

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *LEARNING TOGETHER* BERBANTUAN MEDIA MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SDN 2 Pangenrejo, Purworejo )**

SKRIPSI



Oleh :  
Griva Anggriasari  
16.0305.0062

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2020**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *LEARNING TOGETHER* BERBANTUAN MEDIA MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SDN 2 Pangenrejo, Purworejo )**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi Pada  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2020**

PERSETUJUAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *LEARNING TOGETHER*  
BERBANTUAN MEDIA MONOPOLI TERHADAP  
HASIL BELAJAR MATEMATIKA**  
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SDN 2 Pangenrejo, Purworejo )

Diterima dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang



Dosen Pembimbing I

Drs. Tawil , M.Pd., Kons  
NIP. 19570108 198103 1 0003

Magelang, 2 Juli 2020  
Dosen Pembimbing II

Tria Mardiana, M.Pd  
NIK. 169008165

PENGESAHAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *LEARNING TOGETHER* BERBANTUAN MEDIA MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA (Penelitian pada Siswa Kelas IV SDN 2 Pangenrejo, Purworejo)**

Oleh:  
Griva Anggriasari  
16.0305.0062

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji :  
Hari : Kamis  
Tanggal : 30 Juli 2020

Tim Penguji Skripsi:

1. Drs. Tawil, M.Pd., Kons (Ketua/ Anggota)
2. Tria Mardiana, M.Pd (Sekretaris/ Anggota)
3. Dra. Indiaty, M.Pd (Anggota)
4. Galih Istiningsih, M.Pd (Anggota)



Mengesahkan  
Prof. Dr. Muhammad Japar, M. Si., Kons  
NIP. 19580912 198503 1 006

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Griva Anggriasari  
N.P.M : 16.0305.0062  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Learning Together*  
Berbatuan Media Monopoli terhadap Hasil Belajar  
Matematika

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang

Pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 2 Juli 2020  
Yang membuat pernyataan,



Griva Anggriasari  
16.0305.0062

## **HALAMAN MOTTO**

*“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”*

*(Al-Insyirah:6)*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Ilahi  
Rabbi, skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibuku tercinta, atas doa, kasih sayang dan dukungan yang selalu tercurahkan untukku.
2. Segenap keluarga dan Teman-teman yang selalu mendukung untuk selesai S1.
3. Almamaterku tercinta, Prodi PGSD  
FKIP UMMagelang

**Pengaruh Model Pembelajaran *Learning Together (LT)* Berbantuan  
Media Monopoli terhadap Hasil Belajar Matematika  
(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SDN 2 Pangenrejo, Purworejo)**

Griva Anggriasari

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Learning Together (LT)* berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD N 2 Pangenrejo, Purworejo.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pre eksperimen. Subjek penelitian dipilih secara Sampling Jenuh. Sampel yang diambil sebanyak 31 siswa, sedangkan populasi yang diambil juga sebanyak 31 siswa. Penelitian ini dilaksanakan selama empat hari yaitu pada tanggal 9 Maret 2020-12 Maret 2020. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes. Uji validitas instrumen tes menggunakan teknik korelasi *product moment* Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Analisis data menggunakan teknik statistik *Wilcoxon*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Learning Together (LT)* berbantuan media monopoli berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis uji *Wilcoxon* pada hasil *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, diperoleh nilai Z sebesar -2,038 dengan *Asymp. Sig 2 tailed* sebesar 0,042 ( $0,042 < 0,05$ ). Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Learning Together (LT)* berbantuan media monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar matematika.

**Kata Kunci:** pembelajaran *learning together (LT)*, hasil belajar matematika

**The Influence of Learning Together (LT) Model Assisted Monopoly Media  
toward Mathematic Learning Outcomes  
(The Research To 4th Grade Student In Primary School State 2 Pangenrejo,  
Purworejo)**

Griva Anggriasari

**ABSTRACT**

The aims of this research is to understand the influence of Learning Together model assisted monopoly media toward the 4th grade students in Primary Scool State 2 Pangenrejo, Purworejo.

This kind of research is pre experimental. The subjects of this reasearch have chosen by saturated sample. The sample that took from 31 students, while the population that took also from 31 students. This research was conducted on March 9 2020-March 12 2020. The method of collecting data by giving the test. The experiment validity instrument test using coleration technique product moment. Prerequisite experiment analysis consist of normality experiment and homogeneous experiment. Data analysis using statistic technique Wilcoxon.

The result of this research shows that Learning Together model with monopoly media giving positive influences toward mathematic learning outcomes. This is proved by the analysis result by Wilcoxon to pretest and posttest results. According to the result analysis and discussion was obtained Z Value with amount of -2,038 with Asymp. Sig 2 tailed with amount of 0,042 ( $0,042 < 0,05$ ). The result from this research could be concluded that using learning together model assisted monopoly media giving influence toward mathematic learning outcomes.

**Keywords:** learning together learning, mathematic learning outcomes

## **KATA PENGANTAR**

Puji Syukur *Alhamdulillah* kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam tak tetap tercurah kepada junjungan Baginda Nabi Agung Muhammad SAW yang telah menuntun umatnya dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Suliswiyadi, M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Ari Suryawan, M. Pd. Selaku KaProdi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Drs. Tawil, M.Pd., Kons. Selaku pembimbing I dan Tria Mardiana M.Pd. selaku pembimbing II, yang dengan penuh kesabaran dan perhatian telah membimbing peneliti sampai penulisan skripsi ini terselesaikan dengan baik.
5. Segenap dosen beserta staff Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan penelitian ini.
6. Siti Suminah, S.Pd. SD selaku kepala sekolah SD Negeri 2 Pangenrejo, Purworejo yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di kelas IV SD Negeri 2 Pangenrejo, Purworejo.

7. Rusmiati. S.Pd. SD selaku wali kelas kelas IV SD Negeri2 Pangenrejo yang telah membantu pelaksanaan penelitian di kelas IV SD Negeri 2 Pangenrejo dan semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi belum sempurna, oleh karena itu saran dan masukan diterima dengan senang hati untuk kebaikan kebenaran skripsi ini dan semoga skripsi ini bisa bermanfaat untuk kita semua.

Magelang, 2 Juli 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN PENEGAS .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
ABSTRAK .....	viii
ABSTRACT .....	ix
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	8
A. Hasil Belajar Matematika .....	8
B. Materi Keliling dan Luas Bangun Datar.....	10
C. Model Pembelajaran <i>Learning Together</i> .....	11
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Learning Together</i> .....	11
2. Langkah-langkah pembelajaran <i>Learning Together</i> .....	12
3. Kelebihan dan kekurangan model <i>Learning Together</i> .....	13

D. Media Monopoli .....	14
E. Model Pembelajaran <i>Learning Together</i> Berbantuan Media Monopoli.....	16
F. Penelitian yang Relevan .....	18
G. Kerangka Berpikir .....	20
H. Hipotesis Penelitian .....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	21
A. Rancangan Penelitian.....	21
B. Identifikasi Variabel Penelitian .....	22
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	22
1. Model pembelajaran <i>Learning Together</i> berbantuan Media Monopoli .	22
2. Hasil Belajar Matematika .....	23
D. Subjek Penelitian .....	24
1. Populasi .....	24
2. Sampel .....	24
3. Teknik Sampling .....	24
E. <i>Setting</i> Penelitian .....	24
F. Metode Pengumpulan Data.....	24
G. Instrumen Penelitian .....	25
H. Validitas dan Reliabilitas.....	28
1. Validitas.....	28
2. Reliabilitas .....	30
I. Prosedur Penelitian .....	31
1. Tahap persiapan penelitian .....	31
2. Pelaksanaan Penelitian .....	32
3. Tahap akhir penelitian .....	32
J. Uji Kualitas Butir Soal.....	32
1. Tingkat Kesukaran Butir Soal .....	32
2. Daya Beda Butir Soal .....	35
K. Metode Analisis Data .....	37
1. Uji Prasyarat Data .....	37
2. Uji Hipotesis.....	38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Hasil Penelitian.....	40
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	40
2. Deskripsi Data Penelitian.....	42
3. Uji Prasyarat Analisis.....	44
4. Uji Hipotesis.....	44
B. Pembahasan.....	47
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	49
A. Simpulan.....	49
B. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA.....	51
LAMPIRAN.....	55

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar .....	10
Tabel 2 Perbedaan Model Pembelajaran <i>Learning Together</i> berbantuan Media Monopoli dengan Model <i>Learning Together</i> .....	17
Tabel 3 <i>One Group Pretest Posttest</i> .....	21
Tabel 4 Kisi-Kisi Soal Tes. ....	26
Tabel 5 Hasil Validasi Butir Soal Pilihan Ganda.....	29
Tabel 6 Kategori Koefisien Reliabilitas.....	31
Tabel 7 Hasil Reliabilitas Butir Soal Pilihan Ganda.....	31
Tabel 8 Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal.....	34
Tabel 9 Koefisien Daya Beda. ....	36
Tabel 10 Hasil Daya Beda.....	36
Tabel 11 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	41
Tabel 12 Hasil Belajar Matematika.....	43
Tabel 13 Hasil Uji Normalitas. ....	44
Tabel 14 <i>Descriptive Statistics Uji Wilcoxon</i> .....	45
Tabel 15 <i>Rank Uji Wilcoxon</i> . ....	45
Tabel 16. Hasil Uji <i>Wilcoxon</i> .....	46

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Desain Media Monopoli.....	16
Gambar 2. Alur Kerangka Berpikir.....	20
Gambar 3. Diagram Batang Hasil Belajar Matematika .....	44

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian .....	56
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian .....	57
Lampiran 3. Surat Ijin Validasi Soal.....	58
Lampiran 4. Surat Keterangan Validasi Instrumen Dosen.....	59
Lampiran 5. Surat Keterangan Validasi Guru.....	60
Lampiran 6. Soal <i>Pretest-Posttest</i> .....	61
Lampiran 7. Daftar Nama Siswa.....	64
Lampiran 8. Silabus Pembelajaran.....	65
Lampiran 9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	67
Lampiran 10. Materi Ajar .....	91
Lampiran 11. Lembar Kerja Siswa .....	103
Lampiran 12. Hasil <i>Pretest</i> .....	156
Lampiran 13. Hasil <i>Posttest</i> .....	160
Lampiran 14. Daftar Nilai <i>Pretest-Posttest</i> .....	164
Lampiran 15. Hasil Validasi Dosen .....	165
Lampiran 16. Hasil Validasi Guru .....	183
Lampiran 17. Hasil Uji Validasi Soal .....	201
Lampiran 18. Hasil Uji Reliabilitas .....	202
Lampiran 19. Hasil Uji Normalitas.....	203
Lampiran 20. Hasil Uji Hipotesis .....	204
Lampiran 21. Dokumentasi Kegiatan .....	205

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Menurut UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Selain itu, dijelaskan pula bahwa Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar memiliki potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta tanggung jawab. Namun sampai saat ini, tujuan pendidikan nasional tersebut belum tercapai, salah satunya pada aspek kemandirian. Berdasarkan data survei tenaga kerja nasional, dari 131,01 juta masyarakat yang masuk angkatan kerja, sebanyak 7 juta atau 53,4 % menganggur, dan paling banyak pengangguran adalah dari lulusan diploma dan perguruan tinggi dengan kisaran 43,1 % (Bappenas, 2018). Fakta diatas menunjukkan bahwa pelaksanaan sistem pendidikan yang tertuang dalam UU Sisdiknas No 20 Tahun 2003 mengenai pengembangan potensi diri serta keterampilan yang dibutuhkan peserta didik. Oleh sebab itu, perlu adanya pembaharuan dasar guna meningkatkan kemajuan mutu pendidikan di Indonesia.

Kemajuan dalam dunia pendidikan perlu diwujudkan dengan kerjasama antara beberapa pihak yang dapat memajukan pendidikan itu sendiri. Salah satu pihak yang dapat memajukan pendidikan yaitu guru. Guru merupakan pihak pelaksana dalam kemajuan pendidikan, artinya guru harus dapat menciptakan situasi, memimpin, menggerakkan, dan mengarahkan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan rencana, dimana guru bertindak sebagai orang sumber (resource person), konsultan kepemimpinan yang bijaksana dalam demokratik dan humanistik (manusiawi) selama proses berlangsung (during teaching problem).

Guru hendaknya memberikan bekal dasar, pengetahuan serta keterampilan dasar yang bermanfaat bagi siswa. Hal tersebut selaras dengan tujuan pendidikan dalam ruang lingkup pendidikan dasar. Terdapat beberapa bidang studi atau mata pelajaran pada pendidikan dasar, salah satunya yaitu matematika.

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang menggunakan keterampilan berhitung yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah. Menurut Hermawan, dkk (2009:27) mata pelajaran matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan komunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan salah satu ilmu pasti, namun justru kebanyakan siswa menganggap bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit

dipahami. Hal tersebut menyebabkan kurang maksimalnya hasil belajar siswa khususnya matematika.

Terkait dengan hal tersebut, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru kelas IV SD N 2 Pangenrejo pada hari Jumat, 4 Oktober 2019, bahwa terdapat siswa kelas IV sekolah tersebut hasil belajar matematika kurang maksimal dan materi pelajaran yang paling dianggap sulit bagi siswa yaitu materi keliling dan luas bangun datar. Pembelajaran matematika pada sekolah tersebut pun belum menerapkan prinsip PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan, terdapat beberapa anak yang mengalami kesulitan saat mengerjakan matematika khususnya materi keliling dan luas bangun datar, saat pembelajaran pun siswa pasif dan tidak berani untuk mengerjakan soal didepan kelas. Mereka beranggapan jika materi matematika terlalu sulit dan banyak sehingga mereka mengalami kesulitan untuk memahaminya. Terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar matematika, diantaranya memilih model pembelajaran yang inovatif dan interaktif, memberi motivasi, dan menggunakan media pembelajaran yang mampu menunjang proses pembelajaran agar menjadi lebih bermakna.

Model pembelajaran yang inovatif dan interaktif, dapat membantu siswa agar merasa tertarik dan menyukai pelajaran matematika, tentunya apabila siswa merasa tertarik dan menyukai pelajaran matematika, akan berdampak positif pada hasil belajar siswa. Tidak hanya itu, sangat penting

diterapkannya model pembelajaran yang inovatif dan interaktif, karena sejatinya anak usia IV SD sudah memasuki tahapan operasional konkret yaitu usia 10 tahun, dimana usia tersebut anak telah memiliki kecakapan berpikir logis, namun hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret. Oleh sebab itu, menyajikan matematika dengan model pembelajaran yang inovatif tentunya dapat mengembangkan cara berpikir anak agar lebih terampil dengan matematika.

Terdapat banyak model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika, salah satunya yaitu model pembelajaran *Cooperatif Learning* tipe *Learning Together*. Model pembelajaran *Cooperatif Learning* tipe *Learning Together* merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan pada empat aspek yaitu interaksi tatap muka, kemampuan siswa dalam mengembangkan pemikirannya melalui penukaran gagasan antarkelompok, tanggung jawab individual dan kemampuan interpersonal siswa sehingga dapat dikatakan jika model pembelajaran *Learning Together* merupakan model pembelajaran yang berupaya mengasah kemampuan berpikir siswa yang dibangun melalui kerjasama kelompok dan tim serta dapat bermanfaat untuk memaksimalkan hasil belajar matematika siswa.

Guna mencapai pembelajaran yang lebih bermakna untuk memaksimalkan hasil belajar matematika siswa, maka peneliti membuat sebuah media pembelajaran yang diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dengan menggunakan prinsip PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) melalui media

pembelajaran yaitu Monopoli Matematika. Media monopoli tersebut juga dikombinasikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together*. Adanya kombinasi media dan model pembelajaran tersebut diharapkan mampu membantu meningkatkan hasil belajar matematika khususnya materi keliling dan luas bangun datar.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijumpai peneliti, adapun yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar matematika siswa pada ranah kognitif kurang maksimal khususnya pada materi keliling dan luas bangun datar.
2. Siswa kurang memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.
3. Metode pembelajaran yang digunakan guru belum beragam.
4. Pembelajaran yang belum menerapkan prinsip PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan), sehingga siswa cenderung merasa bosan dalam pembelajaran

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan hasil identifikasi masalah diatas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini hanya dibatasi mengenai pengaruh model

pembelajaran *learning together* berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV pada materi keliling dan luas bangun datar.

#### **D. Perumusan Masalah**

Adapun yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah:“ adakah pengaruh model pembelajaran *Learning Together* berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD N 2 Pangenrejo? ”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah : Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Learning Together* berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD N 2 Pangenrejo.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan harapan mampu memberikan manfaat bagi berbagai pihak baik secara teoritis maupun secara praktis. Manfaat dari penelitian ini diantaranya

1. Manfaat teoritis, secara umum penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa melalui model pembelajaran *Learning Together* dan media monopoli
2. Manfaat praktis
  - a. Bagi penulis, penulis mendapatkan wawasan dan pengalaman langsung yang dapat dipergunakan untuk kedepannya

- b. Bagi guru, menambah wawasan tentang model pembelajaran *Learning Together* sehingga dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang dipergunakan selama pembelajaran, serta meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran.
- c. Bagi siswa, meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa, memberikan pengalaman belajar menarik bagi siswa serta menumbuhkan minat belajar terhadap pembelajaran.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Hasil Belajar Matematika

Belajar merupakan suatu aktivitas dilakukan secara disengaja dalam upaya memperoleh perubahan dan perbaikan. Hal ini sesuai pendapat Suyono dan Hariyanto (2011: 9) bahwa "belajar adalah suatu aktivitas atas suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian". Menurut Hamalik (2009: 27) bahwa "belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experience*)". Sedangkan menurut Shaleh (2009:207) belajar adalah suatu bentuk perubahan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan

Kegiatan belajar yang dilakukan menghasilkan suatu hasil dalam bentuk perubahan ke arah yang lebih baik yang disebut hasil belajar. Hasil belajar mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini sesuai pendapat Sudjana (2009:3) bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Sedangkan menurut Supardi (2011: 194) bahwa "hasil belajar adalah pola-pola perubahan tingkah

laku seseorang yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan atau psikomotor setelah menempuh kegiatan belajar tertentu yang tingkat kualitas perubahannya sangat ditentukan oleh faktor-faktor yang ada dalam diri siswa dan lingkungan sosial yang mempengaruhinya”.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum pendidikan di tingkat SD. Matematika merupakan pelajaran yang berkaitan dengan bilangan atau angka, hubungan-hubungan, dan logika. Menurut Suriasumantri (2009: 109) bahwa “matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin kita sampaikan.” Sedangkan menurut Suhendri (2011: 32) bahwa “matematika adalah ilmu tentang bilangan, bangun, hubungan-hubungan konsep, dan logika dengan menggunakan bahasa lambang atau simbol dalam menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari”.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa “hasil belajar matematika adalah puncak dari kegiatan belajar yang berupa perubahan dalam bentuk kognitif, afektif, dan psikomotor dalam hal kemampuan tentang kemampuan bilangan, bangun, hubungan-hubungan konsep dan logika yang berkesinambungan serta dapat diukur atau diamati.

Terkait dalam hal tersebut, penelitian ini berfokus pada hasil belajar dalam ranah kognitif yang mencakup kegiatan mental (otak) siswa, yang terdiri dari pengetahuan, pemaahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.

## B. Materi Keliling dan Luas Bangun Datar

Bangun datar adalah bagian dari bidang datar yang dibatasi oleh garis-garis lurus atau lengkung. Bangun datar atau bangun dua dimensi adalah kurva tertutup sederhana yang terletak pada bidang (Imam Roji:1997) Bangun datar yang dipelajari disini yaitu persegi, persegi panjang dan segitiga.

Keliling bangun datar merupakan jumlah keseluruhan sisi yang dimiliki oleh suatu bangun datar. Sedangkan luas bangun datar merupakan banyaknya persegi ( $^2$ ) dengan sisi satuan panjang yang menutupi seluruh bangun datar tersebut.

Satuan-satuan yang biasanya digunakan dalam keliling bangun datar yaitu meter (m) dan centimeter (cm). Sedangkan satuan-satuan yang biasanya digunakan dalam luas bangun datar yaitu meter persegi ( $m^2$ ) dan centimeter persegi ( $cm^2$ ).

Berikut ini merupakan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) materi Keliling dan Luas Bangun Datar pada kelas IV:

Tabel 1.  
Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.	3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.	4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa	

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
<p>ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.</p> <p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p>	

### C. Model Pembelajaran *Learning Together*

#### 1. Pengertian Model Pembelajaran *Learning Together*

Menurut Fathurrohman (2015:68) Model pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together* (belajar bersama) pertama kali dikembangkan oleh David Johnson dan Roger Johnson di Universitas Minnesota pada tahun 1999. Menurut model ini, siswa dibentuk menjadi 4-5 siswa yang heterogen untuk mengerjakan sebuah lembar tugas. Setiap kelompok hanya diberikan satu lembar kerja saja. Mereka kemudian diberikan pujian dan penghargaan berdasarkan hasil kerja kelompok. Menurut model ini juga, setiap kelompok diarahkan untuk melakukan kegiatan-kegiatan guna membangun kekompakan kelompok terlebih dahulu dan diskusi tentang bagaimana sebaiknya mereka bekerja sama dalam kelompok.

Tujuan pembelajaran tipe *Learning Together* ini setiap kelompok diharapkan dapat membangun dan menilai sendiri kinerja kelompok

mereka. Masing-masing kelompok harus bisa memperlihatkan bahwa kelompok mereka adalah kelompok yang kompak baik dalam hal diskusi maupun dalam hal mengerjakan soal. Setiap anggota kelompok juga bertanggung jawab atas hasil yang mereka peroleh. Jika hasil tersebut belum maksimal atau lebih rendah dari kelompok lain, maka mereka harus meningkatkan kinerja kelompoknya (Slavin, 2008)

## 2. Langkah-langkah pembelajaran *Learning Together*

Berikut ini merupakan langkah pembelajaran *Learning Together* menurut Fathurrohman (2015:68-69):

- a. Guru menyajikan pelajaran
- b. Membentuk kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa secara heterogen.
- c. Masing-masing kelompok menerima lembar tugas untuk bahan diskusi dan menyelesaikannya.
- d. Beberapa kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya.
- e. Pemberian pujian dan penghargaan berdasarkan hasil kerja kelompok.

Bentuk penghargaan dan pujian yang diberikan kepada kelompok berdasarkan pada pembelajaran individual semua anggota kelompok sehingga dapat meningkatkan pencapaian siswa dan memiliki pengaruh positif pada hasil yang dikeluarkan.

### 3. Kelebihan dan kekurangan model *Learning Together*

Jarolimek dan Parker (1993: 24-25) dalam Dwi Artini (2012: 66) mengatakan bahwa *Learning Together* memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan.

Kelebihan model pembelajaran *Learning Together* antara lain:

- a. Dapat memperluas wawasan siswa.
- b. Mengajarkan kerjasama, tanggung jawab dan disiplin pada siswa.
- c. Meningkatkan kreativitas dan kemampuan siswa dalam berpikir kritis.
- d. Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran karena diberi bahan diskusi oleh guru dan harus berpikir kritis dalam menyelesaikan tugas dari guru.
- e. Siswa termotivasi untuk memperdalam pemahamannya menguasai materi.

Kekurangan model pembelajaran *Learning Together* yaitu :

- a. Hanya cocok diterapkan untuk kegiatan diskusi atau presentasi.
- b. Memerlukan waktu yang relatif lama dan sedikit membosankan.
- c. Tidak dapat melihat kemampuan masing-masing siswa karena mereka bekerja dalam kelompok.
- d. Kemungkinan terdapat siswa yang mengambil jalan pintas dengan meminta tolong pada temannya untuk mencari jawaban

#### **D. Media Monopoli**

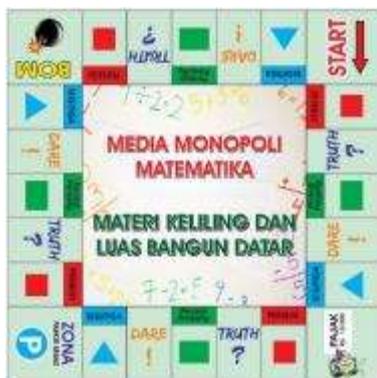
Monopoli adalah satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem permainan dengan memasukan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta permainan. Media monopoli adalah suatu media yang dibuat dari permainan monopoli. Namun media monopoli berbeda dengan permainan monopoli yang terjual dipasaran. Media monopoli ini di desain untuk membantu siswa untuk memahami materi keliling dan luas bangun datar. Alat dan bahan yang digunakan untuk pembuatan media monopoli ini yaitu kayu, pengunci, kertas banner, dadu, gunting, kertas buffalo, triplek, kenir, uang mainan, pion pemain dan lem. Berikut ini merupakan petunjuk penggunaan dari media monopoli:

1. Petunjuk Penggunaan:
  - a. Dalam satu kelas, siswa dibagi menjadi menjadi 5-6 kelompok.
  - b. Tiap kelompok disediakan papan monopoli beserta perangkatnya.
  - c. Tiap kelompok diminta untuk menentukan giliran.
  - d. Penggunaan media monopoli dimulai pada petak *start*. Pemain mulai menjalankan biji-biji pemain secara bergiliran.
  - e. Pada tiap kotak, pemain akan diberi tantangan sesuai ketentuan:
    - 1) Apabila pemain berhenti di petak persegi, maka pemain mengambil kartu soal persegi yang teratas dan membukanya untuk menjawab pertanyaan di kotak soal persegi. Apabila

mampu menjawab, maka pemain akan mendapatkan uang dari bank sesuai dengan ketentuan.

- 2) Apabila pemain berhenti di petak persegi panjang, maka pemain mengambil kartu soal persegi panjang yang teratas dan membukanya untuk menjawab pertanyaan di kotak soal persegi panjang. Apabila mampu menjawab, maka pemain akan mendapatkan uang dari bank sesuai dengan ketentuan.
- 3) Apabila pemain berhenti di petak segitiga, maka pemain mengambil kartu soal segitiga yang teratas dan membukanya untuk menjawab pertanyaan di kotak soal segitiga. Apabila mampu menjawab, maka pemain akan mendapatkan uang dari bank sesuai dengan ketentuan.
- 4) Apabila pemain berhenti di petak *truth*, maka pemain mengambil kartu *truth* yang teratas dan membukanya untuk menjawab pertanyaan di kotak *truth*. Apabila tidak mau menjawab maka didenda Rp. 10.000 yang diberikan kepada bank.
- 5) Apabila pemain berhenti di petak *dare*, maka pemain mengambil kartu *dare* yang teratas dan membukanya untuk menjawab tantangan di kotak *dare*. Apabila tidak mau menjawab maka didenda Rp. 10.000 yang diberikan kepada bank.

- 6) Apabila pemain berhenti di petak bom, maka pemain mendapatkan hukuman yaitu tidak boleh bermain sebanyak 1 putaran.
- 7) Apabila pemain berhenti di petak parkir bebas, maka pemain mendapatkan keuntungan yaitu bebas meletakkan biji pemain atau pion di petak yang di inginkan. Dimana petak tersebut terdiri dari petak *truth*, *dare*, persegi, persegi panjang dan segitiga.
- 8) Apabila pemain berhenti di petak pajak, maka pemain berkewajiban untuk membayar pajak sebesar Rp. 10.000 kepada bank.



Gambar 1.

Desain Media Monopoli

#### E. Model Pembelajaran *Learning Together* Berbantuan Media Monopoli

Model pembelajaran *Learning Together* merupakan model pembelajaran yang berupaya mengasah kemampuan berpikir siswa yang dibangun melalui kerjasama kelompok dan tim serta dapat bermanfaat untuk memaksimalkan hasil belajar matematika siswa.

Penggunaan bantuan media monopoli untuk memberikan variasi dalam mengatasi sikap pasif siswa. Merujuk dari Sadiman (2011: 7) media digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Monopoli adalah satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem permainan dengan memasukan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta permainan. Adapun kelengkapan dari model pembelajaran *Learning Together* berbantuan permainan monopoli adalah papan permainan, dadu, kartu soal (Suwanda: 2008).

Tabel 2.  
Perbedaan Model *Learning Together* Berbantuan Media Monopoli dengan Model *Learning Together*

<b>Model Pembelajaran <i>Learning Together</i></b>	<b>Model Pembelajaran <i>Learning Together</i> Berbantuan Media Monopoli</b>
Tahap 1 : Penyajian Pelajaran	Tahap 1 : Penyajian Pelajaran
Menyajikan pelajaran sesuai dengan materi.	Menyajikan pelajaran yang mencakup karakteristik serta keliling dan luas bangun persegi, persegi panjang dan segitiga menggunakan media monopoli
Tahap 2 : Pembentukan kelompok	Tahap 2 : Pembentukan kelompok
Membentuk kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa secara heterogen	Membentuk kelompok yang beranggotakan 5-6 siswa kemudian dikoordinasikan untuk bergabung dengan kelompoknya guna melaksanakan diskusi

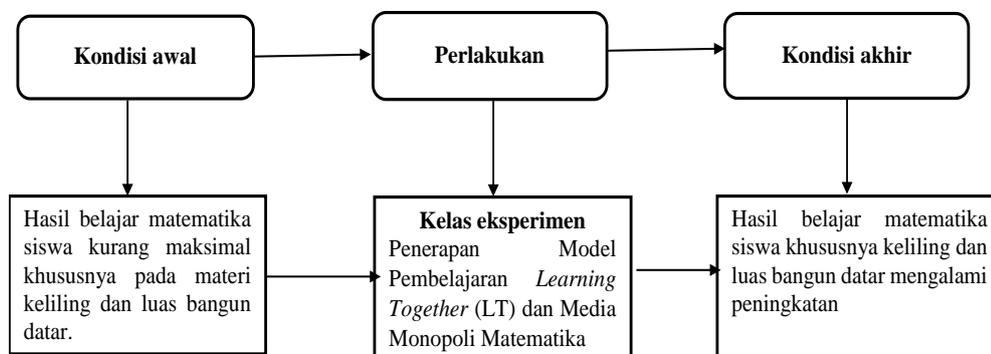
<b>Model Pembelajaran <i>Learning Together</i></b>	<b>Model Pembelajaran <i>Learning Together</i> Berbantuan Media Monopoli</b>
	bersama serta mendengarkan penjelasan mengenai tata aturan diskusi.
Tahap 3 : Pengorganisasian kerja	Tahap 3 : Pengorganisasian kerja
Siswa mendapatkan lembar tugas.	Siswa mendapatkan lembar kerja dan mulai berdiskusi menggunakan media monopoli. Siswa juga diminta untuk menjawab soal yang terdapat di monopoli secara berkelompok.
Tahap 4 : Presentasi	Tahap 4 : Presentasi
Perwakilan tiap kelompok menyampaikan hasil diskusi.	Perwakilan tiap kelompok menyampaikan hasil diskusinya mengenai soal yang terdapat di media monopoli.
Tahap 5 : Pemberian pujian	Tahap 5 : Pemberian pujian
Kelompok yang menjalankan diskusinya dengan baik mendapatkan penghargaan.	Kelompok yang menjalankan diskusi dan mempresentasikan hasil diskusinya dengan baik serta siswa yang aktif dan antusias selama pembelajaran menggunakan media monopoli, mendapatkan penghargaan.

## **F. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini merupakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelum penelitian ini. Penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Adapun penelitian terdahulu yang telah dilakukan adalah:

1. I Kadek Darma Yoga Andika Wirayana, I Dewa Kade Tastra, Nyoman Kusmariyatni (2017) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Learning Together* Berbantuan Power Point terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V, hasilnya menunjukkan bahwa Model Kooperatif Tipe *Learning Together* Berbantuan Power Point berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas V. Hal tersebut terbukti dengan rata-rata kelompok eksperimen sebesar 25, sedangkan rata-rata kelompok kontrol yaitu 17,4. Persamaan penelitian ini dengan penelitian relevan adalah pada model yang digunakan yaitu menggunakan model pembelajaran *Learning Together*. Perbedaannya pada media pembelajaran yang digunakan, variabel terikat penelitian, subjek dan tempat penelitian.
2. A.Y. Soengeng dan Sri Kartika Sinta Dewi (2013) dalam penelitiannya yang berjudul Keefektifan Metode Permainan Monopoli Materi Operasi Hitung terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas I SD Negeri 1 Kedungsuren Kendal, hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli efektif terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi operasi hitung pada siswa kelas I SD Negeri 1 Kedungsuren Kendal. Persamaan penelitian ini dengan penelitian relevan adalah pada penggunaan media monopoli terhadap hasil belajar matematika siswa. Perbedaannya pada penggunaan model pembelajaran *Learning Together*, subjek dan tempat penelitian.

## G. Kerangka Berpikir



Gambar 2.  
Alur Kerangka Berpikir

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti, bahwa siswa SD N 2 Pangenrejo, Purworejo khususnya kelas IV yaitu hasil belajar matematika hasil belajar matematika kurang maksimal khususnya pada materi keliling dan luas bangun datar. Oleh sebab itu, peneliti berupaya membantu memecahkan masalah tersebut dengan adanya menerapkan model pembelajaran *Learning Together* dengan Media Monopoli Matematika, dengan tujuan hasil belajar matematika siswa khususnya materi keliling dan luas bangun datar mengalami peningkatan.

## H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis dari penelitian ini adalah ada pengaruh model pembelajaran *Learning Together* Berbantuan Media Monopoli terhadap Hasil Belajar Matematika.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *pre eksperimen* dengan desain *One Group Pretest Posttest*. Menurut Sugiono (2010:109) bahwa penelitian *pre eksperimen* hasilnya merupakan variabel dependen bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal tersebut terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random. Desain ini melibatkan satu kelompok yang diberi *pretest* ( $O_1$ ), diberi *treatment* (X), dan diberi *posttest* ( $O_2$ ). Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.  
*One Group Pretest Posttest*

<b>Pretest</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Posttest</b>
$O_1$	X	$O_2$

Keterangan :

$O_1$  : Pemberian *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X : Perlakuan pada kelas yang diuji menggunakan kombinasi model pembelajaran *Learnig Together* dengan media monopoli.

$O_2$  : Pemberian *Posttest* (sesudah diberi perlakuan)

## B. Identifikasi Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Berikut penjabaran kedua variabel:

1. Variabel bebas atau *Independent Variable* (X) adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel bebas yaitu Model Pembelajaran *Learning Together* Berbantuan Media Monopoli Matematika.
2. Variabel terikat atau *Dependent Variable* (Y) yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat yaitu hasil belajar matematika siswa.

## C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut

:

1. Model pembelajaran *Learning Together* berbantuan Media Monopoli

Model pembelajaran *Learning Together* merupakan model pembelajaran yang berupaya mengasah kemampuan berpikir siswa yang dibangun melalui kerjasama kelompok dan tim serta dapat bermanfaat untuk memaksimalkan hasil belajar matematika siswa. Hal tersebut dikarenakan matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit bagi siswa sehingga dibutuhkan kerjasama atau berkelompok dalam menyelesaikan permasalahannya. Model ini menekankan pada kerjasama

kelompok sekaligus dapat melakukan tutor sebaya sehingga siswa yang mampu menyelesaikan permasalahan dapat membantu siswa yang kurang mampu. Menurut Jerolimek dan Parker (1993:24-25) dalam Dwi Artini (2012:66) model ini memiliki beberapa manfaat yaitu mengajarkan kerjasama serta tanggung jawab dan disiplin siswa, meningkatkan kreativitas dan berpikir kritis siswa, dapat memperluas wawasan siswa, siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi memperdalam pemahamannya terhadap materi.

Media Monopoli adalah suatu media yang dibuat dari permainan monopoli. Namun media monopoli berbeda dengan permainan monopoli yang terjual dipasaran. Media monopoli ini di desain sesuai dengan kompetensi dasar, indikator serta tujuan pembelajaran untuk membantu siswa untuk memahami materi keliling dan luas bangun datar.

## 2. Hasil Belajar Matematika

Hasil Belajar Matematika yaitu puncak dari kegiatan belajar yang berupa perubahan dalam bentuk kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam hal kemampuan tentang kemampuan bilangan, bangun, hubungan-hubungan konsep dan logika yang berkesinambungan serta dapat diukur atau diamati. Hasil belajar yang teliti yang hasil belajar matematika pada materi keliling dan luas bangun datar. Bangun datar yang dimaksud yaitu persegi, persegi panjang dan segitiga.

#### **D. Subjek Penelitian**

##### 1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD N 2 Pangenrejo yang berjumlah 31 siswa.

##### 2. Sampel

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD N 2 Pangenrejo dengan jumlah 31 siswa. Sampel tersebut dipilih secara jenuh atau sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel.

##### 3. Teknik Sampling

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel jenuh disebut juga dengan istilah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2014:118). Alasan menggunakan sampling jenuh yaitu semua sampel yang digunakan dapat dijadikan sebagai populasi.

#### **E. Setting Penelitian**

*Setting* penelitian adalah tempat dimana penelitian akan dilaksanakan.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Pangenrejo.

#### **F. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu Metode Tes. Menurut Arikunto (2015:67) tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan

aturan-aturan yang telah ditentukan. Tes digunakan untuk mengukur sejauh mana seorang siswa telah menguasai pelajaran yang disampaikan terutama meliputi aspek pengetahuan dan keterampilan. Adapun rumus tes menurut Linn dan Gronlund (1985), yakni: *“Test is an instrument of systematic procedure for measuring a sample of behavior by posing a set of questions in a uniform manner. Because a test a form of assesment, test also answer the question ‘how well does the individual perform-either in comparison with others or in comparison with a domain of performance task”*.

Alat penilaian teknik tes yaitu: (a) tes tertulis, merupakan tes atau soal yang harus diselesaikan oleh siswa secara tertulis; (b) tes lisan, merupakan sekumpulan tes atau soal atau tugas pertanyaan yang diberikan kepada siswa dan dilaksanakan dengan cara tanya jawab; dan (c) tes perbuatan, merupakan tugas yang pada umumnya berupa kegiatan kegiatan praktek atau melakukan kegiatan yang mengukur keterampilan.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa pilihan ganda. Tes tertulis dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika siswa materi keliling dan luas bangun datar dalam ranah kognitif.

## **G. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Arikunto, 2016:101). Instrumen penelitian berfungsi sebagai alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam

mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih mudah diolah (Arikunto, 2006:57).

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah soal. Soal yang digunakan yaitu soal tertulis berbentuk pilihan ganda sejumlah 45 soal, dan materi soal adalah keliling dan luas bangun datar. Soal ini mencakup ranah kognitif dan dilengkapi dengan kisi-kisi sebagai panduan pembuatan soal.

Berikut ini adalah kisi-kisi soal tes objektif yang akan diberikan kepada siswa:

Mata Pelajaran : Matematika

Kurikulum acuan : Kurikulum 2013

Kompetensi inti : 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Tabel 4.  
Kisi-Kisi Soal Tes

No.	Kompetensi Dasar	Hasil belajar	Jenjang kemampuan	Indikator	Ranah kognitif	Jumlah soal	Jenis soal
1.	3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas, persegi panjang dan segitiga serta hubungan pangkat dua	Kognitif	Menerapkan	3.9.1 Menghitung keliling dan luas persegi 3.9.2 Menghitung keliling dan luas persegi panjang 3.9.3	C3	1,2,3,26,27,3237(7 soal) 9,13,28,29,31,38(6 soal)	Pilihan ganda



## H. Validitas dan Reliabilitas

### 1. Validitas

Menurut Arifin (2016:248), validitas ini menunjukkan suatu derajat, ada yang sempurna, ada yang sedang dan ada pula yang rendah. Validitas selalu dihubungkan dengan suatu putusan atau tujuan yang spesifik. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan validasi ahli (*Expert Judgement*) dan validasi tes (*test validity*).

#### a. Validasi ahli (*Expert Judgement*)

Validasi ahli yaitu validasi yang dilakukan dengan bantuan ahli. Validasi ahli dilakukan pada perangkat pembelajaran meliputi RPP dilengkapi dengan lampiran dan lembar kerja siswa. Validator dalam uji validasi ahli adalah dosen PGSD yaitu Dhuta Sukmarani, M.Si dan guru kelas IV SD Negeri 2 Pangenrejo yaitu Rusmiati, S.Pd. SD. Hasil dari validasi ahli ini diperoleh bahwa semua instrumen peneliian dinilai sangat layak digunakan untuk penelitian.

#### b. Validitas tes (*test validity*)

Validitas instrumen menunjukkan bahwa hasil dari suatu pengukuran menggambarkan segi atau aspek yang diukur (Sudjana, 2015: 228). Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan bantuan *IMB SPSS 21*. Teknik yang digunakan untuk uji validitas yaitu dengan menggunakan teknik korelasi *product moment* dari *Karl Pearson*. Kriteria pengambilan keputusan yaitu, soal dikatakan valid apabila nilai  $r$  hitung lebih besar dari nilai  $r$  tabel pada taraf signifikansi 5% .

Tabel 5.  
Hasil Validasi Butir Soal Pilihan Ganda

<b>Nomor Soal</b>	<b>r tabel</b>	<b>r hitung</b>	<b>Keterangan</b>
1.	0,4132	0,218	Tidak Valid
2.	0,4132	0,247	Tidak Valid
3.	0,4132	-0,041	Tidak Valid
4.	0,4132	0,013	Tidak Valid
5.	0,4132	-,0033	Tidak Valid
6.	0,4132	0,440	Valid
7.	0,4132	-0,191	Tidak Valid
8.	0,4132	0,459	Valid
9.	0,4132	0,100	Tidak Valid
10.	0,4132	0,440	Valid
11.	0,4132	-0,150	Tidak Valid
12.	0,4132	0,299	Tidak Valid
13.	0,4132	0,476	Valid
14.	0,4132	0,346	Tidak Valid
15.	0,4132	0,515	Valid
16.	0,4132	0,463	Valid
17.	0,4132	0,231	Tidak Valid
18.	0,4132	0,160	Tidak Valid
19.	0,4132	0,459	Valid
20.	0,4132	0,402	Tidak Valid
21.	0,4132	0,170	Tidak Valid
22.	0,4132	0,247	Tidak Valid
23.	0,4132	0,440	Valid
24.	0,4132	0,597	Valid
25.	0,4132	0,182	Tidak Valid
26.	0,4132	0,537	Valid
27.	0,4132	0,211	Tidak Valid
28.	0,4132	0,554	Valid
29.	0,4132	0,456	Valid
30.	0,4132	0,259	Tidak Valid
31.	0,4132	0,465	Valid
32.	0,4132	0,436	Valid
33.	0,4132	####	Tidak Valid
34.	0,4132	0,422	Valid
35.	0,4132	0,467	Valid
36.	0,4132	0,223	Tidak Valid
37.	0,4132	0,647	Valid
38.	0,4132	0,509	Valid
39.	0,4132	0,363	Tidak Valid
40.	0,4132	0,284	Tidak Valid
41.	0,4132	0,462	Valid
42.	0,4132	0,526	Valid

Nomor Soal	r tabel	r hitung	Keterangan
43.	0,4132	0,422	Valid
44.	0,4132	0,504	Valid
45.	0,4132	0,472	Valid

Berdasarkan tabel 6 hasil validasi butir soal, dari 45 subjek uji coba soal dengan nilai  $r_{\text{tabel}}$  0,4132 dan taraf signifikan 5% diperoleh **23 soal pilihan ganda yang valid**. Semua indikator yang telah dirumuskan dalam kisi soal telah mewakili soal-soal yang valid tersebut, sehingga soal pilihan ganda yang valid dapat digunakan.

## 2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah tingkat atau derajat konsistensi dari suatu instrumen. Reliabilitas tes berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu tes teliti dan dapat dipercaya sesuai kriteria yang telah ditetapkan. Suatu tes dapat dikatakan reliabel apabila selalu memberikan hasil yang sama bila diteskan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda.

Uji reliabilitas yang digunakan yaitu uji *alpha cronbach*. Menurut Syofian Siregar (2013:57) uji *alpha cronbach* digunakan untuk menentukan apakah suatu instrumen penelitian reliabel atau tidak. Instrumen dikatakan reliabel apabila berdasarkan hasil analisis item memperoleh nilai *alpha* lebih besar dari 0,05 atau 5% dalam perhitungan menggunakan *cronbach alpha* dengan bantuan program *IMB SPSS versi 21*. Kategori koefisien reliabilitas (Guilford, 1956:145) adalah

Tabel 6.  
Kategori Koefisien Reliabilitas

<b>Nilai Koefisien Reliabilitas</b>	<b>Kategori</b>
0,80-1,00	Sangat tinggi
0,60-0,80	Tinggi
0,40-0,60	Sedang
0,20-0,40	Rendah

Adapun hasil perhitungan reliabilitas soal disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 7.  
Hasil Reliabilitas Butir Soal Pilihan Ganda

Cronbach's Alpha	N of items	Keterangan
,871	23	Sangat tinggi

Hasil uji reliabilitas soal pilihan ganda dengan nilai rtabel sebesar 0,4132 dan N sejumlah 23 pada taraf signifikan 5% diperoleh nilai alpha sebesar 0,871 termasuk dalam kriteria “sangat tinggi”. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka soal tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan.

## I. Prosedur Penelitian

Penelitian ini meliputi tiga tahap yaitu tahap persiapan penelitian, tahap pelaksanaan penelitian, dan tahap akhir penelitian, berikut penjabarannya:

1. Tahap persiapan penelitian
  - a. Mengumpulkan dan mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan masalah penelitian (bahan-bahan dan literatur)
  - b. Mengajukan permohonan izin untuk melakukan penelitian kepada kepala sekolah SD N 2 Pangenrejo, Purworejo.

- c. Mempersiapkan instrumen yang dibutuhkan untuk melaksanakan penelitian berupa RPP, materi, instrumen penilaian serta soal *pretest* dan *posttest*.
2. Pelaksanaan Penelitian
    - a. Memberikan tes awal untuk mengukur hasil belajar matematika siswa sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan *pretest*
    - b. Memberikan perlakuan yaitu dengan cara menerapkan model pembelajaran *Learning Together* (LT) dan media monopoli matematika selama pembelajaran
    - c. Memberikan tes akhir untuk mengukur peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan *posttest*.
  3. Tahap akhir penelitian
    - a. Mengolah data hasil *pretest* dan *posttest* serta menganalisis instrumen lain.
    - b. Menganalisis data hasil penelitian dan membahas temuan penelitian
    - c. Memberikan kesimpulan berdasarkan hasil pengolahan data.

#### **J. Uji Kualitas Butir Soal**

Sebelum melakukan eksperimen, terlebih dahulu dilakukan uji terhadap instrumen penelitian yaitu soal dengan melakukan analisis kualitas butir soal yang terdiri dari:

1. Tingkat Kesukaran Butir Soal

Perhitungan tingkat kesukaran soal adalah pengukuran seberapa besar derajat kesukaran soal. Jika suatu soal memiliki tingkat kesukaran

yang seimbang, maka dapat dikatakan bahwa soal tersebut baik. Untuk mengukur tingkat kesukaran soal objektif dapat dilakukan dengan rumus yaitu

$$TK : \frac{(Wl+Wh)}{(nL+nH)} \times 100\%$$

Keterangan :

TK : Tingkat Kesukaran

Wl: jumlah peserta didik yang menjawab salah dari kelompok bawah

Wh: jumlah peserta didik yang menjawab salah dari kelompok atas

nL: jumlah kelompok bawah

nH: jumlah kelompok bawah

Sebelum menggunakan rumus diatas, harus ditempuh terlebih dahulu langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menyusun lembar jawaban peserta didik dari skor tertinggi ke skor terendah.
- b. Mengambil 27% lembar jawaban dari atas yang selanjutnya disebut dengan kelompok atas, dan 27% dari bawah yang disebut dengan kelompok bawah.
- c. Membuat tabel untuk mengetahui jawaban (benar atau salah) dari setiap peserta didik baik untuk kelompok atas maupun kelompok bawah. Jika jawaban peserta didik benar maka beri tanda + (plus), begitu pula sebaliknya, jika jawaban peserta didik salah beri tanda – (minus).

Adapun kriteria penafsiran tingkat kesukaran soal adalah sebagai berikut

- a. Jika jumlah presentase 0% - 27% termasuk mudah
- b. Jika jumlah presentase 28% - 72% termasuk sedang
- c. Jika jumlah presentase 73% keatas termasuk sukar

Adapun hasil perhitungan Tingkat Kesukaran Butir Soal yaitu sebagai berikut:

Tabel 8.  
Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal

<b>Nomor Soal</b>	<b>r hitung</b>	<b>Keterangan</b>
1.	41,6666	Sedang
2.	33,3333	Sedang
3.	66,6666	Sedang
4.	83,3333	Sukar
5.	83,3333	Sukar
6.	58,3333	Sedang
7.	91,6666	Sukar
8.	75	Sukar
9.	58,3333	Sedang
10.	75	Sukar
11.	91,6666	Sukar
12.	66,6666	Sedang
13.	75	Sukar
14.	66,6666	Sedang
15.	50	Sedang
16.	83,3333	Sukar
17.	83,333	Sukar
18.	33,3333	Sedang
19.	75	Sukar
20.	91,6666	Sukar
21.	75	Sukar
22.	66,6666	Sedang
23.	66,6666	Sedang
24.	75	Sukar
25.	83,3333	Sukar
26.	33,3333	Sedang
27.	41,6666	Sedang
28.	50	Sedang

<b>Nomor Soal</b>	<b>r hitung</b>	<b>Keterangan</b>
29.	41,6666	Sedang
30.	16,6666	Mudah
31.	33,3333	Sedang
32.	41,666	Sedang
33.	91,6666	Sukar
34.	41,6666	Sedang
35.	50	Sedang
36.	8,3333	Mudah
37.	75	Sukar
38.	66,6666	Sedang
39.	58,3333	Sedang
40.	91,6666	Sukar
41.	50	Sedang
42.	41,6666	Sedang
43.	66,6666	Sedang
44.	100	Sukar
45.	58,3333	Sedang

Tabel 9 menunjukkan hasil kriteria indeks kesukaran soal yang valid, sedang hasil keseluruhan didapat soal dengan kategori mudah sebanyak 2 soal, soal kategori sedang yaitu sebanyak 25 soal dan soal kategori sukar sebanyak 18 soal.

## 2. Daya Beda Butir Soal

Perhitungan daya beda adalah sejauh mana butir soal mampu membedakan peserta didik yang sudah menguasai kompetensi dengan peserta didik yang belum/kurang menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu. Semakin tinggi koefisien daya pembeda suatu butir soal, semakin mampu butir soal tersebut membedakan peserta didik yang sudah menguasai kompetensi dengan peserta didik yang belum/kurang menguasai kompetensi. Untuk menghitung daya pembeda setiap butir soal dapat digunakan rumus :

$$DP : \frac{(Wl-Wh)}{n}$$

Keterangan:

DP: daya pembeda

Wl: jumlah peserta yang gagal dari kelompok bawah

Wh: jumlah peserta yang gagal dari kelompok atas

n: 27% x N

Untuk menginterpretasikan koefisien daya pembeda tersebut dapat digunakan kriteria yang dikembangkan oleh *Ebel* yaitu

Tabel 9.  
Koefisien Daya Beda

Nilai Koefisien	Kriteria
0,40 and up	<i>Very good items</i>
0,30 – 0,39	<i>Reasonably good</i>
0,20 – 0,29	<i>Marginal items</i>
<i>Below – 0,19</i>	<i>Poor items</i>

(Zainal, 2016: 248-279)

Adapun hasil perhitungan Daya Beda Butir Soal yaitu sebagai berikut:

Tabel 10.  
Hasil Daya Beda

Nomor Soal	r hitung	Keterangan
1.	0,1666	<i>Poor Item</i>
2.	0,3333	<i>Reasonably Good</i>
3.	0	<i>Poor Item</i>
4.	0	<i>Poor Item</i>
5.	0	<i>Poor Item</i>
6.	0,5	<i>Very Good Item</i>
7.	-0,1666	<i>Poor Item</i>
8.	0,5	<i>Very Good Item</i>
9.	0,5	<i>Very Good Item</i>
10.	0,5	<i>Very Good Item</i>
11.	-0,1666	<i>Poor Item</i>
12.	0	<i>Poor Item</i>
13.	0,5	<i>Very Good Item</i>
14.	0,3333	<i>Reasonably Good</i>
15.	0,6666	<i>Very Good Itm</i>
16.	0,3333	<i>Reasonably Good</i>

<b>Nomor Soal</b>	<b>r hitung</b>	<b>Keterangan</b>
17.	0	<i>Poor Item</i>
18.	0	<i>Poor Item</i>
19.	0,5	<i>Very Good Item</i>
20.	0,1666	<i>Poor Item</i>
21.	0,1666	<i>Poor Item</i>
22.	0	<i>Poor Item</i>
23.	0,3333	<i>Reasonably Good</i>
24.	0,5	<i>Very Good Item</i>
25.	0	<i>Poor Item</i>
26.	0,6666	<i>Very Good Item</i>
27.	0,5	<i>Very Good Item</i>
28.	1	<i>Very Good Item</i>
29.	0,8333	<i>Very Good Item</i>
30.	0,3333	<i>Reasonably Good</i>
31.	0,6666	<i>Very Good Item</i>
32.	0,5	<i>Very Good Item</i>
33.	0,1666	<i>Poor Item</i>
34.	0,5	<i>Very Good Item</i>
35.	0,3333	<i>Reasonably Good</i>
36.	0,1666	<i>Poor Item</i>
37.	0,5	<i>Very Good</i>
38.	0,3333	<i>Reasonably Good</i>
39.	0,1666	<i>Poor Item</i>
40.	-0,1666	<i>Poor Item</i>
41.	0,6666	<i>Very Good Item</i>
42.	0,8333	<i>Very Good Item</i>
43.	0,3333	<i>Reasonably Good</i>
44.	0	<i>Poor Item</i>
45.	0,5	<i>Very Good Item</i>

Tabel 11 menunjukkan hasil daya pembeda butir soal valid. Hasil yang didapat untuk seluruh soal yang dibuat yaitu sebanyak 18 soal dinyatakan *poor item*, 9 soal dinyatakan *reasonably good* dan 18 soal dinyatakan *very good item* dengan jumlah seluruh soal 50.

## **K. Metode Analisis Data**

### 1. Uji Prasyarat Data

#### a. Uji Normalitas

Menurut Duwi Priyatno (2012:144), uji normalitas adalah uji yang digunakan untuk menguji apakah nilai residual yang dihasilkan dari regresi terdistribusi secara normal atau tidak. Uji normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal.

Uji normalitas yang digunakan yaitu uji *Kolmogorov – Smirnov*. Rumus uji *Kolmogorov – Smirnov* adalah sebagai berikut

$$KD = \frac{\sqrt{n_1+n_2}}{n_1n_2}$$

Keterangan:

KD = jumlah *Kolmogorov – Smirnov* yang dicari

n1 = jumlah sampel yang diperoleh

n2 = jumlah sampel yang diharapkan

(Sugiyono, 2013:257)

Data dikatakan normal, apabila nilai signifikan lebih besar 0,05 pada ( $P > 0,05$ ). Sebaliknya, apabila nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 pada ( $P < 0,05$ ), maka data dikatakan tidak normal.

## 2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yaitu cabang ilmu statistika inferensial yang dipergunakan untuk menguji kebenaran suatu pernyataan secara statistik dan menarik kesimpulan apakah menerima atau menolak pernyataan tersebut. Tujuan dari uji hipotesis yaitu menetapkan suatu dasar sehingga dapat mengumpulkan bukti yang berupa data-data dalam menentukan keputusan apakah menolak atau menerima kebenaran dari pernyataan yang telah dibuat.

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Uji *Wilcoxon*. Uji *Wilcoxon* termasuk dalam pengujian nonparametrik, untuk membanding antara satu sampel data yang saling berhubungan. Kaidah yang digunakan untuk menerima atau menolak hipotesis adalah dengan membandingkan nilai Z hitung dengan taraf signifikansi 5% (Supangat. 2008:371). Pedoman yang digunakan untuk menemukan signifikansi adalah

- a. Jika nilai signifikansi Z hitung  $<0,05$  maka  $H_a$  diterima
- b. Jika nilai signifikansi Z hitung  $>0,05$  maka  $H_a$  ditolak

Teknik menganalisis data dengan cara *Wilcoxon Signed Rank Test*, dengan alasan mengetahui adanya perbedaan pengukuran sebelum perlakuan dan setelah perlakuan.

$$Z = \frac{T - \left[ \frac{1}{4N(N+1)} \right]}{\sqrt{\frac{1}{24N(N+1)(2N+1)}}$$

Keterangan :

T = Jumlah ranking positif atau jumlah ranking negatif

N = Jumlah Data

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Learning Together* berbantuan Media Monopoli terhadap hasil belajar matematika Siswa SD kelas IV keliling dan luas bangun datar. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis yang diuji menggunakan uji *wilcoxon*, berdasarkan perhitungan menggunakan Uji *Wilcoxon* diperoleh hasil bahwa nilai *Z* yang didapat sebesar  $-2,038$  dengan *Asymp. Sig 2 tailed* sebesar  $0,042$  ( $0,042 < 0,05$ ) yang artinya terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Learning Together* berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV pada materi keliling dan luas bangun datar.

Hasil belajar matematika yang dimaksud yaitu proses perubahan tingkah laku siswa pada ranah kognitif dengan menggunakan metode tertentu dalam bidang matematika, sehingga peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi keliling dan luas bangun datar. Pembelajaran *Learning Together* merupakan seperangkat model mengajar yang berupaya mengembangkan pemikiran siswa melalui penukaran gagasan antarkelompok, dan tanggung jawab individual. Suatu cara yang digunakan dalam pembelajaran dengan memusatkan sebagian besar kegiatan pembelajaran melalui kerjasama tim. Peserta didik melakukan sebuah upaya pemecahan masalah melalui kerjasama tim untuk menemukan pengetahuan sehingga pengetahuan yang diperoleh akan tersimpan lama dalam ingatan.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan di atas, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

### 1. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk mengajar. Guru hendaknya menggunakan model pembelajaran *learning together* berbantuan media monopoli pada mata pelajaran matematika sehingga pembelajaran lebih menarik dan akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### 2. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya sarana dan alat pembelajaran guna mencukupi kebutuhan siswa dalam memahami materi pelajaran.

### 3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian selanjutnya disarankan untuk lebih mendalam lagi dalam meneliti hasil belajar matematika siswa, tidak hanya aspek kognitif saja namun juga aspek afektif dan psikomotorik siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono, 2012. *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Abror, Abd. Rachman., 1993. *Psikologi pendidikan.*: Tiara Wacana ,Yogyakarta
- Adi, Yogi Kuncoro, 2016. *Media Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligence Siswa*. Puwokerto, PGSD FKIP Univeritas Muhammadiyah Purwokerto.
- Alwasilah, 2000. *Perspektif Pendidikan pendidikan Bahasa Inggris di Indonesia dalam konteks persaingan global*: Andira. Bandung.
- Arif S. Sadiman, dkk. 2008. *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arifin, Zainal., 2016. *Evaluasi Pembelajaran*. 8 penyunt. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi, 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Armoko, Sigit Widhi., Cahyadi, Fajar &Listyarini, Ikha., 2017. Pengembangan Media UTAMA (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Keliling Luas Bangun Datar Kelas III SD/MI. *AL IBTIDA: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 119-128.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darmawan, Deni &Wahyudin, Dinn., 2018. *Model Pembelajaran di Sekolah*. Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA.
- Daryanto, 2013. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati & Mujiono 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Fathurrohman, Muhammad., 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Ghozali , I., 2013. *Aplikasi Analisis Multivariete dengan Program IBM SPSS 23*. Edisi 8. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Guilford, J.P., 1956. *Fundamental Statistics in Psychology and Education*. New York: McGraw-Hill Book

- Gunawan, Muhammad Ali., 2013. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Hamalik, O., 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hakiky, Lufty Bella Dina. (2020). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Gerak Dasar Shooting Bola Basket. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 80.
- Hernawan, asepe Herry., Badru zaman, dan Cepy riana. 2008. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: UPI press.
- Hutagalung, Ruminda, 2017. Peningkatan Kemampuan Konsep Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Guided Discovery Berbasis Budaya Toba di SMP N 1 Tukka. *MES (Journal of Mathematics Education and Science)*, 2(2).
- Ibrahim. 2000. *Media Pembelajaran*. Malang: Rajawali Press.
- Indira Asih Vivi Yandari, Maya Kuswaty, 2017. "Penggunaan Media Monopoli Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar". *JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(1).
- Ismet Basuki & Hariyanto. 2015. *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Jihad, Asep & Haris, Abdul., 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Linn, R.L., & Gronlund, N.E., 1995. *Measurement and Assesment in Teaching*. New Jersey: Prentice Hall
- Nafisah, Durotun. 2018. Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Media Visual Diorama terhadap Hasil Belajar IPA Penelitian pada Siswa kelas IV SD Negeri Banyakan Mertoyudan, Magelang. Skripsi (Tidak Diterbitkan).
- Piran Wiroatmojo & Sasonoharjo, 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: LAN RI.
- Runtukahu, Tombakan; Kandou, Selpius., 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Sadiman, Arief S, dkk. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.

- Siregar, Syofian., 2013. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan SPSS*. Jakarta: Kencana
- Slavin, R. 2010. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendri, Huri, n.d., 2010. Pengaruh Kecerdasan Matematis-Logis dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika”. *Jurnal Formatif*, 1(1), pp. 29-39.
- Sukardi, 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukirno, Erma Wulandari , 2012. Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement (STAD) Berbantu Media Monopoli dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi 2 SMK N 1 GODEAN Tahun Pelajaran 2011/1012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(1), pp. 135-161.
- Supangat, Andi. 2008. *Statistika dalam Kajian Deskriptif, Inferensi dan Nonparametric*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Supardi U.S. dan Susilo, A. 2011. Penerapan model pembelajaran team assisted individualization berbantuan lembar kerja siswa dalam upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar matematika siswa MTs. *Jurnal Formatif*, 1 (3): 192-207.
- Suprpto, 2013. *Metodologi Penelitian Ilmu Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: CAPS (Center for Academic Publising Service).
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suriasumantri, Jujun S. 2009. *Filsafat Ilmu (Sebuah Pengantar Populer)*. Jakarta : Pustaka Sinar Harapan
- Suyono & Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif berorientasi konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.