

# Pengaruh Model Pembelajaran *Learning Together (LT)* Berbantuan Media Monopoli terhadap Hasil Belajar Matematika

## *The Influence of Learning Together (LT) Model Assisted Monopoly Media toward Mathematic Learning Outcomes*

Griva Anggriasari, Tawil, & Tria Mardiana

Universitas Muhammadiyah Magelang, Magelang, Jawa Tengah, Indonesia

griva.anggriasari@gmail.com

Naskah diterima tanggal 02/06/2020, direvisi akhir tanggal 05/08/2020, disetujui tanggal 30/08/2020

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Learning Together (LT)* berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD N 2 Pangenrejo, Purworejo. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pre eksperimen. Subjek penelitian dipilih secara Sampling Jenuh. Sampel yang diambil sebanyak 31 siswa. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes. Uji validitas instrumen tes menggunakan teknik korelasi *product moment* Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Analisis data menggunakan teknik statistik *Wilcoxon*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Learning Together (LT)* berbantuan media monopoli berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis uji *Wilcoxon* pada hasil *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, diperoleh nilai Z sebesar -2,038 dengan *Asymp. Sig 2 tailed* sebesar 0,042 ( $0,042 < 0,005$ ). Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Learning Together (LT)* berbantuan media monopoli berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika.

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

### Abstract

*The aims of this research is to understand the influence of Learning Together model assisted monopoly media toward the 4th grade students in Primary School State 2 Pangenrejo, Purworejo. This kind of research is pre experimental. The subjects of this research have chosen by saturated sample. The sample that took from 31 students The method of collecting data by giving the test. The experiment validity instrument test using correlation technique product moment. Prerequisite experiment analysis consist of normality experiment and homogeneous experiment. Data analysis using statistic technique Wilcoxon. The result of this research shows that Learning Together model with monopoly media giving positive influences toward mathematic learning outcomes. This is proved by the analysis result by Wilcoxon to pretest and posttest results. According to the result analysis and discussion was obtained Z Value with amount of -2,038 with Asymp. Sig 2 tailed with amount of 0,042 ( $0,042 < 0,005$ ). The result from this research could be concluded that using learning together model assisted monopoly media giving positive influence toward mathematic learning outcomes.*

**Keywords:** Learning Outcomes, learning together model, mathematic

## I. PENDAHULUAN

Guru hendaknya memberikan bekal dasar, pengetahuan serta keterampilan dasar yang bermanfaat bagi siswa. Hal tersebut

selaras dengan tujuan pendidikan dalam ruang lingkup pendidikan dasar. Terdapat beberapa bidang studi atau mata pelajaran pada pendidikan dasar, salah satunya yaitu

matematika.

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang menggunakan keterampilan berhitung yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah. Menurut Hernawan et al., (2007:27) mata pelajaran matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan komunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan salah satu ilmu pasti, namun justru kebanyakan siswa menganggap bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami. Hal tersebut menyebabkan kurang maksimalnya hasil belajar siswa khususnya matematika.

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

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

Model pembelajaran yang inovatif dan interaktif, dapat membantu siswa agar merasa tertarik dan menyukai pelajaran matematika, tentunya apabila siswa merasa

tertarik dan menyukai pelajaran matematika, akan berdampak positif pada hasil belajar siswa. Tidak hanya itu, sangat penting diterapkannya model pembelajaran yang inovatif dan interaktif, karena sejatinya anak usia IV SD sudah memasuki tahapan operasional konkret yaitu usia 10 tahun, dimana usia tersebut anak telah memiliki kecakapan berpikir logis, namun hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret. Oleh sebab itu, menyajikan matematika dengan model pembelajaran yang inovatif tentunya dapat mengembangkan cara berpikir anak agar lebih terampil dengan matematika.

Terdapat banyak model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika, salah satunya yaitu model pembelajaran *cooperatif learning tipe learning together* (LT). Menurut Fathurrohman (2015) model pembelajaran *cooperatif learning tipe learning together* (LT) merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan pada empat aspek yaitu interaksi tatap muka, kemampuan siswa dalam mengembangkan pemikirannya melalui penukaran gagasan antarkelompok, tanggung jawab individual dan kemampuan interpersonal siswa sehingga dapat dikatakan jika model pembelajaran *learning together* (LT) merupakan model pembelajaran yang berupaya mengasah kemampuan berpikir siswa yang dibangun melalui kerjasama kelompok dan tim serta dapat bermanfaat untuk memaksimalkan hasil belajar matematika siswa.

Guna mencapai pembelajaran yang lebih bermakna untuk memaksimalkan hasil belajar matematika siswa, maka peneliti membuat sebuah media pembelajaran yang diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dengan menggunakan prinsip PAKEM (pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan) melalui media pembelajaran yaitu Monopoli Matematika. Media monopoli tersebut juga dikombinasikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *learning together* (LT). Adanya kombinasi media dan model pembelajaran tersebut diharapkan mampu membantu meningkatkan hasil belajar matematika khususnya materi keliling dan

luas bangun datar.

Belajar merupakan suatu aktivitas dilakukan secara disengaja dalam upaya memperoleh perubahan dan perbaikan. Hal ini sesuai pendapat Suyono (2011) bahwa belajar adalah suatu aktivitas atas suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian. Sedangkan menurut Hamalik (2016) bahwa belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experience*).

Kegiatan belajar yang dilakukan menghasilkan suatu hasil dalam bentuk perubahan ke arah yang lebih baik yang disebut hasil belajar. Hasil belajar mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini sesuai pendapat Sudjana (2004) bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut Dimiyati & Mudjiono (2017) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Sedangkan menurut Susilo & U.S., (2015) bahwa hasil belajar adalah pola-pola perubahan tingkah laku seseorang yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan/ atau psikomotor setelah menempuh kegiatan belajar tertentu yang tingkat kualitas perubahannya sangat ditentukan oleh faktor-faktor yang ada dalam diri siswa dan lingkungan sosial yang mempengaruhinya.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum pendidikan di tingkat SD. Matematika merupakan pelajaran yang berkaitan dengan bilangan atau angka, hubungan-hubungan, dan logika. Menurut Suriasumantri (2001) bahwa matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin kita sampaikan. Sedangkan Suhendri (2011) mengemukakan bahwa matematika adalah ilmu tentang bilangan, bangun, hubungan-hubungan konsep, dan logika dengan menggunakan bahasa lambang atau simbol dalam menyelesaikan masalah-

masalah dalam kehidupan sehari-hari.

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

Terkait dalam hal tersebut, penelitian ini berfokus pada hasil belajar dalam ranah kognitif yang mencakup kegiatan mental (otak) siswa, yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar matematika pada materi keliling dan luas bangun datar.

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

Keliling bangun datar merupakan jumlah keseluruhan sisi yang dimiliki oleh suatu bangun datar. Sedangkan luas bangun datar merupakan banyaknya persegi (<sup>2</sup>) dengan sisi satuan panjang yang menutupi seluruh bangun datar tersebut. Penyampaian materi tersebut dikemas dalam sebuah model pembelajaran agar informasi dapat diperoleh langsung oleh siswa.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Menurut Arend dalam Trianto (2007:51) model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Joyce dalam Trianto (2007:51) bahwa *Each model guides us as we design instruction to help students achieve various objectives*. Maksudnya bahwa setiap model mengarahkan kita dalam merancang

pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Joyce dan Weil dalam Trianto (2007:51) menyatakan bahwa *Models of teaching are really models of learning. As we help student acquire information, ideas, skills, value, ways, of thinking and means of expressing themselves, we are also teaching them how to learn*. Hal ini berarti bahwa model mengajar merupakan model belajar, dengan model tersebut guru dapat membantu siswa untuk mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan diri sendiri. Selain itu, mereka juga mengajarkan bagaimana mereka belajar.

Berdasarkan uraian diatas, model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran.

Menurut Suprijono (2010), terdapat empat jenis-jenis model pembelajaran yaitu Model Pembelajaran Berbasis Langsung (*Direct Instruction*), Model Pembelajaran Berbasis Masalah, Model Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) dan Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*). Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran (*student oriented*). Dengan suasana kelas yang demokratis, yang saling membelajarkan, memberi kesempatan, peluang lebih besar dalam memberdayakan potensi siswa secara maksimal. Menurut David W. Johnson dalam Fathurrohman (2015), pembelajaran kooperatif merupakan proses belajar mengajar yang melibatkan penggunaan kelompok-kelompok kecil yang memungkinkan siswa untuk bekerja bersama-sama guna memaksimalkan pembelajaran mereka sendiri dan pembelajaran satu sama lain.

Pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok untuk mencapai tujuan

pembelajarannya. Melalui belajar secara kelompok, peserta didik memperoleh kesempatan untuk saling berinteraksi dengan teman-temannya.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa berupa pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut melalui belajar secara kelompok, peserta didik memperoleh kesempatan untuk saling berinteraksi dengan teman-temannya.

Menurut Suprijono (2010:65) dalam pembelajaran kooperatif terdapat beberapa variasi model yang dapat diterapkan, yaitu diantaranya: *Team Game Tournament (TGT)*, *Student Team Achievement Division (STAD)*, *Jigsaw*, *Group investigation (GI)*, *Rotating Trio Exchange*, *Group Resume*, *Learning Together (LT)*. Menurut Fathurrohman (2015) Model pembelajaran kooperatif tipe *Learning Together* (belajar bersama) pertama kali dikembangkan oleh David Johnson dan Roger Johnson di Universitas Minnesota pada tahun 1999. Menurut model ini, siswa dibentuk menjadi 4-5 siswa yang heterogen untuk mengerjakan sebuah lembar tugas. Setiap kelompok hanya diberikan satu lembar kerja saja. Mereka kemudian diberikan pujian dan penghargaan berdasarkan hasil kerja kelompok. Menurut model ini juga, setiap kelompok diarahkan untuk melakukan kegiatan-kegiatan guna membangun kekompakan kelompok terlebih dahulu dan diskusi tentang bagaimana sebaiknya mereka bekerja sama dalam kelompok.

Tujuan pembelajaran tipe *Learning Together (LT)* ini setiap kelompok diharapkan dapat membangun dan menilai sendiri kinerja kelompok mereka. Masing-masing kelompok harus bisa memperlihatkan bahwa kelompok mereka adalah kelompok yang kompak baik dalam hal diskusi maupun dalam hal mengerjakan soal. Setiap anggota kelompok juga bertanggung jawab atas hasil yang mereka peroleh. Jika hasil tersebut belum maksimal atau lebih rendah

dari kelompok lain, maka mereka harus meningkatkan kinerja kelompoknya (Slavin, 2015). Berikut ini merupakan langkah pembelajaran *Learning Together* (LT) menurut Fathurrohman (2015) :

**1. Guru menyajikan pelajaran**

Penyajian materi ini mengutamakan aktivitas siswa sehingga dalam prosesnya guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator dan pembimbing. Hal tersebut dikarenakan kegiatan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu proses perubahan tingkah laku.

**2. Membentuk kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa secara heterogen.**

Kelompok merupakan kumpulan yang terdiri dari dua orang atau lebih yang terjalin saling terhubung satu sama lain. Terkait dengan hal tersebut, kelompok disini bertujuan untuk membentuk kumpulan siswa yang saling terhubung satu sama lain untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran.

**3. Masing-masing kelompok menerima lembar tugas untuk bahan diskusi dan menyelesaikannya.**

Tugas yang diberikan berupa lembar kerja yang digunakan untuk diskusi bersama kelompoknya untuk mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran.

**4. Beberapa kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya.**

Kegiatan ini dilakukan dengan cara salah satu siswa untuk maju kedepan kelas menyampaikan hasil diskusi dengan kelompoknya agar semua siswa dan guru memperoleh informasi terkait hasil kelompok tersebut.

**5. Pemberian pujian dan penghargaan berdasarkan hasil kerja kelompok.**

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

*Learning Together* memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan (Slavin,

2015:25). Kelebihan metode *Learning Together* (LT) yaitu: 1) Dapat memperluas wawasan siswa; 2) Mengajarkan kerjasama, tanggung jawab dan disiplin pada siswa; 3) Meningkatkan kreativitas dan kemampuan siswa dalam berpikir kritis; 4) Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran karena diberi bahan diskusi oleh guru dan harus berpikir kritis dalam menyelesaikan tugas dari guru; dan 5) Siswa termotivasi untuk memperdalam pemahamannya menguasai materi. Sedangkan kekurangan metode *Learning Together* (LT) yaitu : 1) Hanya cocok diterapkan untuk kegiatan diskusi atau presentasi; 2) Memerlukan waktu yang relatif lama dan sedikit membosankan; 3) Tidak dapat melihat kemampuan masing-masing siswa karena mereka bekerja dalam kelompok; 4) Kemungkinan terdapat siswa yang mengambil jalan pintas dengan meminta tolong pada temannya untuk mencarikan jawaban.

Ketercapaian tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor seperti motivasi siswa, pendekatan yang digunakan, interaksi dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu tidak hanya menggunakan model pembelajaran untuk menyampaikan materi namun juga menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. *Medium* dapat didefinisikan sebagai perantara atau penerima terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich *et al.*, 2012; Ibrahim, 1997; Ibrahim *et al.*, 2001). Menurut Daryanto (2010) media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan proses komunikasi.

Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Media atau bahan sebagai sumber belajar merupakan komponen-komponen

dari sistem instruksional di samping pesan, orang, teknik latar dan peralatan (Wiroatmojo & Sasonoharjo, 2002). Pengertian media ini sering dikacaukan dengan peralatan. Menurut Sadiman *et al.*, (2018) bahwa media pembelajaran segala sesuatu yang dapat

digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Arsyad (2009:54), karakteristik beberapa jenis media yang biasa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu

Tabel 1. Klasifikasi dan Jenis Media

Kelompok	Jenis Media
Media Grafis	Gambar/foto Kartun Sketsa Poster Diagram Peta dan Globe Grafik Papan Flanel Bagan Papan Buletin
Media Audio	Radio Tape/Audio CD
Media Proyeksi Diam	Film Bingkai ( <i>Slide Film</i> ) Media Tranparansi (OHT)
Media Proyeksi Gerak (Audio Visual)	Film Program Siaran TV Video ( <i>cassette, laserdisc, compact disc</i> )
Multimedia	File program komputer multimedia
Benda atau model	Benda nyata (asli) Benda tiruan (model)

Media permainan monopoli adalah suatu media yang dibuat dari permainan monopoli. Dengan kata lain, media ini berupa permainan monopoli yang isi dan beberapa aturannya sudah diubah dan disesuaikan dengan SK, KD, dan tujuan pembelajaran. Penggunaan bantuan media monopoli untuk memberikan variasi dalam mengatasi sikap pasif siswa. Merujuk dari Sadiman *et al.*, (2018) media digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Monopoli adalah satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem permainan dengan memasukan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta permainan.

Berdasarkan jenis media dari aspek perkembangan teknologi, monopoli tergolong ke dalam media tradisional kategori permainan. Sedangkan berdasarkan klasifikasi media, monopoli tergolong ke

dalam media grafis. Hal tersebut dikarenakan monopoli berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain itu, secara khusus monopoli juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan.

## II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *pre eksperimen*. Penelitian ini digunakan untuk menguji model pembelajaran *Learning Together* (LT) berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar matematika. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *One Group Pretest Posttest*. Desain penelitiannya sebagai berikut :

Tabel 2. *One Group Pretest Posttest*

Pretest	Perlakuan	Posttest
$O_1$	X	$O_2$

Keterangan :

- $O_1$  : Pemberian Pretest (sebelum diberi perlakuan)
- X : Perlakuan pada kelas yang diuji menggunakan kombinasi model pembelajaran *Learning Together* dengan media monopoli.
- $O_2$  : Pemberian Posttest (sesudah diberi perlakuan)

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

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu Tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa pilihan ganda. Tes tertulis dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika siswa materi keliling dan luas bangun datar dalam ranah kognitif. Dengan analisis data yang dipakai yaitu uji normalitas, homogenitas dan hipotesis.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil

Hasil penelitian ini terbagi menjadi dua bahasan yaitu deskripsi pelaksanaan penelitian dan deskripsi data penelitian. Berikut merupakan jabaran dari keduanya :

#### A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

##### 1. Persiapan Penelitian

Peneliti melaksanakan observasi pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Pangenrejo yang terdiri dari 1 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 31 siswa. Kemudian peneliti menyiapkan instrumen perangkat pembelajaran dan uji coba soal.

##### 2. Pelaksanaan Penelitian

- a. Pelaksanaan Pengukuran *Pretest*. *Pretest* diberikan untuk mengetahui kemampuan

awal hasil belajar matematika sebelum diberikan perlakuan pada peserta didik. *Pretest* dilaksanakan dengan cara siswa mengerjakan lembar soal yang telah disiapkan peneliti dengan jumlah soal sebanyak 23 nomor. Hasil dari mengerjakan soal tersebut, selanjutnya dijadikan data untuk melanjutkan penelitian. *Pretest* dilaksanakan pada hari Senin 9 Maret 2020.

- b. Pemberian *Treatment*. Pemberian *treatment* atau perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Learning Together* (LT) digunakanguru untuk membantu siswa dalam memahami materi keliling dan luas bangun datar. Siswa mengikuti pembelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar dengan model *Learning Together* (LT) secara aktif. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang dibuat peneliti yang sudah melalui validasi instrumen dengan penilaian umum baik dan dapat digunakan. RPP berisi kegiatan pembelajaran dengan tahap-tahap model *Learning Together* (LT) yang harus dilakukan ketika mengajar. *Treatment* diberikan sebanyak 4x, yaitu pada tanggal 10 Maret 2020 dan 11 Maret 2020, dimana dalam satu hari dilaksanakan *treatment* sebanyak 2x. Berikut akan disajikan tabel jadwal pelaksanaan penelitian, yaitu :

Tabel 3. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Tanggal	Waktu	Keterangan
9 Maret 2020	09.00-10.30	Pelaksanaan pretest
10 Maret 2020	09.00-10.30	Pelaksanaan treatment 1 dan tretment 2
11 Maret 2020	09.00-10.30	Pelaksanaan treatment 3 dan treatment 4
12 Maret 2020	09.00-10.30	Pelaksanaan posttest

c. Pelaksanaan *Posttest*. *Posttest* diberikan kepada siswa kelas IV SD 2 Pangenrejo dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar matematika materi keliling dan luas bangun datar. Setelah diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Learning Together* (LT), *Posttest* dilaksanakan dengan berupa kegiatan yang sama yaitu para siswa diberikan sebuah lembar soal yang berjumlah 23 nomor untuk dikerjakan. Soal yang diberikan merupakan soal yang sama yang diberikan ketika *pretest*, sehingga peneliti mengacak kembali urutan nomor soal agar para siswa tidak memberikan jawaban yang sama dengan *pretest*. *Posttest* dilaksanakan pada hari

Kamis, 12 Maret 2020.

B. Deskripsi Data Penelitian

Nilai hasil belajar matematika diketahui dari hasil *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan pada diawal pertemuan, selanjutnya kelas diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Learning Together* (LT) berbantuan media monopoli. Kemudian selanjutnya yaitu pelaksanaan *posttest*. *Posttest* diberikan pada diakhir pertemuan. Hasil *posttest* tersebut untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Learning Together* (LT) dengan media monopoli terhadap hasil belajar matematika. Berikut merupakan hasil belajar matematika siswa yaitu sebagai berikut :

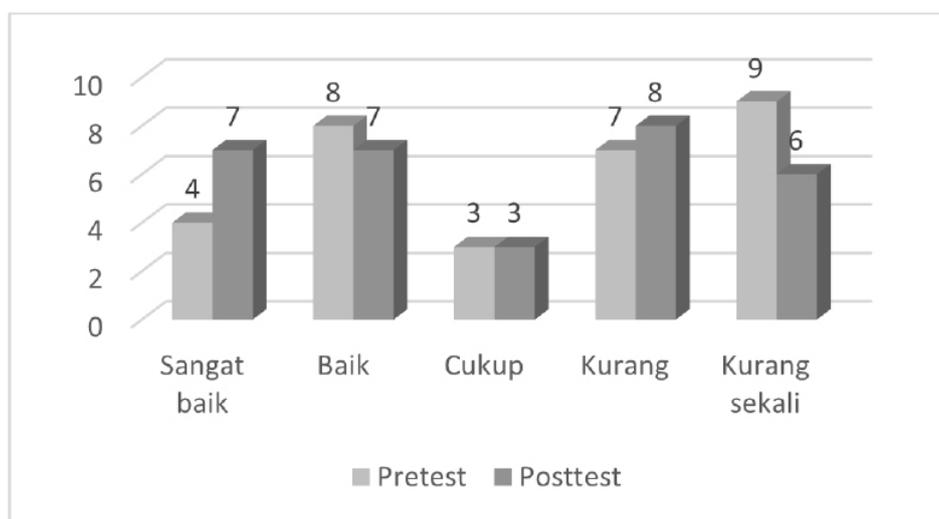
Tabel 4. Hasil Belajar Matematika

Interval	Kategori	Frekuensi	
		Pretest	Posttest
91-100	Sangat baik	4	7
75-90	Baik	8	7
60-74	Cukup	3	3
40-59	Kurang	7	8
≤40	Kurang sekali	9	6
	Nilai Terendah	17,39	30,43
	Nilai Tertinggi	100	100
	Rata-Rata	59,80	65,49

Sumber: Ismet & Hariyanto (2015:229)

Berdasarkan tabel 6, dapat dilihat nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa adalah untuk *pretest* 59,80 dan *posttest* 65,49. Siswa memperoleh nilai tertinggi untuk *pretest* 100

dan *posttest* 100. Nilai terendah untuk *pretest* 17,39 dan *posttest* 30,43. Data hasil belajar matematika selanjutnya disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut :



Gambar 1. Diagram Batang Hasil Belajar Matematika

### C. Uji Prasyarat Analisis

#### 1. Uji Normalitas.

Uji normalitas dilakukan pada data

*pretest* dan *posttest*. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

	Statistik	df	Sig.
Pretest	1,171	31	0,022
Posttest	1,149	31	0,076

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas dapat dijelaskan bahwa hasil uji normalitas dengan uji *Kolmogorov Smirnov* diperoleh *Asymp. Sig. (2-tailed) pretest* sebesar 0,022 dan *posttest* sebesar 0,076. Data *pretest*  $0,022 < 0,05$  dan *posttest*  $0,076 > 0,05$  sehingga data *pretest* berdistribusi tidak normal sedangkan data *posttest* berdistribusi normal.

#### 2. Uji Homogenitas

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas ini adalah apabila signifikansi  $> 0,05$  berarti varian bersifat homogen ( $H_0$  diterima), sebaliknya apabila signifikansi  $< 0,05$  berarti varian bersifat heterogen ( $H_0$  ditolak).

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	Sig.	Keterangan	
Pretest	0,019	0,890	Sig. > 0,05	Homogen
Posttest	0,004	0,951	Sig. > 0,05	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan uji statistik *Levene* diketahui bahwa nilai *sig.* pada data *pretest* sebesar 0,890 dan data *posttest* sebesar 0,951. Data *pretest*  $0,890 > 0,05$  sehingga data *pretest* dinyatakan memiliki varian yang sama atau homogen. Data *posttest*  $0,951 > 0,05$  sehingga data *posttest* memiliki varian yang sama atau homogen.

#### 3. Uji Hipotesis

Analisis data dilakukan dengan

- $H_0$  : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *learning together* (LT) terhadap hasil belajar matematika kelas IV materi keliling dan luas bangun datar.
- $H_a$  : Terdapat pengaruh model pembelajaran *learning together* (LT) terhadap hasil belajar matematika kelas IV materi keliling dan luas bangun datar.

menggunakan statistik non parametrik. Penggunaan statistik non parametrik didasarkan karena data yang diperoleh tidak memenuhi salah satu asumsi dari statistik parametrik yaitu pemilihan subjek yang tidak secara random, hasil uji prasyarat data bagian uji normalitas data *pretest* yang tidak normal sehingga tidak memenuhi salah satu asumsi statistik parametrik. Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Tabel 7. Hasil Uji *Wilcoxon*

	Z	Sig.
Posttest-Pretest	-2,038	0,042

Berdasarkan tabel 7 Uji *Wilcoxon* diperoleh hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan bahwa nilai Z yang didapat sebesar -2,038 dengan *Asymp. Sig 2 tailed* sebesar 0,042 ( $0,042 < 0,005$ ) yang artinya terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran

*Learning Together* (LT) berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV pada materi keliling dan luas bangun datar.

### 3.2 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Learning Together* dengan media monopoli terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD. Pada dasarnya hasil belajar merupakan bukti dari suatu keberhasilan yang telah dicapai siswa selama proses belajar. Pemahaman serta penalaran siswa dalam menguasai materi pembelajaran sangat diperlukan supaya hasil belajarnya meningkat.

Model pembelajaran *Learning Together* (LT) menjadi salah satu cara untuk mengasah kemampuan berpikir siswa yang dibangun melalui kerjasama kelompok dan tim serta dapat bermanfaat untuk memaksimalkan hasil belajar matematika siswa. Bukti bahwa model pembelajaran *Learning Together* (LT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa ditandai dengan hasil uji *pretest* dan *posttest* siswa yang mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan, dimana rata-rata *pretest* sebesar 59,80 sedangkan rata-rata *posttest* siswa sebesar 65,49.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang juga menggunakan model pembelajaran *Learning Together*. Suyadi (2012:118) menyatakan bahwa model pembelajaran *Learning Together* (LT) mempunyai pengaruh positif dalam meningkatkan prestasi belajar matematika siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus yaitu siklus I sebesar 64,29% dan siklus II sebesar 93,8%.

Hasil analisis *Wilcoxon* menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Learning Together* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD kelas IV pada materi keliling dan luas bangun datar. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan

hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest* setelah diberikan perlakuan, hasil menunjukkan adanya perbedaan antara Hasilnya terlihat dari rerata nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest*.

Berdasarkan hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa setelah siswa menerima pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Learning Together* dengan media monopoli mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena mereka dapat lebih aktif dan mengasah kemampuan berpikir mereka sendiri dalam memperoleh pengetahuan melalui penukaran gagasan berkelompok.

#### IV. KESIMPULAN

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

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran* (Revisi). Rajagrafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran :peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Gava Media.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model - Model Pembelajaran Inovatif*. Ar Ruzz Media.
- Hamalik, O. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, James D., & Smaldino, S. E. (2012). *Instructional Media and Technologies for*

- Learning* (12th Edition). Prentice Hall.
- Hernawan, A. H., Zaman, B., & Riyana, C. (2007). *Media Pembelajaran Sekolah*. In *UPI Press*. UPI Press.
- Ibrahim, H. (1997). *Media pembelajaran: Arti, fungsi, landasan penggunaan, klasifikasi, pemilihan, karakteristik oht, opaque, filmstrip, slide, film, video, Tv, dan penulisan naskah slide*. In *Bahan Sajian Program Pendidikan Akta Mengajar III-IV* (pp. 1–102). FIP-IKIP.
- Ibrahim, H., Sihkabuden, Suprijanta, & Kustiawan, U. (2001). *Media pembelajaran: Bahan sajian program pendidikan akta mengajar*. In *FIP* (pp. 1–96). UM .
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Cetakan 14). Rajagrafindo Persada.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: teori, riset dan praktik*. In *undefined: Vol. 15th Edition*. Nusamedia.
- Sudjana, N. (2004). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Suhendri, H. (2011). Pengaruh Kecerdasan Matematis–Logis dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 1(1), 29–39. <https://doi.org/10.30998/formatif.v1i1.61>
- Suprijono, A. (2010). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem: Vol. Revisi*. Pustaka Pelajar.
- Suriasumantri, J. S. (2001). *Filsafat Ilmu: Sebuah Pengantar Populer*. Sinar Harapan.
- Susilo, A., & U.S., S. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Team Assisted Individualization Berbantuan Lembar Kerja Siswa dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Proses dan Hasil Belajar Matematika Siswa MTs. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 1(3), 192–207. <https://doi.org/10.30998/formatif.v1i3.78>
- Suyadi, H. (2012). Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Melalui Metode Kooperatif Model Learning Together Pada Siswa Kelas VIIF SMP NEGERI 21 SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2011/2012 . *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(2), 110–119. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/mediapenelitianpendidikan/article/view/474>
- Suyono. (2011). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar* (Second). Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2007). *Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik : konsep, landasan teoritis-praktis dan implementasinya*. Prestasi Pustaka.
- Wiroatmojo, P., & Sasonoharjo. (2002). *Media Pembelajaran*. LAN RI.