

Pengaruh Model Pembelajaran STAD dan Media Game Edukatif terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu dengan Variabel Geografis Sekolah di Kabupaten Toli-Toli

Sri Revika Olii*, Syarwani Canon, Muchtar Ahmad, Meyko Panigoro, Frahmawati Bumulo
Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

*Corresponding Author: sri.revika@gmail.com

Dikirim: 06-06-2026; Direvisi: 18-06-2026; Diterima: 23-06-2026

Abstrak: Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh model pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) dan media game edukatif terhadap hasil belajar siswa IPS Terpadu dengan mempertimbangkan variabel geografis sekolah. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode ex-post facto dan desain korelasional. Sampel penelitian berjumlah 150 siswa SMP Negeri di Kabupaten Toli-Toli yang dipilih menggunakan teknik proportional random sampling berdasarkan kategori geografis sekolah, yaitu wilayah dekat, sedang, dan jauh. Data dikumpulkan melalui angket skala Likert dan dokumentasi hasil belajar siswa. Analisis data menggunakan regresi linier berganda dengan memasukkan variabel dummy geografis sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran STAD berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa ($t = 39,941$; $p < 0,05$), media game edukatif berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa ($t = 18,051$; $p < 0,05$), serta kedua variabel secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa ($F = 693,262$; $p < 0,05$). Nilai koefisien determinasi sebesar 0,950 menunjukkan bahwa 95% variasi hasil belajar siswa dapat dijelaskan oleh model penelitian. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi pembelajaran STAD dan media game edukatif merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS Terpadu dengan mempertimbangkan kondisi geografis sekolah.

Kata Kunci: STAD; game edukatif; hasil belajar; IPS Terpadu; geografis sekolah.

Abstract: This study aimed to analyze the effect of the Student Team Achievement Division (STAD) learning model and educational game media on students' learning outcomes by considering school geographical characteristics. This research employed a quantitative approach using an ex-post facto method with a correlational design. The sample consisted of 150 junior high school students selected through proportional random sampling from schools located in near, moderate, and remote geographical areas. Data were collected through Likert-scale questionnaires and students' learning achievement documentation. Data were analyzed using multiple linear regression with geographical dummy variables. The results showed that the STAD learning model had a positive and significant effect on learning outcomes, educational game media had a positive and significant effect on learning outcomes, and both variables simultaneously had a positive and significant effect on learning outcomes. The coefficient of determination indicated that the model explained 95 percent of the variance in student learning outcomes. The study concludes that the integration of STAD learning and educational game media is an effective strategy for improving Integrated Social Studies learning outcomes while considering school geographical conditions.

Keywords: STAD; educational games; learning outcomes; social studies; school geography.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi strategis dalam pengembangan sumber daya manusia yang berperan penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi, pembangunan sosial, dan peningkatan kualitas kehidupan masyarakat. Melalui pendidikan, individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang dibutuhkan untuk berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan bermasyarakat maupun dunia kerja (Mutmainnah *et al.*, 2025). Hayani & Izar (2025) menyatakan bahwa pendidikan merupakan bentuk investasi modal manusia yang mampu meningkatkan produktivitas individu dan kemajuan suatu bangsa. Dalam konteks pembangunan nasional, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai instrumen pembentukan karakter, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan kompetensi abad ke-21. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab.

Meskipun memiliki peran yang sangat penting, kualitas pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu indikator yang sering digunakan untuk mengukur kualitas pendidikan suatu negara adalah *Programme for International Student Assessment (PISA)*. Hasil PISA tahun 2022 menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca, matematika, dan sains siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara-negara anggota *OECD*. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam memahami informasi, memecahkan masalah, dan menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dalam kehidupan nyata masih perlu ditingkatkan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah belum sepenuhnya mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang menjadi tuntutan pendidikan abad ke-21 (Hadi, 2025; Putu *et al.*, 2023; Septianingrum *et al.*, 2023).

Selain hasil PISA, kondisi tersebut juga diperkuat oleh hasil Asesmen Nasional yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik Indonesia belum mencapai kompetensi minimum pada aspek literasi dan numerasi. Rendahnya capaian tersebut menjadi sinyal bahwa berbagai upaya inovasi pembelajaran perlu terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan salah satu indikator utama keberhasilan proses pendidikan. Hasil belajar menggambarkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditetapkan setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Wilson, hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang diperoleh melalui pengalaman belajar yang terencana dan sistematis. Keberhasilan hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal meliputi motivasi belajar, minat, kemampuan awal, dan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, fasilitas pendidikan, media pembelajaran, strategi pembelajaran, serta kondisi sosial dan geografis sekolah. Dalam pembelajaran IPS Terpadu, hasil belajar menjadi aspek yang sangat penting karena mata pelajaran ini tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada kemampuan peserta didik dalam memahami berbagai fenomena sosial yang terjadi di lingkungan sekitar. IPS Terpadu merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu



sosial seperti geografi, ekonomi, sejarah, dan sosiologi. Karakteristik IPS Terpadu menuntut peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis, analitis, interpretatif, dan kontekstual dalam memahami berbagai persoalan sosial. Oleh karena itu, proses pembelajaran IPS memerlukan strategi yang mampu melibatkan siswa secara aktif sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri.

Berdasarkan hasil observasi awal pada beberapa SMP Negeri di Kabupaten Toli-Toli, proses pembelajaran IPS masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah. Aktivitas pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru, sedangkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih relatif rendah. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa kurang aktif dalam berdiskusi, bertanya, maupun mengemukakan pendapat selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas menyebabkan pembelajaran IPS cenderung berlangsung secara monoton. Akibatnya, motivasi belajar siswa menjadi rendah dan berdampak pada capaian hasil belajar yang belum optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah Student Team Achievement Division (STAD). STAD merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin dengan menekankan kerja sama kelompok heterogen, tanggung jawab individu, dan penghargaan kelompok (Setiyanto *et al.*, 2024). Dalam model STAD, siswa bekerja dalam kelompok kecil yang terdiri atas anggota dengan kemampuan akademik yang beragam. Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk membantu teman satu kelompok memahami materi pembelajaran sehingga keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi seluruh anggotanya.

Pembelajaran kooperatif tipe STAD mampu meningkatkan interaksi sosial, kerja sama, tanggung jawab, dan prestasi akademik siswa. Johnson dan Johnson juga menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif dapat menciptakan ketergantungan positif antaranggota kelompok yang berdampak pada peningkatan motivasi dan hasil belajar. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan STAD memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa (Septianingrum *et al.*, 2023). Model STAD mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar secara signifikan. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Nuraeni *et al.*, (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran STAD berkontribusi terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Selain model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Perkembangan teknologi informasi telah mendorong pemanfaatan berbagai media digital yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa, salah satunya adalah media game edukatif. Media game edukatif merupakan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dengan tujuan pendidikan. Melalui media ini, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menantang, dan tidak membosankan. Ardiansyah *et al.*, (2025) menjelaskan bahwa game memiliki kemampuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Penggunaan game edukatif dalam pembelajaran juga sejalan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan Keller melalui model ARCS yang meliputi attention, relevance, confidence, dan satisfaction. Karakteristik game yang menarik



dan interaktif mampu meningkatkan perhatian serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa game-based learning memiliki pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Amelia *et al.*, (2022), menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan dan prestasi belajar peserta didik. Hasil kajian sistematis yang dilakukan oleh Ariningsih *et al.*, (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif memberikan dampak positif terhadap kompetensi dan capaian belajar siswa. Meskipun demikian, efektivitas model pembelajaran dan media pembelajaran tidak terlepas dari kondisi lingkungan tempat pembelajaran berlangsung. Salah satu faktor yang sering memengaruhi kualitas pendidikan adalah kondisi geografis sekolah. Perbedaan letak geografis dapat berimplikasi pada perbedaan akses terhadap fasilitas pendidikan, sumber belajar, teknologi, dan kualitas layanan pendidikan. Kabupaten Toli-Toli memiliki karakteristik wilayah yang beragam, mulai dari daerah yang berada dekat pusat pemerintahan hingga daerah yang relatif jauh dan memiliki keterbatasan akses pendidikan. Kondisi tersebut berpotensi memengaruhi efektivitas penerapan model pembelajaran maupun media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran STAD telah banyak dilakukan. Demikian pula penelitian tentang media game edukatif yang menunjukkan hasil positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih menguji masing-masing variabel secara terpisah dan belum banyak yang mengintegrasikan model pembelajaran STAD, media game edukatif, dan faktor geografis sekolah dalam satu model penelitian (Dewi Nur Azizah, 2022; Mulyani *et al.*, 2022).

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kebutuhan untuk mengkaji secara lebih komprehensif pengaruh model pembelajaran STAD dan media game edukatif terhadap hasil belajar siswa dengan mempertimbangkan faktor geografis sekolah sebagai variabel kontekstual. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa IPS Terpadu pada SMP Negeri di Kabupaten Toli-Toli. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) terhadap hasil belajar siswa, pengaruh media game edukatif terhadap hasil belajar siswa, serta pengaruh keduanya secara simultan terhadap hasil belajar IPS Terpadu dengan memasukkan variabel dummy geografis sekolah. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi model pembelajaran, media pembelajaran, dan faktor geografis sekolah dalam satu model analisis regresi linier berganda.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *ex-post facto* dan desain korelasional. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menguji hubungan dan pengaruh antarvariabel penelitian secara objektif berdasarkan data numerik yang dianalisis menggunakan teknik statistik. Metode *ex-post facto* dipilih karena peneliti tidak memberikan perlakuan secara langsung terhadap variabel bebas, melainkan mengkaji hubungan yang telah terjadi secara empiris antara model pembelajaran STAD, media game edukatif, dan hasil belajar siswa. Desain



korelasional digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat melalui analisis regresi linier berganda (Sugiyono, 2021).

Penelitian dilaksanakan pada SMP Negeri di Kabupaten Toli-Toli, Provinsi Sulawesi Tengah. Populasi penelitian adalah seluruh SMP Negeri yang berjumlah 68 sekolah dan tersebar pada 10 kecamatan. Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik *proportional random sampling* dengan mempertimbangkan kategori geografis wilayah sekolah. Teknik ini digunakan agar setiap sekolah memiliki peluang yang proporsional untuk menjadi sampel sesuai karakteristik wilayahnya (Sirait *et al.*, 2025). Sampel penelitian berjumlah 150 siswa yang berasal dari lima SMP Negeri yang mewakili tiga kategori geografis sekolah, yaitu wilayah dekat yang diwakili Kecamatan Baolan, wilayah sedang yang diwakili Kecamatan Dondo, dan wilayah jauh yang diwakili Kecamatan Dampal Selatan. Pengelompokan wilayah tersebut dilakukan untuk mengakomodasi variasi kondisi geografis yang berpotensi memengaruhi proses dan hasil pembelajaran.

Variabel penelitian terdiri atas model pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) sebagai variabel bebas pertama (X_1), media game edukatif sebagai variabel bebas kedua (X_2), dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat (Y). Variabel STAD diukur berdasarkan indikator presentasi kelas, kerja kelompok, kuis individual, skor perkembangan individu, dan penghargaan kelompok. Variabel media game edukatif diukur melalui indikator interaktivitas, tantangan dan level permainan, umpan balik, motivasi dan keterlibatan, unsur visual dan audio, serta nilai edukatif. Sementara itu, hasil belajar siswa diukur melalui aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket skala Likert lima tingkat dan dokumentasi hasil belajar siswa. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai penerapan model pembelajaran STAD dan penggunaan media game edukatif, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data hasil belajar IPS Terpadu siswa. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kelayakan instrumen dalam mengukur variabel penelitian (Dewi Nur Azizah, 2022; Mulyani *et al.*, 2022; Sirait *et al.*, 2025).

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji melalui uji asumsi klasik yang meliputi uji normalitas, uji multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas untuk memastikan bahwa model regresi memenuhi persyaratan analisis.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis regresi linier berganda dengan memasukkan variabel dummy geografis sekolah. Variabel dummy digunakan untuk mengakomodasi perbedaan karakteristik geografis sekolah yang terdiri atas wilayah dekat, sedang, dan jauh. Dalam penelitian ini, wilayah dekat digunakan sebagai kategori referensi (*reference category*), sedangkan wilayah sedang dinyatakan sebagai D_1 dan wilayah jauh dinyatakan sebagai D_2 (Gujarati & Porter, 2009). Model regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 D_1 + \beta_4 D_2 + e$$

Keterangan:

Y = Hasil belajar siswa IPS Terpadu

β_0 = Konstanta



- β_1, β_2 = Koefisien regresi variabel bebas
- β_3, β_4 = Koefisien regresi variabel dummy geografis
- X_1 = Model pembelajaran STAD
- X_2 = Media game edukatif
- D_1 = Variabel dummy wilayah sedang (1 = sedang; 0 = selain sedang)
- D_2 = Variabel dummy wilayah jauh (1 = jauh; 0 = selain jauh)
- E = Galat atau kesalahan pengganggu (*error term*)

Melalui model tersebut dapat diketahui pengaruh parsial maupun simultan model pembelajaran STAD dan media game edukatif terhadap hasil belajar IPS Terpadu dengan mempertimbangkan perbedaan letak geografis sekolah sebagai variabel kontekstual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil analisis data dan pembahasan mengenai pengaruh model pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) dan media game edukatif terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa SMP Negeri se-Kabupaten Toli-Toli. Analisis dilakukan secara bertahap melalui uji prasyarat analisis, pengujian hipotesis, koefisien determinasi, dan analisis regresi linier berganda. Selanjutnya, hasil yang diperoleh diinterpretasikan dan dikaitkan dengan teori serta hasil penelitian terdahulu untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pengaruh variabel-variabel yang diteliti terhadap hasil belajar siswa.

Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian asumsi klasik yang meliputi uji normalitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa model regresi memenuhi asumsi yang dipersyaratkan sehingga layak digunakan dalam analisis.

Uji Normalitas

Hasil uji normalitas menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,513. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka residual model regresi berdistribusi normal.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
	N	Unstandardized Residual
		150
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	,58589870
Most Extreme Differences	Absolute	,067
	Positive	,045
	Negative	-,067
Kolmogorov-Smirnov Z		,820
Asymp. Sig. (2-tailed)		,513
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Berdasarkan hasil tersebut, data penelitian memenuhi asumsi normalitas sehingga dapat digunakan dalam analisis regresi.



Uji Multikolinieritas

Hasil uji multikolinieritas menunjukkan bahwa seluruh variabel memiliki nilai tolerance lebih besar dari 0,10 dan nilai Variance Inflation Factor (VIF) lebih kecil dari 10. Dengan demikian, model regresi tidak mengalami gejala multikolinieritas.

Tabel 2. Hasil Uji Multikolinieritas

Coefficientsa		
Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
(Constant)		
1 STAD	,873	1,145
Media Game Edukatif	,877	1,140
LG_Dekat	,821	1,218
LG_Sedang	,818	1,223

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Hasil tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat korelasi yang tinggi antarvariabel independen dalam model penelitian.

Pengujian Hipotesis

Uji Parsial (Uji t)

Hasil uji parsial digunakan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 3. Hasil Uji t

Coefficientsa			
Model		t	Sig.
1 (Constant)		38,520	,000
STAD		39,941	,000
Media Game Edukatif		18,051	,000
LG_Dekat		2,041	,043
LG_Sedang		,573	,568

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Hasil pengujian menunjukkan bahwa variabel STAD memiliki nilai t-hitung sebesar 39,941 dengan nilai signifikansi 0,000. Nilai tersebut menunjukkan bahwa STAD berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Variabel media game edukatif memiliki nilai t-hitung sebesar 18,051 dengan nilai signifikansi 0,000. Hasil ini menunjukkan bahwa media game edukatif berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pada variabel dummy geografis, kategori wilayah dekat menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar (Sig. = 0,043), sedangkan kategori wilayah sedang tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan (Sig. = 0,568).

Uji Simultan (Uji F)

Uji simultan dilakukan untuk mengetahui pengaruh STAD dan media game edukatif secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 4. Hasil Uji F

ANOVAa						
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
1 Regression	978,185	4	244,546	693,262	,000b	
Residual	51,148	145	,353			
Total	1029,333	149				



a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), LG_Sedang, Media Game Edukatif, STAD, LG_Dekat

Nilai F-hitung sebesar 693,262 dengan tingkat signifikansi 0,000 menunjukkan bahwa model pembelajaran STAD dan media game edukatif secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa IPS Terpadu.

Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui kemampuan model dalam menjelaskan variasi hasil belajar siswa.

Tabel 5. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,975a	,950	,949	,59393

a. Predictors: (Constant), LG_Sedang, Media Game Edukatif, STAD, LG_Dekat
b. Dependent Variable: Hasil Belajar

Nilai R Square sebesar 0,950 menunjukkan bahwa 95% variasi hasil belajar siswa dapat dijelaskan oleh model pembelajaran STAD, media game edukatif, dan variabel geografis sekolah. Sisanya sebesar 5% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian.

Analisis Regresi Linier Berganda

Hasil analisis regresi menghasilkan persamaan sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Regresi Linier Berganda dengan variable Dummy

Model	Coefficients ^a					Collinearity Statistics	
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Tolerance	VIF
	B	Std. Error	Beta				
(Constant)	34,925	,907		38,520	,000		
STAD	,421	,011	,791	39,941	,000	,873	1,145
1 Media Game Edukatif	,244	,014	,357	18,051	,000	,877	1,140
LG_Dekat	,227	,111	,042	2,041	,043	,821	1,218
LG_Sedang	,073	,127	,012	,573	,568	,818	1,223

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan hasil analisis diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 34,925 + 0,421stad + 0,244 mge + 0,227 lgd + 0,073 lgs + e$$

Persamaan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran STAD, media game edukatif, dan faktor geografis sekolah memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa. Variabel STAD memiliki koefisien regresi terbesar, yaitu sebesar 0,421, yang menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan penerapan model pembelajaran STAD akan meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 0,421 poin dengan asumsi variabel lain konstan. Sementara itu, media game edukatif memberikan kontribusi sebesar 0,244 poin terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Variabel dummy geografis menunjukkan bahwa sekolah yang berada pada kategori wilayah dekat memiliki kecenderungan hasil belajar lebih tinggi dibandingkan kategori referensi. Sebaliknya, kategori wilayah sedang tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran STAD berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa SMP



Negeri se-Kabupaten Toli-Toli. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif mampu menciptakan interaksi belajar yang lebih aktif melalui kerja sama kelompok, diskusi, serta tanggung jawab individu dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Melalui mekanisme tersebut, siswa memperoleh kesempatan untuk saling membantu memahami materi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang dikemukakan Slavin yang menekankan bahwa keberhasilan belajar siswa dapat ditingkatkan melalui kerja sama kelompok yang terstruktur. Hasil penelitian ini juga memperkuat berbagai penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa penerapan STAD mampu meningkatkan aktivitas belajar, motivasi belajar, serta hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran (Nadila *et al.*, 2026). Penelitian ini juga menunjukkan bahwa media game edukatif berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media game edukatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Karakteristik game yang menyediakan tantangan, umpan balik langsung, dan sistem penghargaan mendorong siswa untuk lebih fokus dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil tersebut mendukung pandangan bahwa integrasi teknologi pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa sehingga berdampak pada peningkatan pencapaian akademik. Dalam konteks pembelajaran IPS Terpadu, media game edukatif membantu siswa memahami konsep-konsep sosial yang kompleks melalui penyajian materi yang lebih kontekstual dan mudah dipahami (E. R. Nuraeni *et al.*, 2023; Tsalisa *et al.*, 2026).

Secara simultan, model pembelajaran STAD dan media game edukatif terbukti memberikan pengaruh yang sangat kuat terhadap hasil belajar siswa. Nilai koefisien determinasi sebesar 95% menunjukkan bahwa kombinasi kedua variabel tersebut mampu menjelaskan sebagian besar variasi hasil belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif yang didukung media digital interaktif merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS Terpadu. Selain itu, penelitian ini menemukan adanya perbedaan hasil belajar berdasarkan letak geografis sekolah. Sekolah yang berada pada wilayah yang lebih dekat dengan pusat layanan pendidikan cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan sekolah pada wilayah yang lebih jauh. Kondisi tersebut dapat dipengaruhi oleh ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan, akses terhadap sumber belajar, serta dukungan teknologi pembelajaran yang lebih memadai. Namun demikian, pengaruh geografis yang relatif kecil dibandingkan variabel STAD dan media game edukatif menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran tetap mampu menjadi faktor utama dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, model pembelajaran STAD merupakan variabel yang paling dominan memengaruhi hasil belajar siswa, diikuti oleh media game edukatif. Oleh karena itu, integrasi pembelajaran kooperatif dan pemanfaatan media game edukatif dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran IPS Terpadu untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai kondisi geografis sekolah.



KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) dan media game edukatif berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa SMP Negeri se-Kabupaten Toli-Toli. Penerapan pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan media pembelajaran interaktif terbukti mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi model pembelajaran STAD dan media game edukatif dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS Terpadu. Oleh karena itu, pemanfaatan model dan media pembelajaran yang inovatif perlu terus dikembangkan guna mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berorientasi pada peningkatan capaian belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, E., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Stad Berbantuan Media Manipulatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(2018), 542–548. <https://doi.org/7>. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4341>
- Ardiansyah, M. D., Dr. Agus Suprijono, M. S., Dr. Nuansa Bayu Segara, S.Pd., M. P., & Vriawan, D. B. (2025). Pengaruh Media Interaktif Berbasis Educaplay Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Terhadap Motivasi Siswa Dan Hasil Belajar Di Smp Sepuluh Nopember Sidoarjo. *Dialektika Pendidikan Ips*, 5(4), 88–98. <https://doi.org/5>. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/penips/article/view/71463>
- Ariningsih, N. L. T., Fitriani, H., & Safnowandi. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (Stad) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(4), 248–261. <https://doi.org/6>. <https://doi.org/10.36312/educatoria.v3i4.214>
- Dewi Nur Azizah. (2022). Pengaruh Student Teams Achievement Division (Stad) Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Geografi Di Sma. *Jambura Geo Education Journal*, 3(1), 28–35. <https://doi.org/10.34312/jgej.v3i1.13787>
- Hadi, I. Y. (2025). Efektivitas Perbedaan Metode Pembelajaran Quiz Team Dengan Metode Pembelajaran Stad Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Di Smpn 1 Jerowaru Effectiveness Of Differences Between Quiz Team Learning Methods And Stad Learning Methods On. *Aslamiah - Jurnal Pendidikan Ekonomi Sosial & Budaya*, 3(1), 54–70. <https://doi.org/1>. <https://doi.org/10.66886/aslamiah-jpesb.v3i1.166>
- Hayani, W., & Izar, S. L. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Student Team Achievement Divisions) Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas Xi Sma Islam Al-Ulum Terpadu Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Jurnal Mudabbir*, 5(2), 250–261. <https://doi.org/14>. <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i2.1169>



- Mulyani, S., Sudiyana, B., & Suwanto. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Stad , Jigsaw , Dan Konvensional Terhadap Hasil Belajar Membaca Teks Eksplanasi Siswa Kelas Vi Gugus Pangeran Diponegoro. *Jurnal Pendidikan*, 31(3), 333–348. <https://doi.org/8>. <https://doi.org/10.32585/Jp.V31i3.2852>
- Mutmainnah, N., Alonemarera, A. S., & Tendrita, M. (2025). Belajar Lebih Seru Dengan Canva : Video Interaktif Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Biologi Siswa Smp It Wihdatul Ummah Kolaka. *Simetris*. <https://doi.org/https://www.ejournal.teraskampus.id/index.php/simetris/article/view/452/151>
- Nadila, N. C., Wulandari, A. A., & Rachmadini, V. (2026). Penerapan Model Teams Games Tournament (Tgt) Dan Media Peta Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jipsh: Jurnal Ilmu Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 46–53. <https://doi.org/>. <https://doi.org/10.58472/Jipsh.V2i1.178>
- Nuraeni, E. R., Rustini, T., & Mulyana, A. (2023). Analisis Penggunaan Game Edukasi Wordwall Pada Pelajaran Ips Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (Jubpi)*, 1(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/Jubpi.V1i4.2031>
- Nuraeni, I., Saleh, Y. T., & Sunanih. (2025). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Negeri Cibungkul. *Edukasi Tematik : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(1), 34–41. <https://doi.org/4>. <https://doi.org/10.59632/Edukasitematik.V6i1.511>
- Putu, N., Kemuning, P., Agung, A., & Agung, G. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Berbantuan Media Poster Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa Siswa. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 10–20. <https://doi.org/2>. <https://doi.org/10.23887/Jmt.V3i1.54749>
- Septianingrum, A. D., Safitri, A., & Wahyuningsih, Y. (2023). Integrasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dalam Pembelajaran Ips Untuk Mengembangkan Karakter Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(3), 77–84. <https://doi.org/3>. <https://doi.org/10.5281/Zenodo.7605266>
- Setiyanto, M. M., Rustamana, A., Fadillah, M. A., Nurhasanah, A., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (Stad) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 1 Kota Serang. *Innovative: Journal Of Social Science Research Volume*, 4(2), 9024–9038. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/Innovative.V4i2.10572>
- Sirait, H. R., Karo-Karo, I. R., & Ginting, S. S. B. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar. *Relevan : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1). <https://doi.org/10>. <https://ejournal.yana.or.id/index.php/relevan/article/view/1252>
- Sugiyono. (2021). *Quantitative, Qualitative, And R&D Research Methods*. In Alfabeta.



Tsalisa, H. H., Putri, Z. I., Hermawan, N., & Wahyuningsih, Y. (2026). Penerapan Permainan Edukasi Dalam Pembelajaran Ips Sekolah Dasar Kelas Tinggi: Suatu Kajian Systematic Literature Review. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1). <https://doi.org/12>. <https://doi.org/10.24929/Alpen.V10i1.743>

