

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *STUDENT TEAMS*
ACHIVEMENT DIVISION DENGAN MEDIA
MONOPOLI EDUKASI TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA**
(Penelitian pada Siswa Kelas 3 SD Negeri Sawitan Mungkid Magelang)

SKRIPSI



Oleh :

Siti Lestari Ningsih
14.0305.0019

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *STUDENT TEAMS*
ACHIVEMENT DIVISION DENGAN MEDIA
MONOPOLI EDUKASI TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA**
(Penelitian pada Siswa Kelas 3 SD Negeri Sawitan Mungkid Magelang)

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *STUDENT TEAMS*
ACHIVEMENT DIVISION DENGAN MEDIA
MONOPOLI EDUKASI TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA**
(Penelitian pada Siswa Kelas 3 SD Negeri Sawitan Mungkid Magelang)

SKRIPSI

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



Oleh:
Siti Lestari Ningsih
14.0305.0019

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

PERSETUJUAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *STUDENT TEAMS*
ACHIVEMENT DIVISION DENGAN MEDIA
MONOPOLI EDUKASI TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA**
(Penelitian pada Siswa Kelas 3 SD Negeri Sawitan Mungkid Magelang)

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



Oleh :
Siti Lestari Ningsih
14.0305.0019

Magelang, 19 November 2018

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Sugiyadi, M.Pd.Kons
NIDN. 0627057501

Galih Istinarsih, M.Pd
NIDN. 0619018901

PENGESAHAN
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *STUDENT TEAMS*
***ACHIVEMENT DIVISION* DENGAN MEDIA**
MONOPOLI EDUKASI TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA
(Penelitian pada Siswa Kelas 3 SD Negeri Sawitan Mungkid Magelang)

Oleh :
Siti Lestari Ningsih
14.0305.0019

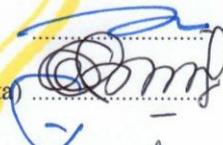
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka
Menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

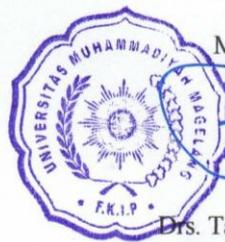
Diterima dan disahkan oleh penguji:

Hari : Selasa

Tanggal : 22 Januari 2019

Tim Penguji Skripsi

- | | | |
|----------------------------|-----------------------|---|
| 1. Sugiyadi, M.Pd., Kons | (Ketua/ Anggota) |  |
| 2. Galih Istiningsih, M.Pd | (Sekretaris/ Anggota) |  |
| 3. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons | (Anggota) |  |
| 4. Rasidi, M.Pd | (Anggota) |  |



Mengesahkan,
Dekan FKIP

Drs. Tawil, M.Pd., Kons.
NIP. 19570108.198103 1 003

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Siti Lestari Ningsih
NPM : 14.0305.0019
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Student Teams Achivement Division* dengan Media Monopoli Edukasi Terhadap Hasil Belajar Matematika

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Magelang,
Yang Membuat Pernyataan,



Siti Lestari Ningsih
14.0305.0019

MOTTO

*“... dan tolong menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa,
dan jangan tolong menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan
bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya”*

(Terjemahan QS. Al-Maidah: 2)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Kedua orang tua (Bapak Mutakin, Ibu Siti Munawaroh), saudaraku Puji Lestari, dan kakek nenek (Bapak Takrim dan Ibu Martimah) serta keluarga besar tercinta yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan doa restunya.
2. Almamater Universitas Muhammadiyah Magelang, khususnya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *STUDENT TEAMS*
ACHIVEMENT DIVISION DENGAN MEDIA
MONOPOLI EDUKASI TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA**
(Penelitian pada Siswa Kelas 3 SD Negeri Sawitan Mungkid Magelang)

Siti Lestari Ningsih

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Student Teams Achivement Division* dengan media monopoli edukasi terhadap peningkatan hasil belajar matematika pada Kelas III SD Negeri Sawitan, Mungkid, Magelang.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasy Eksperimental Design*) dengan model *Nonquivalent Control Group Design*. Subjek penelitian dipilih secara *Nonprobability Sampling* model sampling jenuh. Sampel yang diambil sebanyak 40 siswa yang terdiri dari Kelas III A sebanyak 20 siswa sebagai kelompok eksperimen dan Kelas III B sebanyak 20 siswa sebagai kelompok kontrol. Metode pengumpulan data dilakukan menggunakan metode tes hasil belajar matematika. Selanjutnya analisis data menggunakan teknik statistik parametrik yaitu *Independent T-test* dengan bantuan program *SPSS for windows versi 22.00*.

Kesimpulan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Student Teams Achivement Division* berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis Uji-t yang menunjukkan $t_{hitung} = 2,312$ dan $t_{tabel} = 2,024$ dengan $df = 38$ dan taraf signifikan 5%. Berdasarkan pengujian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,312 > 2,024$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran STAD dengan media monopoli edukasi berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika pada siswa Kelas III SD Negeri Sawitan Mungkid Magelang.

Kata Kunci : *Model Pembelajaran STAD, Media Monopoli Edukasi, Hasil Belajar Matematika*

**THE EFFECT OF STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION
LEARNING MODEL WITH MONOPOLI EDUCATION
MEDIA TO MATHEMATICS
LEARNING OUTCOMES**

(Research on Grade III Student Of Sawitan Elementary School
Mungkid, Magelang)

Siti Lestari Ningsih

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of *Student Teams Achievement Division* learning model with monopoli education on improving mathematics learning outcomes on grade III Students of Sawitan Elementary School Mungkid Magelang.

This type of research is quasy eksperimental design with nonquivalent control group design. The subjects were chosen by nonprobability sampling sample saturated model. The sample taken was 40 students consisting of class III A as many as 20 students as the experimental class and class III B as many as 20 students as the control class. Method of data completion is done by using test mathematics learning outcomes. Data analysis using parametric statistical technique independent T-test with the help of the program SPSS for windows version 22.00.

The result of this reaserch shows *Student Teams Achivement Division* learning model had a positive effect on improving mathematics learning outcomes. This is evidenced from the result of the T-test analysis which shows $t_{count} = 2.312$ and $t_{table} = 2.024$ with $df = 38$ and a significant level of 5%. Based on the test $t_{count} > t_{table}$ ($2.312 > 2.024$) then H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that the use of the STAD learning model with monopoli education media has a positive effect on mathematics learning outcomes in class III Students Of Sawitan Elementary School Mungkid Magelang.

Keywords : STAD learning model, monopoli education media, mathematics learning outcomes.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan lancar. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Tawil, M.Pd, Kons, selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang .
3. Ari Suryawan, M.Pd, selaku Kaprodi PGSD yang telah memfasilitasi penulisan skripsi.
4. Sugiyadi, M.Pd.Kons dan Galih Istiningsih,M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu memberikan bimbingan skripsi kepada penulis.
5. Seluruh dosen PGSD dan karyawan/karyawati Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang
6. Hidayati Imaroh S.Pd, kepala sekolah SD N Sawitan Mungkid Magelang yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian di instansi yang beliau pimpin.
7. Hari Sutiarni S.Pd dan Zubadiyah S.Pd, wali kelas III SD N Sawitan Mungkid Magelang yang telah bersedia mengizinkan dan membantu menjalankan penelitian.

8. Siswa kelas III SD N Sawitan Mungkid Magelang yang telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian dapat terselesaikan dengan baik.
9. Kedua orang tua yang telah membesarkan dengan penuh perjuangan dan keikhlasan mendidik dengan penuh kesabaran dan memotivasi dalam menyelesaikan skripsi.
10. Kakak tersayang Puji Lestari yang selalu memberi motivasi penulis mengerjakan skripsi.
11. Keluarga besar khususnya kakek dan nenek yang selalu memotivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi.
12. Sahabatku Rosi Widyarini, Ramona Indah Pertiwi dan Falaysa Chayrunnisaa serta teman-teman PGSD dan KKN angkatan 2014 yang telah mengarahkan dan memberi motivasi selama menempuh pendidikan.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan skripsi.

Penulis berharap kritik dan saran yang membangun untuk lebih menyempurnakan skripsi. Akhirnya, semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pendidik serta pembaca pada umumnya.

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
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

	Halaman
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Hasil Belajar Matematika	7
B. Model Pembelajaran STAD dengan Media Monopoli Edukasi	14
C. Pengaruh Model Pembelajaran STAD dengan Media Monopoli Edukasi terhadap Hasil Belajar Matematika	25
D. Penelitian yang Relevan	26
E. Kerangka Pemikiran	27
F. Hipotesis Penelitian	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Rancangan Penelitian.....	30
B. Identifikasi Variabel Penelitian	31
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	31
D. Subjek Penelitian	32
E. Setting Penelitian	33
F. Metode Pengumpulan Data.....	33
G. Instrumen Penelitian	34
H. Validitas dan Reliabilitas	35
I. Prosedur Penelitian	42
J. Metode Analisis Data	44

	Halaman
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Hasil Penelitian.....	47
B. Pembahasan	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	62
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator Pembelajaran	10
Tabel 2 Perbedaan sintagmatik model pembelajaran STAD dan sintagmatik model pembelajaran STAD dengan media monopoli edukasi	16
Tabel 3 Prinsip Reaksi dan Prinsip Pendukung	17
Tabel 4 Prinsip Sosial dan Hubungan antar Siswa dan Guru.....	18
Tabel 5 Desain Penelitian.....	30
Tabel 6 Kisi-kisi Instrumen Tes	35
Tabel 7 Uji Validitas Instrumen Hasil Belajar	37
Tabel 8 Kisi-kisi Soal setelah Uji Instrumen	38
Tabel 9 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	39
Tabel 10 Klasifikasi Daya Pembeda	40
Tabel 11 Hasil Daya Pembeda	40
Tabel 12 Kriteria Indeks Kesukaran Soal	41
Tabel 13 Hasil Kriteria Indeks Kesukaran Soal	41
Tabel 14 Jadwal Pelaksanaan <i>Treatment</i>	43
Tabel 15 Nilai <i>Pretest</i>	48
Tabel 16 Kriteria Pencapaian Hasil Belajar	49
Tabel 17 Nilai <i>Posttest</i>	53
Tabel 18 Kriteria Pencapaian Hasil Belajar	54
Tabel 19 Hasil Uji Normalitas	56
Tabel 20 Hasil Uji Homogenitas.....	57
Tabel 21 Hasil Uji <i>Independent T-Test</i>	57

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Kerangka Berpikir	28
Gambar 2 Diagram Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	50
Gambar 3 Diagram Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	55

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Ijin Observasi	67
Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian	68
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian	69
Lampiran 4 Lembar Validasi Dosen PGSD	70
Lampiran 5 Surat Validasi Kepala Sekolah	81
Lampiran 6 Silabus	92
Lampiran 7 Perangkat Pembelajaran	94
Lampiran 8 Soal <i>Pretest</i>	164
Lampiran 9 Soal <i>Posttest</i>	167
Lampiran 10 Validasi Soal.....	170
Lampiran 11 Hasil Uji Prasyarat Analisis.....	171
Lampiran 12 Hasil Uji Reliabilitas	172
Lampiran 13 Hasil Uji Hipotesis	173
Lampiran 14 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	174
Lampiran 15 Daftar Nama Siswa Kelas III SD N Sawitan.....	175
Lampiran 16 Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	176
Lampiran 17 Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	177
Lampiran 18 Buku Bimbingan Penulisan Skripsi.....	178
Lampiran 19 Dokumentasi.....	181

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil belajar matematika merupakan justifikasi atau kesimpulan dari proses pembelajaran matematika yang dilakukan dalam waktu tertentu dengan kriteria penilaian tertentu. Kriteria penilaian tersebut didasarkan pada Standar Kompetensi (SK). SK adalah kualifikasi kemampuan minimal siswa yang menggambarkan penguasaan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diharapkan dapat tercapai pada setiap tingkat atau semester (Rusman, 2012:578). SK terdiri atas sejumlah kompetensi dasar (KD) sebagai acuan baku yang harus dicapai dan berlaku secara nasional. KD merupakan penjabaran SK yang cakupan materinya lebih sempit dibanding dengan SK. KD diturunkan menjadi indikator, dari indikator digunakan untuk menyusun tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran digunakan sebagai acuan dalam proses evaluasi sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa. Pencapaian atau keberhasilan belajar siswa dapat dibedakan menjadi 2 yaitu hasil belajar siswa rendah dan hasil belajar siswa tinggi. Siswa dapat dikatakan berhasil dalam belajar jika siswa tersebut dapat mencapai kriteria yang sudah ditentukan.

Hasil belajar menurut Sudjana (2011:22) merupakan kemampuan yang dimiliki atau dikuasai oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut Hamalik (2012:30) dapat dikatakan hasil belajar apabila seseorang yang telah belajar terjadi perubahan tingkah laku pada diri orang yang belajar tersebut, yaitu terjadi perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu, dan

dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Cara mengetahui hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat.

Hasil belajar diatas dapat dipahami bahwa terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data yang menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Penulis melakukan observasi dan wawancara di Sekolah Dasar Negeri (SD N) Sawitan yang berada di Jln. Soekarno-Hatta Kota Mungkid pada tanggal 16 Desember 2017. Wawancara dilakukan dengan Hari Sutiyarni selaku Wali Kelas III A dan Zubadiyah selaku Wali Kelas III B. Penulis menyimpulkan terdapat tiga permasalahan dalam proses pembelajaran matematika di SD tersebut. Permasalahan tersebut yaitu kurangnya penerapan metode pembelajaran yang bervariasi, penggunaan media masih terbatas, dan pemahaman siswa yang kurang dalam soal cerita. Pemahaman siswa masih kurang karena dalam pembelajaran masih ditemui siswa yang ramai sendiri dan mengganggu teman yang lain serta tidak memperhatikan apa yang sedang guru sampaikan.

Permasalahan tersebut diperoleh berdasarkan analisis hasil belajar siswa yang rendah dalam pembelajaran matematika. Siswa menganggap pembelajaran matematika sulit untuk dipahami karena menyajikan beragam angka, simbol, dan rumus. Kondisi tersebut dapat mempengaruhi terhadap keberhasilan pembelajaran matematika. Guru harus memiliki metode mengajar yang bervariasi agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain itu, guru juga harus menggunakan media yang tepat agar siswa lebih mudah memahami konsep matematika. Guru di SD N Sawitan sudah melakukan beberapa cara untuk meningkatkan hasil belajar matematika yaitu menggunakan media kongkret dalam materi penjumlahan dan pengurangan, berbagai metode sudah dilakukan seperti metode demonstrasi, dan memberikan kata kunci dalam soal cerita matematika. Namun hasilnya sebagian siswa masih belum bisa mencapai kriteria ketuntasan minimal. Sehingga penulis bertujuan untuk membantu meningkatkan hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran yang menarik dan membuat siswa aktif yaitu model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif mengajar untuk guru. Model ini didasarkan pada kerjasama kelompok yang terdiri atas beberapa siswa yang bekerjasama untuk saling membantu dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe diantaranya model *student teams achivement division* (STAD), jigsaw, *team*

games tournament (TGT), *make a match*, dan *group investigation*. Peneliti memilih tipe model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah guru menyampaikan motivasi kepada siswa, kemudian membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Guru menyampaikan materi pelajaran terlebih dahulu sebelum siswa melakukan kerja tim. Selanjutnya dilakukan kuis setelah kerja tim selesai. Kelompok yang mendapat skor tertinggi diberikan penghargaan atas usahanya. Diharapkan siswa dapat bekerjasama dalam kelompok dan menumbuhkan rasa tanggung jawab. Kegiatan belajar mengajar juga harus menggunakan media untuk mempermudah siswa dalam belajar dan diharapkan dapat mewujudkan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif dan menyenangkan.

Media merupakan alat bantu yang digunakan saat proses belajar mengajar berlangsung dengan tujuan mempermudah penyampaian materi pembelajaran. Media yang digunakan peneliti yaitu permainan monopoli edukasi. Media tersebut mirip dengan permainan monopoli yang biasa dimainkan oleh anak-anak tetapi di desain untuk membantu siswa dalam belajar khususnya pembelajaran matematika. Permainan tersebut terdiri dari papan monopoli, dadu, pion, kartu pertanyaan dan kartu kesempatan. Kartu pertanyaan berisi soal matematika yang berkaitan dengan materi yang harus dikerjakan oleh setiap kelompok. Sedangkan kartu kesempatan berisi *reward* untuk kelompok yang belum bisa menjawab soal pada kartu pertanyaan.

Berdasarkan permasalahan diatas maka perlu diuji secara empiris tentang hasil belajar, model pembelajaran STAD dan media monopoli edukasi. Maka disusunlah penelitian berjudul pengaruh model pembelajaran STAD dengan media monopoli edukasi terhadap hasil belajar matematika.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang dialami siswa Kelas III SD N Sawitan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu :

1. Hasil belajar matematika rendah. Hal ini dapat dibuktikan dengan KKM pelajaran matematika 75 dan presentase ketuntasan siswa 45%.
2. Model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi atau masih monoton.
3. Minimnya pengembangan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis membatasi pada masalah hasil belajar matematika yang rendah. Hasil belajar dibatasi pada materi keliling dan luas persegi serta persegi panjang. Hal tersebut merupakan masalah utama yang dialami siswa.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh model pembelajaran STAD dengan media monopoli edukasi terhadap hasil belajar matematika kelas III SD N Sawitan?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran STAD dengan media monopoli edukasi terhadap hasil belajar matematika pada kelas III SD N Sawitan.

F. Manfaat Penelitian

Setelah pelaksanaan penelitian ini, diharapkan agar hasilnya memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menambah wawasan, pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap tentang model pembelajaran STAD dan hasil belajar matematika. Penelitian ini juga sebagai bahan penelitian yang relevan untuk penelitian sejenis.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, menumbuhkan semangat kerjasama antar siswa, meningkatkan hasil belajar, motivasi dan daya tarik siswa terhadap pelajaran matematika.
- b. Bagi Guru, sebagai bahan untuk menggunakan model dan media yang tepat dalam mengatasi masalah pemahaman konsep matematika dan hasil belajar matematika.
- c. Bagi Kepala Sekolah, sebagai masukan untuk mengambil keputusan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar Matematika

1. Pengertian Hasil Belajar Matematika

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003:2). Perubahan tersebut tidak dapat disebut belajar apabila disebabkan oleh pertumbuhan atau keadaan, sementara seseorang seperti kelelahan atau dibawah pengaruh obat-obatan. Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan dan tingkah laku. Perubahan itu diperoleh melalui pengalaman (latihan) bukan dengan sendirinya berubah karena kematangan atau keadaan sementara. Adanya perubahan perilaku diharapkan dapat mempengaruhi siswa sehingga dalam proses pembelajaran mendapatkan hasil. Hasil yang didapatkan disebut dengan hasil belajar.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2010:22). Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebaas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut. Menurut Suprijono (2013:7) hasil belajar

adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Siswa dapat dikatakan berhasil dalam belajar jika pada diri mereka telah terjadi perubahan dari minimal salah satu aspek yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan hasil interaksi antara beberapa faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran tidak lepas dari beberapa faktor tersebut, tanpa terkecuali dalam pembelajaran matematika.

Matematika adalah salah satu ilmu yang sangat penting untuk hidup kita. Banyak hal di sekitar kita yang berhubungan dengan matematika. Mencari nomor rumah seseorang, menelepon, jual beli barang, menukar uang dan masih banyak lagi. Konsep dasar matematika harus diajarkan kepada siswa dengan benar dan kuat. Paling tidak hitungan dasar yang melibatkan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

Kline (dalam Subekti, 2011:2) matematika bukanlah sebuah pengetahuan yang tersendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri. Adanya matematika semata-mata untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai persoalan social, ekonomi, dan alam. Cara mencari kebenaran dalam matematika berbeda dengan ilmu pengetahuan yang lainnya. Cara mencari kebenaran dalam matematika menggunakan metode deduktif. Teori belum dapat diterima kebenarannya sebelum dibuktikan secara deduktif.

Matematika menurut James (Subekti, 2011:6) adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep yang saling berhubungan satu dengan lainnya. James juga menyatakan bahwa matematika terbagi menjadi tiga bidang meliputi aljabar, analisi, dan geometri. Namun demikian ada pendapat lain yang menyatakan bahwa adanya matematika disebabkan oleh pikiran manusia yang berkenaan dengan ide atau nalar yang terbagi atas empat bidang yaitu aljabar, aritmatika, analisis dan geometri.

Berdasarkan pendapat para ilmuwan tersebut, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu pengetahuan eksak yang terorganisasi secara sistematis dan mencakup penalaran atau logika, bilangan aljabar, geometri yang menggunakan metode deduktif dalam pembuktian kebenarannya serta dapat membantu manusia mempelajari ilmu lain.

Menurut teori-teori di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika adalah kemampuan dan perilaku secara menyeluruh yang dimiliki siswa terhadap pelajaran matematikayang diperoleh setelah siswa belajar matematika dan mampu memahami materi. Materi yang akan digunakan dalam penelitian disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1
Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator Pembelajaran

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
5. Menghitung keliling luas persegi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah	5.1 Menghitung keliling persegi dan persegi panjang 5.2 Menghitung luas persegi dan persegi panjang 5.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang	a. Mengidentifikasi rumus keliling persegi dan persegi panjang b. Menghitung keliling persegi dan persegi panjang c. Mengidentifikasi rumus luas persegi dan persegi panjang d. Menghitung luas persegi dan persegi panjang e. Mengidentifikasi soal cerita yang berhubungan dengan, luas persegi dan persegi panjang f. Menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Setiap kegiatan belajar menghasilkan suatu perubahan yang khas sebagai hasil belajar. Hasil belajar dapat dicapai siswa melalui usaha-usaha perubahan tingkah laku yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, sehingga tujuan yang telah ditetapkan tercapai secara optimal. Hasil belajar yang diperoleh siswa tidak sama karena ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilannya dalam proses belajar. Menurut Slameto (2010:54) menerangkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut.

- a. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi :
 - 1) Faktor jasmaniah terdiri dari faktor kesehatan dan cacat tubuh.

- 2) Faktor psikologis terdiri dari intellegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
 - 3) Fator kelelahan, baik kelelahan secara jasmani maupun kelelahan secara rohani.
- b. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa yang memengaruhi hasil belajar. Faktor eksternal tersebut meliputi :
- 1) Faktor keluarga terdiri dari cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
 - 2) Faktor sekolah terdiri dari metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung dan tugas rumah.
 - 3) Faktor masyarakat terdiri dari kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya terlibat sejumlah faktor yang saling mempengaruhi yaitu faktor dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Sehingga tinggi rendahnya hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut

3. Jenis-jenis Hasil Belajar

Bloom (dalam Sudjana, 2011:23) membagi hasil belajar dalam tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

a. Ranah kognitif. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni:

1) Pengetahuan (*knowledge*)

Tipe hasil pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah. Namun, tipe hasil belajar ini menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar berikutnya. Hal ini berlaku bagi semua bidang studi pelajaran. Misalnya hafal suatu rumus akan menyebabkan paham bagaimana menggunakan rumus tersebut, hafal kata-kata akan memudahkan dalam membuat kalimat.

2) Pemahaman

Pemahaman dapat dilihat dari kemampuan individu dalam menjelaskan sesuatu masalah atau pertanyaan.

3) Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru disebut aplikasi. Mengulang-ulang menerapkannya pada situasi lama akan beralih menjadi pengetahuan hafalan atau keterampilan.

4) Analisis

Analisis adalah usaha memilih suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya.

5) Sintesis

Penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh disebut sintesis. Berpikir sintesis adalah berpikir divergen dimana menyatukan unsur-unsur menjadi integritas.

6) Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, pemecahan metode dan lain-lain.

- b. Ranah afektif. Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru, kebiasaan belajar dan hubungan sosial. Sekalipun bahan pengajaran berisi ranah kognitif, ranah efektif harus menjadi bagian integral dari bahan tersebut dan harus tampak dalam proses belajar dan hasil belajar yang dicapai oleh siswa.
- c. Ranah psikomotorik. Hasil belajar psikomotorik tampak dalam keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar psikomotorik merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan

hasil belajar afektif. Ranah psikomotorik berhubungan dengan aktifitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, dan sebagainya.

B. Model Pembelajaran STAD dengan Media Monopoli Edukasi

1. Pengertian Model Pembelajaran STAD

Model pembelajaran STAD merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4 sampai 5 orang secara heterogen (Trianto, 2007:52). Model pembelajaran STAD ini termasuk salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif. Model ini juga sangat mudah diadaptasi, telah digunakan dalam matematika, IPA, IPS, bahasa Inggris, teknik dan banyak subjek lainnya, dan pada tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

Siswa dibagi menjadi kelompok beranggotakan empat orang yang beragam kemampuan, jenis kelamin, dan sukunya. Guru memberikan suatu pelajaran dan siswa di dalam kelompok memastikan bahwa semua anggota kelompok itu bisa menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya semua siswa menjalani kuis perseorangan tentang materi tersebut, dan pada saat itu mereka tidak boleh saling membantu satu sama lain. Nilai-nilai hasil kuis siswa diperbandingkan dengan nilai rata-rata mereka sendiri yang diperoleh sebelumnya, dan nilai-nilai itu diberi hadiah berdasarkan pada seberapa tinggi peningkatan yang bisa mereka capai atau seberapa nilai itu

melampaui nilai mereka sebelumnya. Nilai-nilai itu kemudian dijumlah untuk mendapat nilai kelompok dan kelompok yang dapat mencapai kriteria tertentu mendapatkan sertifikat atau hadiah-hadiah yang lainnya. Keseluruhan siklus aktivitas, mulai dari paparan guru ke kerja kelompok sampai kuis, biasanya memerlukan tiga sampai lima kali pertemuan kelas.

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran STAD

Menurut Rusman (2016:215) langkah-langkah model pembelajaran STAD melalui tujuh tahapan. Langkah-langkah tersebut mengandung lima prinsip yaitu prinsip sintagmatik, prinsip reaksi, prinsip sosial, prinsip instruksional dan prinsip pengiring.

a. Prinsip Sintagmatik

Prinsip sintagmatik adalah tahap-tahap kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran menurut model tertentu. Model pembelajaran STAD memiliki 7 fase atau tahapan. Ketujuh tahapan tersebut menggambarkan keaktifan siswa dan kerja sama siswa dalam kelompok. Fase atau tahapan dalam model pembelajaran STAD yaitu 1) penyampaian tujuan dan motivasi; 2) pembagian kelompok; 3) presentasi dari guru; 4) kegiatan belajar dalam tim; 5) kuis; 6) penghargaan prestasi tim; 7) pemberian hadiah dan pengakuan skor kelompok. Sedangkan sintagmatik model pembelajaran STAD dengan media monopoli edukasi lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar dan menghargai kerjasama siswa. Secara rinci perbedaan antara

sintagmatik model pembelajaran STAD dan model pembelajaran STAD dengan media monopoli edukasi disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2
Perbedaan sintagmatik model pembelajaran STAD dan sintagmatik model pembelajaran STAD dengan media monopoli edukasi

Model Pembelajaran STAD	Model Pembelajaran STAD dengan media Monopoli Edukasi
1. Penyampaian tujuan dan motivasi	1. Persiapan a. Siswa memimpin doa menurut agama dan keyakinan masing-masing b. Siswa diberikan pertanyaan yang berkaitan dengan keeling luas persegi dan persegi panjang
2. Pembagian kelompok	2. Penyampaian tujuan dan motivasi a. Siswa diberikan penjelasan terkait tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada proses pembelajaran. b. Siswa diberikan motivasi untuk menumbuhkan semangat belajar.
3. Presentasi dari guru	3. Pembagian kelompok a. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 – 5 orang
4. Kegiatan belajar dalam tim (kerja tim)	4. Presentasi dari guru a. Siswa diberikan penjelasan terkait materi pembelajaran b. Siswa diberikan penjelasan terkait penggunaan atau pengisian lembar kerja siswa
5. Kuis (evaluasi)	5. Kegiatan belajar dalam tim (kerja tim) menggunakan media monopoli edukasi a. Siswa menjawab soal yang ada pada lembar kerja siswa secara berkelompok dengan media monopoli edukasi b. Selama diskusi siswa dipantau oleh guru dan dibantu jika ada kesulitan dalam pengerjaan lembar kerja siswa.
6. Penghargaan prestasi tim	6. Kuis (evaluasi) a. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil kerja kelompok dan memberikan beberapa pertanyaan b. Siswa diberi soal oleh guru yang dikerjakan secara individu
7. Pemberian hadiah dan pengakuan skor kelompok	7. Penghargaan prestasi tim a. Siswa yang kelompoknya aktif dan kompak mendapatkan penghargaan b. Siswa diberikan pekerjaan rumah terkait materi selanjutnya.

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa perbedaan terletak pada fase pertama dan fase kelima menjadi karakteristik model pembelajaran STAD dengan media monopoli edukasi. Kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran STAD dengan media monopoli edukasi dapat berlangsung menyenangkan, menumbuhkan kerjasama antar anggota, meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa.

b. Prinsip Reaksi dan Prinsip Pendukung

Prinsip reaksi ialah pola kegiatan yang menggambarkan bagaimana guru seharusnya melihat dan memperlakukan para siswa termasuk bagaimana guru seharusnya memberi respon kepada mereka. Sedangkan prinsip pendukung ialah segala sarana, bahan dan alat yang diperlukan untuk melaksanakan suatu model pembelajaran tertentu. Berikut ini prinsip reaksi dan prinsip pendukung yang digunakan untuk model pembelajaran STAD dengan media monopoli edukasi dalam materi keliling luas persegi dan persegi panjang.

Tabel 3
Prinsip Reaksi dan Prinsip Pendukung

Prinsip Reaksi	Pendukung
1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 – 5 orang	1. Media monopoli edukasi
2. Siswa menjawab soal yang ada di lembar kerja siswa (LKS) secara berkelompok melalui media monopoli edukasi	2. LKS monopoli edukasi
3. Siswa dibantu guru menyimpulkan hasil kerja kelompok dan memberikan beberapa pertanyaan untuk siswa	3. Perangkat penilaian
4. Siswa diberi soal oleh guru, dikerjakan secara individu	

c. Prinsip Sosial

Prinsip sosial merupakan situasi atau suasana dan norma yang berlaku pada suatu model pembelajaran. Model pembelajaran STAD prinsip sosial yang berlangsung yaitu demokratis dan kerjasama. Ditandai dengan adanya sikap toleransi, menerima masukan dari kelompok lain serta kerjasama sesama anggota. Berikut prinsip sosial dan hubungan antara guru dengan siswa.

Tabel 4
Prinsip Sosial dan Hubungan antar Siswa dan Guru

Prinsip Sosial	Hubungan
1. Siswa diberikan pertanyaan tentang keliling luas persegi dan persegi panjang	Antara guru dengan siswa
2. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 – 5 orang	Antara guru dengan siswa
3. Siswa diberikan penjelasan terkait materi pelajaran menggunakan mediamonopoli edukasi	Antara guru dengan siswa
4. Siswa menjawab soal yang ada di LKS secara berkelompok	Antara siswa dengan siswa
5. Siswa dibantu guru menyimpulkan hasil kerja kelompok dan memberikan beberapa pertanyaan	Antara guru dengan siswa

d. Prinsip Instruksional

Prinsip instruksional adalah hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan siswa pada tujuan yang diharapkan. Tujuan dari pembelajaran matematika materi keliling luas persegi dan persegi panjang dengan model pembelajaran STAD adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa dapat mengidentifikasi keliling luas persegi dan persegi panjang dengan baik dan tepat melalui diskusi.
- 2) Siswa dapat menghitung keliling luas persegi dan persegi panjang melalui penugasan dengan teliti

e. Prinsip Pengiring

Prinsip pengiring ialah hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses pembelajaran, sebagai akibat terciptanya suasana pembelajaran yang dialami langsung oleh peserta didik tanpa adanya arahan langsung dari guru. Hasil belajar yang diperoleh antara lain :

1) Psikomotorik

- a) Siswa dapat menggunakan rumus keliling luas persegi dan persegi panjang dalam pemecahan masalah dengan tepat
- b) Siswa dapat mendemonstrasikan cara menghitung keliling luas persegi dan persegi panjang dengan baik melalui tanya jawab

2) Afektif

a) Karakter

- (1) Melalui diskusi, siswa dapat menunjukkan sikap dan tindakan yang menghargai pendapat dan saling kerjasama
- (2) Melalui tanya jawab, siswa dapat mengajukan pendapat dengan demokratis

b) Keterampilan sosial

- (1) Melalui tanya jawab siswa dapat mengajukan pertanyaan dengan sopan dan benar
- (2) Melalui diskusi siswa dapat memecahkan suatu permasalahan

STAD merupakan suatu metode generik tentang pengaturan kelas dan bukan metode pengajaran komprehensif untuk subjek tertentu, guru menggunakan pelajaran dan materi mereka sendiri. Lembar tugas dan kuis disediakan bagi kebanyakan subjek sekolah untuk siswa, tetapi kebanyakan guru menggunakan materi mereka sendiri untuk menambah atau mengganti materi-materi ini.

3. Media Monopoli Edukasi

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2006:7). Menurut Trianto (2010:199) media sebagai komponen strategis pembelajaran merupakan wadah dari pesan oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada penerima pesan tersebut, dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan tujuan yang dicapai adalah terjadinya proses belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran serta merangsang siswa untuk bergairah dalam belajar. Peranan media pembelajaran sangatlah penting untuk menunjang kegiatan belajar mengajar karena dalam menyampaikan materi menggunakan media, siswa akan lebih cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Penggunaan media pembelajaran dengan sistem permainan diharapkan dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan langsung melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif. Hak tersebut dapat membuat pembelajaran berjalan tidak membosankan, melatih kerjasama, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, menumbuhkan minat belajar siswa, mempercepat proses informasi serta menyelesaikan masalah, sekaligus meningkatkan kepekaan sosial.

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika berupa permainan papan monopoli edukasi. Monopoli merupakan suatu permainan papan (*board game*) dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui aturan pelaksanaan bermain (Suwanda, 2008:1). Pendapat di atas dapat disimpulkan permainan monopoli adalah sebuah bentuk permainan papan di mana para pemain yang melempar dadu harus berjalan dengan langkah sesuai nomor dadu mengitari papan permainan.

Menurut Fitriyawani (2013:226) hasil penelitian beberapa ahli yang telah menguji kelayakan media permainan monopoli serta memberikan kesimpulan bahwa media permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran. Media permainan monopoli ini merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, hidup, menyenangkan dan santai serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif

dalam memecahkan masalah-masalah yang ada sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Permainan monopoli menuntut siswa untuk terjun langsung dalam permainan diharapkan mampu membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media monopoli edukasi adalah media pembelajaran bersifat permainan yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika.

Monopoli edukasi di desain menggunakan komputer melalui perangkat lunak grafis seperti *corel draw* dan *adobe photoshop*. Proses pencetakan menggunakan plotter di atas kertas glossy ukuran 30 cm X 30 cm. Monopoli edukasi terdiri dari beberapa property diantaranya bidak sebagai wakil dari pemain, dadu, papan permainan dengan petak-petak yang terdiri dari 2 petak kesempatan, 4 petak pertanyaan dan 14 petak aman, kartu pertanyaan yang berisi pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi pembelajaran dan kartu kesempatan berisi *reward* jika pemain tidak bisa menjawab pertanyaan. *Reward* ini harus menghibur teman-teman sekelas berdasarkan perintah yang tertera dalam kartu. Permainan ini menekankan pada interaksi yang terjadi antara para pemain karena jika takada interaksi maka sebuah permainan tak akan dapat berjalan. Memainkan monopoli edukasi dibutuhkan tata cara dalam bermain. Tatacara bermain monopoli edukasi sebagai berikut.

- a. Siswa dalam satu kelas dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil, dalam setiap kelompok terdiri dari 4 -5 orang.
 - b. Setelah kelas terbagi ke dalam beberapa kelompok kecil, perwakilan kelompok memainkan monopoli dengan ketentuan sebagai berikut.
 - 1) Jika berada di petak pertanyaan siswa harus kembali pada kelompoknya untuk menjawab pertanyaan dengan waktu yang ditentukan. Jawaban benar kelompok mendapatkan bintang jika jawaban salah kelompok harus mengambil kartu kesempatan.
 - 2) Jika berada di petak kesempatan, seluruh kelompok harus melakukan apa yang tertera dalam kartu kesempatan.
 - c. Permainan monopoli ini hampir sama dengan monopoli biasanya hanya tidak menggunakan uang dan blok rumah atau tidak adanya proses jual beli tanah.
 - d. Bagi kelompok yang menjawab benar mendapatkan bintang dari guru. Kelompok yang diakhir pembelajaran mendapatkan bintang paling banyak mendapatkan penghargaan.
4. Model pembelajaran STAD dengan Media Monopoli Edukasi

Model pembelajaran STAD dengan media monopoli edukasi adalah suatu permainan anak yang di desain semenarik mungkin yang berhubungan dengan materi pembelajaran matematika. Permainan tersebut digunakan sebagai salah satu media dalam pembelajaran matematika. Media monopoli edukasi terdiri dari papan monopoli, dadu, pion, karti pertanyaan dan kartu kesempatan. Papan monopoli berbentuk persegi

dengan ukuran 30cm x 30cm. Cara bermain monopoli edukasi hampir sama seperti bermain monopoli hanya saja bedanya terdapat pertanyaan seputar materi matematika.

a. Kelebihan Media Monopoli Edukasi

Kelebihan dalam menggunakan media monopoli edukasi yaitu:

- 1) Tidak membutuhkan ruangan yang besar dalam penyimpanan. Media monopoli edukasi dibuat praktis berbentuk kotak dengan ukuran 30 cm x 15 cm. Sehingga tidak membutuhkan ruangan yang besar dalam penyimpanan.
- 2) Media ini sangat aman digunakan. Media monopoli edukasi dibuat dari kertas sehingga tidak membahayakan siswa.
- 3) Penggunaannya tidak sulit atau tidak rumit. Media monopoli edukasi berbeda dengan monopoli pada umumnya yang menggunakan uang dan mencari kekayaan, media ini lebih cenderung dalam kerjasama tim.
- 4) Media tersebut menarik. Media monopoli edukasi di desain untuk menarik perhatian siswa, media ini berwarna warni dan pion yang digunakan bergambar kartun.
- 5) Dapat dimainkan oleh 2-4 orang. Media monopoli edukasi mempunyai aturan bahwa pemain minimal 2 orang karena media ini tidak dapat dimainkan perseorangan.

6) Mudah dibawa dan dipindahkan. Media monopoli edukasi tidak bersifat permanen dan praktis sehingga mudah dibawa kemana saja dan bisa dipindahkan.

b. Kekurangan Media Monopoli Edukasi

Kekurangan dalam menggunakan media monopoli edukasi yaitu:

- 1) Media terbatas karena hanya bisa digunakan untuk satu materi pembelajaran;
- 2) Media tersebut mudah rusak dan hilang;
- 3) Untuk memainkan membutuhkan meja atau tempat yang datar;
- 4) Tidak dapat dimainkan perseorangan.

C. Pengaruh Model Pembelajaran STAD dengan Media Monopoli Edukasi terhadap Hasil Belajar Matematika

Pembelajaran STAD dengan media monopoli edukasi yang digunakan diharapkan mampu memperoleh kepercayaan akan kemampuan diri sendiri. Selain itu, juga dapat menunjang usaha pengembangan sikap sosial dan sikap demokratis para siswa dan mampu memahami pelajaran matematika.

Model pembelajaran STAD juga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika terutama pada soal cerita. Sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dan dapat menghilangkan persepsi yang sampai sekarang masih ada yaitu matematika adalah pelajaran yang rumit serta sulit. Jika persepsi yang demikian tidak ada pada diri siswa maka dalam mempermudah pemahaman konsep pelajaran matematika.

D. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan Riskitri Wigih Sayekti(109018300023) mahasiswa PGMI melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achivement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 SD Jatiasih X”. Metode penelitian yang digunakan adalah *quas eksperimen* dengan rancangan penelitian *posttest only group design*. Analisis data proses kedua kelompok menggunakan uji-t diperoleh hasil t_{hitung} 8,21 dan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 1,68, $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *student team achievement division* (STAD) terhadap hasil belajar matematika kelas 5 SD Negeri Jatiasi X.

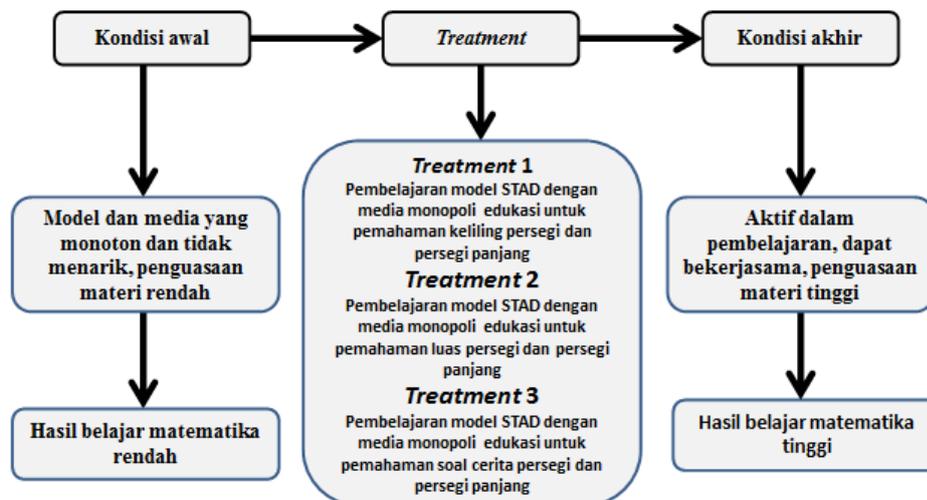
Penelitian selanjutnya dilakukan Mulianingsih (111001500027) mahasiswa jurusan pendidikan IPS melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa di Kelas XII IPS SMA Negeri 4 Depok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media monopoli terhadap hasil belajar akuntansi siswa pada materi menganalisis transaksi yang terjadi pada perusahaan dagang. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan uji-t diperoleh hasil $t_{hitung} = 19,91 > t_{tabel} = 2.026$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar siswa pada kelas XII IPS 2.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran STAD mempunyai pengaruh yang positif terhadap hasil belajar matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikansi antara kelompok belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran STAD dan kelompok belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Penelitian yang dilakukan ini mempunyai perbedaan dari penelitian sebelumnya atau penelitian yang telah dilakukan. Jika penelitian sebelumnya hanya menggunakan model pembelajaran STAD untuk mengetahui pengaruh hasil belajar matematika, pada penelitian yang dilakukan ini dengan berbantuan media. Media yang akan digunakan untuk mendukung pembelajaran STAD adalah media monopoli edukasi. Keunggulan dari penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya adalah penyampaian materi menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media monopoli edukasi akan semakin jelas dan mudah untuk siswa menerima materi. Siswa mampu bekerjasama dengan kelompoknya dalam memecahkan permasalahan terkait soal matematika sehingga penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

E. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan rumusan masalah dan kajian teori yang telah dikemukakan diatas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1
Kerangka Berpikir

Kondisi awal siswa Kelas III SD N Sawitan pada mata pelajaran matematika terdapat beberapa permasalahan antara lain model dan media yang digunakan monoton dan tidak menarik sehingga minat belajar siswa rendah. Hal tersebut berakibat pada hasil belajar matematika siswa juga rendah. Sehingga perlu dilakukan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

Pemecahan dari permasalahan diatas, penulis melakukan penelitian eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran STAD pada mata pelajaran matematika. Diharapkan dengan dilakukannya *treatment* dapat berpengaruh positif dari penerapan model pembelajaran STAD dengan media monopoli edukasi terhadap hasil belajar matematika kelas III SD N Sawitan.

Kondisi akhir siswa Kelas III SD N Sawitan dalam pembelajaran semakin aktif dan dapat bekerjasama. Sehingga penguasaan materi pada siswa meningkat dan berakibat hasil belajar matematika tinggi.

F. Hipotesis Penelitian

Margono (2004 : 80) menyatakan bahwa hipotesis berasal dari perkataan hipo (*hypo*) dan tesis (*thesis*). Hipo berarti kurang dari, sedangkan tesis berarti pendapat. Jadi hipotesis adalah suatu pendapat atau kesimpulan yang sifatnya masih sementara. Hipotesis merupakan suatu kemungkinan jawaban dari masalah yang diajukan. Berdasarkan kajian teoritik dan kerangka berpikir, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H_a : terdapat perbedaan pembelajaran *student teams achievement division* (STAD) dengan media mondes terhadap hasil belajar matematika

H_0 : tidak terdapat perbedaan pembelajaran *student teams achievement division* (STAD) dengan media monopoli edukasi terhadap hasil belajar matematika

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Sugiyono (2007:107) mendefinisikan bahwa penelitian eksperimen yaitu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Penelitian ini digunakan untuk menguji pengaruh model pembelajaran STAD dengan media monopoli edukasiterhadap hasil belajar matematika pada kelas III SD Sawitan. Penelitian eksperimen ini menggunakan jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Desain penelitiannya sebagai berikut.

**Tabel 5
Desain Penelitian**

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Ket: O₁ (*Pretest* pada kelas eksperimen), O₂ (*Pretest* pada kelas kontrol), X (perlakuan model pembelajaran STAD dengan media monopoli edukasi), O₃ (*Posttest* pada kelas eksperimen), O₄ (*Posttest* pada kelas kontrol).

Berdasarkan desain penelitian yang digunakan, terlihat bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama-sama diawali dengan pemberian pretest kemudian pemberian perlakuan serta diakhiri dengan pemberian posttest. Namun, dalam penelitian ini pemberian perlakuan terhadap kedua kelompok berbeda. Pada kelompok eksperimen diberikan

perlakuan/treatment yaitu dengan menerapkan model pembelajaran STAD dengan media monopoli edukasi sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terbagi menjadi 2 variabel yaitu variabel bebas (*independen variable*) dan variabel terikat (*dependen variable*).

1. Variabel bebas : model pembelajaran STAD dengan media monopoli edukasi.
2. Variabel terikat : hasil belajar matematika.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Guna menghindari penafsiran yang kurang tepat terhadap judul diatas, penulis perlu memberikan penjelasan dan penegasan definisi operasional yang digunakan, yaitu:

1. Model pembelajaran STAD dengan media monopoli edukasi merupakan pendekatan aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal serta permainan monopoli edukasi mempermudah belajar matematika.
2. Hasil belajar matematika adalah kemampuan yang dimiliki siswa terhadap pelajaran matematika yang diperoleh dari pengalaman dan latihan selama proses belajar mengajar yang menggambarkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran matematika.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013:80). Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas III SD N Sawitan yang terdiri dari dua kelas paralel yaitu kelas III A berjumlah 21 siswa dan kelas III B berjumlah 20 siswa.

2. Sampel

Sampel merupakan subjek penelitian yang diambil dari populasi atau merupakan bagian dari populasi. Sugiyono (2016:118) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh kelas III A dan III B dengan keseluruhan berjumlah 41 siswa.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Penentuan sampel dalam penelitian terdapat berbagai teknik sampling yang dapat digunakan, dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan yaitu *nonprobability sampling*. Jenis teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling* model sampling jenuh yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

E. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD N Sawitan, Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang. Penelitian ini dilakukan pada kelas III yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IIIA dan kelas IIIB. Pada kelas IIIA dan kelas IIIB memiliki karakteristik yang sama untuk dijadikan sebagai tempat eksperimen oleh peneliti.

F. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data sangat diperlukan dalam penelitian, karena mengacu pada bagaimana cara data tersebut diperoleh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Tes digunakan untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang diteliti. Tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar maupun pencapaian atau prestasi. Tes ini berasal dari materi matematika yaitu keliling, luas persegi dan persegi panjang. Soal tes berupa tes objektif dalam bentuk pilihan ganda dengan empat pilihan yang digunakan untuk mengukur kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan.

Sebelum melakukan uji tes pada siswa, terlebih dahulu peneliti menguji validitas dan reliabilitas butir-butir soal. Pengujian butir soal ini dilakukan agar dapat diketahui bahwa layak atau tidaknya soal-soal tersebut untuk digunakan sebagai tes hasil belajar.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Arikunto, 2010:265). Berdasarkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Tes adalah instrument atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran (Sanjaya, 2014:251). Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda, setiap jawaban benar memiliki skor 1 dan jawaban salah memiliki skor 0. Tes diberikan kepada kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu *pretest* dan *posttest*.

1. *Pretest* dan *Posttest*

Tes dilakukan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terkait dengan mata pelajaran matematika. Tes ini berasal dari materi matematika yaitu keliling dan luas persegi serta persegi panjang. Soal tes berupa tes objektif dalam bentuk pilihan ganda dengan empat pilihan yang berjumlah 20 butir soal. Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dan digunakan untuk mengukur kemampuan akhir (*posttest*) setelah diberikan perlakuan. *Treatment* yang dimaksud adalah penggunaan model pembelajaran STAD dengan media monopoli edukasi. Kisi-kisi instrument tes dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 6
Kisi-kisi Instrumen Tes

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
5. Menghitung keliling luas persegi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah	5.1 Menghitung keliling persegi dan persegi panjang	a. Mengidentifikasi rumus keliling persegi dan persegi panjang	3, 5	2
		b. Menghitung keliling persegi dan persegi panjang	8, 9, 10, 11, 13, 15, 19, 20, 22, 24, 25, 26, 27, 30	14
	5.2 Menghitung luas persegi dan persegi panjang	a. Mengidentifikasi rumus luas persegi dan persegi panjang	4, 6	2
		b. Menghitung luas persegi dan persegi panjang	12, 14, 16, 17, 18, 21, 23, 28, 29	9
	5.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang	a. Mengidentifikasi soal cerita yang berhubungan dengan, luas persegi dan persegi panjang	1, 2, 7	3
		b. Menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang	31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40	10
Jumlah Soal				40

H. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Instrument penelitian merupakan alat ukur pada penelitian, jadi instrument yang valid berarti alat ukur penelitian yang digunakan dapat mengukur dengan benar dan semestinya. Pengujian validitas instrument dimaksudkan untuk mengetahui

sejauh mana ketepatan dan kecermatan instrumen penelitian dalam melakukan fungsi ukurnya. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan oleh validasi ahli dan validasi tes.

a. Validasi ahli

Validasi ahli yaitu validasi yang dilakukan dengan bantuan ahli. Validasi dilakukan pada perangkat pembelajaran seperti silabus, RPP, kisi-kisi materi ajar, lembar kerja siswa, soal *pretest* dan *posttest*, penilaian hasil belajar kognitif, dan media pembelajaran. Validator dalam uji validitas ahli adalah dosen ahli dalam mata pelajaran Matematika dan kepala sekolah SD NSawitan Mungkid Magelang

b. Validasi tes

Validitas instrumen menunjukkan instrumen yang valid berarti mempunyai validitas yang tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Arikunto, 2010: 211). Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan bantuan program komputer *SPSS* versi 22 *for windows*. Teknik yang digunakan untuk uji validitas yaitu dengan menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan jumlah item soal *pretest* dan *posttest* berupa pilihan ganda berjumlah 40 item yang diujicobakan diluar sampel penelitian. Hasil dari item soal pilihan ganda yang dinyatakan valid maupun gugur akan disajikan dalam bentuk Tabel berikut ini:

Tabel 7
Uji Validitas Instrumen Hasil Belajar

No	r_{tabel}	r_{hitung}	Ket	No	r_{tabel}	r_{hitung}	Ket
1	0.3809	0.308	tidak valid	21	0.3809	0.434	Valid
2	0.3809	0.434	valid	22	0.3809	0.654	Valid
3	0.3809	0.538	valid	23	0.3809	0.598	Valid
4	0.3809	0.422	valid	24	0.3809	0.048	tidak valid
5	0.3809	0.129	tidak valid	25	0.3809	0.199	tidak valid
6	0.3809	0.364	tidak valid	26	0.3809	0.199	tidak valid
7	0.3809	0.400	valid	27	0.3809	0.290	tidak valid
8	0.3809	0.654	valid	28	0.3809	0.488	Valid
9	0.3809	0.048	tidak valid	29	0.3809	0.570	Valid
10	0.3809	0.590	valid	30	0.3809	0.140	tidak valid
11	0.3809	0.490	valid	31	0.3809	0.192	tidak valid
12	0.3809	0.231	tidak valid	32	0.3809	0.274	tidak valid
13	0.3809	0.422	valid	33	0.3809	0.245	Valid
14	0.3809	0.570	valid	34	0.3809	0.293	tidak valid
15	0.3809	0.398	valid	35	0.3809	0.281	tidak valid
16	0.3809	0.654	valid	36	0.3809	0.344	tidak valid
17	0.3809	0.019	tidak valid	37	0.3809	0.490	Valid
18	0.3809	0.654	valid	38	0.3809	0.310	tidak valid
19	0.3809	0.304	tidak valid	39	0.3809	0.158	tidak valid
20	0.3809	0.434	valid	40	0.3809	0.508	Valid

Berdasarkan tabel 7 hasil uji validitas instrumen pilihan ganda 40 item dengan satu kali pengerjaan tidak semuanya dikatakan valid, sehingga diperoleh 20 item valid dan 20 item dinyatakan gugur atau tidak valid. Soal yang dinyatakan gugur atau tidak valid tidak dapat digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*. Soal yang digunakan sebagai *pretest* dan *posttest* berjumlah 20 item. Kriteria item yang dinyatakan valid atau sah adalah item dengan nilai r hitung lebih dari r tabel pada taraf signifikansi 5%, r tabel untuk jumlah responden

27 adalah 0,3809. Jika nilai r hitung $>0,3809$, maka soal dikatakan valid dan jika r hitung $<0,3809$, maka soal dikatakan tidak valid.

Tabel 8
Kisi-kisi Soal setelah Uji Instrumen

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
5. Menghitung keliling dan luas persegi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah	5.1 Menghitung keliling persegi dan persegi panjang	a. Mengidentifikasi rumus keliling persegi dan persegi panjang	2	1
		b. Menghitung keliling persegi dan persegi panjang	5, 6, 7, 8,10,13, 15	7
	5.2 Menghitung luas persegi dan persegi panjang	a. Mengidentifikasi rumus luas persegi dan persegi panjang	3	1
		b. Menghitung luas persegi dan persegi panjang	9, 11, 12, 14, 16, 17, 18	7
	5.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang	a. Mengidentifikasi soal cerita yang berhubungan dengan, luas persegi dan persegi panjang	1, 4	2
		b. Menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang	19, 20	2
Jumlah Soal				20

2. Reliabilitas Instrumen

(Siregar, 2014: 55) menyatakan bahwa reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula.

Pengukuran reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan metode *Alpha Cronbach* dengan bantuan program *SPSS* versi 22 dengan taraf signifikan 5% dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} dengan ketentuan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti reliabel dan $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak reliabel dengan banyak siswa 27 orang. Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas diperoleh koefisien alpha pada variabel pemahaman sebesar 0,807. Soal dapat dikatakan reliabel apabila nilai koefisien alpha $> r_{tabel}$. Hasil koefisien alpha yang terdapat dalam tabel dinyatakan lebih besar dari r_{tabel} ($0,807 > 0,3809$), sehingga item soal dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai bahan penelitian. Berikut tabel uji reliabilitas yang disajikan dalam tabel 9 berikut ini:

Tabel 9
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.807	40

Berdasarkan tabel hasil nilai reliabilitas nilai alpha tergolong pada kategori tinggi, terlihat bahwa instrument tersebut baik dan layak digunakan sebagai penelitian.

3. Uji Daya Beda

Daya pembeda soal merupakan pengukuran sejauh mana suatu soal mampu membedakan siswa yang belum atau sudah menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu. Semakin tinggi koefisien daya

pembeda suatu soal, semakin mampu soal tersebut membedakan antara siswa yang menguasai kompetensi dengan siswa yang kurang menguasai kompetensi. Selain dapat mendeteksi atau membedakan kemampuan siswa uji daya beda dapat bermanfaat untuk meningkatkan mutu setiap butir soal melalui data empiriknya. Berdasarkan indeks daya pembeda setiap butir soal dapat diketahui apakah butir soal itu baik, direvisi atau ditolak. Uji daya beda dilakukan dengan bantuan program *SPSS versi 22.0*. Berikut merupakan tabel pedoman yang digunakan dalam menentukan besarnya daya pembeda butir soal.

Tabel 10
Klasifikasi Daya Pembeda

Daya Pembeda	Klasifikasi
0,40 – 1,00	Soal baik
0,30 – 0,39	Soal diterima dan diperbaiki
0,20 – 0,29	Soal diperbaiki
0,19 – 0,00	Soal ditolak

Selanjutnya akan disajikan tabel hasil daya pembeda suatu butir soal sebagai berikut.

Tabel 11
Hasil Daya Pembeda

No.Soa	r_{hitung}	Keterangan	No.Soa	r_{hitung}	Keterangan
1	0,434	Soal Baik	11	0,654	Soal Baik
2	0,508	Soal Baik	12	0,654	Soal Baik
3	0,422	Soal Baik	13	0,434	Soal Baik
4	0,400	Soal Baik	14	0,434	Soal Baik
5	0,654	Soal Baik	15	0,654	Soal Baik
6	0,598	Soal Baik	16	0,598	Soal Baik
7	0,490	Soal Baik	17	0,488	Soal Baik
8	0,422	Soal Baik	18	0,570	Soal Baik
9	0,570	Soal Baik	19	0,490	Soal Baik
10	0,398	Soal diterima dan diperbaiki	20	0,508	Soal Baik

Tabel 11 menunjukkan hasil daya pembeda butir soal valid. Hasil yang didapatkan untuk keseluruhan soal yang dibuat yaitu sebanyak 20

soal ditolak, 1 soal diterima dan diperbaiki dan 19 soal baik dengan seluruh soal 40 butir soal.

4. Tingkat Kesukaran

Taraf kesukaran soal adalah kemamuan suatu soal tersebut dalam menjangking banyaknya subjek peserta yang dapat mengerjakan dengan benar. Jika banyak subjek yang dapat menjawab dengan benar maka taraf kesukaran tes tersebut tinggi. Sebaliknya jika hanya sedikit dari subjek yang dapat menjawab dengan benar maka taraf kesukarannya rendah (Arikunto, 2013:176). Uji tingkat kesukaran soal dilakukan dengan bantuan program *SPSS versi 22.0*

Tabel 12
Kriteria Indeks Kesukaran Soal

Tingkat Kesukaran	Klasifikasi
$0,71 < P \leq 1,00$	Mudah
$0,31 < P \leq 0,70$	Sedang
$0,00 < P \leq 0,30$	Sukar

Tabel 12 merupakan pedoman yang digunakan dalam menentukan kriteria tingkat kesukaran pada tiap butir soal yang telah divalidasi. Selanjutnya akan disajikan tabel hasil kriteria indeks kesukaran soal sebagai berikut:

Tabel 13
Hasil Kriteria Indeks Kesukaran Soal

No.Soa	Mean	Keterangan	No.Soa	Mean	Keterangan
1	0,41	Sedang	11	0,48	Sedang
2	0,56	Sedang	12	0,48	Sedang
3	0,48	Sedang	13	0,41	Sedang
4	0,41	Sedang	14	0,41	Sedang
5	0,48	Sedang	15	0,48	Sedang
6	0,26	Sukar	16	0,26	Sukar
7	0,41	Sedang	17	0,48	Sedang
8	0,48	Sedang	18	0,37	Sedang
9	0,37	Sedang	19	0,41	Sedang
10	0,37	Sedang	20	0,56	Sedang

Tabel 13 menunjukkan hasil kriteria indeks kesukaran soal yang valid. Hasil yang diperoleh dengan kategori sedang sebanyak 18 butir soal dan kategori sukar sebanyak 2 butir soal.

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terdapat beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

a. Observasi dan wawancara dilakukan di tempat penelitian yaitu SD N Sawitan Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang. Observasi dan wawancara dilakukan pada tanggal 16 desember 2017 dengan narasumber Hari Sutyarni selaku wali Kelas III A dan Zubadiyah selaku wali Kelas III B.

b. Persiapan alat, media dan sumber belajar

Peneliti mempersiapkan alat pembelajaran seperti penggaris, kertas, spidol, buku panduan belajar matematika untuk kelas III SD dan lembar kerja siswa. Bahan yang digunakan untuk pembelajaran berupa materi ajar matematika, selain itu penulis juga menyiapkan perangkat pembelajaran antara lain RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), Silabus, dan media pembelajaran yaitu monopoli edukasi. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah monopoli edukasi. Sumber belajar yang digunakan adalah buku matematika kelas 3.

2. Tahap pelaksanaan

a. Pengukuran tahap awal (*pretest*)

Pelaksanaan pengukuran awal (*pretest*) dalam pembelajaran matematika dilaksanakan penulis sebelum melakukan perlakuan (*treatment*) kepada siswa dengan menggunakan tes berbentuk pilihan ganda. Pengukuran awal bertujuan untuk mendapatkan data tentang kemampuan siswa sebelum diberi perlakuan. *Pretest* dilakukan pada hari Senin tanggal 4 Juni 2018 dengan objek penelitian siswa kelas III SD N Sawitan dengan jumlah 40 siswa, alokasi waktu 2 x 35 menit.

b. Pelaksanaan *treatment*

Treatment dalam penelitian ini dilaksanakan selama satu minggu pada mata pelajaran matematika. Satu minggu dilakukan *treatment* sebanyak tiga kali dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. *Treatment* ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Sehingga dapat diketahui perbedaan antara hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran STAD yang dilaksanakan pada tanggal 4 Juni 2018 – 11 Juni 2018 terhadap kelas III SD N Sawitan. Adapun jadwal *treatment* sebagai berikut:

Tabel 14
Jadwal Pelaksanaan *Treatment*

No	Waktu Pelaksanaan	Pelaksanaan <i>Treatment</i>
1	Senin, 4 Juni 2018	<i>Treatment 1</i>
2	Selasa, 5 Juni 2018	<i>Treatment 2</i>
3	Kamis, 7 Juni 2018	<i>Treatment 3</i>

c. Pengukuran tahap akhir (*posttest*)

Pengukuran akhir setelah diberikan *treatment* menggunakan tes objektif. Pengukuran ini bertujuan untuk mendapatkan data tentang kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan pada mata pelajaran matematika. Pemberian *posttest* pada hari Senin tanggal 11 Juni 2018 kepada siswa kelas III SD N Sawitan.

3. Tahap Analisis Data

Analisis data yang akan dilakukan yaitu pengumpulan data kuantitatif. Data kuantitatif berupa pengolahan dan penganalisisan hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa mengenai materi keliling, luas persegi dan persegi panjang.

4. Tahap Pembuatan Kesimpulan

Tahap ini akan dilakukan penyimpulan terhadap penelitian yang telah dilaksanakan berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan.

J. Metode Analisis Data

Penelitian ini dilakukan dua pengujian analisis data yaitu uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Uji prasyarat analisis yaitu dengan pengujian normalitas dan homogenitas antara subjek kelompok eksperimen dengan subjek kelompok kontrol dan selanjutnya dilakukan uji hipotesis antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

1. Uji prasyarat

a. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kondisi data apakah berdistribusi normal atau tidak. Untuk mendapatkan data yang berdistribusi normal, maka akan digunakan uji distribusi *Chi-square*. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini dengan bantuan *SPSSversi 22*. Kriteria pengambilan keputusan yaitu apabila nilai $\text{sig}>0,05$, maka data penelitian berdistribusi normal, namun sebaliknya apabila nilai $\text{sig}<0,05$, maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah varians-variens dalam populasi tersebut homogen atau tidak. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok mempunyai rata-ratayang sama atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini dengan bantuan *SPSS versi 22.0*.Kriteria pengujian adalah jika data memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05($\text{Sig.}>0,05$) maka data memiliki varian yang sama atau homogeny, sebaliknya jika data memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($\text{Sig.}<0,05$) maka data memiliki varian yang tidak sama.

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam pnelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis uji-t dengan bantuan program *SPSS versi 22.0* jika

data berdistribusi normal dan homogen. Pengolahan data yang berdistribusi normal dilakukan dengan statistik parametrik. Jika data tidak berdistribusi normal maka data dianalisis menggunakan statistik non parametrik yaitu menggunakan uji Mann Whitney (Uji- U). Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika yang dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran STAD dengan media monopoli edukasi kelas III SD Negeri Sawitan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitan dan pembahasan penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *student teams achievement division* berbantuan media monopoli edukasi, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kesimpulan Teori

Model pembelajaran *student teams achievement division* dengan media monopoli edukasi merupakan pendekatan aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal serta permainan monopoli edukasi mempermudah belajar matematika.

Hasil belajar matematika adalah kemampuan yang dimiliki siswa terhadap pelajaran matematika yang diperoleh dari pengalaman dan latihan selama proses belajar mengajar yang menggambarkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran matematika.

Pengaruh model pembelajaran *student teams achievement division* berbantuan media monopoli edukasi yaitu peningkatan hasil belajar matematika. Berdasarkan pembahasan, model tersebut sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa. Model pembelajaran tersebut dapat melatih siswa belajar secara mandiri, aktif, bekerja sama memecahkan masalah melalui kegiatan investigasi.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *student teams achievement division* berbantuan media monopoli edukasi terbukti dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika kelas 3 di SD N Sawitan Mungkid Magelang. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji-T dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2.312 > 2.024$, H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada pengaruh model pembelajaran *student teams achievement division* dengan media monopoli edukasi terhadap hasil belajar matematika siswa Kelas III sebesar 2.312. data ini didukung dengan perbandingan nilai rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol yaitu $80,75 > 75,75$ pada siswa Kelas III SD N Sawitan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka penulis dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Guru seharusnya tidak hanya menggunakan metode pembelajaran yang monoton yaitu model pembelajaran konvensional, tetapi guru memiliki alternatif lain dalam proses pembelajaran salah satunya model pembelajaran STAD.
2. Guru dapat menjadikan permainan monopoli sebagai salah satu alternatif media pengajaran matematika dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah sehingga tercipta suasana yang menyenangkan.
3. Dengan adanya berbagai keterbatasan pada penelitian ini, disarankan bagi peneliti selanjutnya yang menggunakan media monopoli dapat

memperbaiki pada peraturan permainannya. Sehingga diharapkan bahwa permainan ini tidak hanya bersifat menguatkan konsep melainkan bersifat membangunkan konsep.

4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengkondisikan siswa yang masih gaduh ketika proses pembelajaran berlangsung dan menganalisa sebab siswa tersebut gaduh. Sehingga siswa dapat lebih kondusif dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitriyawani. 2013. *Penggunaan Media Permainan Monopoli melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tabiyah dengan Konsep Tata Surya*. Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA, 13(2),223-239.
- Giantara, I Made.dkk. “Pengaruh Penerapan Model KOOperatif Tipe STAD terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus V Kecamatan Marga”.dalam jurnl Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Volume:21 No:1 Tahun 2014.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Margono. 2004. *Metodologi Penelitian Pendidika*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. 2012.*Manajemen Kurikulum*. Jakarta: Rajawali Pers.
- _____. 2016. *Model-model Pembelajaran:Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, Arief S dkk. 2006. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo
- Sanjaya, WIna. 2014. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Slameto.2003.*Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*.Jakarta:PT Aneka Cipta.
- _____.2010. *Belajar dan Faktot-faktor yang MempengaruhinyaI*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Subekti, Augustinus. 2011. *Ensiklopedia Matematika Jilid 1*. Yogyakarta : Ar-ruzz Media Group.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT.Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif*. Bandung : Alfabeta
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning*. Surabaya : Pustaka Belajar.
- Suwanda, Dodo. 2008. *Pembelajaran dengan Model Permainan Monopoli Pakem* (online). (<http://dossuwanda.wordpress.com./artikel/pemelajaran-dg-model-permainan-monopoly-pakem/>., diakses tanggal 10 Mei 2018)
- Trianto. 2007. *Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- _____. 2009. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta : PT Prestasi Pustaka.

