

**PENDEKATAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE STAD DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA KARTU JELAJAH PETA UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA**

Wiwik Susanti

SD Negeri Seseapan 02

E-Mail: wiwikusanti75@gmail.com

Abstrak

Motivasi dan Hasil pembelajaran pada muatan pelajaran IPS yang terjadi di SD Negeri Seseapan 02 belum menunjukkan hasil yang optimal. Untuk mengatasi hal tersebut, guru menggunakan pendekatan *cooperative learning* tipe STAD dengan menggunakan media kartu jelajah peta. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Subyek penelitian adalah siswa kelas V SDN Seseapan 02 semester I tahun pelajaran 2022 / 2023 sebanyak 20 siswa dibantu 2 orang guru sebagai observer. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan mulai dari bulan September s.d. Desember 2022. Prosedur penelitian tindakan yang ditempuh merupakan siklus yang mencakup 4 tahap, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) evaluasi-refleksi. Untuk pengumpulan data, peneliti mendesain 3 (tiga) instrumen, yaitu (1) lembar observasi, (2) lembar angket, dan (3) tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I pembelajaran melalui pendekatan *cooperative learning* tipe STAD dengan menggunakan kartu jelajah peta jumlah siswa yang mencapai KKM ada 14 anak atau 70 % berarti belum mencapai indikator keberhasilan 80 % dengan rata-rata motivasi 36,30 kategori sedang. Untuk itu ditindaklanjuti pada siklus II dengan hasil belajar 18 siswa mencapai KKM atau 88 % melampaui target indikator keberhasilan 80 % dengan rata-rata motivasi 42,45 dengan kategori tinggi. Simpulan yang dapat ditarik dari PTK ini adalah melalui pendekatan *cooperative learning* tipe STAD dengan menggunakan media kartu jelajah peta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SDN Seseapan 02 tahun pelajaran 2022 / 2023.

Kata Kunci: *Motivasi, Hasil Belajar, Cooperative Learning, Kartu Jelajah Peta*

Abstract

Motivation and learning outcomes in social studies content that occur in SD Negeri Seseapan 02 have not shown optimal results. To overcome this, the teacher uses the STAD type of cooperative learning approach using map roaming card media. The purpose of this research is to increase student motivation and learning outcomes. The research subjects were 20 students in class V at Seseapan 02 Elementary School in the

first semester of the 2022/2023 academic year, consisting of 20 students assisted by 2 teachers as observers. Classroom Action Research (CAR) was carried out in 2 cycles, each cycle consisting of 2 meetings starting from September to December 2022. The action research procedure adopted is a cycle that includes 4 stages, namely (1) planning, (2) implementing actions, (3) observation, and (4) evaluation-reflection. For data collection, the researcher designed 3 (three) instruments, namely (1) observation sheets, (2) questionnaire sheets, and (3) learning achievement tests. The results showed that in the first cycle of learning through a cooperative learning approach type STAD using map cruising cards, the number of students who achieved KKM was 14 children or 70%, which means that they had not reached the success indicator of 80% with an average motivation of 36.30 in the medium category. in cycle II with the learning outcomes of 18 students achieving KKM or 88% exceeding the target indicator of success of 80% with an average motivation of 42.45 in the high category. The conclusion that can be drawn from this PTK is that through the STAD-type cooperative learning approach using map roaming card media can increase the motivation and learning outcomes of fifth grade students at SDN Sesepan 02 in the academic year 2022/2023.

Keywords: *Motivation, Learning Outcomes, Cooperative Learning, Map Exploration Cards*

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pembelajaran di kelas merupakan unsur penting dalam peningkatan mutu pendidikan. Guru sebagai agen pembelajaran berada pada garda paling depan dalam kontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan yang dewasa ini berada pada posisi bawah dibandingkan dengan negara-negara tetangga. Untuk itu pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas peserta didik mutlak harus diupayakan keberadaannya.

Pembelajaran di kelas akan lebih efektif, mampu menumbuhkan kreatifitas peserta didik, dan menyenangkan serta inovatif apabila memanfaatkan berbagai media dan alat peraga serta metode yang tepat serta model pembelajaran yang menarik. Pembelajaran yang inovatif dan menarik bertujuan agar menimbulkan minat dan motivasi belajar peserta didik terhadap semua mata pelajaran, sehingga peningkatan hasil belajar dapat tercapai sesuai dengan rencana yang tertuang dalam visi dan misi sekolah.

Keengganan dan ketidakmampuan guru dalam mengorganisir faktor-faktor tersebut di atas akan menyebabkan kegiatan pembelajaran tidak efektif. Hal inilah yang sering terjadi pada saat guru melaksanakan proses pembelajaran terutama pada tema 5 subtema 3 muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ada asumsi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial identik dengan menghafalkan materi pelajaran. Guru merasa bangga bila dalam kegiatan belajar mengajar berpusat pada guru (*teacher oriented*) sehingga metode ceramahlah yang dipilih guru dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran mupel IPS di Sekolah Dasar yang hanya menggunakan metode ceramah, kurangnya kreatifitas guru dalam menyediakan media belajar berupa alat peraga dan metode atau model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi akan menimbulkan kebosanan pada diri siswa. Ini ditunjukkan pada serangkaian perilaku siswa seperti tidak memperhatikan penjelasan guru, mengantuk, kipas-kipas untuk menghilangkan keringat karena baru saja bermain, dll. Motivasi belajar yang kurang pada akhirnya akan berpengaruh pada perolehan nilai tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Pembelajaran yang kurang optimal dan membosankan akan menghasilkan pembelajaran kurang bermakna yang dapat menghambat kemampuan belajar peserta didik. Pencapaian target materi kurikulum menjadi senjata ampuh sehingga guru selalu menerapkan metode ceramah yang cenderung monoton dan mengabaikan proses belajar mengajar.

Situasi pembelajaran yang kurang memotivasi dan membosankan bagi siswa, ditimbulkan oleh faktor guru itu sendiri ketika dalam pembelajaran hanya mengejar pencapaian target materi kurikulum dengan mengabaikan pembelajaran yang berprinsip pada pembelajaran PAIKEM. Agar pembelajaran tidak membosankan dan dapat memotivasi belajar siswa tidak ada salahnya kalau situasi pembelajaran dilaksanakan sambil bermain, hal ini sesuai dengan tingkat usia anak masih senang bermain. Belajar sambil bermain dapat dilaksanakan dengan menggunakan alat peraga jelajah peta pada pembelajaran mupel IPS.

Berdasarkan data yang ada untuk muatan pelajaran IPS tahun pelajaran 2022/2023 siswa kelas V SD Negeri Sesepan 02 Kecamatan Balapulang Kabupaten Tegal. Pada tahun pelajaran 2022/2023 ada 5 siswa mendapat nilai di bawah KKM dari 20 siswa. Rendahnya motivasi belajar yang berdampak pada hasil belajar yang rendah perlu segera diatasi. Tindakan yang akan ditempuh peneliti untuk memperbaiki ketidakberhasilan tersebut yakni dengan mengubah metode ceramah yang monoton dengan model pembelajaran *Cooperative Learning* melalui tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dengan menggunakan media kartu jelajah peta. Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe STAD dengan media kartu jelajah peta dipilih untuk memperbaiki pembelajaran tema 5 subtema 2 pembelajaran 4 mupel IPS yang membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan lebih mengaktifkan siswa melalui permainan interaktif antar sesama siswa yang bermuatan materi pelajaran. Dengan berinteraksi antar siswa, siswa akan dibawa kedalam suasana pikir yang bertenggang rasa, menghormati dan menghargai lawan main. Belajar akan terasa mudah dan menyenangkan. Guru tidak saja berfungsi sebagai tenaga ajar namun lebih berfungsi sebagai fasilitator anak. Melalui media akan lebih mempercepat siswa dalam proses belajar yaitu menghafal, memahami, dan mengidentifikasi tentang materi pembelajaran. Harapan yang ingin dicapai pada akhir pembelajaran adalah siswa kelas V SD Negeri Sesepan 02 adalah mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga perolehan hasil belajar di atas KKM dapat mencapai 80 %,

Kesenjangan yang ada pada proses pembelajaran tema 5 subtema 2 pembelajaran 4 mupel IPS membuat penulis perlu untuk mengadakan penelitian tindakan kelas tentang Pendekatan *Cooperative Learning* Tipe STAD Dengan Media Kartu Jelajah Peta Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Semester I SD Negeri Sesepan 02 Tahun Pelajaran 2022/2023.

Meningkatkan Motivasi

Menurut Nurhasanah dan Didik Tumianto (2007:466) dalam Kamus Besar Bergambar Bahasa Indonesia menyatakan motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. menurut Hoy dan Miskel dalam buku *Educational Administration* (1982 : 137) mengemukakan bahwa motivasi dapat didefinisikan sebagai kekuatan - kekuatan yang kompleks ,dorongan-dorongan ,kebutuhan-kebutuhan,pernyataan - pernyataan ketegangan (tension states), atau mekanisme-mekanisme lainnya yang memulai dan menjaga kegiatan-kegiatan yang diinginkan ke arah pencapaian tujuan-tujuan personal. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan,mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak dan melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

Motivasi yang bekerja dalam diri individu mempunyai kekuatan yang berbeda-beda.. Motivasi yang paling kuat adalah motivasi yang menjadi sebab utama tingkah laku individu pada saat tertentu. Motivasi yang lemah hampir tidak mempunyai pengaruh pada tingkah laku individu. Motivasi yang kuat pada suatu saat akan menjadi sangat lemah karena ada motif lain yang lebih kuat pada saat itu. Menurut Martin Handoko (1992: 59), untuk mengetahui kekuatan motivasi belajar siswa, dapat dilihat dari beberapa indikator sebagai berikut ; (1) Kuatnya kemauan untuk berbuat; (2) Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar; (3) Kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain; dan (4) Ketekunan dalam mengerjakan tugas.

Pembelajaran dengan Pendekatan *Cooperative Learning* Tipe STAD

Cooperative Learning adalah model pembelajaran yang kegiatannya menanamkan pada diri siswa perilaku yang penting sebagai persiapan membentuk jatidiri mereka untuk mampu bernalar dan berpenampilan dalam dunia orang dewasa.Sebagai bagian dari strategi pengajaran yang berasosiasi dengan *Contektual Teaching Learning* (CTL) yang merupakan konsep belajar yang membantu guru dengan mengaitkan antara materi pelajaran yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan situasi dunia nyata,hasil pembelajaran akan lebih bermakna.

Menurut Johnson and Johnson 1991 *Cooperative Learning* secara aktif melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang senantiasa meningkatkan sikap berfikir kritis ,penalaran logis,dan pemecahan masalah. Kemampuan seperti

ini tak akan terjadi tanpa konteks sikap dan nilai, perilaku prasiswa, alternative, perspektif dan sudut pandang serta integritas jati diri.

STAD singkatan dari *Student Teams Achievement Devision* atau Pembagian Pencapaian Tim. Strategi Model STAD adalah dengan membagi siswa dalam kelompok. Tiap kelompok beranggotakan empat atau lima orang, sifatnya heterogen sehingga dapat menggambarkan komposisi kelas keseluruhan (laki-laki, perempuan, pandai, sedang, dll). Jadi, *Cooperative Learning* model STAD adalah model pembelajaran yang dapat menumbuhkan aktifitas dan kreatifitas siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar pada diri siswa yang pada akhirnya hasil belajar akan meningkat serta menumbuhkan rasa kebersamaan, tanggung jawab, dan tidak membedakan perbedaan yang ada.

Langkah-langkah pendekatan *Cooperative Learning* model STAD diantaranya sebagai berikut.

1. Membentuk kelompok yang anggotanya terdiri 3 sampai 5 orang (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dll)
2. Guru menyajikan materi pelajaran
3. Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok. Anggota kelompok yang menguasai materi diminta menjelaskan pada anggota lainnya sampai semua anggota kelompok memahami.
4. Guru memberikan kuis/pertanyaan pada saat menjawab pertanyaan tidak boleh saling membantu
5. Memberi Evaluasi.
6. Siswa bersama guru membuat kesimpulan.

Media Kartu Jelajah Peta

Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Agar penyampaian materi pelajaran dapat diterima dengan baik serta menarik bagi siswa, tidak cukup dengan alat indera pendengaran saja tetapi juga harus menggunakan media agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kartu jelajah peta adalah media yang berupa gambar permukaan bumi yang meliputi tanah, sungai, laut, gunung, kota dan sebagainya dalam bentuk kartu atau potongan-potongan peta. Sesuai dengan pendapat Kemp dan Dayton (1985) tentang manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

1. Penyampaian materi dapat diseragamkan
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Ada empat alasan yang mendukung pemilihan kartu jelajah peta sebagai media alternatif, yaitu :

1. Mengajarkan tentang keberagaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian daerah waktu menarik untuk dikaji ,namun bila tanpa bukti maka siswa menganggap muatan pelajaran IPS hanyalah pelajaran hafalan berupa serentetan fakta tanpa makna.
2. Media kartu peta membuat siswa lebih aktif berpikir dan menghayati secara nyata berdasarkan fakta yang jelas,sehingga mudah memahami.
3. Kartu peta dapat membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran,seperti:mengamati,menganalisis,melakukan,dan mampu bersosialisasi dengan teman.
4. Gambar dapat memberikan gambarn visual yang kongkrit sehingga akan lebih melekat pada ingatan siswa,yang akhirnya diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Objek Tindakan

Obyek tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah pendekatan Cooperative Learning tipe STAD dengan menggunakan alat peraga jelajah peta akan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Mupel IPS.

Setting dan Subyek Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama 3 bulan mulai dari bulan Oktober sampai bulan Desember 2022 di SD Negeri Seseapan 02 kecamatan Balapulang kabupaten Tegal kelas V Semester I Tahun pelajaran 2022 / 2023. Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Seseapan 02 Balapulang kabupaten Tegal kelas V Semester I Tahun pelajaran 2022 / 2023 dengan jumlah siswa 20 terdiri atas 7 siswa putra dan 13 siswa perempuan.Dipilihnya siswa kelas V sebagai subyek penelitian karena motivasi dan perhatian siswa kurang dalam menerima pelajaran sehingga hasil belajarnya banyak yang di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah teknik tes.Pelaksanaan dilakukan pada setiap akhir siklus,dan alat pengumpulan data yang digunakan adalah soal tes bentuk jawaban singkat.Selain teknis tes yang digunakan dalam teknik pengumpulan data non tes yaitu dengan lembar pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yang di bantu oleh observer dan lembara angket yang ditujukan untuk siswa.

Alat Pengumpul Data

Berdasarkan variabel yang diteliti,maka digunakan 3 (tiga) jenis pengumpulan data yaitu; (1) Lembar observasi; (2) Pedoman angket; dan (3) Tes Hasil belajar.

Analisis Data

Dari 3 (tiga) jenis alat pegumpulan data yang diambil dalam penelitian ini,kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Ada tig adata yang perlu dianalisis yaitu hasil belajar siswa pada prasiklus (*pretest*), hasil belajar siswa pada siklus 1 (*post test*) dan hasil belajar siswa pada siklus 2 (*post test 2*)

Sumber Data

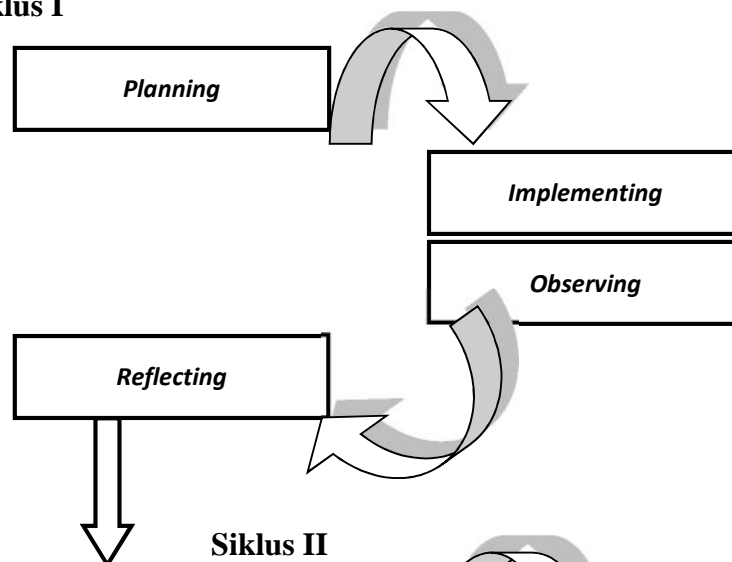
Sumber data penelitian tindakan kelas berupa data primer dan sekunder. Sumber data primer adalah data yang diperoleh dari subyek penelitian yaitu siswa kelas V SD Negeri Seseapan 02, Balapulung, Tegal kelas V Semester I Tahun pelajaran 2022 / 2023 yang berupa hasil belajar mupel IPS. Adapun sumber data sekunder berasal dari pengamatan observer selama proses penelitian.

Cara Pengambilan Simpulan atau Indikator Keberhasilan

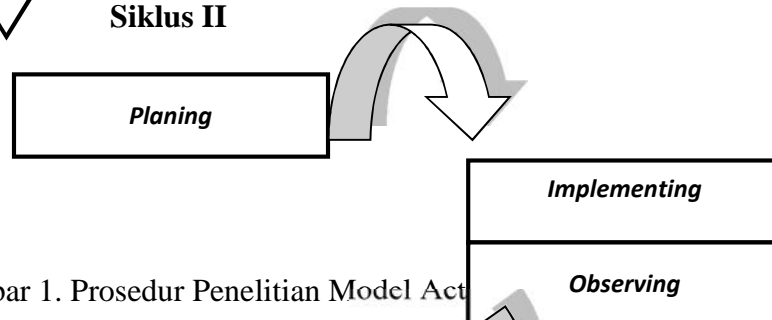
Indikator keberhasilan kinerja dalam penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatnya hasil belajar, dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS yang ditunjukkan dengan meningkatnya tingkat perhatian siswa dan semangat dalam mengikuti pelajaran., sehingga siswa yang mencapai KKM IPS yakni 70 mencapai 80 %.

Prosedur Penelitian

Siklus I



Siklus II



Gambar 1. Prosedur Penelitian Model Act

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian tindakan kelas ini subyek penelitian adalah kelas V SD Negeri Seseapan 02 dengan jumlah siswa 20 terdiri atas 10 putra dan 13 siswa putri. Dipilihnya siswa kelas V sebagai subyek penelitian dengan alasan peneliti sebagai guru kelas tersebut dengan kondisi siswa terlihat kurang bersemangat dalam menerima pelajaran, kurang adanya motivasi belajar dan kurang berminat dalam menerima muatan pelajaran IPS sehingga masih banyak siswa yang hasil ulangan harian selalu dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Namun setelah dilaksanakan penelitian tindakan kelas situasi subyek penelitian terjadi perubahan. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa pembelajaran *Cooperative Learning* melalui tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD) dengan menggunakan alat peraga kartu jelajah peta dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPS siswa kelas V semester 1 SD Negeri Seseapan 02 Tahun Pelajaran 2022 / 2023.

Nilai Tuntas Belajar	Hasil Pre Test		Hasil Post Test	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
< KKM	7	35	6	30
= KKM	10	50	8	40
> KKM	3	15	6	30
Jumlah	20	100	20	100

Tabel 1. Perbandingan Hasil Nilai Pre test dan Post Test Pada Siklus 1

Dari data penelitian di atas terlihat bahwa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *cooperative learning* tipe STAD dengan alat peraga kartu jelajah peta belum maksimal, hal ini terlihat ketuntasan belajar siswa belum 80 % masih 70 %. Dan rata-rata motivasi berprestasi juga masih kategori sedang yaitu 36,30. Berdasarkan hasil diskusi dengan observer diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran pada siklus 1 belum optimal sehingga harus dilaksanakan siklus 2 untuk menguji keefektifan pembelajaran *Cooperative Learning* melalui tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD) dengan menggunakan alat peraga kartu jelajah peta.

Nilai Tuntas Belajar	Hasil Pre Test		Hasil Post Test	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
< KKM	5	25	2	10
= KKM	8	40	11	55
> KKM	7	35	7	35
Jumlah	20	100	20	100

Tabel 2. Perbandingan Hasil Nilai Pre test dan Post Test Pada Siklus 2

Dari data penelitian di atas terlihat bahwa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *cooperatif learning* tipe STAD dengan kartu jelajah peta sudah maksimal, hal ini terlihat ketuntasan belajar siswa adalah 80 %. Dan rata-rata motivasi berprestasi juga masih kategori tinggi yaitu 42,45.

Meningkatnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh adanya perubahan pembelajaran dari yang semula sangat membosankan menjadi sangat menyenangkan melalui perubahan pendekatan, model dan metode yang diterapkan oleh guru. Selain itu adanya perubahan psikis pada siswa terkait dengan motivasi belajar.

Dari hasil angket yang dibagikan ke anak menunjukkan peningkatan rata-rata nilai motivasi belajar dari siklus I ke siklus II. Rata-rata nilai motivasi berprestasi siklus pertama yaitu 36,30 dan masuk kategori sedang dan meningkat pada siklus kedua yaitu mempunyai nilai rata-rata motivasi berprestasi 42,45 dan masuk kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa setiap orang pada hakekatnya memiliki motivasi untuk berprestasi dalam hidupnya, dan mereka tidak mudah puas dengan apa yang sudah diraih sebelumnya.

Penggunaan kartu jelajah peta sebagai alat peraga pada pembelajaran Mupel IPS merupakan solusi untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan karena dapat dipergunakan sebagai sarana bermain secara interaktif antar teman. Alat peraga tersebut bermuatan seluruh materi pelajaran, sehingga proses belajar dapat dilakukan sambil bermain sehingga akan mempercepat anak dalam proses belajar yaitu menghafal, memahami, dan mengidentifikasi. Bila dicermati penggunaan kartu jelajah peta pada pembelajaran Mupel IPS mempunyai 4 alasan yaitu :

1. Mengajarkan tentang sejarah ,lingkungan,dan sosial menarik untuk dikaji dengan alat bukti kartu jelajah peta sebagai menepis anggapan bahwa Mupel IPS identik hafalan
2. Membuat siswa lebih aktif berfikir dan menghayati secara nyata berdasarkan fakta yang jelas sehingga lebih muda memahaminya
3. Membuat siswa aktif belajar.
4. Gambar dapat memberikan gambaran fisual yang kongkrit sehingga akan lebih melekat pada ingatan peserta didik,yang pada akhirnya meningkatkan prestasi belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan kajian teori yang didukung adanya hasil penelitian, pembahasan dan perumusan masalah yang diajukan tentang efektifitas pendekatan *cooperative learning* tipe STAD dengan menggunakan kartu jelajah peta, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pendekatan *cooperatif learning* tipe STAD dengan kartu jelajah peta dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas V semester 1 SD Negeri Seseapan 02 Tahun Pelajaran 2022 / 2023.
2. Pendekatan *cooperatif learning* tipe STAD dengan kartu jelajah peta dapat meningkatkan hasil belajar Mupel IPS siswa kelas V semester 1 SD Negeri Seseapan 02 Tahun Pelajaran 2022 / 2023.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada pengelola jurnal DIALEKTIKA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Peradaban yang telah membantu menerbitkan artikel ini. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah,

guru-guru, dan siswa SD Negeri Seseapan 02 yang telah membantu dalam Penelitian ebagai bahan dalam membuat artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi.1998. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara
- Depdiknas.2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003
Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi
Sekjen Depdiknas.
- Hamalik, Oemar.2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Sinar Grafika
- _____,2008.*Kurikulum dan Pembelajaran*,Jakarta: Sinar Grafika
- [http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2114607-indikator-indikator-
motivasi-belajar-siswa//ixzz1wq8YxfPC](http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2114607-indikator-indikator-motivasi-belajar-siswa//ixzz1wq8YxfPC)
- Solihatin,Etin. Dan Raharjo.2005. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran
IPS*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wiriaatmadja,Rochiati.2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*.Bandung: PT Remaja
Rosdakarya.