ulang kapan saja sesuai kebutuhan.
- c. Berikan judul pada *Sway* Anda. Klik teks *placeholder* beri judul *sway* yang ditampilkan di kartu pertama pada Alur Cerita, lalu ketikkan deskripsi singkat yang bermakna mengenai *Sway* Anda. Saat *Sway* dibagikan nanti, judul ini akan menjadi hal pertama yang dilihat orang lain.
- d. Tambahkan gambar dan teks ke *Sway* Anda, untuk menambahkan konten ke *Sway*, seperti teks, gambar, atau video, klik atau ketuk ikon + di bagian bawah kartu yang ada. Anda juga dapat menyeret dan menjatuhkan teks dan gambar langsung ke Alur Cerita. (Jangan ragu untuk bereksperimen, Anda dapat mengubah urutan konten kapan saja dan mengustomisasi setiap kartu sesuai keinginan.)

- e. Tambahkan konten ke *Sway* Anda, anda dapat mencari dan menambahkan konten tambahan ke *Sway* dengan mudah, seperti gambar yang disimpan di komputer atau perangkat seluler. *Sway* juga dapat mencari konten yang paling relevan di *Web*, seperti video, lalu menembahkannya ke *Sway* Anda. Pada bilah menu, klik sisipkan, pilih sumber konten yang diinginkan dari menu, lalu masukkan kata kunci atau frasa pencarian apapun ke dalam kotak cari sumber.
- f. Lihat pratinjau *Sway* Anda, anda dapat melihat pratinjau pekerjaan yang sedang berlangsung kapan saja dengan mengklik tab desain. Dengan melihat pratinjau, Anda dapat melihat tampilan *Sway* bagi orang lain saat dibagikan nanti. Untuk menikmati pengalaman *Sway* sepenuhnya, klik tombol putar pada bilah menu atas. Untuk kembali ke Alur Cerita setelah selesai melihat pratinjau *Sway*, klik tab alur cerita.
- g. Mengubah gaya *Sway* Anda, *sway* memungkinkan Anda fokus pada hal yang akan disampaikan dengan mengatur pemformatan, desain, dan tata letak konten. Anda dapat tetap menggunakan desain default *Sway* yang disarankan, memilih dan menerapkan desain sendiri, bahkan menyesuaikan tata letaknya. Untuk memilih gaya *Sway*, klik desain pada bilah menu, lalu pilih gaya. Untuk memilih tampilan dan nuansa *Sway* secara acak, klik tombol remix! hingga menemukan desain dan tata letak yang disukai. Anda juga dapat menyesuaikan bagian gaya tertentu yang saat ini diterapkan, seperti warna, font, dan tekstur dengan mengklik tombol sesuaikan di panel gaya. Jika ingin mengontrol bagaimana orang lain melihat dan menavigasikan *Sway* Anda setelah dibagikan, pilih apakah konten perlu digeser secara vertikal, horizontal, atau ditampilkan seperti presentasi.
- h. Bagikan *Sway* Anda, siap untuk berbagi *Sway* dengan dunia, atau mungkin hanya dengan orang-orang tertentu? Klik tombol bagikan

pada bilah menu atas, kemudian pilih cara yang diinginkan untuk berbagi *Sway*. Pilihan Anda pada menu ini bergantung pada tipe akun yang digunakan untuk masuk ke *Sway*.

- i. Gunakan *Sway* di mana saja, *sway* berfungsi di semua *browser* seluler pada semua platform. Baik untuk mengabadikan momen perjalanan wisata, mendokumentasikan riset untuk sekolah, maupun berpartisipasi dalam konferensi bisnis penting, *Sway* selalu tersedia untuk Anda

### **3. Kelebihan dan Kelemahan *Microsoft Sway***

*Sway* adalah aplikasi baru yang diluncurkan oleh *Microsoft* yang bertujuan untuk yang memudahkan kita dalam merancang presentasi berbasis *web browser*.

Menurut Ardian, S., (2020) kelebihan *microsoft sway* adalah :

1. Memudahkan pengguna untuk memasukkan konten dari seluruh aplikasi
2. Hasil presentasi dapat diambil di internet sehingga dapat diakses dimana saja
3. Dapat digunakan oleh siapa saja tanpa harus memiliki pengetahuan *programming*.
4. Dapat beradaptasi dengan perangkat yang digunakan.
5. *Sway* memungkinkan pengguna bebas dalam penempatan objek

Adapun kelemahan *microsoft sway* adalah :

1. Harus menggunakan internet untuk mengakses atau menggunakannya.
2. Desain ditentukan sepenuhnya dari *sway*, pengguna tidak bisa berkreasi bebas.

## E. Pembelajaran Tematik

### 1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik yaitu gabungan dari beberapa materi mata pelajaran yang dijadikan berdasarkan tema-tema tertentu. Pembelajaran tematik menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

Permendikbud No. 65 tahun 2013 menyebutkan bahwa “Karakteristik pembelajaran dalam kurikulum 2013 yaitu dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu di jenjang SD dengan pendekatan scientific dan penilaian autentik”.

Menurut Prastowo (2019:135) “Pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran termasuk salah satu jenis/tipe dari model pembelajaran terpadu”. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Sedangkan Rahayu (2016:219) mengemukakan bahwa “Pembelajaran tematik adalah suatu kegiatan dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam suatu tema atau topik pembahasan”.

Sedangkan menurut Rahmi (2019:178) mengemukakan bahwa “Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menekankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran ini melibatkan beberapa kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator dari suatu mata pelajaran.” Lebih lanjut Rusman (2015:76) mengemukakan bahwa, “pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik.”

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang dirancang dari beberapa mata pelajaran dan dijadikan menjadi beberapa tema tertentu sehingga menjadi suatu topik bahasan yang bisa memberikan pembelajaran bermakna bagi peserta didik.

## **2. Strategi Pembelajaran Tematik**

Strategi pembelajaran tematik adalah perpaduan dari urutan kegiatan, cara menyampaikan materi pelajaran, media serta waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai pembelajaran yang akan dicapai. Menurut Prastowo (2019:207) menyebutkan bahwa “Pertama strategi yang disusun didukung dengan teori-teori psikologi dan teori pembelajaran. Kedua, strategi yang disusun menunjukkan efektivitas dalam membuat peserta didik mencapai tujuan pembelajaran”. Strategi pembelajaran merupakan pemikiran dan pengupayaan secara strategi dalam memilih, menyusun, memobilisasi, dan mensinergikan segala cara, sarana/prasarana, dan sumberdaya untuk mencapai tujuan.

Menurut Rusman (2015:59) “Strategi pembelajaran adalah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan”. Sedangkan menurut Budiana (2020:103) strategi pembelajaran terdiri atas semua komponen materi pelajaran dan prosedur yang akan digunakan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah teknis yang dirancang oleh seorang pendidik untuk membantu peserta didik dalam kegiatan pembelajaran baik dari metode, pendekatan maupun sumber belajar agar mencapai hasil belajar yang efektif dan



efisien.

### **3. Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Menurut Kurniawan (2014:127) pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut.

- a. Berpusat kepada peserta didik. Dalam proses pembelajaran anak menjadi pertimbangan utama dalam proses pembelajaran.
- b. Memberi pengalaman langsung. Dalam pembelajaran terpadu diupayakan memberi pengalaman langsung atas materi pembelajaran.
- c. Pemisahan mata pelajaran tidak jelas. Terjadi integrasi sejumlah mata pelajaran yang dibahas sesuai dengan kebutuhan dan tema.
- d. Penyajian berbagai konsep mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran karena adanya tema dan pembahasan memerlukan penjelasan dari berbagai sudut pandang, maka dengan sendirinya akan terjadi penyajian konsep yang bersamaan dari beberapa mata pelajaran.
- e. Bersifat fleksibel artinya tidak mengikuti pola bahasan yang ada pada struktur mata pelajaran, penggunaan tema yang bervariasi dan dalam pemilihan dan penggunaan media dan metode pembelajaran.
- f. Hasil belajar dapat berkembang sesuai minat dan kebutuhan anak karena pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Sedangkan menurut Prastowo (2019:215) pembelajaran tematik memiliki beberapa ciri khas yaitu sebagai berikut.

- a. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
- b. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik.
- c. Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik sehingga hasil belajar dapat bertahan lama.

- d. Mampu mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik. Selanjutnya menurut Majid (2014:163) juga menjelaskan tentang karakteristik pembelajaran tematik terpadu sebagai berikut:
- a. Berpusat pada peserta didik, yaitu peserta didik sebagai subjek belajar,
  - b. Memberikan pengalaman langsung,
  - c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, dengan memfokuskan pada tema,
  - d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran,
  - e. Bersifat fleksibel dan mudah dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik,
  - f. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik yaitu karakteristik pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, komunikasi pengalaman langsung, dan pembagian mata pelajaran, tidak begitu jelas, dan penyajian konsep dari berbagai tema dalam proses pembelajaran bersifat fleksibel dan pembelajaran. Dan kebutuhan peserta didik yang belajar dan menikmati sambil bermain sesuai dengan prinsip.

#### **4. Prinsip Pembelajaran Tematik**

Sebagai bagian dari pembelajaran terpadu, maka pembelajaran tematik memiliki prinsip dasar sebagaimana halnya pembelajaran terpadu. Menurut Prastowo (2019: 233) pembelajaran terpadu memiliki suatu tema aktual, dekat dengan peserta didik, dan ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi pemersatu materi yang beragam dari beberapa macam materi pelajaran. Secara umum prinsip-prinsip pembelajaran tematik dapat diklasifikasikan menjadi :

### 1. Prinsip Penggalian Tema

Prinsip penggalian tema merupakan prinsip utama dalam pembelajaran tematik. Dengan demikian, penggalian tema tersebut hendaklah memperhatikan beberapa persyaratan yaitu (1) tema hendaknya tidak terlalu luas, (2) tema harus bermakna, (3) tema harus disesuaikan dengan perkembangan psikologis anak, (4) tema yang dikemangkan harus sesuai dengan sebgaiian besat minat anak, (5) tema yang dipilih harus dipertimbangkan dengan peristiwa-peristiwa otentik yang terjadi di dalam rentang waktu belajar, (6) tema yang dipilih hendaknya mengimbangkan kurikulum yang berlaku, dan (7) tema yang dipilih juga harus disesuaikan dengan ketersediaan sumber belajar.

### 2. Prinsip Pengelolaan Pembelajaran

Pengelolaan pembelajaran dapat efektif dan efisien apabila pendidik mampu menempatkan dirinya pada keseluruhan proses pembelajaran. Artinya, pendidik harus menjadi fasilitator dan mediator dalam proses pembelajaran.

### 3. Prinsip Evaluasi

Dalam hal ini, maka dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran tematik diperlukan beberapa langkah positif diantaranya yaitu (1) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melaksanakan evaluasi diri, (2) pendidik mengajak peserta didik untuk mengevaluasi perolehan belajar yang telah dicapai.

### 4. Prinsip Reaksi

Dampak pengiring (*nurturant effect*) yang penting bagi perilaku secara sadar belum tersentuh oleh pendidik dalam KBM. Prinsip reaksi adalah pola kegiatan proses pembelajaran yang menggambarkan cara pendidik dalam melihat dan memperlakukan para peserta didiknya, termasuk cara pendidik dalam memberikan respon terhadap peserta didiknya.

## F. Media Pembelajaran *Powerpoint*

### 1. Pengertian *Powerpoint*

*Power point* merupakan salah satu program berbasis *multimedia*. *Software* ini, menyediakan fasilitas dalam bentuk slide-slide yang dapat membantu dalam menyusun suatu presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah. Sehingga memungkinkan para pendidik untuk memanfaatkan sebagai media pembelajaran (Purwanti, 2020:157). *Power point* merupakan salah satu *software* produk *Microsoft* sebagai pendukung pembelajaran. *Software* ini dikembangkan dan difungsikan untuk pembuatan *slide* agar memudahkan dalam presentasi yang memiliki beberapa alat bantu untuk membantu merancang *slide* sehingga tampil lebih menarik dan mudah dikendalikan saat presentasi (Jamilah, 2019).

*Powerpoint* sebagai alat bantu mengajar (*teaching aids*) untuk membuat paparan dalam bentuk slide presentasi yang interaktif sehingga materi yang disampaikan dapat ditampilkan lebih efektif dan menarik bagi peserta didik (Maknunah, 2022). *Powerpoint* merupakan salah satu *software* yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia yang menarik, mudah dalam pembuatan dan mudah dalam penggunaan (Felis, 2022).

Berdasarkan pengertian media pembelajaran *power point* menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* adalah alat bantu mengajar (*teaching aids*) untuk membuat paparan dalam bentuk slide presentasi sehingga tampil lebih menarik dan mudah dikendalikan saat presentasi. Penggunaan *powerpoint* yang interaktif dapat membantu pendidik untuk memaparkan materi kepada peserta didik dengan lebih mudah sehingga penyampaian pembelajaran dapat berjalan dengan lebih baik dan lancar. Selain itu, penggunaan *powerpoint* interaktif dapat membantu pendidik untuk menguasai kelas dan

membantu peserta didik untuk selalu fokus dan tertarik dengan materi yang dijelaskan oleh pendidik, serta membuat peserta didik untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran dua arah yang pada akhirnya akan memberikan pembelajaran yang lebih efektif.

## **2. Keunggulan dan Kekurangan *Powerpoint***

*Microsoft Powerpoint* memiliki banyak sekali keunggulan, antara lain: dapat menampilkan tulisan dan gambar dengan bermacam warna, dapat diseling dengan gambar hidup atau film, proses pengetikan yang mudah yang apabila salah ketik kita tinggal menghapus, pola font dapat dipilih sesuai dengan keinginan dan juga bisa menyisipkan efek suara atau lagu sehingga presentasi menjadi lebih menarik. Keunggulan lain dari *Powerpoint* diantaranya adalah kemenarikannya. Media presentasi *Powerpoint* dapat memberikan tampilan yang menarik, disebabkan media ini dilengkapi dengan permainan warna, font, animasi, teks dan gambar atau foto. Selain itu, media *Powerpoint* dapat merangsang minat siswa dan dapat menarik minat siswa untuk mencari lebih banyak informasi tentang materi yang ditampilkan (Pratama, 2020).

Tampilan visualnya mudah dipahami, dan siswa dapat dengan mudah memahami dan mengingat pesan informasi visual yang diberikan oleh *microsoft Powerpoint*. Mempermudah guru, guru dapat dengan mudah menggunakan media pembelajaran *Powerpoint* ini untuk memberikan bantuan dalam proses pembelajaran. Seorang guru tidak perlu banyak menjelaskan materi yang akan disajikan. Media *Powerpoint* bersifat kondisional, hal ini dikarenakan penggunaannya dalam pembelajaran bisa ditambahkan dan bisa digunakan berulang kali sesuai dengan keperluan; serta Praktis, media *Powerpoint* semacam ini juga merupakan alat yang praktis baik dalam penggunaan maupun dalam menyimpan data. Media tersebut dapat disimpan dalam bentuk data optik ataupun magnetik,

seperti dalam kartu memori *Handphone*, disket, CD, dan *flashdisk*. Oleh karenanya media ini mudah untuk dibawa kapanpun (Muthoharoh, M., 2019).

Keunggulan lain yang dimiliki aplikasi Powerpoint, adalah praktis dan dapat digunakan untuk semua tingkatan kelas, memungkinkan proses tatap muka berlangsung dan pengamatan terhadap respon penerima pesan, memungkinkan penerima pesan membuat catatan, memiliki berbagai kombinasi warna atau animasi dalam penyajiannya, penggunaan dapat dipakai berulang kali, dapat dikendalikan penuh oleh komunikator, sehingga dapat dihentikan di setiap urutan pembelajaran.

Dari beberapa uraian keunggulan *powerpoint* di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *powerpoint* dalam pembelajaran penting digunakan karena media *powerpoint* yang menampilkan teks, gambar, bahkan suara yang dapat menarik perhatian siswa sehingga pesan informasi secara visual mudah dimengerti, media *powerpoint* yang disertai dengan narasi dan ilustrasi suara, musik, dan video yang diputar ketika presentasi dapat menggambarkan animasi hidup dan suara yang memberikan daya tarik tersendiri sehingga kejenuhan peserta didik pada saat pembelajaran dapat terjadi, serta media ini memiliki penyajian yang menarik dengan adanya permainan warna, huruf, dan animasi baik animasi teks maupun gambar atau foto yang akan lebih merangsang peserta didik untuk mengerti lebih jauh informasi dari materi yang tersaji dan dapat memperkuat ingatan (Putra, 2020).

Beberapa kekurangan pada media *powerpoint* diantaranya: membutuhkan persiapan matang, memerlukan kemampuan khusus serta pengerjaan yang teratur, memerlukan keterampilan khusus pada saat mendesain *powerpoint* yang mudah dipahami oleh penerima, membutuhkan arahan

tertentu bagi pengembang yang belum memiliki keterampilan menggunakan aplikasi *Microsoft powerpoint*. Jika dibandingkan dengan media lain yang berbasis online, tentu media powerpoint dianggap sebagai media lawas yang apabila tidak dikemas dengan baik dan kurangnya kreativitas guru dalam menyajikan materi bentuk slide, siswa akan merasa jenuh dan terlihat pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Sudrajat,E.,dkk, 2022).

### **G. Kerangka Pikir Penelitian**

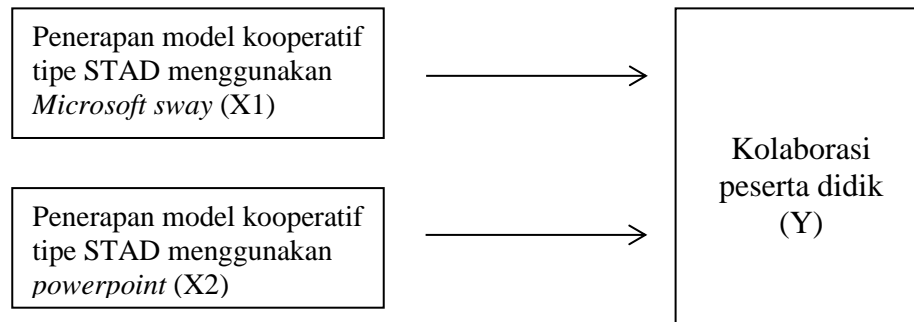
Keterampilan kolaborasi merupakan salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan pada siswa abad 21. Hal tersebut karena melakukan kolaborasi memiliki dampak positif terhadap kompetensi peserta didik. Kemampuan kolaborasi merupakan kunci untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif dan keterampilan kolaborasi inilah yang dibutuhkan dalam pendidikan dan dunia kerja. Dibalik pentingnya kolaborasi untuk diterapkan terdapat masalah dalam penerapannya di lapangan. Salah satu masalah dalam penerapan keterampilan kolaborasi adalah penerapan model dan media pembelajaran yang belum optimal, sehingga berdampak pada keterampilan kolaborasi peserta didik yang menjadi rendah.

Salah satu hal yang berkaitan erat dengan keterampilan kolaborasi peserta didik adalah penggunaan model dan media pembelajaran. Penerapan model dan media pembelajaran yang tepat dapat mengatasi permasalahan rendahnya keterampilan kolaborasi peserta didik. Rendahnya keterampilan kolaborasi peserta didik sudah barang tentu terjadi akibat penurunan keaktifan peserta didik dalam belajar. Model kooperatif tipe STAD merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran ini memiliki pengaruh dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik.

Media pembelajaran *microsoft sway* dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan proses pembelajaran yang menarik ini diharapkan pembelajaran dapat menghasilkan *output* yaitu dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik. Sedangkan penerapan *powerpoint* menyediakan fasilitas dalam bentuk slide-slide yang dapat membantu dalam menyusun suatu presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah, sehingga memungkinkan para pendidik untuk memanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, untuk itu peneliti perlu melihat apakah terdapat perbedaan keterampilan kolaborasi antara model kooperatif tipe STAD menggunakan *Microsoft sway* dan *powerpoint* peserta didik kelas IV di SD Negeri 4 Metro Utara.

Maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut



**Gambar 1. Kerangka Pikir**

Keterangan :

X1 : media pembelajaran interaktif *sway* (Variabel Bebas)

X2 : media pembelajaran interaktif *powerpoint* (Variabel Bebas)

Y : keterampilan kolaborasi (Variabel terikat)

→ : Perbedaan



## H. Hipotesis Penelitian

Sebelum melakukan suatu penelitian, peneliti terlebih dahulu menentukan hipotesis untuk dijadikan sebagai pendukung dalam penelitian. Berdasarkan tinjauan pustaka, penelitian yang relevan, dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *microsoft sway* terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara.
2. Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *powerpoint* terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara.
3. Terdapat perbedaan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *microsoft sway* dengan menggunakan media interaktif *powerpoint* peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara.

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini dapat dikategorikan sebagai penelitian *Quasi Experimental Design* dengan data kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016) penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* atau perlakuan tertentu. Penelitian ini menggunakan desain dua kelompok (*between subject design*) yakni rancangan eksperimen yang dilakukan untuk melihat pengaruh variabel bebas terhadap terhadap variabel terikat antara dua kelompok subjek yang diberi perlakuan berbeda. Pada kelas eksperimen yaitu kelas IVA dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *microsoft sway*, sedangkan pada kelas kontrol yaitu kelas IVB dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *powerpoint*.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara dengan alamat Jalan Dr. Sutomo, Purwosari, Kecamatan Metro Utara, Kota Metro, Lampung, 34113

##### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini telah diawali dengan observasi penelitian pendahuluan pada bulan Oktober 2021. Penelitian utama dilaksanakan pada semester genap 2022/2023.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2016) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari lalu kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Margono (2017) populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan. Jadi dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan objek dan subjek yang akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara.

**Tabel 2 Populasi penelitian**

No.	Kelas	Jumlah
1.	IV A	22
2.	IV B	22
3.	IV C	21
	Jumlah	65

Sumber: Dokumen kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara Tahun Ajaran 2022/2023

### 2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian adalah sebagian atau wakil populasi yang representatif sebagai unit analisis yang dipilih untuk diteliti. Penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* dengan jenis teknik *simple random sampling* atau teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Menurut Sugiyono (2017), teknik *simple random sampling* dapat dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen.

Sampel pada penelitian ini berjumlah 2 kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapatkan perlakuan atau menggunakan model kooperatif tipe STAD dengan media interaktif *microsoft sway* sedangkan kelas kontrol yaitu kelas yang menggunakan model kooperatif tipe STAD dan menggunakan media *powerpoint* interaktif. Kelas kontrol dalam penelitian ini adalah kelas IVB karena berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IVB lebih baik dibandingkan kelas lainnya dan kelas IVA sebagai kelas eksperimen karena berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IVA belum diterapkan dengan baik. Sedangkan kelas IVC tidak menjadi sampel dikarenakan keterampilan kolaborasi peserta didik pada kelas ini sama dengan kelas IVA.

#### **D. Variabel Penelitian**

Penelitian ini terdiri dari tiga variabel yaitu dua variabel bebas (*independen*) dan satu variabel terikat (*dependen*). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab atau timbulnya variabel terikat dan dilambangkan dengan (X). Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi karena adanya variabel bebas, variabel terikat dilambangkan dengan (Y). Berdasarkan judul penelitian, maka terdapat tiga variabel yaitu :

1. Menurut Sujarweni (2021) variabel bebas (*independen*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. Variabel bebas (*independen*) dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe STAD di lambangkan dengan (X1) dan media pembelajaran *microsoft sway* dan PPT di lambangkan dengan (X2).
2. Menurut Sujarweni (2021) variabel terikat (*dependen*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau akibat, karena adanya variabel bebas.

Variabel terikat(*dependen*) dalam penelitian ini adalah keterampilan kolaborasi yang di lambangkan dengan (Y).

## E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian

### 1. Definisi Konseptual Variabel

- a. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan pembelajaran yang menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi di antara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal.
- b. Media interaktif *microsoft way* merupakan media multifungsi, media ini dapat mengkombinasikan teks dan media lainnya seperti gambar, video dan audio untuk menciptakan website yang dapat digunakan untuk penyampaian materi secara *online* pada laman *sway.office.com*. Media pembelajaran *powerpoint* adalah alat bantu mengajar (*teaching aids*) untuk membuat paparan dalam bentuk slide presentasi sehingga tampil lebih menarik dan mudah dikendalikan saat presentasi. Penggunaan *powerpoint* yang interaktif dapat membantu pendidik untuk memaparkan materi kepada peserta didik dengan lebih mudah sehingga penyampaian pembelajaran dapat berjalan dengan lebih baik dan lancar.
- c. Keterampilan kolaborasi adalah kemampuan dalam hal berinteraksi dengan orang lain yang berupa kegiatan bekerja bersama-sama untuk mencapai tujuan dengan menghargai perbedaan, berpartisipasi dalam diskusi, sumbang saran, mendengarkan, dan mendukung orang lain.

### 2. Definisi Operasional Variabel

- a. STAD (*Student Teams Achievement Division*) merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang di dalamnya beberapa kelompok kecil siswa dengan level kemampuan akademik yang berbeda-beda saling

bekerja sama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran. Tidak hanya secara akademik, siswa juga dikelompokkan secara beragam berdasarkan gender, ras, dan etnis. Dalam STAD, siswa diminta untuk membentuk kelompok-kelompok heterogen yang masing-masing terdiri dari 4-5 anggota. Setelah pengelompokan dilakukan, ada sintak empat tahap yang harus dilakukan, yakni menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, menyajikan/ menyampaikan informasi, mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar, membimbing kelompok bekerja dan belajar, evaluasi, memberikan penghargaan. Kelompok dengan pencapaian nilai terbaik akan mendapatkan penghargaan.

- b. Penggunaan *microsoft sway* dan *powerpoint* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :
- 1) Mempersiapkan kelas secara kondusif, baik itu dari segi kesiapan mental peserta didik menerima pelajaran dengan menggunakan media yang telah dipilih, maupun kesiapan suasana kelas dalam penerapan media pembelajaran.
  - 2) Mempersiapkan media yang telah ditetapkan beserta segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penerapan media.
  - 3) Memusatkan perhatian peserta didik melalui suatu komentar atau pertanyaan pendahulu.
  - 4) Memastikan media agar dapat memfasilitasi peserta didik secara menyeluruh, sehingga pesan dan informasi yang akan disampaikan diterima secara merata.
  - 5) Melakukan evaluasi untuk mengukur sejauh mana efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan dengan menggunakan lembar observasi.
- c. Keterampilan kolaborasi dalam penelitian ini diperoleh dengan teknik observasi. Keterampilan kolaborasi peserta didik dinilai setiap kegiatan belajar mengajar berlangsung oleh wali kelas yaitu selama 3

hari. Terdapat 5 kategori pada keterampilan kolaborasi yaitu sangat kolaboratif dengan presentase 81-100, kolaboatif dengan presentase 61-80, cukup kolaboratif dengan presentase 41-60, kurang kolaboratif dengan presentase 21-40, dan tidak kolaboratif dengan presentase 0-20.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu untuk mendapatkan data tentang tes hasil belajar dan tingkat keterampilan kolaborasi peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu:

### **a. Tes**

Menurut Margono (2017) tes adalah seperangkat rangsangan (stimulus) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Teknik pengumpulan data dalam penelitian yaitu menggunakan tes. Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan yaitu dengan cara memberikan tes pada awal sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan kemudian memberikan tes lagi setelah diberikan perlakuan (*posttest*).

### **b. Observasi**

Salah satu teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Menurut Sugiyono (2014) teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, peneliti berkaitan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Menurut Sujarweni (2021) “observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian”. Pada penelitian ini observasi digunakan untuk mengetahui data keterampilan kolaborasi peserta didik.

## G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Salah satu tujuan dibuatnya instrumen adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap terkait hal-hal yang ingin dikaji. Dalam penelitian ini digunakan instrumen tes dan non-tes.

### a. Instrumen Tes

Menurut Rukajat (2018) tes adalah alat pengukur yang mempunyai standar objektif sehingga dapat digunakan secara meluas, serta dapat betul-betul digunakan untuk mengukur dan membandingkan keadaan psikis atau tingkah laku individu. Instrumen tes ini berfungsi untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar kognitif peserta didik setelah belajar dengan model kooperatif tipe STAD menggunakan *Microsoft sway* dan model kooperatif tipe STAD menggunakan *powerpoint*.

### b. Instrumen Non-Tes

Instrumen non-tes pada penelitian ini digunakan untuk mengukur keterampilan kolaborasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan lembar observasi dengan skala Likert. Skala Likert yaitu skala sikap yang menggunakan 5 pilihan jawaban responden (Arifin, 2010). Peneliti menggunakan 4 indikator dengan 10 deskriptor keterampilan kolaborasi. Lembar observasi digunakan untuk mengamati dan untuk memperoleh data keterampilan kolaborasi peserta didik SD Negeri 4 Metro Utara. Lembar observasi disusun berbentuk *checklist*. Berikut kisi-kisi lembar observasi keterampilan kolaborasi :



**Tabel 3 Kisi-kisi penilaian keterampilan kolaborasi**

No	Indikator	%	Aspek yang Diamati	No Butir	Jumlah Butir
1.	Bersedia berkelompok secara heterogen	10	Mencari sumber belajar materi untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan pendidik.	1	1
2.	Bekerjasama dan saling melengkapi antar teman untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan ide-ide	40	Membantu teman saat mengerjakan tugas kelompok..	2	1
			Menyampaikan pendapat maupun ide saat berdiskusi	3	1
			Berdiskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah yang diberikan pendidik	4	1
			Membuat kesimpulan dalam buku tulis	5	1
3.	Setiap anggota bertanggungjawab mengerjakan tugas kelompok yang menjadi bagiannya.	30	Memilih salah satu anggota dalam kelompok sebagai ketua.	6	1
			Menerima untuk masuk ke dalam kelompok yang telah ditentukan.	7	1
			Menyelesaikan tugas kelompok yang menjadi bagiannya dengan tepat waktu.	8	1
4.	Mampu membuat keputusan dengan pertimbangan	20	Menanyakan tugas yang belum dipahami kepada kelompok lain.	9	1

	kepentingan bersama.		Mempresentasikan tugas yang telah dikerjakan di depan kelas	10	1
--	----------------------	--	---	----	---

Sumber : Trilling dan Fadel (2009)

Skor hasil observasi keterampilan kolaborasi yang telah diperoleh, dianalisis berdasarkan rumus berikut :

$$\text{Hasil observasi} : \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

**Tabel 4 Kriteria keberhasilan**

No	Kriteria	Persentase%
1	Sangat Kolaboratif	81-100
2	Kolaboratif	61-80
3	Cukup Kolaboratif	41-60
4	Kurang Kolaboratif	21-40
5	Tidak Kolaboratif	0-20

Sumber : Riduwan (2013)

## H. Uji Persyaratan Instrumen

### a. Uji Validitas Lembar Observasi

Analisis validitas lembar observasi menggunakan rumus korelasi *product moment*. Nilai *r* tabel dilihat berdasarkan jumlah peserta uji instrumen dengan taraf signifikan sebesar 5% atau 0,05. Apabila *r* hitung > *r* tabel maka instrumen dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

**Tabel 5 Hasil analisis uji validitas I lembar observasi keterampilan kolaborasi**

No	r tabel	r hitung	Validitas	Keterangan
1	0,433	0.461	Valid	Dapat Digunakan
2	0,433	0.372	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
3	0,433	0.571	Valid	Dapat Digunakan
4	0,433	0.376	Valid	Dapat Digunakan
5	0,433	0.564	Valid	Dapat Digunakan

6	0,433	0.513	Valid	Dapat Digunakan
7	0,433	0.646	Valid	Dapat Digunakan
8	0,433	0.448	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
9	0,433	0.446	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
10	0,433	0.481	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan

Sumber: Hasil penelitian tahun (2023)

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat bahwa terdapat 6 item pernyataan yang dinyatakan valid dengan r hitung > r tabel, dan 4 item pernyataan yang dinyatakan tidak valid. Selanjutnya item instrumen yang telah dinyatakan valid ini dapat digunakan untuk uji validitas tahap kedua.

**Tabel 6 Hasil analisis uji validitas II lembar observasi keterampilan kolaborasi**

No	r tabel	r hitung	Validitas	Keterangan
1	0,433	0.461	Valid	Dapat Digunakan
2	0,433	0.372	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
3	0,433	0.571	Valid	Dapat Digunakan
4	0,433	0.376	Valid	Dapat Digunakan
5	0,433	0.564	Valid	Dapat Digunakan
6	0,433	0.513	Valid	Dapat Digunakan
7	0,433	0.646	Valid	Dapat Digunakan
8	0,433	0.448	Valid	Dapat Digunakan
9	0,433	0.446	Valid	Dapat Digunakan
10	0,433	0.481	Valid	Dapat Digunakan

Sumber: Hasil penelitian tahun (2023)

Berdasarkan tabel 6 dapat dilihat bahwa terdapat 9 item pernyataan yang dinyatakan valid dengan r hitung > r tabel, dan 1 item pernyataan yang dinyatakan tidak valid. Selanjutnya item instrumen yang telah dinyatakan valid ini dapat digunakan dalam penelitian

#### **b. Uji Reliabilitas Lembar Observasi**

Setelah melakukan perhitungan validitas, selanjutnya adalah melakukan perhitungan uji reliabilitas dengan metode *Alpha Cronbach*

$$r_{ac} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left[ 1 - \frac{\sum ab^2}{at^2} \right]$$

Keterangan :

$r_{ac}$  = Koefisien Reliabilitas Alpha Cronbach

K = Banyak butir pertanyaan

$\sum ab^2$  = Jumlah varians per-butir/item pertanyaan

$at^2$  = Jumlah atau total varians

**Tabel 7 Hasil analisis uji reliabilitas I lembar observasi keterampilan kolaborasi**

No Item	Varian Item	Reliabilitas	Kategori
1	1.29	0.6598	Kuat
2	1.09		
3	1.23		
4	1.91		
5	1.56		
6	1.16		
7	1.25		
8	1.49		
9	0.90		
10	1.46		
<b>Varian Item</b>	13.35		
<b>Varian Total</b>	32.86		

Sumber: Hasil penelitian tahun (2023)

Berdasarkan tabel 7, hasil uji reliabilitas instrumen pertama lembar observasi keterampilan kolaborasi, diperoleh  $r_{11} = 0,6598$  dengan kategori kuat sehingga instrumen lembar observasi dikatakan reliabel dan dapat digunakan untuk uji reliabilitas kedua.

**Tabel 8 Hasil analisis uji reliabilitas II lembar observasi keterampilan kolaborasi**

No Item	Varian Item	Reliabilitas	Kategori
1	1.29	0.6278	Kuat
2	1.09		
3	1.23		
4	1.91		
5	1.56		
6	1.16		
7	1.25		
8	1.39		
9	0.90		
10	1.35		
<b>Varian Item</b>	13.13		

<b>Varian Total</b>	30.19
---------------------	-------

Sumber: Hasil penelitian tahun (2023)

Berdasarkan tabel 8, hasil uji reliabilitas instrumen kedua lembar observasi keterampilan kolaborasi, diperoleh  $r_{11} = 0,6278$  dengan kategori kuat sehingga instrumen lembar observasi dikatakan reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian.

### c. Uji Validitas Lembar Penilaian Antarteman

Analisis validitas lembar penilaian antarteman menggunakan rumus korelasi *product moment*. Nilai  $r_{tabel}$  dilihat berdasarkan jumlah peserta uji instrumen dengan taraf signifikan sebesar 5% atau 0,05. Apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka instrumen dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

**Tabel 9 Hasil analisis uji validitas I lembar penilaian antarteman**

No	r tabel	r hitung	Validitas	Keterangan
1	0,433	0.533	Valid	Dapat Digunakan
2	0,433	0.545	Valid	Dapat Digunakan
3	0,433	0.560	Valid	Dapat Digunakan
4	0,433	0.344	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
5	0,433	0.470	Valid	Dapat Digunakan
6	0,433	0.572	Valid	Dapat Digunakan
7	0,433	0.526	Valid	Dapat Digunakan
8	0,433	0.377	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
9	0,433	0.498	Valid	Dapat Digunakan
10	0,433	0.378	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan

Sumber: Hasil penelitian tahun (2023)

Berdasarkan tabel 9 dapat dilihat bahwa terdapat 7 item pernyataan yang dinyatakan valid dengan  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , dan 3 item pernyataan yang dinyatakan tidak valid. Selanjutnya item instrumen yang telah dinyatakan valid ini dapat digunakan untuk uji validitas tahap kedua.

**Tabel 10 Hasil analisis uji validitas II lembar penilaian antarteman**

No	r tabel	r hitung	Validitas	Keterangan
1	0,433	0.533	Valid	Dapat Digunakan
2	0,433	0.545	Valid	Dapat Digunakan
3	0,433	0.560	Valid	Dapat Digunakan
4	0,433	0.344	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
5	0,433	0.470	Valid	Dapat Digunakan
6	0,433	0.572	Valid	Dapat Digunakan
7	0,433	0.526	Valid	Dapat Digunakan
8	0,433	0.377	Valid	Dapat Digunakan
9	0,433	0.498	Valid	Dapat Digunakan
10	0,433	0.378	Valid	Dapat Digunakan

Sumber: Hasil penelitian tahun (2023)

Berdasarkan tabel 10 dapat dilihat bahwa terdapat 9 item pernyataan yang dinyatakan valid dengan rhitung > rtabel, dan 1 item pernyataan yang dinyatakan tidak valid. Selanjutnya item instrumen yang telah dinyatakan valid ini dapat digunakan dalam penelitian.

#### b. Uji Reliabilitas Lembar Penilaian Antarteman

Setelah melakukan perhitungan validitas, selanjutnya adalah melakukan perhitungan uji reliabilitas dengan metode *Alpha Cronbach*

$$r_{ac} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left[ 1 - \frac{\sum ab^2}{at^2} \right]$$

Keterangan :

$r_{ac}$  = Koefisien Reliabilitas Alpha Cronbach

K = Banyak butir pertanyaan

$\sum ab^2$  = Jumlah varians per-butir/item pertanyaan

$at^2$  = Jumlah atau total varians

**Tabel 11 Hasil analisis uji reliabilitas I lembar penilaian antarteman**

No Item	Varian Item	Reliabilitas	Kategori
1	1.26	0.6245	Kuat
2	0.91		
3	1.31		
4	1.91		

5	1.35
6	1.05
7	1.26
8	1.49
9	0.90
10	1.15
<b>Varian Item</b>	12.60
<b>Varian Total</b>	28.76

Sumber: Hasil penelitian tahun (2023)

Berdasarkan tabel 11, hasil uji reliabilitas instrumen pertama lembar penilaian antarteman, diperoleh  $r_{11} = 0.6245$  dengan kategori kuat sehingga instrumen lembar penilaian antarteman dikatakan reliabel dan dapat digunakan untuk uji reliabilitas kedua.

**Tabel 12 Hasil analisis uji reliabilitas II lembar penilaian antarteman**

No Item	Varian Item	Reliabilitas	Kategori
1	1.43	0.5772	Kuat
2	0.91		
3	1.31		
4	1.91		
5	1.29		
6	1.05		
7	1.26		
8	1.49		
9	0.90		
10	1.15		
<b>Varian Item</b>	12.71		
<b>Varian Total</b>	26.45		

Sumber: Hasil penelitian tahun (2023)

Berdasarkan tabel 12, hasil uji reliabilitas instrumen kedua lembar penilaian antarteman, diperoleh  $r_{11} = 0.5772$  dengan kategori kuat sehingga instrumen lembar observasi dikatakan reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian.

## I. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul berupa hasil observasi berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji normalitas dengan rumus Kolmogorov Smirnov yaitu sebagai berikut:

No.	$X_i$	$Z = \frac{X_i - \bar{X}}{DS}$	Fr	Fs	Ft-Fs
1					
2					
Dst					

Keterangan:

$X_i$  = angka pada data

Z = transformasi dari angka ke notasi pada distribusi normal

FT = probabilitas komulatif normal

Kumulatif proporsi luasan kurva normal berdasarkan notasi  $Z_i$ , dihitung dari luasan kurva mulai dari ujung kiri kurva sampai dengan titik Z

FS = probabilitas komulatif empiris

FS = Banyaknya angka sampai angka ke ni

banyaknya seluruh angka pada data

### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data digunakan untuk mengetahui apakah data memiliki varian yang sama (homogen) atau tidak. Untuk menguji homogenitas dilakukan dengan Uji F. Terdapat langkah-langkah dalam menghitung uji homogenitas menurut Ismail (2018), yaitu sebagai berikut:

a. Mencari varians/standar deviasi data pretest (X) dan data posttest

(Y) dengan rumus:

$$S_{x^2} = \frac{\sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)} \quad S_{y^2} = \frac{\sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}$$

b. Mencari F hitung dari varians X dan Y dengan rumus:

$$F = \frac{S_{\text{besar}}}{S_{\text{kecil}}}$$

Keterangan:

Pembilang : S besar artinya varians dari kelompok data dengan



varians terbesar (lebih banyak)

Penyebut : S kecil artinya varians dari kelompok data dengan

varians terkecil (lebih sedikit)

Jika varians sama pada kedua kelompok, maka bebas menentukan pembilang dan penyebut.

- c. Membandingkan F hitung dengan F tabel pada tabel distribusi F, dengan:

Untuk varians dari kelompok dengan varians terbesar adalah dk pembilang  $n-1$ .

Untuk varians dari kelompok dengan varians terkecil adalah dk penyebut  $n-1$ .

Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$ , maka populasi tersebut dinyatakan homogen.

### 3. Uji Hipotesis

#### 1. Uji hipotesis 1

Uji hipotesis ini dilakukan untuk menguji apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *microsoft sway* terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara.

Uji hipotesis 1 pada penelitian ini menggunakan uji *paired sample t test* menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 22. Berikut langkah-langkah analisis SPSS 22 :

1. Masukkan data hasil penelitian pada kolom yang sesuai.
2. Dari menu SPSS, pilih menu *Analyze*, kemudian *compare means*, lalu klik *paired-samples t-test*. Maka akan muncul kotak dialog.
3. Setelah jendela *Paired Samples T Test* terbuka. Masukkan variabel dari sampel berpasangan pada kotak *Paired Variable*. Pada

kolom Variable 1 masukkan variabel (media *microsoft sway*) dan Variable 2 masukkan variable (keterampilan kolaborasi).

4. Klik OK, hasil analisis ditampilkan pada jendela output

Berikut hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini :

Ha : Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *microsoft sway* terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik.

Ho : Tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *microsoft sway* terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik .

Dasar pengambilan keputusan pada uji hipotesis ini adalah :

Jika nilai signifikansi (2-tailed)  $<0,05$ , artinya variabel bebas berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat.

Jika nilai signifikansi (2-tailed)  $>0,05$ , artinya variabel bebas tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat.

## 2. Uji hipotesis 2

Uji hipotesis ini dilakukan untuk menguji apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *powerpoint* terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara.

Uji hipotesis 2 pada penelitian ini menggunakan uji *paired sample t test* sederhana menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 22. Berikut langkah-langkah analisis SPSS 22 :

1. Masukkan data hasil penelitian pada kolom yang sesuai.
2. Dari menu SPSS, pilih menu *Analyze*, kemudian *compare means*, lalu klik *paired-samples t-test*. Maka akan muncul kotak dialog.

3. Setelah jendela *Paired Samples T Test* terbuka. Masukkan variabel dari sampel berpasangan pada kotak *Paired Variable*. Pada kolom Variable 1 masukkan variabel (media *powerpoint*) dan Variable 2 masukkan variable (keterampilan kolaborasi).
4. Klik OK, hasil analisis ditampilkan pada jendela output

Berikut hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini :

Ha : Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *powerpoint* terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik.

Ho : Tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *powerpoint* terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik.

Dasar pengambilan keputusan pada uji hipotesis ini adalah :

Jika nilai signifikansi (2-tailed)  $< 0,05$ , artinya variabel bebas berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat.

Jika nilai signifikansi (2-tailed)  $> 0,05$ , artinya variabel bebas tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat.

### 3. Uji hipotesis 3

Uji hipotesis ini dilakukan untuk menguji apakah terdapat perbedaan pengaruh antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *microsoft sway* dengan menggunakan media interaktif *powerpoint* peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara.

Uji hipotesis 3 dapat diuji menggunakan rumus *paired sample t-test* menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Berikut langkah-langkah analisis SPSS 22 :

1. Masukkan data hasil penelitian pada kolom yang sesuai.

2. Dari menu SPSS, pilih menu *Analyze*, kemudian *compare means*, lalu klik *paired-samples t-test*. Maka akan muncul kotak dialog.
3. Setelah jendela *Paired Samples T Test* terbuka. Masukkan variabel dari sampel berpasangan pada kotak *Paired Variable*. Pada kolom Variable 1 masukkan variabel pada kondisi pertama (kelas kontrol menggunakan media *powerpoint*) dan Variable 2 masukkan variable pada kondisi kedua (kelas eksperimen menggunakan media *microsoft sway*).
4. Klik OK, hasil analisis ditampilkan pada jendela output

Berikut hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini :

Ha : Terdapat perbedaan pengaruh antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *microsoft sway* dengan menggunakan media interaktif *powerpoint* peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara.

Ho : Tidak terdapat perbedaan pengaruh antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *microsoft sway* dengan menggunakan media interaktif *powerpoint* peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara.

Dasar pengambilan keputusan pada uji hipotesis ini adalah :

Jika nilai signifikansi (2-tailed)  $<0,05$ , artinya ada perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir.

Jika nilai signifikansi (2-tailed)  $>0,05$ , artinya tidak ada perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh penerapan model kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *microsoft sway* dan ppt terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *microsoft sway* terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara, dengan signifikansi (2-tailed) yaitu 0,000 yang artinya kurang dari 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
2. Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *powerpoint* terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara, dengan signifikansi (2-tailed) yaitu 0,000 yang artinya kurang dari 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
3. Terdapat perbedaan pengaruh antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif *microsoft sway* dengan menggunakan media interaktif *powerpoint* peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Utara, dengan signifikansi (2-tailed) yaitu 0,000 yang artinya kurang dari 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka diajukan saran-saran untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV, yaitu sebagai berikut :

1. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif

tipe STAD menggunakan media interaktif microsoft sway dengan optimal untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik.

## 2. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat menganjurkan para pendidik untuk dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menggunakan media interaktif microsoft sway untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik.

## 3. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian di bidang ini, diharapkan dapat meneliti keterampilan abad 21 selain keterampilan kolaborasi. Selanjutnya lingkup materi yang digunakan dalam penelitian diharapkan tidak hanya pada tema 6 subtema 1, serta diharapkan populasi yang digunakan dapat lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Mila., Muslimin I., Suharmono K dan Syamsul G, 2021. Keefektifan Penggunaan *Microsoft Office Sway* dalam Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa di SD Al Islamiyah Surabaya. *Jurnal Basicedu*. 5 : 3250–3259
- Almuntaqo, A. 2017. *Pengaruh Pemanfaatan Microsoft Sway Terhadap Peningkatan Kolaborasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Pada Mata Kuliah Media Televisi Dan Video*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia. 156 hlm.
- Angga, A., Abidin, Y., & Iskandar, S. 2022. Penerapan Pendidikan Karakter dengan Model Pembelajaran Berbasis Keterampilan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 1 : 1046-1054
- Anggito, A dan Setiawan, J. 2018. *Metode penelitian kualitatif*. CV Jejak. 210 hlm.
- Apriono, Djoko. 2013. Pembelajaran Kolaboratif: Suatu Landasan untuk Membangun Kebersamaan dan Keterampilan Kerjasama. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*. 1 : 256-277
- Ardian, Satrio., Hasanah, W. K., & Rana, F. I. 2020. Pemanfaatan *Microsoft Sway* dan *Microsoft Form* Sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah. *Bihari: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*. 3 : 320-336
- Ardian, Satrio., Wulan K.H., Fairuz I. R., 2020. *Pemanfaatan Microsoft Sway dan Microsoft Form Sebagai Media Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah*. Bihari. (Skripsi). Universitas Negeri Medan. 190 hlm.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta. 376 hlm.
- Arisa, S., Rini, R., dan Efendi, U. 2019. Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Predict-Observe-Explain Dengan Mind Mapping. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6 : 143-154
- Astuti, N., Efendi, U., & Haya, F. F. 2022. The Impact of Project Based Learning Model on Creative Thinking Ability of Forth Grade Students. *International Journal of Elementary Education*, 6 : 56-64

- Asyafah, A. 2019. Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoritis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWI: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6 : 19-32.
- A'yun, D. Q, Prihandono, T dan Wahyuni, S. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbasis Multimedia Audio Visual dalam Pembelajaran Fisika di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 1 : 152-157.
- Budiana, Irwan., Totok H., Abdul K., dan Titin N, 2022. *Strategi Pembelajaran*. CV Literasi Nusantara Abadi. 203 hlm.
- Casnan, C., Purnawan, P., Firmansyah, I., dan Triwahyuni, H. 2022. Evaluasi Proses Pembelajaran Dengan Pendekatan Systems Thinking. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 1 : 31-38.
- Darmadi, H. 2017. *Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Peserta didik*. Yogyakarta : Deepublish. 302 hlm.
- Eka Adnyana, M. 2020. Implementasi model pembelajaran STAD untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1 : 496-505.
- Festiawan, R., 2020. *Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran*. (Skripsi). Universitas Jenderal Soedirman. 238 hlm.
- Greenstein, L.2017. *Assessing 21st Century Skills. A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning*. United State of America: SAGE Publication. 320 p.
- Gulö, I., & Rahmawelly, T. V. 2019. *An Analysis of Omission In Students' English writings*. *Teknosastik*, 2 : 55-59.
- Halimah., Mawardi., dan Krisma Widi Wardani. 2019. Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 4 SDN Gendongan 03 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). *Journal For Lesson And Learning Studie*. 2 : 2315-2730
- Hariono, T., Ashoumi, H., Mujahadah, A. S., dan Adransyah, A. 2021. Pendampingan Pembelajaran dalam Pengkondisian Siswa melalui Ice Breaking. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2 : 125-129.
- Hasanah, Z. 2021. Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1 : 1-13.



- Hazmiwati. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jurnal Primary*. 1 : 2598-5949
- Hidayat, Ariep, 2020. Metode Pembelajaran Aktif Dan Kreatif Pada Madrasah Diniyah Takmiliyah Di Kota Bogor .*Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 2 : 290-302
- Huda, Khoirul. 2017.Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Siswa Terbaik Dengan Metode Promethee Berbasis Web Di Mtsn Bendosari Sukoharjo. *Jurnal Administrasi Publik*. 2 : 1151-1158.
- Jalmo, Tri., Dwi F., Berti Y., 2019. Penggunaan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Dan Berpikir Tingkat Tinggi.*Jurnal Bioterdidik*, 3 : 342-355.
- Jamilah, N. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Ispring Presenter Pada Materi Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V MI Tarbiyatul Athfal Lampung Timur. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5 : 141-150.
- Kurniasih, S. 2021. Penggunaan Power Point Interaktif Dalam Kegiatan Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Athfal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4 : 233-249.
- Kurniawan, Deni. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. . Bandung : Alfabeta. 387 hlm.
- Kusuma, W. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer dengan Aplikasi Program Camtasia pada Mata Pelajaran Fisika SMA Kelas 1 Untuk Topik Gerak Melingkar*. (Skripsi) Universitas Ahmad Dahlan. 467 hlm.
- Loliyana, L., Anggraini, D. T., & Efendi, U. 2022. Penggunaan Media Pop-Up Book terhadap Keterampilan Membaca dan Menulis Peserta Didik Kelas I SD. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 1 : 19-30.
- Maâ, S. 2018. Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar?. *HELPER: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 1 : 31-46.
- Majid, A. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. . Bandung : Remaja Rosdakarya. 476 hlm.
- Maknunah, D. 2022. Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Bagi Pendidik Di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Khaira Ummah*, 1 : 53-60.

- Margono. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT. Rineka Cipta. 480 hlm.
- Maro, Ajeng Virga S dan Mukh N. 2021. Implementasi Aplikasi Sway dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Siswa Kelas XI SMA N 2 Ungaran dan SMK N 1 Kabupaten Semarang. *Innovative Education Journal*. 4 : 497-509
- Muklis, M. 2012. *Pembelajaran Tematik*. Fenomena. 4 : 730-737
- Muncarno. 2016. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Metro : Hamim Group. 397 hlm.
- Mupliha, L., & Suganda M, V. A. 2022. *Penerapan Media Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Tema 3 Peduli Terhadap MakhluK Hidup Di Sd Negeri 001 Palembang*. (Skripsi). Universitas Sriwijaya. 276 hlm.
- Muthoharoh, M. 2019. Media Powerpoint dalam Pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 1 : 21-32.
- Noviana, Eddy dan Muhammad Nailul Huda. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas Iv Sd Negeri 79 Pekanbaru*. (Skripsi). Universitas Riau
- Nurwahidah dkk., 2021. Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Menggunakan Lembar Kerja Siswa Berbasis Saintifik. *Reflection Journal*. 1 : 70-7.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. 2017. Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3 : 333-352.
- Piirto, J. 2011. *Creativity for 21st century skills : how to embed creativity into the curriculum*. SensePublishers. 465 p.
- Prastowo, A. 2019. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta : Prenada Media. 430 hlm.
- Pratama, Revin Rozi, and Hambali. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Keselamatan Dan Kesehatan Kerja. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 1 : 53–57.

- Purwanti, L., Widyaningrum, R., dan Melinda, S. A. 2020. Analisis penggunaan media power point dalam pembelajaran jarak jauh pada materi animalia kelas VIII. *Journal Of Biology Education*, 3 : 157-164.
- Putra, Rizki Prima. 2020. *Pengembangan Media Interaktif Microsoft Power Point Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik Di SMKN 1 Guguk*. 2 : 307–314.
- Rahayu dan Yulistiani. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Sikap Kerja Sama Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sdn Kencana Indah Ii. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 1 : 219-230.
- Rahmi, Budiman. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3 : 178-185.
- Reni, Sistina Angga., Henry Praherdiono., Dan Yerry Soepriyanto. 2021. Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Desain Menggunakan Model Kooperatif Tipe Stad Secara Online. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 4 : 233-328.
- Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung : Alfabeta. 489 hlm.
- Riswanti Rini, R., Mujiyati, M., Ismu, S., dan Hasan, H. 2022. The Effect of Self-Directed Learning on Students' Digital Literacy Levels in Online Learning. *International Journal of Instruction*, 1 : 229-341.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada. 490 hlm.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta. : PT Raja Grafindo Persada. 561 hlm.
- Sadirman A. M. 2016. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 370 hlm.
- Saenab, S., Yunus, S. R., dan Husain, H. 2019. Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning Terhadap Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa Pendidikan IPA. *Biosel: Biology Science and Education*. 1 : 29-43.
- Slavin, Robert E. 2009. *Cooperative Learning; Teori, Riset Dan Praktik*. terj: Nurulita Bandung : Nusa Media. 327 hlm.
- Suderajat, E., Herpratiwi, H., & Widodo, S. 2022. Pengembangan Bahan Ajar Materi Pembelajaran IPS Terpadu Menggunakan Multimedia Interaktif Sway di

- Sekolah Menengah Pertama. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4 : 5323-5330.
- Sufajar, D dan Qosyim, A. 2022. Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa Smp Pada Pembelajaran Ipa Di Masa Pandemi Covid-19. *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains*.1 : 253-259.
- Sukardjo & Komarudin. 2015. *Landasan Pendidikan: Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta : Rajawali Pers. 452 hlm.
- Suparno, S., Rahmandani, A., Sakti, H., Salma, S. Kaloeti, D. V. S., & Hanafi, S. 2019. Effect of childhood adversity experiences, psychological distress, and resilience on depressive symptoms among Indonesian university students. *International Journal of Adolescence and Youth*, 2 : 177-184.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta. 409 hlm.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta : Ar-Ruz Media. 334 hlm.
- Susilo, S. V. 2018. Refleksi Nilai-Nilai Pendidikan Ki Hadjar Dewantara Dalam Upaya Upaya Mengembalikan Jati Diri Pendidikan Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4 : 28-40.
- Syaiful dan Aswan. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta. 549 hlm.
- Tirtarahardja, Sulo. 2015. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. 367 hlm.
- Trisnawati, W. W., & Sari, A. K. 2019. Integrasi Keterampilan Abad 21 Dalam Modul Sociolinguistics: Keterampilan 4C (Collaboration, Communication, Critical Thinking, Dan Creativity). *Jurnal Muara Pendidikan*, 4 : 455-466.
- Tunru, Andi Alif dan Rizka Dwi Putri G. 2021. Implementasi Microsoft Sway Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Kelas IV SDN 006 Loa Janan Ilir Tahun Pembelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan*. 2 : 30-37.
- Utami, Y. S. 2020. Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2 : 104-109.
- Widodo, S., & Wardani, R. K. 2020. Mengajarkan Keterampilan Abad 21 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation) di Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 2 : 185-197.

- Wijaya, Hengki dan Arismunandar. 2018. Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbasis Media Sosial. *Jurnal Jaffray*. 2 : 175-196.
- Wulan, Windu., Wienike Dinar P., Een N., 2021. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Sway dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Pada Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kutawaluya. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 3 : 2089-5364
- Yuhana, A. N., dan Aminy, F. A. 2019. Optimalisasi peran guru pendidikan agama Islam sebagai konselor dalam mengatasi masalah belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam,[SL]*, 1 : 79-96.
- Yulistia, A. 2019. Scientific-based approach pictorial storybook for eliciting creative thinking and collaborative skills. *Jurnal Prima Edukasia*, 2 : 172-81.