# PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION* DENGAN PERMAINAN *YOU FIRST YOU GETS* TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS VII POKOK BAHASAN PERBANDINGAN

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Nusantara PGRI Kediri

**Oleh :**

**GALUH SHINTYA SARI**

**NIM : 11.1.01.05.0089**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2016**

Skripsi oleh:

**GALUH SHINTYA SARI**

**NPM: 11.1.01.05.0089**

Judul:

# PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION* DENGAN PERMAINAN *YOU FIRST YOU GETS* TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS VII POKOK BAHASAN PERBANDINGAN

Telah Disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal :.....

| Pembimbing I | Pembimbing II |
|---|---|
| Desi Gita Andriani, M.Pd. | Aan Nurfahrudianto,M.Pd. |
| NIDN. | NIDN. 0724077901 |

ii

Skripsi oleh:

**GALUH SHINTYA SARI**

**NPM: 11.1.01.05.0089**

Judul:

# PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION* DENGAN PERMAINAN *YOU FIRST YOU GETS* TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS VII POKOK BAHASAN PERBANDINGAN

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri

Pada Tanggal: .....

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji: Tanda Tangan

1. Ketua : Khomsatun Ni'mah, M.Pd. _____
2. Penguji I : Aprilia Dwi H, S.Pd., M.Pd. _____
3. Penguji II : Aan Nurfahrudianto, S.Pd., M.Pd. _____

Mengetahui,
Dekan FKIP

**Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.**
**NIDN. 0716046202**

# PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION* DENGAN PERMAINAN *YOU FIRST YOU GETS* TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS VII POKOK BAHASAN PERBANDINGAN

**Galuh Shintya Sari**
**11.1.01.05.0089**
**FKIP – Pendidikan Matematika**
**galuhshintyasari@gmail.com**
**Desi Gita Andriani[1]) dan Aan Nurfaruhdianto[2])**
**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

## ABSTRAK

Pembelajaran matematika SMP Negeri 1 MOJO masih didominasi oleh aktifitas klasikal dengan dominasi peran guru, akibatnya suasana kelas monoton, dan membosankan yang pada akhirnya hasil belajar rendah. Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui aktifitas penerapan model pembelajaran STAD dengan permainan *you first you gets* (2) Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar sebelum dengan sesudah penerapan model pembelajaran STAD dikombinasikan permaianan *you first you gets.*

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Populasi yang diambil adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 MOJO, sedangkan sampelnya diambil 1 kelas berjumlah 35 siswa. Tehnik sampling yang digunakan adalah *Simple Random Sampling* yaitu pengambilan secara acak. Tehnik pengumpulan data ini adalah (1) lembar observasi aktifitas siswa. (2) Lembar tes dalam bentuk soal. Tehnik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari uji-t.

Dari hasil penelitian ini menunjukkan (1) Aktifitas siswa menggunakan model pembelajaran STAD dengan permainan *you first you gets* , tergolong baik sekali, hasil ini bisa dilihat dari perolehan presentase sebesar 87%. (2) Hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran STAD dengan permainan *you first you gets* ini sebesar 79,8, jauh lebih baik dibandingakan dengan hasil rata-rata sebelum menggunakan model pembelajaran STAD dengan permainan *you first you gets* yaitu sebesar 52,4.

**Kata Kunci :** STAD, Permaianan *You First You Gets*, Perbandingan, Hasil Belajar , Kelas VII.

## I. LATAR BELAKANG

Pendidikan sangat berperan untuk menciptakan manusia yang berkualitas dan berpotensi. Melalui pendidikan akan terjadi proses pendewasaan diri sehingga di dalam proses pengambilan keputusan terhadap suatu masalah yang dihadapi selalu disertai dengan rasa tanggung jawab yang besar.

Mengingat pentingnya peran pendidikan tersebut maka sudah seharusnya aspek ini menjadi perhatian pemerintah dalam rangka meningkatkan sumber daya masyarakat Indonesia yang berkualitas. Sistem pendidikan nasional senantiasa harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan yang terjadi baik di tingkat lokal, nasional, maupun global (Mulyasa, 2006: 4). Interaksi antara guru dan siswa pada saat proses belajar mengajar memegang peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dinilai cukup memegang peranan penting dalam membentuk siswa menjadi berkualitas, karena matematika merupakan suatu sarana berpikir untuk mengkaji sesuatu secara logis dan sistematis. Karena itu, maka perlu adanya peningkatan mutu pendidikan matematika.

Namun dalam pembelajaran di sekolah, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang masih dianggap sulit dipahami oleh siswa. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran matematika diperlukan suatu metode pembelajaran yang bervariasi artinya dalam penggunaan metode pembelajaran setiap sub bab bisa saja berbeda dalam menggunakan metode pembelajaran agar minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat menguasai materi dengan baik . Kenyataan yang terjadi adalah penguasaan siswa terhadap materi matematika masih tergolong rendah jika dibanding dengan mata pelajaran lain. Kondisi seperti ini terjadi pada SMP Negeri 1 Mojo.

Hal ini terbukti dengan siswa sebanyak 60% yang hasil belajarnya di bawah KKM, padahal sekolah tersebut menetapkan nilai KKM tahun ajaran 2014/2015 adalah 75. Keberhasilan hasil belajar itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi, serta prestasi belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi serta prestasi belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada SMP

Negeri 1 Mojo menunjukan bahwa pembelajaran matematika di sekolah tersebut masih menggunakan model pembelajaran konvensional yakni suatu model pembelajaran yang banyak didominasi oleh guru, sementara siswa duduk secara pasif menerima informasi pengetahuan dan keterampilan. Hal ini merupakan salah satu penyebab terhambatnya kreativitas dan kemandirian siswa sehingga menurunkan prestasi belajar matematika siswa.

Melihat fenomena tersebut, maka perlu diterapkan suatu sistem pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar, guna meningkatkan prestasi belajar matematika disetiap jenjang pendidikan. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif sangat cocok diterapkan pada pembelajaran matematika karena dalam mempelajari matematika tidak cukup hanya mengetahui dan menghafal konsep-konsep matematika tetapi juga dibutuhkan suatu pemahaman serta kemampuan menyelesaikan persoalan matematika dengan baik dan benar.

Salah satu model pembelajaran aktif yang dapat mengatasi permasalahan tersebut yaitu strategi STAD (*Student Teams Achievement Division*) dengan permainan *You First You Gets*

Strategi pembelajaran STAD merupakan suatu cara penyajian pelajaran dengan cara siswa memahami materi bersama-sama dengan kelompoknnya yang sudah di acak berdasarkan kemapuan. Penerapan model STAD ini dalam pembelajaran matematika melibatkan siswa untuk dapat berperan aktif dengan bimbingan guru karena pembelajaran matematika ini akan dikombinasikan dengan permaianan *You First You Gets* dimana setelah siswa dapat memahami pembelajaran yang telah disampaikan, siswa secara aktif akan saling berebut menjawab soal yang disampaikan oleh guru, dengan metode pembelajaran ini siswa diharapkan dapat memahami konsep lebih baik.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini juga dapat digolongkan ke dalam jenis penelitian *eksperimen*t, karena peneliti memberikan perlakuan pada sampel yaitu memberika *pre-test* dan *post-test*. Maka dengan menggunakana metode tersebut diharapkan dapat dijelaskan mengenai makna dan pola hubungan antar variabel

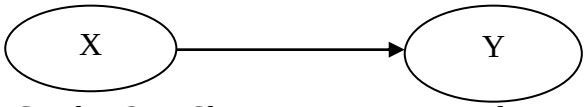
yang diteliti, kemudian dibuat prediksi dan implikasinya.

Sampel yang digunakan hanya 1 kelas dengan menggunakan tehnik pengambilan sampel yang dipakai pada penelitian ini adalah menggunakan teknik *simple random sampling*.

Adapun variabel dari penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas yaitu variabel yang sengaja ingin dilihat pengaruhnya terhadap variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*student teams achievement division*) dengan permainan *you first you gets* (X).
2. Variabel terikat yaitu variabel yang merupakan akibat dari variabel bebas dan keadaannya tergantung pada variabel bebas tersebut. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika (Y).

Adapun desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:




Gambar 3.1 : Skema Rancangan Penelitian

Penelitian ini melakukan beberapa metode analisis intrumen penelitian untuk pengambilan data:

1. Metode observasi

Dimana metode obesrvasi ini menggunakan lembar observasi aktifas siswa yang mana lembar obesrvasi siswa sudah dilakukan validitas isi kepada tim ahli yang dipilih.

Lembar observasi siswa digunakan untuk mengetahui seberapa aktifkah siswa didalam kelas saat pembelajaran, adapun keaktifan siswa dapat dilihat berdasarkan kriteria berikut.

- 1% - 25% maka aktifitas tergolong kurang
- 26% - 50% maka aktifitas tergolong cukup
- 51% - 75% maka aktifitas tergolong baik
- 76% - 100% maka aktifitas tergolong baik sekali

2. Metode tes hasil belajar

Metode tes hasil belajar meliputi tes *pre-test* dan *post-test* untuk pengambilan data THB harus di validatas isi dan analisis butir soal (validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya beda).

Pada soal THB harus dilakukan uji soal terlebih dahulu pada kelas lain yang bukan merupakan kelas sampel, sehingga bisa dilihat soal yang memenuhi

syarat THB yang dapat digunakan pada kelas sampel.

## III. HASIL DAN KESIMPULAN

### A. HASIL

Adapun tahapan dalam analis data adalah sebagai berikut:

1. Lembar observasi aktifitas siswa

$$\text{Presentase} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P = Persentase aktivitas

F = Frekuensi aktivitas yang dilakukan

N = Jumlah siswa

| Nilai | Kriteria |
|---|---|
| 87 % | Baik Sekali |

Sumber: *Lampiran 11*

2. Analisis Hasil Belajar
   a. Uji Normalitas
      Berikut adalah hasil dari uji normalitas menggunakan aplikasi *SPSS for Windows Version 21*.

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

| | | PRE TEST | POST TEST |
|---|---|---|---|
| N | | 35 | 35 |
| Normal Parameters[a,b] | Mean | 524,286 | 798,571 |
| | Std. Deviation | 1,196,634 | 1,153,548 |
| Most Extreme Differences | Absolute | ,194 | ,186 |
| | Positive | ,118 | ,101 |
| | Negative | -,194 | -,186 |
| Kolmogorov-Smirnov Z | | 1,146 | 1,103 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | ,145 | ,175 |

Sumber: *Lampiran 12*

Nilai signifikan *pre-tes*t dan *post-test* tersebut lebih besar dari taraf signifikan yang ditetapkan, yaitu sebesar 0,05 atau 5%. Nilai signifikan pada pretest 0,145 dan postest 0,175. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

   b. Uji Homogenitas
      Berikut adalah hasil dari uji homogenitas menggunakan aplikasi *SPSS for Windows Version 21*

**Test of Homogeneity of Variances**

Hasil Belajar

| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|---|---|---|---|
| ,358 | 1 | 68 | ,552 |

Sumber: *Lampiran 13*

Nilai *p-value* adalah 0,552 lebih besar dari taraf signifikan yang ditetapkan, yaitu sebesar 0,05 atau 5%, maka data diambil dari sampel yang homogen.

   c. Uji Hipotesis
      Karena data sudah berdistribusi normal dan homogen maka dilanjutkan uji t. Analisi uji t menggunakan aplikasi *SPSS for Windows Version 21*

**Paired Samples Test**

| | | Paired Differences | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 | Postest - Pretest | 2,742,857 | 1,568,867 | 265,187 | 2,203,932 | 3,281,782 | 10,343 | 34 | ,000 |

Sumber: *Lampiran 14*

Nilai signifikasi 0,000 < 0,05, maka hipotesis nihil atau Ho ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran STAD dengan permainan *you first you gets* terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan perbandingan kelas VII SMP Negeri 1 Mojo tahun pelajaran 2015/2016.

## B. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil data analisa dan uji hipotesis dapat disimpilkan hasil temuan penelitian sebagai berikut:

1. Penggunaan STAD dengan permainan *you first you gets* pada penarapan model pembelajaran yang mencapai 87% tergolong sangat baik.
2. Ada perbedaan yang sangat signifikan antara penggunaan model pembelajaran STAD dengan permainan *you first you gets* terhadap hasil belajar kelas VII SMPN 1 Mojo. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan antara nilai rata-rata STAD yang dengan permainan *you first you gets*.

## IV. DAFTAR PUSTAKA

Abdurahman, Dkk., 2009.*Analisis Korelasi Regresidan Jalur Dalam Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.

Sudijono, Anas. 2005. *Pengantar Statistik* Pendidikan. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada

Arikunto,S. 2010, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta:Bumi Aksara,

_____2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta

Arikunto, S. 2010. *Prosedur PenelitianSuatu Pendekatan Praktik.* Jakarta : Rineka Cipta

Arifin, Zainal. 2008. *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

_____,2010. *Evaluasi Pembelajaran.* Bandung : PT. Remaja Rosda Karya

Abu Ahmadi ,Supriyono Widodo. 2004. *Psikologi Belajar.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

Bambang Prasetyo, Lina Miftahul Jannah. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif.* Jakarta: Raja Grafindo Persada

Depdikbud.1998. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Dimyati, Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Rineka Cipta.

Djaali, Pudji Muljono. 2008. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta:Grasindo

E. Mulyasa. 2006 .*Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*.Bandung: Remaja Rosda karya

Gulo W. 2000. *Metodologi Penelitian.* Jakarta: Grasindo

Ghozali, Imam. 2011. Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS. Semarang : BP Universitas Diponegoro

Hamalik, Oemar, 2004.*Proses BelajarMengaja*r. Jakarta: Bumi Aksara.

Hamzah B. Uno. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan.* Jakarta: Bumi aksara

Isjoni, 2009, *Pembelajaran Kooperatif*, Pustaka Belajar, Yogyakarta

Misbahuddin & Iqbal Hasan. 2013. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik edisi-2*. Jakarta: Bumi Aksara

Purwanto, 2011. *Evaluasi Hasil Belajar.* Bandung: Pustaka Belajar.

Syah, Muhibbin. 2010. *Psikologi Belajar (edisi revisi)*. Jakarta: Rajawali Pers

Sia, Tjundjing. 2001. *Hubungan Antara IQ, EQ, dan QA dengan Prestasi Studi Pada Siswa SMU. Jurnal Anima,*Vol.17 (1)

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

_____. 2007. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung:Alfabeta.

_____. 2010. *Statistika untuk Penelitian.*Bandung: Alfabeta

_____. 2012. *Statistika untuk Penelitian.*Bandung: Alfabeta

Sudjana, Nana. 2009. Penilain *Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya

_____2004. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sanjaya,W. 2006 , *Strategi Pembeajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Kencana, Jakarta

Shoimin, Aris. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013.*Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Soergoto, E.S. 2008. *Marketing Research The Smart Way to Solve a Problem*. Jakarta: Elex Media Komputindo

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

_____2011 .*Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan & Tenaga Kependidika*. Jakarta: Kencana

Umar, Husein.2002. *Metode Riset Bisnis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Uma, Sekaran, 2006, *Metodologi Penelitian untuk Bisnis*, Edisi 4, Buku 1, Jakarta: Salemba Empat.

Wina, Sanjaya. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.