

**PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION* UNTUK KELAS III TEMA 7 SUBTEMA 3 SEKOLAH DASAR**

Oleh :

**Nadia Ayu Martasari<sup>1</sup>**

**Conny Dian Sumadi<sup>2</sup>**

Universitas Trunojoyo Madura

Alamat: JL. Raya Telang, Kec. Kamal, Kab. Bangkalan, Jawa Timur (69162).

Korespondensi penulis: [nadiaayumartasari@gmail.com](mailto:nadiaayumartasari@gmail.com),

**Abstract.** *Module teaching materials are one of the student learning resources that can support learning activities that are designed completely and systematically. The aim of this research and development is to produce model-based module products Student Team Achievement Division valid, effective and practical to improve students' cognitive outcomes. This research is development research using 4D research procedures adapted from Mulyatiningsih (2019:179). The expert validation results for the module developed were 94.64%, indicating that the product developed was classified as very valid and suitable for use. The effectiveness of the product is seen from classical learning results, namely 86.7%, indicating complete and effective learning. The practicality of the product was assessed from the average score of student and teacher response questionnaires, which was 91.5% as well as observations of teacher and student learning activities with results of 91.1%, each showing practical criteria. The research results show that the module product is model-based Student Team Achievement Division that was developed is very valid, effective and practical so it is suitable for use in classroom learning.*

**Keywords:** *Module, Student Team Achievement Division, Thematic*

**Abstrak.** Bahan ajar modul merupakan salah satu sumber belajar siswa yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang didesain secara utuh dan sistematis. Tujuan

penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan produk modul berbasis model *Student Team Achievement Division* yang valid, efektif, dan praktis untuk meningkatkan hasil kognitif siswa. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan prosedur penelitian 4D yang diadaptasi dari Mulyatiningsih (2019 :179). Hasil validasi ahli terhadap modul yang dikembangkan sebesar 94,64%, menunjukkan produk yang dikembangkan tergolong sangat valid dan layak digunakan. Keefektifan produk dilihat dari hasil belajar secara klasikal yaitu sebesar 86,7%, menunjukkan pembelajaran tuntas dan efektif. Kepraktisan produk dinilai dari rata-rata nilai angket respon siswa dan guru yaitu sebesar 91,5% serta observasi aktivitas pembelajaran guru dan siswa dengan hasil sebesar 91,1%, masing-masing menunjukkan kriteria praktis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk modul berbasis model *Student Team Achievement Division* yang dikembangkan sangat valid, efektif, dan praktis sehingga layak digunakan dalam pembelajaran di kelas.

**Kata kunci:** Modul, *Student Team Achievement Division*, Tematik.

## **LATAR BELAKANG**

Bahan ajar adalah suatu rangkaian program yang dirancang oleh guru dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran yang diambil dari kurikulum yang berlaku. Konsep ini sejalan dengan pandangan Prastowo (2013:36), yang mengungkapkan bahwa bahan ajar merupakan kumpulan materi yang tersusun secara sistematis, menciptakan lingkungan yang memfasilitasi proses belajar siswa. Peran bahan ajar sangat penting dalam mencapai kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa, dan pengembangannya berkontribusi pada keberlangsungan pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Pada kurikulum 2013 mata pelajaran terkait dalam kesatuan tema yang sudah ditentukan sesuai buku guru dan buku siswa yang sudah disediakan, tetapi dalam perkembangannya membutuhkan kreativitas guru dalam pengembangan bahan ajar untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran. Selain perlunya pengembangan bahan ajar model pembelajaran juga perlu diperhatikan guru. Hal tersebut dikarenakan penggunaan bahan ajar tidak terlepas dari pembelajaran, sehingga untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran perlu penggunaan model pembelajaran agar guru bisa mengelola pembelajaran dengan langkah-langkah yang efektif untuk diterapkan kepada siswa. Sebab itu peran guru sangat diutamakan dalam

# **PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION* UNTUK KELAS III TEMA 7 SUBTEMA 3 SEKOLAH DASAR**

perancangan dan pengembangan bahan ajar sesuai dengan model pembelajaran yang mendukung secara optimal (Yetra, 2019:176).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara serta angket yang diisi siswa ditemukan beberapa permasalahan. Pertama, menunjukkan bahan ajar yang digunakan masih terfokus pada buku utama tematik yang sudah disediakan. Kedua, model pembelajaran yang digunakan sepenuhnya masih berpusat pada guru sehingga dalam pembelajaran siswa kurang terlibat aktif, Ketiga, kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pada buku tematik dan hasil belajar kognitif siswa masih rendah. Berdasarkan uraian tersebut dibutuhkan sebuah bahan ajar yang mencakup materi dengan disesuaikan untuk pemahaman siswa dan dikaitkan dengan model pembelajaran yang mampu membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Dari adanya permasalahan ini ditemukan penelitian yang relevan dari Riska A.R. (2021) dengan judul “Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis *Cooperative Learning Tipe STAD* pada Materi Suhu dan Kalor untuk Siswa Kelas V SD Negeri 09 Teluk Bakung Kabupaten Pesisir Selatan”. Penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa modul pembelajaran IPA berbasis *Cooperative Learning Tipe STAD* yang dikembangkan sangat praktis dan menyatakan bahwa modul tersebut dapat membantu dan memudahkan siswa dalam proses pembelajaran dan juga dapat digunakan oleh sekolah sebagai bahan ajar tambahan. Kemudian penelitian yang juga relevan dari Alvisyahriyani (2019) dengan judul penelitian “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Model Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* Pada Tema Cita-Cita”. Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh kesimpulan produk dinyatakan valid, praktis, dan juga efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga modul ini layak digunakan dalam proses belajar mengajar sebagai bahan ajar di sekolah.

Dari adanya penelitian tersebut salah satu bahan ajar yang dapat membantu siswa untuk belajar adalah modul. Modul merupakan bagian dari bahan ajar yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang didesain secara utuh dan sistematis dan dapat digunakan untuk belajar mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru (Depdiknas, 2008: 3). Kelebihan dari modul dibandingkan dengan bahan ajar lain ialah modul dapat memperkaya wawasan siswa karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi dan modul memiliki struktur atau komponen yang lengkap dan sistematis (Triyono, 2021:41). Sedangkan untuk mendukung keaktifan serta melibatkan siswa

dalam pembelajaran perlu penggunaan model pembelajaran yang tepat, efektif, dan efisien serta dapat mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya dengan penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division* dimana model ini merupakan model yang dikembangkan oleh Slavin dengan tahapan-tahapan yang paling sederhana serta penggunaan model *Student Team Achievement Division* mampu melibatkan siswa dalam pembelajaran dengan membuat siswa berkelompok untuk menyelesaikan suatu permasalahan atau tugas dengan berdiskusi dalam pembelajaran (Ocih, 2015:51). Selain itu, model *Student Team Achievement Division* juga sangat cocok diterapkan dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran tematik di kelas rendah. (Nurhayati, 2013:2).

Maka berdasarkan adanya latar belakang tersebut peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Modul Berbasis Model *Student Team Achievement Division* Untuk Kelas III Tema 7 Subtema 3 Sekolah Dasar”. Pada penelitian ini nantinya akan menentukan bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan juga keefektifan dari produk yang akan dikembangkan.

## **KAJIAN TEORITIS**

Teori-teori relevan yang mendasari penelitian ini, antara lain: pertama penelitian pengembangan merupakan sebuah metode penelitian untuk menghasilkan sebuah produk kemudian menguji kelayakan produk tersebut (Sudaryono, 2013: 27). Kedua, modul didefinisikan sebagai satuan bahan ajar yang disusun lebih praktis, selain itu modul dapat dipelajari oleh siswa secara individu maupun kelompok kapan saja (Sugiarni, 2021: 17). Ketiga, pembelajaran tematik yang didefinisikan sebagai pokok isi atau wilayah yang berasal dari suatu bahasan materi yang berhubungan dengan masalah maupun kebutuhan lokal yang kemudian dijadikan kesatuan menjadi tema atau judul dan akan disajikan dalam proses pembelajaran kepada siswa (Mukhlis, 2012: 66). Keempat, ialah model kooperatif yaitu sebuah pembelajaran yang sifatnya melibatkan adanya kerja sama kelompok yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil antara 4-5 siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar yang baik (Hartanto, 2019: 2). Kajian selanjutnya yaitu model kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) merupakan suatu model pembelajaran tipe kooperatif. Menurut Ariswan (2022: 18) model STAD ini melakukan proses pembelajaran dengan

# **PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION* UNTUK KELAS III TEMA 7 SUBTEMA 3 SEKOLAH DASAR**

pembentukan kelompok kecil dengan adanya pemberian *reward* kepada kelompok yang memiliki jumlah skor tertinggi selama proses pembelajaran sebagai bentuk penghargaan untuk kelompok tersebut.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah Research and Development (R &D). Produk yang dihasilkan adalah modul berbasis kooperatif tipe *STAD* (*Student Team Achievement Division*) pada tema 7 subtema 3 kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan model 4D (*define, design, develop, dan disseminate*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, dkk (Mulyatiningsih, 2019: 179). Subjek uji sasaran dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III yang berjumlah 15 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, dan angket. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan diantaranya lembar pedoman wawancara, lembar observasi, dan lembar angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis kualitatif yang berupa komentar atau saran. dan analisis kuantitatif berupa data angka (kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan) yang telah dianalisis.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Tahap *define* (Pendefinisian)**

Tahapan ini merupakan tahapan awal dalam penelitian pengembangan 4D untuk mengetahui kondisi awal sebelum menentukan produk yang akan dikembangkan. Peneliti melakukan pra penelitian pada tahapan ini di SDN Sugihwaras 1 dengan adanya observasi, wawancara, dan juga penyebaran angket didapatkan hasil yaitu kurikulum yang digunakan masih menggunakan kurikulum 2013 untuk kelas III. Sumber belajar utama yang digunakan yaitu buku tematik dan tidak adanya penggunaan buku lain dalam pembelajaran. Selain itu model pembelajaran yang digunakan guru yaitu model pembelajaran *Direct learning* dimana pembelajaran sepenuhnya masih berpusat pada guru. Dipaparkan oleh guru jika penggunaan buku tematik beberapa materi belum dipaparkan dengan luas dan hasil kognitif siswa masih rendah.

Dilanjutkan dengan analisis siswa untuk mengetahui karakteristik siswa yang menunjukkan hasil bahwa siswa senang membaca buku dengan tampilan yang menarik, berwarna, dan terdapat banyak gambar. Selain itu siswa juga senang belajar secara berkelompok. Selanjutnya dengan menganalisis materi di kelas III dengan melihat kompetensi inti, Kompetensi Dasar yang nantinya akan dirumuskan menjadi sebuah indikator dan tujuan yang akan disajikan untuk siswa dalam kegiatan pembelajaran.

### Tahap *design* (Perancangan)

Tahapan kedua yaitu *design* (perancangan), berdasarkan adanya permasalahan sebelumnya kemudian diberikan solusi dengan mengembangkan sebuah produk yaitu modul berbasis *STAD* (*Student Team Achievement Division*) pada tema 7 subtema 3 kelas III. Pada tahapan ini langkah-langkah yang akan dilakukan yaitu penyusunan tes yang akan dimuat dalam evaluasi kognitif setelah melakukan keseluruhan pembelajaran menggunakan produk. Kemudian dilanjutkan dengan pemilihan media dan pemilihan format penyajian yang berpedoman pada rancangan pelaksanaan pembelajaran atau RPP, kemudian penyusunan rancangan awal dari modul dengan menggunakan aplikasi canva. Adapun rancangan awal dari modul nantinya akan dicetak untuk siswa dengan ukuran modul yaitu A4. Berikut rancangan awal dari modul.



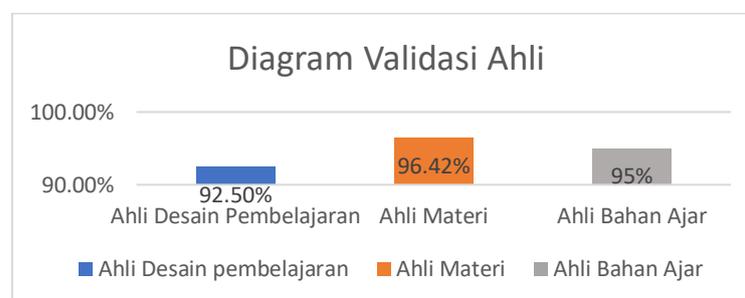
**Gambar 1. Rancangan Awal Modul**

# PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION* UNTUK KELAS III TEMA 7 SUBTEMA 3 SEKOLAH DASAR

Tahapan selanjutnya ketika rancangan awal modul sudah dibuat, kemudian akan diuji kelayakannya oleh validator ahli (materi, bahan ajar, desain pembelajaran) pada kegiatan validasi.

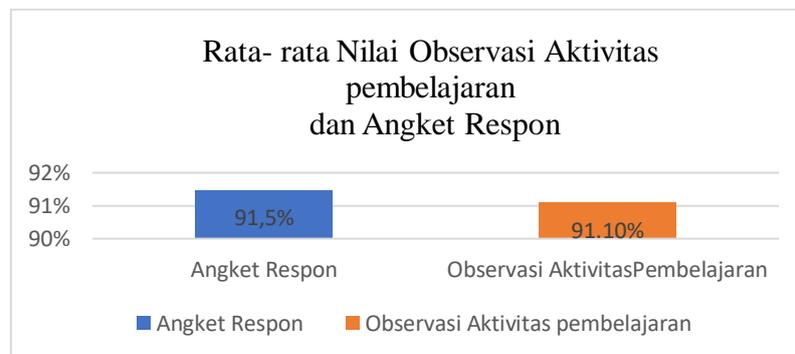
## Tahap *Development* (Pengembangan)

Thiagarajan membagi tahap *develop* dalam dua kegiatan yaitu *expert aprisial dan developmental testing*. *Expert appraisal* ialah sebuah teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Pada tahapan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun. Sedangkan *development testing* merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada tahapan ini dicari data respon, reaksi, atau komentar dari sasaran pengguna untuk memperbaiki produk hingga memperoleh hasil yang efektif (Mulyatiningsih, 2019: 198). Kegiatan validasi dilakukan oleh dosen ahli di Universitas Trunojoyo Madura. Lembar penilaian validasi untuk kevalidan menggunakan skala *likert* dengan penilaian 1-4. Pada validasi materi diperoleh presentase 96,42% dengan kategori sangat valid, kemudian validasi desain pembelajaran mendapatkan presentase 92,5% dengan kategori sangat valid dan mendapatkan beberapa saran, yakni: 1) perbaikan pada tes evaluasi, 2) kegiatan pembelajaran siswa kurang aktif, dan 3) penyesuaian anatara kegiatan guru dan siswa. dan pada ahli bahan ajar mendapatkan presentase 95% dengan kategori sangat valid. Pada validator bahan ajar juga mendapat saran perbaikan, yakni: 1) membenahi indikator dan tujuan, 2) menambahkan penskoran dan pengayaan, 3) melengkapi kunci jawaban, 4) melengkapi sumber gambar, 5) memastikan tahapan modul sesuai tahapan STAD. Berikut adalah presentasei hasil validasi ahli yang telah dilakukan



**Gambar 2. Presentase hasil kevalidan**

Setelah dilakukannya perbaikan terhadap saran dan catatan dari ahli validator. Langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba terhadap modul dalam pembelajaran untuk mendapatkan data kepraktisan dan juga keefektifan. Uji coba yang dilakukan ada dua yaitu uji coba terbatas dan uji coba implementasi. Uji coba terbatas untuk mengetahui saran dan kekurangan terhadap bahan ajar modul dengan menggunakan lembar angket keterbacaan. Selanjutnya setelah memperbaiki saran-saran pada uji coba terbatas kemudian dilakukan uji coba implementasi yang dilakukan dengan kegiatan pembelajaran di sekolah untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan. Kepraktisan yang ditinjau dari hasil observasi aktivitas siswa dan guru pada pembelajaran serta ditinjau dari angket respon siswa dan guru menggunakan skala Gutman “Ya” dan “Tidak”. Sementara keefektifan ditinjau dari hasil belajar kognitif siswa setelah melakukan keseluruhan pembelajaran menggunakan modul. Berpedoman pada rumus Akbar (2017:83) mendapatkan hasil perhitungan sebanyak 93% angket respon siswa, 90% angket respon guru, 88,7% observasi aktivitas siswa, dan 93,5% observasi aktivitas guru dengan kategori praktis. Kemudian dari hasil tersebut dicari rata-rata dengan pedoman rumus Akbar (2017:83). untuk memberikan gambar lebih jelas terkait hasil kepraktisan maka peneliti menyajikan diagram sebagai berikut.



**Gambar 3. Presentase hasil kepraktisan**

Analisis keefektifan modul berbasis *Student Team Achievement Division* pada tema 7 subtema 3 pada penelitian pengembangan ini dilihat berdasarkan hasil belajar klasikal siswa yang mendapatkan presentase sebesar 86,7% dengan kategori efektif dengan diagram yang dipaparkan sebagai berikut:

# PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION* UNTUK KELAS III TEMA 7 SUBTEMA 3 SEKOLAH DASAR



**Gambar 4. Presentase Hasil keefektifan**

## **Tahap *Disseminate* (Penyebarluasan)**

Tahapan terakhir dari langkah pengembangan 4D adalah *Disseminate* atau penyebarluasan produk sebagai akhir pengembangan modul berbasis *Student Team Achievement Division* pada tema 7 subtema 3 untuk kelas III akan disebarluaskan. Modul ini akan disebarluaskan di SDN Sugiharwas 1 untuk menjadi tambahan bahan ajar di sekolah. Selain itu, hasil dari penelitian ini akan dipublikasikan dalam sebuah artikel.

Pengembangan modul berbasis *Student Team Achievement Division* pada tema 7 subtema 3 ini dilakukan sebagai suatu solusi dari permasalahan yang telah ditemukan peneliti pada studi pendahuluan. Modul sendiri didefinisikan sebagai salah satu bahan ajar cetak yang disusun lebih praktis, selain itu modul dapat dipelajari oleh siswa secara individu maupun kelompok kapan saja (Sugiarni, 2021: 17). Modul disajikan secara sistematis dan menarik dengan cakupan materi, metode, maupun evaluasi sesuai kompetensi yang diinginkan. Hal tersebut didukung pendapat Kosasih (Kosasih, 2021: 18) yang mendefinisikan modul sebagai suatu bahan ajar cetak yang dirancang dan di desain oleh guru untuk membantu siswa di dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Modul yang dikembangkan oleh peneliti merupakan modul tematik yang dipadukan dengan kegiatan pembelajaran secara berkelompok menggunakan Langkah-langkah *Student Team Achievement Division* pada tema 7 subtema 3 untuk kelas III. Modul ini terdiri dari 69 halaman yang berisikan beberapa halaman seperti cover, identitas modul, daftar isi, petunjuk penggunaan, kompetensi dasar, materi pembelajaran 1-6, rangkuman, daftar Pustaka. Kunci jawaban, dan biodata penulis. Materi yang dipaparkan dalam modul ini terdiri dari muatan Bahasa Indonesia, PPKn, Matematika, SBdP, dan PJOK.

Penelitian ini menggunakan desain prosedur pengembangan 4D. Hal tersebut dilatarbelakangi pada buku yang ditulis oleh Mulyatiningsih (2019:179) yang

menjelaskan bahwa dalam penelitian pengembangan model 4D lebih sering digunakan untuk penelitian pengembangan bahan ajar seperti buku pendamping, LKS, buku ajar. Produk yang dikembangkan mempunyai tujuan untuk mengatasi permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran. Model ini sendiri memiliki 4 langkah kegiatan diantaranya *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Dessiminate* (penyebarluasan). Modul ini dapat dikatakan layak apabila apabila telah dilakukan uji coba sesuai dari tujuan pengembangan ini yaitu mengembangkan sebuah produk yang valid, praktis, serta efektif. Kevalidan dari produk dilihat dari hasil validasi ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli bahan ajar. Kepraktisan dari produk diperoleh dari hasil angket respon dan juga observasi aktivitas pembelajaran. Selanjutnya untuk keefektifan dari produk diperoleh dari hasil tes belajar siswa ranah kognitif.

Kevalidan dari produk modul berbasis *Student Team Achievement Division* dilihat berdasarkan data hasil validasi ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan juga ahli bahan ajar. Tingkat kriteria validitas yang nantinya didapatkan akan menunjukkan tingkat kesesuaian modul dengan teori kriteria penyusunan modul (Akbar, 2017 : 31). Jika tingkat validasi memperlihatkan kriteria sangat valid atau cukup valid, maka produk yang sedang dikembangkan dapat diuji dalam tahap uji coba sambil tetap memperbaiki produk berdasarkan saran serta masukan yang diberikan oleh para ahli terkait. Akan tetapi, apabila tingkat validasi menunjukkan bahwa kriteria kurang atau tidak valid, produk tersebut sebaiknya tidak digunakan dalam tahap uji coba sebelum dilakukan revisi besar berdasarkan masukan serta saran dari para ahli (Akbar, 2017: 40). Berdasarkan hasil penilaian ahli didapatkan nilai yang telah dihitung menggunakan rumus dan menghasilkan presentase sebesar 92,5% untuk presentase ahli desain pembelajaran, 96,42% untuk ahli materi, dan 95% untuk ahli bahan ajar kemudian setelah dirata-rata mendapatkan hasil 94,64 dengan katategori sangat valid.

Salah satu hal penting dari produk hasil pengembangan dari sebuah penelitian ialah harus mudah digunakan (Annisa, dkk, 2020: 73). Oleh sebab itu, uji kepraktisan penting dilaksanakan dalam proses pengembangan sebuah produk,. Uji kepraktisan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keterterapan penggunaan produk tersebut bagi penggunaannya. Nilai kepraktisan diperoleh dari skor angket respon guru dan siswa setelah menggunakan produk atau lembar observasi aktivitas pembelajaran oleh guru dan siswa selama menggunakan produk (Akbar, 2017). Hasil uji kepraktisan produk modul berbasis

# **PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION* UNTUK KELAS III TEMA 7 SUBTEMA 3 SEKOLAH DASAR**

*Student Team Achievement Division* dinilai berdasarkan hasil lembar angket respon dari guru maupun siswa, serta hasil observasi aktivitas pembelajaran guru dan siswa selama tahapan uji coba implementasi. Berdasarkan hasil angket respon guru memperoleh presentase sebesar 93% dan guru memperoleh presentase sebesar 90 % kemudian dihitung rata-rata yang mendapatkan hasil 91,5% yang menunjukkan kriteria praktis. Kemudian dilihat dari observasi aktivitas guru dan siswa memperoleh hasil 93,5% untuk guru dan 88,7% siswa dan jika dirata-rata memperoleh hasil 91,1% dengan kriteria praktis.

Kemudian uji keefektifan dilakukan untuk menguji apakah produk yang dihasilkan efektif membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dan mengukur tingkat ketuntasan siswa setelah menggunakan modul berbasis *Student Team Achievement Division* (Akbar, 2017: 81). Hasil uji keefektifan produk modul berbasis *Student Team Achievement Division* didapatkan dari tes belajar ranah kognitif siswa pada uji coba implementasi. Instrumen tes pilihan gandadipilih untuk mengukur keefektifan produk hal tersebut dikarenakan dalam penelitian ini kompetensi yang akan dinilai adalah penguasaan pengetahuan siswa. Hal ini sesuai dengan teori dari Akbar (2017: 91), bahwa instrument tes cocok untuk mengukur penguasaan pengetahuan siswa. Berdasarkan hasil dari uji coba implementasi diperoleh presentase sebesar 86,7% dengan kategori efektif. Berdasarkan hasil dari uji coba tersebut, karena hasil belajar siswa pada uji coba pemakaian menunjukkan kriteria tuntas secara klasikal  $\geq 85\%$ , maka disimpulkan Modul berbasis *Student Team Achievement Division* pada tema 7 subtema 3 ini efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas III.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti merupakan sebuah penelitian dengan mengembangkan produk modul berbasis *Student Team Achievement Division* dan menghasilkan data yang sudah dianalisis. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan modul pembelajaran. Penggunaan model penelitian mengacu kepada model 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*). Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan yang telah dipaparkan oleh peneliti, dapat ditarik kesimpulan kevalidan produk pengembangan modul berbasis *Student Team Achievement Division* dari rata-rata hasil validasi yang sudah dilakukan

kepada 3 validator ahli dari segi materi, desain pembelajaran, dan juga ahli bahan ajar diperoleh rata-rata presentase 94,64%. Hasil tersebut menunjukkan kriteria sangat valid. Kepraktisan produk pengembangan yang dilihat dari angket respon guru dan angket respon siswa memperoleh rata-rata presentase sebesar 91,5% Selanjutnya kepraktisan juga dilihat berdasarkan hasil rata-rata observasi aktivitas guru dan siswa yang memperoleh rata-rata 91,1% Keduanya sama-sama menunjukkan kriteria praktis. Hal ini dapat dikatakan bahwa produk dapat digunakan. Keefektifan produk pengembangan yang dilihat dari uji kompetensi hasil belajar kognitif siswa kelas III mengacu pada KKM memperlihatkan hasil presentase sebesar 86,7% siswa tuntas KKM. Hal ini dapat dikatakan bahwa produk pengembangan termasuk dalam kriteria efektif. Saran yang dapat peneliti berikan yaitu bagi peneliti lain sebaiknya dapat mengembangkan penelitian ini kembali dengan lebih baik dan memberikan inovasi baru terhadap modul yang dikembangkan.

#### **DAFTAR REFERENSI**

- Akbar, S. (2017). Instrumen Perangkat Pembelajaran, cetakan ke 5. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Ariswan. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division (STAD) & Team Games Tournamen (TGT)*.Pasaman Barat: CV Azka Pustaka.
- Majid, A. (2017). Strategi pembelajaran. Bandung: PT Rosda Karya.
- Mukhlis, M. (2012). Pembelajaran Tematik. Fenomena, *IV*, 66.
- Mulyatiningsih. (2019). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan (Alfabeta, Ed.).
- Nana. (2019). Pengembangan Bahan Ajar. Jawa Tengah: Lakeisha
- Nana. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Fisika Berbasis Model pembelajaran *POE2W*. Lakeisha.

**PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION* UNTUK KELAS III TEMA 7 SUBTEMA 3 SEKOLAH DASAR**

- Nurhayati, I. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division (Stad)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Ngepung I Patianrowo Nganjuk.
- Ocih, S. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada pembelajaran Mengidentifikasi Jenis Makanan Hewan di SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(1), 4659.
- Prastowo. (2019). Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu. Jakarta: Kencana.
- Sudaryono, dkk. (2013). Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan. Graha Ilmu.
- Sugiarni. (2021). Bahan Ajar, Media, dan Teknologi Pembelajaran. Pascal Books.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D) (27th ed.). Alfabeta.
- Trianto. (2012). Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Triyono, S. (2021). Dinamika Penyusunan E-Modul. Indramayu: Penerbit Adab.
- Wina, S. (2013). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Kencana.