



EFEKTIVITAS *COOPERATIVE LEARNING* TIPE STAD (*STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION*) MENGGUNAKAN MEDIA MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI MATA PELAJARAN EKONOMI SMA NEGERI 1 PANGKAH

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat dalam Rangka Penyelesaian Studi
Strata 1 untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Ekonomi

Oleh
AZAHRA LAURA SALSABILLA
NPM 1320600011

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL
2024**

PERSETUJUAN

Nama : Azahra Laura Salsabilla

NPM : 1320600011

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Skripsi dengan judul “Efektivitas *Cooperative Learning* Tipe STAD Menggunakan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Pangkah” telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dipertahankan di hadapan sidang Dewan Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Pembimbing I



Dr. Dewi Amaliah N, S.Pd., M.Si.

NIDN 0612107801

Tegal, 13 November 2024

Pembimbing II



Tomi Azami, M.Pd

NIDN 0621059202

HALAMAN PENGESAHAN

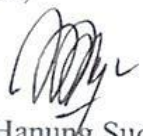
Skripsi dengan judul “Efektivitas *Cooperative Learning* tipe STAD Menggunakan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Pangkah”

Nama : Azahra Laura Salsabilla
NPM : 1320600011
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Telah dipertahankan di Hadapan Sidang Dewan Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal, pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 21 November 2024

Ketua,


Dr. Hanung Sudibyo, M.Pd.
NIDN 0609088301

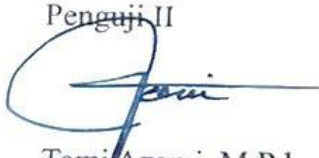
Sekretaris,


Neni Hendaryati, M.Pd.
NIDN 0625068402

Anggota Penguji,
Penguji I


Dr. Dewi Apriani Fr., MM
NIDN 0625066503

Penguji II


Tomi Azami, M.Pd.
NIDN 0621059202

Penguji III


Dr. Dewi Amaliah N, S.Pd., M.Si.
NIDN 0612107801

Disahkan
Dekan,



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Efektivitas Cooperative Learning Tipe STAD Menggunakan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Pangkah” ini beserta seluruhnya isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya ini.

Tanggal 21 November 2024



283A6AMX021820701
Laura Salsabilla
NPM. 1320600011

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

- ❖ Selalu gunakanlah kesempatan yang ada, walau bagaimana pun nanti hasilnya
- ❖ Berusaha, kerja keras dan tanggung jawab itu yang utama
- ❖ Manfaatkan waktu “karena waktu tak bisa berjalan mundur”

Persembahan :

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Suamiku tercinta Mohamad Bogas Purnama, S.Pd yang selalu memberikan bantuan sekaligus selalu memberikan semangat dan dukungan hingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Anakku Kalandra Ataya Dikara Purnama yang selalu memberikan semangat dan keceriaan setiap harinya.
3. Kedua orang tua saya, Bapak Taidin dan Ibu Wiwi Margiasih, S.Pd. Terimakasih telah senantiasa memberikan motivasi, doa dan dukungannya dengan sepenuh hati.
4. Adikku tersayang Zanaba Arifa Naswadillah, yang selalu memberikan motivasi dan doa.
5. Kepada dosen sekaligus orang tua kedua saya di kampus selaku pembimbing skripsi, Ibu Dr. Dewi Amaliah N, S.Pd., M.Si dan Bapak Tomi Azami, S.Pd., M.Pd.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Efektivitas *Cooperative Learning* Tipe STAD Menggunakan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Pangkah ”.

Skripsi merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh bantuan dan pengarahan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Taufiqulloh, M.Hum., selaku Rektor Universitas Pancasakti Tegal.
2. Ibu Dr. Yoga Prihatin, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal
3. Ibu Neni Hendaryati, M.Pd., Selaku ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal.
4. Ibu Dr. Dewi Amaliah N, S.Pd., M.Si selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan skripsi.
5. Bapak Tomi Azami, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan skripsi.
6. Bapak dan Ibu Dosen Pengajar Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah membekali ilmu, pengalaman dan motivasi dalam perkuliahan.

7. Agus Dwi Prodo S, S.Pd, Kepala sekolah SMA Negeri 1 Pangkah yang telah memberikan izin dan kerjasamanya selama penelitian berlangsung.
8. Dra. Sri Lestari, selaku guru mata pelajaran Ekonomi di SMA N 1 Pangkah yang telah membantu dalam penelitian.
9. Siswa-siswi kelas XI dan XII SMA Negeri 1 Pangkah yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian.
10. Segenap karyawan dan staff Tata Usaha SMA Negeri 1 Pangkah atas bantuan dan kerjasamanya selama penelitian.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Selain itu dapat menambah referensi dalam pendidikan.

Tegal, 30 Juli 2024

Penulis

ABSTRAK

Salsabilla, Azahra L. 2024. *Efektivitas Cooperative Learning Tipe STAD Menggunakan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Pangkah.*

Pembimbing I : Dr. Dewi Amaliah N, S.Pd., M.Si
Pembimbing II : Tomi Azami, M.Pd

Kata Kunci : *Cooperative Learning* Tipe STAD, Media Monopoli, Hasil Belajar

Perkembangan suatu bangsa erat kaitannya dengan dunia pendidikan. Maju mundurnya suatu bangsa dipengaruhi oleh kreativitas pendidikan bangsa. Keberhasilan proses belajar dapat mempertimbangkan penggunaan model dan metode pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang efektif adalah menggunakan monopoli. Media belajar Monopoli merupakan media pembelajaran yang inovatif. Media Monopoli adalah media pembelajaran yang menggunakan alat atau media monopoli yang dikembangkan sesuai kebutuhan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa aktif kelas XI SMA Negeri 1 Pangkah. Pengambilan sampel menggunakan rumus *Issac Michael* dengan teknik pengambilan sampel *Cluster random sampling*. Hasil penelitian menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima hal ini dapat dilihat dari model *cooperative learning* tipe STAD menggunakan media monopoli efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada saat pembelajaran Ekonomi dibuktikan dengan nilai sig (2-tailed) signifikan $0,001 < 0,05$ dan terdapat perbedaan siswa XI.5 kelas eksperimen dengan XI.6 kelas kontrol pada saat pembelajaran Ekonomi dibuktikan dengan nilai sig (2-tailed) signifikan $0,001 < 0,05$. Maka, *cooperative learning* tipe STAD dengan monopoli efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI mata pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Pangkah.

ABSTRACT

Salsabilla, Azahra L. 2024. *Effectiveness of STAD Type Cooperative Learning Using Monopoly Media to Improve Learning Outcomes of Grade XI Students in Economics Subject of SMA Negeri 1 Pangkah.*

Supervisor I: Dr. Dewi Amaliah N, S.Pd., M.Si

Supervisor II: Tomi Azami, M.Pd

Keywords: *STAD Type Cooperative Learning, Monopoly Media, Learning Outcomes*

The development of the nation's culture is closely related to the world of education. The progress of the nation's culture is influenced by the creativity of national education. The success of the learning process can consider the use of effective learning models and methods in learning. One of the effective learning media is using monopoly. Learning Monopoly is an innovative learning medium. Media Monopoli is a learning media that uses tools or monopoly media that is developed according to learning needs. This study uses a quantitative approach with an experimental research method. The population in this study were active students of class XI SMA Negeri 1 Pangkah. Sampling using the Issac Michael formula with Cluster random sampling technique. The results of the study stated that H_0 was rejected and H_a was accepted, the STAD type cooperative learning model using monopoly media is effective in improving student learning outcomes when learning economics as evidenced by a significant sig (2-tailed) value of $0.001 < 0.05$ and there is a difference between XI.5 experimental class students and XI.6 control class students during learning economics is proven by a significant sig (2-tailed) value of $0.001 < 0.05$. So, STAD type cooperative learning with monopoly is effective in improving the learning outcomes of class XI students in economics subjects at SMA Negeri 1 Pangkah.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS.....	13
2.1 Kajian Teori	13
2.2 Penelitian Terdahulu.....	33
2.3 Kerangka Pikir	38
2.4 Hipotesis	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	41
3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian.....	41
3.2 Variabel Penelitian.....	42
3.3 Populasi dan Sampel	42
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	45
3.5 Instrumen Penelitian.....	47

3.6 Uji Prasyarat.....	53
3.7 Teknik Analisis Data.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
4.1 Hasil Penelitian	56
4.2 Pembahasan.....	94
BAB V PENUTUP	101
5.1 Simpulan	101
5.2 Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	107

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Ketuntasan Nilai Ekonomi	7
Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD.....	30
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	33
Tabel 3.1 Daftar Jumlah Siswa Aktif Kelas XI.....	43
Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Pangkah (Sampel Penelitian)	44
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Soal Cooperative Learning Tipe STAD	48
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Soal Hasil Belajar	49
Tabel 3.5 Kriteria Indeks Daya Pembeda	50
Tabel 3.6 Hasil Perhitungan Daya Pembeda	50
Tabel 3.7 Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	51
Tabel 3.8 Indeks Tingkat Kesukaran.....	52
Tabel 3.9 Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran.....	53
Tabel 4.1 Daftar Peserta Didik SMA Negeri 1 Pangkah	62
Tabel 4.2 Hasil Pre-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	85
Tabel 4.3 Hasil Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	86
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Pre-Test	87
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Post-Test.....	87
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas.....	88
Tabel 4.7 Paired Sample Statistics	89
Tabel 4.8 Output Uji Paired T-tes	90
Tabel 4.9 Statistics Independent Sample T-tes.....	91
Tabel 4.10 Output Independent Sample T-tes.....	92
Tabel 4.11 Kesimpulan pengujian Hipotesis	94

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pikir.....	39
Bagan 2.2 Struktur Organisasi SMA Negeri 1 Pangkah	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan model Cooperative Learning Tipe STAD.....	96
Gambar 2 Diagram Persentase Hasil Belajar Siswa.....	98
Gambar 3 Diagram Rata-Rata Hasil Belajar Kelas Ekperimen dan Kontrol ..	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	108
Lampiran 2 Materi Ajar	123
Lampiran 3 Soal Pre-Test	135
Lampiran 4 Soal Post-Test	139
Lampiran 5 Soal Uji Coba Penelitian.....	144
Lampiran 6 Kunci Jawaban Soal Pre-Test	150
Lampiran 7 Kunci Jawaban Soal Post-Tes	151
Lampiran 8 Kunci Jawaban Soal Uji Coba	152
Lampiran 9 Tabulasi Uji Coba	153
Lampiran 10 Tabulasi Pre-Test Eksperimen Kelas XI.5	157
Lampiran 11 Tabulasi Pre-Test Kontrol Kelas XI.6.....	159
Lampiran 12 Tabulasi Post-Test Eksperimen Kelas XI.5.....	161
Lampiran 13 Tabulasi Post-Test Kontrol Kelas XI.6	163
Lampiran 14 Nilai Post-Test dan Pre-Test	165
Lampiran 15 Distribusi Nilai T tabel.....	167
Lampiran 16 Uji Daya Pembeda.....	168
Lampiran 17 Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	169
Lampiran 18 Uji Normalitas	170
Lampiran 19 Uji Homogenitas	175
Lampiran 20 Uji Hipotesis	178
Lampiran 21 Daftar Nama Siswa Kelas XI.5 Eksperimen	179
Lampiran 22 Daftar Nama Siswa Kelas XI.6 Kontrol	181
Lampiran 23 Daftar Nama Siswa Kelas XII.5 Uji Coba	183
Lampiran 24 Lembar Pengamatan Kegiatan Guru Kelas Eksperimen.....	185
Lampiran 25 Lembar Jawaban Pengamatan Kegiatan Guru Kelas Eksperimen.	189
Lampiran 26 Ketuntasan Nilai Harian Ekonomi	193
Lampiran 27 Lembar TTD Identifikasi Masalah Oleh Guru Ekonomi.....	194
Lampiran 28 Hasil Pre-Test Kelas Eksperimen	195
Lampiran 29 Hasil Pre-Test Kelas Kontrol	199

Lampiran 30 Dokumentasi	203
Lampiran 31 Surat Izin Penelitian	205
Lampiran 32 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	207
Lampiran 33 Hasil Scan Similarity	208
Lampiran 34 Jurnal Bimbingan	209

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan suatu bangsa erat kaitannya dengan dunia pendidikan. Maju mundurnya suatu bangsa dipengaruhi oleh kreativitas pendidikan bangsa itu sendiri. Berdasarkan data *The Learning Curve Pearson* 2014 sebuah lembaga pemeringkatan pendidikan dunia, memaparkan jika indonesia menduduki posisi akhir dalam mutu pendidikan di seluruh dunia (Dewi Amaliah Nafati, 2016). Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Sebagaimana yang dituangkan dalam Undang-Undang No. 23 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan juga merupakan usaha sistematis yang ditempuh untuk mendapatkan suatu perubahan. Perubahan tersebut dapat diperoleh melalui proses belajar mengajar. Terdapat dua unsur dalam proses belajar mengajar, yaitu penerapan strategi pembelajaran melalui model dan media pembelajaran. Kedua unsur tersebut saling berkaitan satu sama lain. Saat proses belajar mengajar kita harus memperhatikan pemilihan dalam penerapan strategi pembelajaran melalui model dan media pembelajaran.

Penerapan strategi pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan oleh gurumaupun siswa. Peranan gurudalam proses belajar mengajar juga sangat besar, guru dituntut untuk dapat melakukan pengajaran dengan baik. Menurut (Sukmadinata, 2014) mengatakan bahwa: Guru yang berhasil dalam melaksanakan proses pembelajaran merupakan guru yang mampu mempersiapkan siswa mencapai tujuan yang telah dirumuskan dalam kurikulum. Tujuan utama dalam kurikulum yaitu untuk mempersiapkan siswa agar dapat menjadi pribadi serta warga negara yang kreatif, inovatif, beriman dan juga afektif ketika berada pada lingkungan masyarakat kelak.

Perubahan paradigma dalam proses yang tadinya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) diharapkan dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan, sikap dan perilaku. Dalam proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, maka siswa memperoleh kesempatan dan fasilitas untuk membangun sendiri pengetahuannya sehingga mereka akan memperoleh pemahaman yang mendalam dan pada akhirnya dapat meningkatkan mutu kualitas siswa.

Keberhasilan proses belajar dapat mempertimbangkan penggunaan model dan metode pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran. Pemilihan model dan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang akan diajarkan oleh guru akan membuat kegiatan belajar mengajar lebih aktif. Siswa lebih terlibat secara penuh untuk mencari ilmu pengetahuannya sendiri. Sehingga apabila siswa dapat terlibat secara penuh maka ia dapat lebih aktif

dalam belajar. Peran guru sebagai fasilitator sangat diharapkan agar dapat mendesain model dan metode pembelajaran. Penerapan model dan metode pembelajaran yang sungguh-sungguh dapat mengantarkan siswa untuk dapat lebih mandiri dalam memahami materi ajar yang disajikan. Menyikapi hal tersebut dengan model dan metode guru dapat membantu siswa untuk mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, dan mengekspresikan ide diri sendiri.

Model Pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) adalah salah satu model pembelajaran yang menarik dan dapat diterapkan untuk mempengaruhi motivasi siswa yang disusun berdasarkan teori belajar. Media Monopoli merupakan media pembelajaran berbasis permainan dapat merangsang keterlibatan siswa dan memotivasi mereka untuk belajar. Interaksi antara pemain dan pengambilan keputusan dalam permainan dapat meningkatkan pemahaman konsep-konsep yang diajarkan. Keduanya akan sangat cocok bila digunakan dalam pembelajaran ekonomi untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan.

Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* dikembangkan pertama kali pada 1983 oleh Robert E. Slavin, strategi *Student Teams Achievement Division* saat ini menjadi salah satu strategi penting dalam ruang kelas (Davidson & Kroll 2021: 249). Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* dijadikan sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru sebagai dasar melakukan kegiatan pembelajaran yang inovatif. Pada dasarnya model pembelajaran ini mempunyai sifat yang

fleksibel dan mudah untuk diterapkan sehingga dalam pelaksanaannya dapat dipadukan dengan metode maupun media belajar yang lain. Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* didasarkan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung interaksi positif antar siswa dan memberikan dukungan bagi setiap anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar bersama.

Media belajar Monopoli merupakan media pembelajaran yang inovatif. Media Monopoli adalah media pembelajaran yang menggunakan alat atau media monopoli yang dikembangkan sesuai kebutuhan pembelajaran. Pengaplikasian media ini yaitu perwakilan kelompok melempar dadu dan menjalankan pion. Jika siswa mendapatkan kartu yang berisi materi, satu kelompok harus menyampaikan materi tersebut di depan kelas, jika kartu berisi soal, siswa harus berdiskusi dengan kelompok dan dipresentasikan di depan kelas. Bila satu kelompok mampu menjawab soal, maka mendapatkan poin. Media permainan monopoli berfungsi sebagai sarana media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran menggunakan permainan monopoli yang memiliki konsep belajar sambil bermain agar motivasi siswa dalam belajar ekonomi dapat meningkat yaitu dengan pengembangan media monopoli. Dalam penggunaan media pembelajaran permainan monopoli siswa akan lebih banyak beraktivitas dan pembelajaran akan lebih aktif, kreatif, inovatif, efektif. Penggunaan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* akan lebih maksimal bila dipadukan dengan media Monopoli.

Selama ini pembelajaran Ekonomi di sekolah kurang begitu diminati oleh siswa. Pelajaran Ekonomi dianggap sebagai pelajaran yang membosankan karena seolah-olah cenderung “menghitung” (Fransiska & Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Untan Pontianak, 2019). Pada pelajaran Ekonomi banyak guru mengalami situasi yang tidak jauh berbeda, anak-anak tidak aktif dalam pembelajaran, enggan mengemukakan pendapatnya, mengantuk, bosan, malas. Siswa lebih cenderung duduk berkelompok dengan aktivitasnya masing-masing tanpa memperhatikan guru di depan yang sedang mengajar. Sementara guru tak jarang pula mengabaikan dirinya sendiri. Mereka mengajar dengan gaya tidak berubah, standar, formal, dan kaku (Mulyasa, 2021). Kondisi pembelajaran yang seperti ini pastinya menyebabkan proses belajar mengajar menjadi tidak efektif, dimana siswa tidak aktif dalam pembelajaran dan guru mengajar dengan metode yang kurang menarik. Hal ini tentunya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran di kelas masih menggunakan metode konvensional yaitu dengan ceramah dan tanya jawab sehingga kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung mengemukakan pendapatnya (Handriani Milladya Ginting, R. Mursid, 2019). Proses belajar mengajar yang dilakukan juga satu arah, dimana pembelajaran lebih dominan terpusat pada guru. Siswa hanya mendengarkan penjelasan yang guru sampaikan dengan ceramah. Metode pembelajaran tersebut dianggap kurang mengeksplorasi wawasan dan pengetahuan siswa. Guru kurang mampu dalam menstimulus siswa untuk menemukan sendiri masalah yang ada pada

materi pembelajaran, pengelolaan dan pengawasan kelas. Guru kurang mampu mengarahkan siswa yang kurang pintar untuk terlibat aktif dengan bekerjasama dalam kelompok.

Berdasarkan hasil observasi peneliti (Oktober, 2023) salah satu faktor yang paling dominan adalah kurang optimal digunakannya model pembelajaran yang bervariasi, kurang digunakannya metode pembelajaran yang menarik, yang bisa menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran ekonomi di SMA ini cenderung kurang bervariasi karena dalam mengajar guru sangat sering menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah sehingga guru belum dapat mendekatkan siswa dengan pengalaman belajarnya dan siswa masih kurang aktif cenderung enggan mengemukakan pendapatnya (Aryansyah, 2018). Peran guru di dalam kelas masih sangat dominan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sangat terbatas, dimana pembelajaran masih bersifat satu arah. Hal itu menyebabkan siswa cepat merasa jenuh saat mengikuti pembelajaran Ekonomi. Dampak terlihat pada hasil belajar Ekonomi siswa yang kurang memuaskan.

Selain memperhatikan penggunaan model pembelajaran, perhatian dan kegiatan siswa dalam belajar perlu diperkirakan dengan sebaik-baiknya karena berhubungan dengan hasil belajar siswa sebagai tujuannya. Sebab perhatian dan keaktifan siswa dalam belajar ini merupakan faktor dalam diri siswa yang tidak bisa dipisahkan yang dapat menentukan pencapaian pembelajaran yang efektif. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 1 Pangkah

menunjukkan bahwa perhatian dan keaktifan siswa dalam belajar masih kurang. Adanya siswa yang belum mampu mencapai kriteria nilai ketuntasan.

Hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti pada saat pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di kelas XI SMA Negeri 1 Pangkah pada Oktober 2023 menunjukkan bahwa banyak siswa dengan hasil belajar yang rendah, terutama pada saat mata pelajaran ekonomi berlangsung (kbal Ikbal, La Taena, 2019). Hal ini ditunjukkan oleh hasil ketuntasan nilai mata pelajaran ekonomi.

Tabel 1. 1
Data Ketuntasan Nilai Ekonomi
Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI.1 – XI.9 SMA Negeri 1 Pangkah
Tahun Pelajaran 2023/2024

Kelas	Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah Siswa	Persentase	
				Tuntas	Tidak Tuntas
XI.1	16	20	36	44,44%	55,56%
XI.2	11	24	35	31,43%	68,57%
XI.3	15	21	36	41,67%	58,33%
XI.4	15	21	36	41,67%	58,33%
XI.5	16	20	36	44,44%	55,56%
XI.6	12	24	36	33,33%	66,67%
XI.7	6	30	36	16,67%	83,33%
XI.8	11	25	36	30,56%	69,44%
XI.9	9	27	36	25,00%	75,00%

Sumber: Guru Ekonomi kelas XI SMA Negeri 1 Pangkah tahun 2024

Data di atas menunjukkan bahwa nilai ketuntasan mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI.1 – XI.9 masih berada di bawah standar nilai yang telah ditentukan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar Ekonomi siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Pangkah tergolong rendah. Untuk itu diperlukan suatu metode pembelajaran yang lebih baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode pembelajaran ceramah dan diskusi kelompok yang selama ini digunakan guru belum mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Saat pembelajaran berlangsung, siswa lebih senang mengobrol di luar topik yang dibahas, bermain *handphone*, banyak yang terlihat mengantuk, bahkan tertidur. Keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar masih rendah yang ditunjukkan dengan saat guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau mengerjakan soal dipapan tulis, hanya beberapa siswa saja yang mau merespon. Kemampuan kerjasama siswa juga rendah yang ditunjukkan ketika guru menerapkan metode diskusi dalam pembelajaran, belum semua siswa mampu melakukan kerjasama yang baik untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.

Menyikapi hal tersebut di atas maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan judul **“Efektivitas *Cooperative Learning* Tipe STAD Menggunakan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Pangkah”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian yakni:

1. Pelajaran Ekonomi dianggap siswa sebagai pelajaran yang membosankan.
2. Proses pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Pangkah kurang interaktif.
3. Pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Pangkah kurang optimal dalam menerapkan model pembelajaran yang bervariasi.
4. Hasil belajar mata pelajaran Ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Pangkah kurang optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, memberikan batasan permasalahan agar dalam penelitian tidak menyimpang dari arah dan tujuan penelitian. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang diterapkan *cooperative learning* Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) menggunakan Media Monopoli.
2. Siswa yang diteliti yaitu siswa aktif SMA Negeri 1 Pangkah kelas XI Tahun Ajaran 2023/2024.
3. Hasil belajar siswa yang diteliti adalah hasil belajar mata pelajaran Ekonomi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, dalam penelitian ini akan diangkat beberapa permasalahan, yaitu:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe STAD dengan Media Monopoli pada pembelajaran Ekonomi?
2. Adakah pengaruh penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe STAD dengan Media Monopoli terhadap hasil belajar Ekonomi siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penelitian ini bertujuan: untuk mengetahui dan menganalisis efektivitas *cooperative learning* tipe STAD menggunakan media monopoli terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Negeri 1 Pangkah

1.6 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis, diantaranya sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan dengan mengembangkan *Cooperative Learning* Tipe STAD dengan Media Monopoli sebagai salah satu referensi yang diterapkan dalam suatu proses pembelajaran Ekonomi. Selain itu penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian tentang pembelajaran di Sekolah Menengah Atas atau dijadikan sebagai dasar penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam melakukan proses pembelajaran. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapatnya. Melatih siswa untuk berpikir lebih kritis dalam usahanya mencari nilai-nilai yang terkandung dalam materi pelajaran. Memberikan siswa rasa percaya diri terhadap materi pembelajaran yang diperolehnya.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam proses pembelajaran Ekonomi agar tidak selalu monoton dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga guru dapat bervariasi dalam menggunakan model pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian bermanfaat bagi sekolah untuk memberi pedoman penggunaan model pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran khususnya Ekonomi. Hasil penelitian dapat memberikan sumbangan saran bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses belajar sehingga dapat meningkatkan potensi siswa.

d. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman, wawasan dan pengetahuan tentang penggunaan *Cooperative Learning* Tipe STAD dengan Media Monopoli dalam pembelajaran Ekonomi serta dapat dijadikan sebagai

salah satu tolok ukur keberhasilan belajar juga dapat meningkat.
Diharapkan peneliti sebagai calon guru Ekonomi siap melaksanakan tugas sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman.

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1 *Cooperative Learning*

Cooperative learning merupakan metode pembelajaran yang memprioritaskan prinsip bekerja sama antar siswa dengan kemampuan yang berbeda dalam suatu kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas agar mencapai tujuan secara maksimal. Selain itu, metode ini juga memprioritaskan proses pencarian pengetahuan dari pada transfer pengetahuan (Vianita Prasetyawati, 2021). Model pembelajaran *cooperative* menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran (*Student Oriented*). Suasana kelas yang demokratis dan saling membelajarkan memungkinkan peserta didik memaksimalkan potensi mereka. (Junaidi, 2018). *Cooperative Learning* adalah sejumlah siswa dibagi menjadi kelompok kecil dengan tingkat kemampuan yang berbeda. Tugas kelompok melibatkan siswa bekerja sama satu sama lain dan membantu satu sama lain memahami materi pelajaran (Taloen, 2023).

Cooperative learning bertujuan untuk meningkatkan hasil akademik siswa, membangun sikap siswa untuk menerima keberagaman teman, dan meningkatkan keterampilan sosial mereka. Metode pembelajaran ini tidak hanya dapat dilakukan oleh guru, siswa juga dapat saling mengajar, berbagi ide, dan berbagi pendapat. Metode ini menganggap siswa sebagai inti (subjek) proses pembelajaran, dan

mereka harus berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Namun, peran guru sebagai fasilitator adalah membimbing dan mengorganisasikan kegiatan belajar (Vianita Prasetyawati, 2021).

Pembelajaran *cooperative learning* adalah pendekatan dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Menurut (Wahyuni, Eka, 2023) Kelebihan model pembelajaran *cooperative learning* sebagai suatu strategi pembelajaran yaitu :

1. Strategi pembelajaran *cooperative* siswa tidak tergantung pada guru, sehingga dapat menambah kepercayaan dan kemampuan siswa untuk berfikir sendiri dan menemukan informasi.
2. Dengan adanya strategi pembelajaran *cooperative* ini siswa dapat mengungkapkan pendapat atau ide dengan kata-kata verbal dan membandingkan pendapatnya dengan orang lain.
3. Dengan adanya strategi pembelajaran *cooperative* siswa tidak egois dan dapat menerima perbedaan pendapat dari teman lain.
4. Strategi pembelajaran *cooperative* dapat meningkatkan prestasi siswa dan kemampuan sosial.
5. Dengan adanya strategi pembelajaran *cooperative* siswa dapat mengetahui dan mengukur kemampuan diri sendiri.
6. Dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar.

Kekurangan Model pembelajaran *cooperative learning* Menurut (Ponidi, Novi Ayu Kristiana Dewi, 2021) adalah:

1. Dalam strategi pembelajaran *cooperative* perlu beberapa waktu untuk memahami filsafat *cooperatif learning*.
2. Ciri utama strategi pembelajaran *cooperative* bahwa siswa saling membelajarkan. Oleh karena itu apabila informasi yang diberikan guru tidak efektif dalam melakukan strategi pembelajaran *cooperative* maka, apa yang seharusnya dipahami dipelajari tidak pernah dicapai oleh siswa.
3. Strategi pembelajaran *cooperative* penilaian yang diberikan didasarkan hasil kerja kelompok masing-masing.
4. Keberhasilan strategi pembelajaran *cooperative* upaya untuk mengembangkan kesadaran kelompok sehingga memerlukan periode waktu yang cukup panjang.
 - a. Unsur dasar *cooperative learning*

Cooperative learning memiliki struktur interaksi yang terorganisir, seperti diskusi terfokus, tugas terbagi, atau peran tertentu dalam kelompok. Ini membantu memfasilitasi pembelajaran aktif dan partisipasi setiap anggota. Menurut Tama (2019) Terdapat lima unsur dasar *cooperative learning* yaitu *positive interdependence*, *personal responsibility*, *face to face promotive interaction*, *interpersonal skill*, dan *Group processing*.

Untuk lebih jelasnya dijabarkan sebagai berikut:

1) *Positive interdependence* (saling ketergantungan positif)

Keberhasilan suatu kelompok dalam menyelesaikan tugas sangat bergantung kepada setiap anggota kelompoknya. Siswa diharapkan mengerti bahwa demi tercapainya keberhasilan kelompok bergantung pada setiap anggota.

2) *Personal responsibility* (tanggung jawab perseorangan)

Hal ini berkaitan dengan unsur pertama bahwa keberhasilan suatu kelompok tergantung dengan anggota kelompoknya, maka masing-masing anggota wajib mempunyai tanggung jawab dalam setiap tugas.

3) *Face to face promotive interaction* (interaksi promotif)

Kemudahan interaksi secara langsung akan memberikan kemudahan kelompok untuk berdiskusi menyampaikan argumen-argumen antar anggota untuk tujuan bersama. Kegiatan interaksi secara tatap muka mampu memberikan sinergi menguntungkan bagi seluruh anggota kelompok.

4) *Interpersonal skill* (komunikasi antar anggota)

Kegiatan ini sama halnya dengan prinsip ketiga tetapi lebih menekankan proses interaksi antar seluruh anggota kelompok tanpa harus melihat sebuah perbedaan. Hal ini juga digunakan untuk saling memahami masing-masing individu baik dari segi kelebihan ataupun kekurangan yang nantinya bertujuan saling melengkapi satu sama lain.

5) *Group processing* (pemrosesan kelompok)

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan sebuah waktu evaluasi kinerja kelompok dan hasil yang dicapai agar langkah selanjutnya lebih mudah untuk saling bekerjasama secara efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian unsur dasar tersebut, *cooperative learning* melatih siswa untuk bertanggung jawab secara individu dan saling berinteraksi antar siswa dalam suatu kelompok agar setiap individu memiliki kemampuan pemahaman yang sama untuk keberhasilan suatu kelompok serta diadakan evaluasi kinerja untuk mengetahui pencapaian yang didapatkan.

b. Indikator *cooperative learning*

Cooperative learning memiliki lima indikator yaitu pengelolaan pelaksanaan –, proses komunikatif, respon peserta didik, aktivitas belajar dan hasil belajar (Magdalena, 2020).

1) Pengelolaan pelaksanaan pembelajaran

Pengelolaan pembelajaran adalah berbagai cara dalam mengelola situasi dan kondisi dalam proses pembelajaran. Kondisi belajar yang kondusif merupakan syarat mutlak bagi terselenggaranya proses pembelajaran.

2) Proses komunikatif

Pengajaran bahasa dengan pendekatan pragmatik atau komunikatif lebih banyak berurusan dengan penyusunan

silabus dan bahan pengajaran dari pada dengan metode pengajaran.

3) Respon peserta didik

Respon peserta didik dalam pembelajaran yang dilakukan merupakan tanggapan dan reaksi dari peserta didik terhadap pengkondisian pembelajaran yang dilakukan pengajar. Pengkondisian pembelajaran tersebut akan ditanggapi oleh peserta didik secara bervariasi. Ada dua aspek respon peserta didik dalam pembelajaran yakni aspek tanggapan dan aspek reaksi. Aspek tanggapan meliputi antusias, rasa, dan perhatian. Sedangkan aspek reaksi meliputi kepuasan, keingintahuan, dan senang.

4) Aktivitas belajar

Aktivitas belajar yang dimaksudkan disini adalah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan pengajar dan peserta didik. Kegiatan tersebut dilakukan dengan cara memanfaatkan panca indera, mental dan intelektual.

5) Hasil belajar

Hasil belajar peserta didik adalah kemampuan (kognitif, afektif dan psikomotor) yang dimiliki peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran dari pengajar.

c. Sintaks *cooperative learning*

Sintaks dalam konteks *cooperative learning* mengacu pada langkah-langkah atau prosedur yang diterapkan untuk mengimplementasikan strategi ini secara efektif. Menurut (Hayati, 2017) penerapan *cooperative learning* terdiri dari 7 tahapan dalam proses pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Pembentukan Kelompok: Siswa dibagi menjadi kelompok kecil yang heterogen berdasarkan kriteria tertentu, seperti kemampuan, minat, atau peran yang ditetapkan.
- 2) Penetapan Tujuan: Setiap kelompok diberikan tujuan pembelajaran yang spesifik yang harus mereka capai melalui kerja sama.
- 3) Pengaturan Tugas: Tugas atau aktivitas pembelajaran yang relevan dengan materi pelajaran diberikan kepada setiap kelompok. Tugas ini dirancang agar mempromosikan kolaborasi dan interaksi antar anggota kelompok.
- 4) Pembelajaran Bersama: Anggota kelompok bekerja sama untuk menyelesaikan tugas atau aktivitas yang diberikan. Mereka saling bertukar informasi, berdiskusi, dan saling mengajarkan materi yang mereka pelajari.
- 5) Evaluasi Bersama: Kelompok mengevaluasi hasil kerja mereka sendiri dan memberikan umpan balik kepada satu sama lain. Evaluasi ini dapat membantu memperbaiki pemahaman mereka

tentang materi dan meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran.

- 6) Refleksi: Setelah selesai, kelompok melakukan refleksi tentang proses kerja sama mereka. Mereka mengevaluasi keberhasilan mereka dalam mencapai tujuan, mengidentifikasi pembelajaran yang mereka peroleh, dan mempertimbangkan strategi apa yang berhasil atau tidak berhasil.
- 7) Rekapitulasi: Guru atau fasilitator dapat melakukan rekapitulasi dengan seluruh kelas untuk berbagi hasil dari setiap kelompok, mengamati pola kesuksesan, dan memberikan umpan balik yang konstruktif.

Berdasarkan sintaks di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *cooperative learning* adalah pembelajaran kelompok yang masing-masing anggota dalam kelompok mempunyai tanggung jawab dalam menyelesaikan suatu tugas yang diberikan, setiap kelompok saling berbagi informasi.

2.1.2 Cooperative Learning tipe STAD (*Student Team Achievement Division*)

Trianto Suyono (2016) mengatakan bahwa *Cooperative Learning* tipe STAD adalah salah satu jenis model pembelajaran kooperatif, siswa belajar dalam kelompok kecil dengan lima hingga enam siswa setiap kelompok, dan jumlah siswa dalam setiap kelompok berbeda. Langkah

pertama dimulai dengan menyampaikan tujuan pembelajaran, materi, kegiatan kelompok, kuis, dan penghargaan kelompok.

Cooperative Learning tipe STAD merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif, siswa berinteraksi satu sama lain untuk saling memotivasi dan membantu satu sama lain dalam mempelajari materi dan mencapai hasil yang optimal. Dengan bekerja kelompok, siswa akan lebih bebas bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami kepada teman-teman satu kelas. Siswa dibagi menjadi kelompok yang terdiri dari lima hingga enam setiap kelompoknya, tergantung pada kemampuan siswa. Namun, kelompok akan diberi penghargaan jika mereka dapat memenuhi kriteria (I. Wulandari, 2022).

a. Fase *cooperative learning* tipe STAD

Fase *cooperative learning* tipe STAD memiliki langkah-langkah yang harus diterapkan oleh pendidik. Menurut Wulandari (2022) model pembelajaran kooperatif tipe STAD terdiri atas enam fase pembelajaran, yakni:

- 1) menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa
- 2) menyajikan/menyampaikan informasi
- 3) mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar
- 4) membimbing kelompok bekerja dan belajar
- 5) evaluasi secara individual
- 6) memberikan penghargaan

b. Tahapan utama *cooperative learning* STAD

Tahapan *cooperative learning* terdiri atas lima tahapan (Robert E. Slavin, 2015) yaitu tahap penyajian materi, tahap kegiatan inti, tahap kuis, tahap perhitungan skor kemajuan individu dan tahap rekognisi tim. Untuk lebih jelasnya dijabarkan sebagai berikut:

1) Tahap penyajian materi

Tahap ini merupakan tahap pemberian materi secara langsung dari guru atau melalui media visual. Tahapan ini siswa juga diberikan pemahaman mengenai indikator yang akan dicapai dan guru harus mampu memberikan stimulus agar siswa lebih fokus dalam tahap ini, dengan demikian siswa mampu mengerjakan kuis yang akan diberikan pada tahap berikutnya.

2) Tahap kegiatan tim

Tahapan ini dilakukan sebuah pembentukan 5-6 siswa dalam setiap kelompok yang memiliki pengetahuan, jenis kelamin, ras ataupun adat yang berbeda. Pembentukan tim ini setara kedudukannya tanpa harus memandang suatu perbedaan antar siswa. Tahap ini siswa akan diberikan sebuah lembar kegiatan untuk dipelajari, diharapkan anggota tim mampu berbagi tugas dan saling membantu untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim memahami materi dengan baik. Karena keberhasilan tim ditentukan oleh seluruh anggota tim, maka tahap ini penting untuk

saling memberikan dorongan serta motivasi antar anggota tim untuk mencapai tujuan tim terbaik.

3) Tahap kuis

Tahap kuis ini dikhususkan secara individu, untuk melihat tingkat kemampuan memahami materi pada setiap siswa dengan timnya masing-masing. Para siswa juga tidak diperkenankan untuk saling bekerja sama dalam tahap ini, agar setiap siswa dapat memiliki sikap tanggung jawab terhadap pemahaman materi yang dipelajari.

4) Tahap perhitungan skor kemajuan individu

Tahap ini setiap siswa oleh guru diberi nilai awal yang didapat dari penilaian sebelumnya. Masing-masing siswa berkesempatan untuk menyumbang skor terbaik untuk tim berdasarkan hasil perolehan atau kenaikan skor kuis yang diperoleh. Hal ini bertujuan agar siswa mampu berkembang dan terpacu mendapatkan hasil dan prestasi terbaik sesuai kemampuannya.

5) Tahap rekognisi tim

Tahap akhir merupakan tahapan pemberian rekognisi atau penghargaan untuk tim atas kinerja atau pencapaian skor tim dengan kriteria tertentu.

Berdasarkan uraian tersebut, langkah-langkah dalam model *cooperative learning* STAD cukup baik dan runtut sehingga

memudahkan dalam penerapan pembelajaran yang berbentuk kelompok. STAD juga memberikan manfaat baik bagi siswa secara individu ataupun kelompok karena keberhasilan kelompok juga diukur dengan proses dan hasil masing-masing individu dalam suatu kelompok.

2.1.3 Media Pembelajaran Monopoli

Media monopoli merupakan media permainan yang terdiri dari papan permainan (monopoli) yang dilengkapi dengan beberapa perangkat lainnya seperti dadu, bidak dan kartu permainan (Ulfaeni, 2018). Media permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif dalam memecahkan masalah-masalah yang ada (Rahim, 2018). Dalam permainan monopoli ini pemenang ditentukan dengan melihat siswa yang memperoleh poin terbanyak. Poin yang diperoleh dari hasil menjawab soal dan melalui perintah penambahan poin yang terdapat pada kartu dana umum dan kesempatan.

Permainan monopoli tidak hanya mengedepankan keberuntungan saja, tetapi lebih mengandalkan kecepatan dan ketepatan setiap siswa dalam menjawab soal yang terdapat dalam media monopoli. Maka itu, siswa akan terus mengupayakan jawaban benar agar termotivasi untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya. Motivasi siswa dapat

meningkat karena adanya penghargaan berupa poin bagi tiap siswa yang berhasil menjawab soal dengan benar (Fatin Zafitri, 2019).

Model pembelajaran dengan menggunakan permainan Monopoli dapat diimplementasikan melalui langkah-langkah. Menurut (Yuniarti, Y., Budiman, N., & Ayudyaningtias, 2023) penerapan media pembelajaran monopoli terdiri dari 10 tahapan dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Pemilihan Konsep atau Materi: Tentukan konsep atau materi pembelajaran yang akan diajarkan dengan menggunakan permainan Monopoli.
2. Persiapan Permainan: Siapkan papan permainan Monopoli beserta semua komponen yang diperlukan. Pastikan semua aturan permainan dipahami dengan baik dan siap untuk dijelaskan kepada siswa.
3. Pembentukan Kelompok: Bagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil, biasanya sekitar 5-6 orang per kelompok.
4. Penjelasan Aturan: Menjelaskan aturan permainan secara rinci kepada siswa. Diharapkan siswa memahami bagaimana cara memainkan permainan.
5. Pengenalan Tujuan Pembelajaran: Menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui permainan Monopoli.
6. Permainan Dimulai: Biarkan siswa memainkan permainan Monopoli dalam kelompok mereka. Berikan waktu yang cukup

untuk mereka berinteraksi, berdiskusi, dan menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dalam permainan.

7. **Monitoring dan Fasilitasi:** Amati kelompok-kelompok saat mereka bermain. Intervensi ringan mungkin diperlukan untuk membantu mereka memahami atau menerapkan konsep yang rumit.
8. **Diskusi Reflektif:** Setelah permainan selesai atau di beberapa titik di tengah permainan, lakukan diskusi reflektif dengan seluruh kelas. Tanyakan kepada siswa tentang pengalaman mereka, apa yang mereka pelajari dari permainan, dan bagaimana konsep-konsep yang dipelajari berlaku dalam kehidupan nyata.
9. **Evaluasi Pembelajaran:** Evaluasi pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang dipelajari melalui permainan Monopoli. Ini dapat dilakukan melalui pertanyaan terbuka, kuis singkat, atau proyek penyelesaian masalah.
10. **Refleksi dan Pembaruan:** Refleksikan pengalaman pengajaran menggunakan Monopoli. Identifikasi apa yang berhasil dan dimana ada ruang untuk perbaikan. Pembaruan model pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi ini untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dimasa depan.

Media Monopoli menjadi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, namun media monopoli juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut (Mauliza, 2023) media monopoli

memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai media pembelajaran diantaranya:

a. Kelebihan media monopoli dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Permainan Monopoli menawarkan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa.
- 2) Melalui Monopoli, siswa dapat menerapkan konsep-konsep Badan Usaha Dalam Perekonomian secara langsung dalam konteks simulasi. Mereka belajar tentang Koperasi, BUMN, BUMS, dan SHU.
- 3) Permainan Monopoli mempromosikan kolaborasi antara anggota kelompok dan meningkatkan keterampilan komunikasi mereka. Siswa belajar bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dalam permainan.
- 4) Siswa dapat mengalami konsekuensi langsung dari keputusan yang mereka buat dalam permainan, sehingga memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang dipelajari.
- 5) Media pembelajaran Monopoli dapat menarik minat siswa yang mungkin tidak terlibat dengan metode pembelajaran konvensional. Ini memungkinkan siswa dari berbagai gaya belajar untuk terlibat dengan cara yang berbeda.

b. Kekurangan media monopoli dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Menggunakan Monopoli sebagai media pembelajaran memerlukan waktu untuk persiapan yang cukup. Guru perlu merancang permainan, mempersiapkan materi, dan memastikan pemahaman aturan permainan sebelumnya.
- 2) Permainan Monopoli memiliki aturan yang cukup kompleks. Ini dapat menjadi tantangan terutama bagi siswa yang tidak terbiasa dengan permainan atau yang memiliki tingkat keterampilan yang berbeda dalam memahami aturan.
- 3) Terkadang sulit untuk menyesuaikan permainan Monopoli agar sesuai dengan semua kurikulum atau topik pembelajaran yang diinginkan. Ini dapat membatasi fleksibilitas penggunaan permainan dalam konteks pembelajaran khusus.
- 4) Efektivitas pembelajaran Monopoli tergantung pada kemampuan guru atau fasilitator untuk memandu dan mengelola permainan dengan baik. Hal ini memerlukan keterampilan pengelolaan kelas dan pemahaman yang baik tentang cara mengintegrasikan permainan ke dalam pembelajaran.
- 5) Evaluasi hasil pembelajaran dari permainan Monopoli bisa menjadi tantangan. Penting untuk memiliki alat evaluasi yang sesuai yang dapat mengukur pemahaman dan keterampilan yang diperoleh siswa dari permainan tersebut.

2.1.4 *Cooperative Learning* Tipe STAD Menggunakan Media Monopoli

Cooperative Learning tipe STAD menggunakan media monopoli adalah model pembelajaran *cooperative* yang mendorong siswa untuk membantu satu sama lain, mendapatkan motivasi, dan menguasai keterampilan yang diberikan oleh guru. Pembelajaran dalam kelompok atau tim kecil yang terdiri dari empat hingga enam orang dengan latar belakang akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang beragam (E. Wulandari, 2014).

Penggunaan bantuan media monopoli untuk memberikan variasi dalam mengatasi sikap pasif siswa. 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 poin melalui satu pelaksanaan sistem permainan dengan memasukkan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta permainan. Adapun kelengkapan dari model STAD berbantuan permainan monopoli adalah papan permainan, dadu, lembar pertanyaan, dan lembar hasil permainan.

Penggunaan media pembelajaran yang dapat membuat siswa termotivasi dan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan (Tresia Situmorang, 2022). Media Permainan monopoli dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang tepat untuk membantu proses pembelajaran dan karena secara umum siswa sudah banyak yang mengenal permainan

monopoli, sehingga kegiatan belajar mengajar yang dilakukan akan lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 2. 1

Sintaks model pembelajaran cooperative learning tipe STAD menggunakan media monopoli

Tahapan pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Fase 1 Pemberian rangsangan	Guru menyajikan materi pembelajaran yang akan dibahas dan menjelaskan mekanisme pelaksanaan mengenai sintaks pembelajaran aktif <i>cooperative learning</i> tipe STAD menggunakan media monopoli.
Fase 2 Identifikasi masalah	Siswa mengidentifikasi dan menganalisis masalah yang telah diberikan guru.
Fase 3 Pengumpulan data	Guru membagi siswa dalam 5-6 kelompok secara heterogen.
Fase 4 Pengolahan data	Siswa dapat berdiskusi menggunakan media monopoli yang didalamnya sudah ada materi yang diberikan guru sebagai sumber referensi atau informasi.
Fase 5 Pembuktian	Setiap tim bermain Monopoli selama beberapa sesi atau periode. Selama permainan, siswa harus

	menerapkan konsep yang telah dipelajari, bekerja sama dalam tim untuk merencanakan strategi, mengambil keputusan yang tepat, dan mengevaluasi hasil dari pilihan mereka.
Fase 6 Kesimpulan	Siswa memberikan kesimpulan berdasarkan hasil dari permainan monopoli bersama dengan guru (guru memberikan penguatan)

2.1.5 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah mendapat pengajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar dapat diartikan pula sebagai sebuah cerminan dari usaha belajar. Semakin baik usaha belajar siswa, idealnya semakin baik pula hasil belajar yang akan mereka raih. Hasil belajar dapat menjadi salah satu acuan dalam menilai keberhasilan pembelajaran yang dialami siswa (Yandi Andri, 2023). Hasil belajar merupakan bagian terpenting proses pembelajaran. Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, efektif, dan psikomotorik (Junaidi, 2018).

Hasil belajar merupakan hasil capaian belajar pasca melakukan sebuah proses belajar dan pembelajaran yang diikuti perubahan tingkah laku. Hasil belajar tergambarkan dengan angka atau nilai yang didapat setelah melakukan sebuah tes hasil belajar. Hasil belajar menjadi faktor

penting dalam proses kegiatan pembelajaran dikarenakan hasil belajar menjadi sebuah acuan yang dapat memberikan informasi sejauh mana keberhasilan seseorang memahami dan mendalami proses belajar (Sudirman, S., 2016).

a. Indikator hasil belajar

Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak dicapai, dinilai, atau bahkan diukur. Surya (Yandi Andri, 2023) mengatakan bahwa indikator hasil belajar membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu:

1) Ranah Rasa (Afektif)

Meliputi penerimaan, sambutan, apresiasi (sikap menghargai), internalisasi (pendalaman), dan karakterisasi (penghayatan)

2) Ranah Cipta (Kognitif)

Meliputi pengamatan, ingatan, pemahaman, penerapan, analisis (pemeriksaan dan pemilahan secara teliti), dan sintesis (membuat panduan baru dan utuh)

3) Ranah Karsa (Psikomotor)

Meliputi keterampilan bergerak dan bertindak, dan kecakapan ekspresi verbal dan non verbal.

b. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar yang berkualitas ditentukan oleh beberapa faktor yang mempengaruhinya. Menurut (Parwati, 2018) faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdapat dua faktor antara lain:

- 1) Faktor *intern* yaitu faktor yang muncul dari dalam diri seseorang yang mampu mempengaruhi kualitas hasil belajar. Faktor *intern* sendiri terdiri dari faktor emosional, psikis, dan keletihan.
- 2) Faktor *ekstern* merupakan faktor yang akan muncul dari lingkungan seseorang yang juga mampu mempengaruhi kualitas hasil belajar. Faktor *ekstern* terdiri dari faktor sekolah, keluarga, dan lingkungan masyarakat.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan untuk menemukan inspirasi baru penelitian selanjutnya, selain itu menunjukkan orisinalitas penelitian. Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang akan dilakukan. Berikut penelitian terdahulu dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. 2

Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti	Judul	Hasil Penelitian
1.	(Mulianingsih, 2014)	Pengaruh Penggunaan	Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan

		Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa di Kelas XII IPS SMA Negeri 4 Depok	media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IPS materi menganalisis transaksi yang terjadi pada perusahaan dagang, yang dibuktikan dengan hasil uji-t dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $19.91 > 2.026$, H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas XII IPS sebesar 19.91. Data ini didukung dengan perbandingan nilai rata-rata hasil posttest kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol yaitu $88.31 > 82.28$, dan selisih nilai posttest dengan pretest (N-Gain) pada kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol yaitu 0.78 masuk dalam kategori tinggi, sedangkan pada
--	--	--	--

			kelas kontrol sebesar 0.420 berada pada kategori sedang.
2.	(Firdaus, 2022)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Student team Achievement Division (STAD)</i> Berbantuan Quizizz Terhadap hasil belajar siswa (Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Badan Usaha dalam Perekonomian Indonesia kelas X IPS SMA Negeri Arjasa Tahun Ajaran 2021/2022	Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif STAD berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar siswa. Hasil ini juga didukung oleh aktivitas selama proses diskusi yang mana kelas eksperimen dengan diberikan treatment berupa model pembelajaran kooperatif STAD berbantuan Quizizz lebih maksimal dari kelas kontrol. Jika dilihat dengan perubahan nilai rata-rata yang terjadi, hasil belajar kelas kontrol tergolong kriteria rendah. Hasil ini berbanding terbalik dengan nilai hasil belajar kelas eksperimen yang termasuk dalam kriteria sedang. Hal ini membuktikan adanya penerapan model pembelajaran

			kooperatif tipe STAD yang dilakukan dengan mengkolaborasikan menggunakan media Quizizz memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pemanfaatan media Quizizz juga berdampak terhadap ketertarikan siswa dalam pembelajaran dan tidak memberikan kesan bosan karena fitur didalamnya cukup kompleks serta menyenangkan bagi siswa maupun guru.
3.	(Tresia Situmorang, 2022)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Monopoli Tata Surya Terhadap	Bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media monopoli tata surya dengan perolehan hasil signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil <i>posttest</i> menunjukkan persentase

		Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar	rata rata siswa sebesar 87,83% dengan kategori motivasi sangat tinggi pada kelas eksperimen, dan persentase rata-rata <i>posttest</i> sebesar 82,02% dengan kategori tinggi pada kelas kontrol. adanya penghargaan untuk siswa dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD penghargaan diberikan kepada kelompok yang memperoleh skor jawaban terbanyak dan mendapatkan penghargaan kelompok yang rata- rata skor perkembangannya yang tinggi.
--	--	--	--

Berdasarkan tabel di atas bahwa penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan ketiga penelitian terdahulu. persamaan yaitu pada pendekatan penelitian menggunakan penelitian kuantitatif, metode penelitian eksperimen,

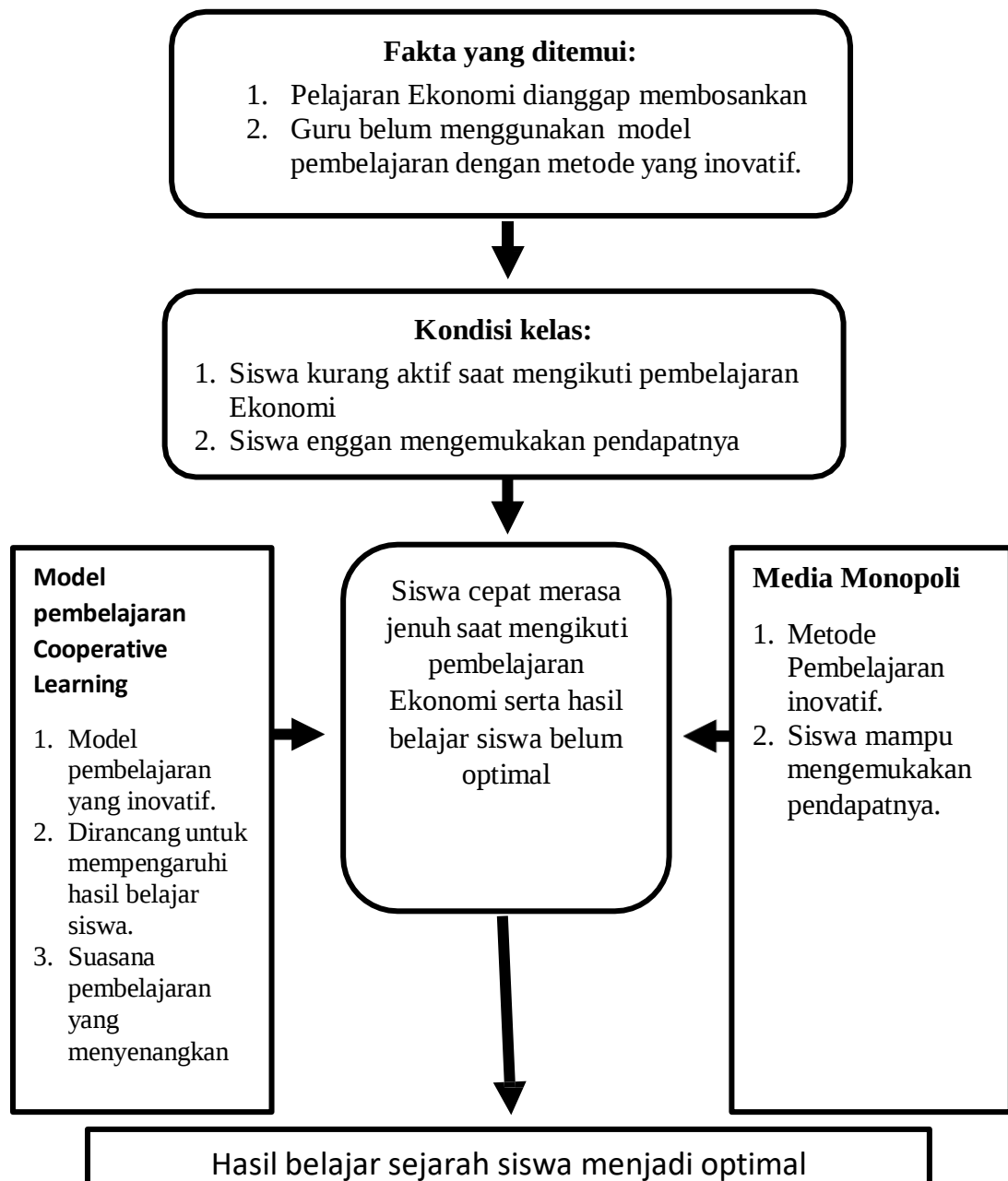
instrumen pengumpulan data dengan *pret-est* dan *post-test*. Sedangkan perbedaan yaitu pada objek penelitian, variabel penelitian, dan populasi.

2.3 Kerangka Pikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara *teoritis* antara variabel yang akan diteliti (Eri Barian, 2018).

Bagan 2. 1

Kerangka Pikir



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir penelitian efektivitas cooperative learning tipe STAD menggunakan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI mata pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Pangkah.

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Oleh karena itu, rumusan masalah penelitian disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Deni Darmawan, 2016).

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis dirumuskan sebagai berikut:

$H_0: > 0,05$: *Cooperative Learning* Tipe STAD menggunakan Media Monopoli tidak efektif meningkatkan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Ekonomi

$H_1: < 0,05$: *Cooperative Learning* Tipe STAD menggunakan Media Monopoli efektif meningkatkan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Ekonomi

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian

3.1.1 Pendekatan Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif digunakan karena data yang dikumpulkan adalah angka dan analisisnya menggunakan statistik. Penelitian kuantitatif ialah jenis penelitian yang menggunakan angka saat mengumpulkan data, menafsirkannya, serta melihat hasilnya (Arikunto, 2020). Penelitian kuantitatif berdasarkan filsafat positivisme dan digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Penelitian ini mengumpulkan data dengan instrumen penelitian dan menganalisis data secara kuantitatif atau statistik dengan tujuan mendukung hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2021).

3.1.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Penelitian ini terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol, kelas kontrol diberikan sebagai kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media monopoli dan kelas eksperimen diberikan sebagai proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran STAD menggunakan media monopoli.

3.2 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulan (Deni Dermawan, 2016)

3.2.1 Variabel bebas (*Independent variable*)

Variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *predictor*, *antecedent* disebut juga sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya *Dependent variable* (terikat). Variabel bebas pada penelitian ini adalah *cooperative learning* tipe STAD menggunakan media monopoli (X_1)

3.2.2 Variabel terikat (*Dependent Variable*)

Variabel ini sering disebut sebagai variabel *output*, kriteria, *konsekuensi* disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar ekonomi siswa (Y).

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi merupakan totalitas semua nilai-nilai yang ada pada karakteristik tertentu dari sejumlah objek yang ingin dipelajari sifat-sifatnya. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang

ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari (Eri Barlian, 2016). Adapun populasi penelitian ini adalah siswa aktif kelas XI SMA Negeri 1 Pangkah.

Tabel 3. 1

Daftar Jumlah Siswa Aktif kelas XI
SMA Negeri 1 Pangkah

NO	KELAS	L	P	JUMLAH
1	KELAS XI. 1	10	26	36
2	KELAS XI. 2	10	25	35
3	KELAS XI. 3	10	26	36
4	KELAS XI 4	12	24	36
5	KELAS XI. 5	12	24	36
6	KELAS XI. 6	12	24	36
7	KELAS XI. 7	10	26	36
8	KELAS XI. 8	10	26	36
9	KELAS XI. 9	10	26	36
JUMLAH TOTAL		96	227	323

Sumber: Guru Ekonomi kelas XI SMA Negeri 1 Pangkah tahun 2024

3.3.2 Teknik Pengambilan Sampel

Pengambilan sampel harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar dapat berfungsi sebagai contoh atau dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Cluster Random Sampling*. Sampel dipilih dengan memperhatikan karakteristik

yang sama yaitu rata-rata nilai ulangan harian siswa pada materi sebelumnya terbilang rendah dan di bawah nilai ketuntasan. Sampel pada penelitian ini terdiri dari dua kelas yang diambil dengan teknik *Cluster Random Sampling*.

Tabel 3. 2

Jumlah siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Pangkah
yang dijadikan sampel penelitian

NO	KELAS	L	P	JUMLAH
1	KELAS XI. 5 Eksperimen	12	24	36
2	KELAS XI. 6 Kontrol	12	24	36
JUMLAH TOTAL		24	48	72

3.3.3 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Eri Barlian, 2016). Sampel penelitian ini menggunakan rumus Issac dan Michael. Seperti yang sudah dijelaskan populasi sejumlah 323 siswa kelas XI SMA Negeri 1 Pangkah. Oleh karena itu, jumlah sampel yang dapat diambil berdasarkan rumus, yaitu:

$$S = \frac{\lambda^2 \cdot N \cdot P \cdot Q}{d^2 (N - 1) + \lambda^2 \cdot P \cdot Q}$$

Keterangan :

S = Jumlah sampel

χ^2 = Chi Kuadrat yang harganya tergantung pada derajat kebebasan dan tingkat kesalahan. Untuk derajat kebebasan 1 dan tingkat kesalahan 1% harga Chi Kuadrat = 6,634. Harga Chi Kuadrat untuk tingkat kesalahan 5% = 3,841 dan Harga Chi Kuadrat untuk tingkat kesalahan 10% = 2,706.

N = Jumlah Populasi

P = Peluang benar (0,5)

Q = Peluang salah (0,5)

d = Perbedaan antara rata-rata sampel dengan rata-rata populasi.

Perbedaan bisa 0,01, 0,05, dan 0,10.

$$S = \frac{3,841 \cdot 323 \cdot 0,5 \cdot 0,5}{0,1^2 (323 - 1) + 3,841 \cdot 0,5 \cdot 0,5}$$

$$S = \frac{310,16075}{3,22 + 0,96025}$$

$$S = \frac{310,16075}{4,18025}$$

$$S = 71,96 \text{ (dibulatkan menjadi 72)}$$

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang ditempuh dan alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data (Deni Dermawan, 2016).

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data diantaranya:

3.4.1 Observasi

Pengamatan dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Pangkah tepatnya pada kelas XI.6 yang menjadi kelas kontrol maupun XI.5 yang menjadi kelas eksperimen dengan pengaplikasian pembelajaran *cooperative learning* tipe STAD berbantuan media monopoli.

3.4.2 Dokumentasi

Teknik dokumentasi dapat diartikan sebagai cara pengumpulan data, dengan mencatat atau mengambil informasi yang terdapat dalam dokumen atau arsip. Metode dokumentasi digunakan untuk mendapatkan daftar nama dan jumlah siswa yang akan menjadi kelas sampel, data ketuntasan nilai ekonomi.

3.4.3 Tes

Metode tes yaitu untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang diteliti. Tes yang akan digunakan pada penelitian ini adalah:

a. *Pre-test*

Pre test merupakan uji untuk menyamakan kedudukan masing-masing kelompok sebelum dilakukan eksperimen pada sampel penelitian. Dalam penelitian ini yang digunakan sebagai nilai *pre-test* yaitu hasil *pre-test* siswa kelas XI.5 dan XI.6 sebelum diberikan perlakuan.

b. *Post-test*

Post test merupakan uji akhir eksperimen atau tes akhir, yaitu tes yang dilaksanakan setelah eksperimen. Tujuan *post-test* ini adalah untuk mendapatkan bukti pengaruh *cooperative learning* tipe STAD menggunakan media monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Pangkah

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti ketika pengumpulan data. Instrumen penelitian ini sebagai berikut:

3.5.1 Monopoli

Monopoli yang digunakan adalah monopoli yang dibuat oleh peneliti yang dirancang sedemikian rupa agar dapat digunakan untuk proses pembelajaran ekonomi. Dalam permainan monopoli terdapat papan monopoli, kartu kesempatan, dana umum, dan dadu.

Pada penelitian ini, permainan Monopoli digunakan dalam konteks *Cooperative Learning* dengan tipe STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) untuk membantu siswa kelas XI SMA mempelajari materi tentang **Badan Usaha dalam Perekonomian**. Dalam STAD, siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk belajar bersama, berbagi pengetahuan, dan meningkatkan hasil pembelajaran mereka melalui interaksi yang saling mendukung.

Monopoli, dengan elemen-elemen keuangan dan transaksi dalam permainannya, dapat digunakan sebagai media yang efektif untuk

menjelaskan konsep-konsep ekonomi yang relevan, terutama yang berkaitan dengan badan usaha dalam perekonomian. Melalui penggunaan Monopoli dalam tipe pembelajaran STAD, diharapkan siswa dapat memahami topik Ekonomi dengan cara yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

3.5.2 Tes

Tes pada penelitian ini yaitu kisi-kisi soal, uji beda

a. Kisi – kisi soal

Kisi-kisi soal penelitian tercantum di bawah ini :

Tabel 3. 3

Kisi-kisi soal *cooperative learning* Tipe STAD

Variabel	Indikator	Butir Soal
<i>Cooperative learning</i> Tipe STAD	1. Pengelolaan pelaksanaan pembelajaran	1,2
	2. Proses komunikatif	3,4
	3. Respon peserta didik	5,6
	4. Aktivitas belajar	7,8
	5. Hasil belajar	9,10
		10

Tabel 3. 4

Kisi-kisi soal hasil belajar

Variabel	Indikator	Butir Soal
Media monopoli	1) Ranah rasa (afektif)	1,2,3,4
	2) Ranah cipta (kognitif)	5,6,7
	3) Ranah karsa (psikomotor)	8,9,10
		10

b. Uji daya pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah.

Daya Pembeda butir soal dihitung dengan menggunakan persamaan:

$$DP = \frac{\beta_A}{J_A} - \frac{\beta_B}{J_B}$$

dengan DP merupakan Indeks daya pembeda, β_A adalah banyaknya peserta tes kelompok atas yang menjawab soal dengan benar, β_B adalah banyaknya peserta tes kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar, J_A merupakan banyaknya peserta tes kelompok atas, dan J_B adalah banyaknya peserta tes kelompok bawah.

Kriteria indeks daya pembeda adalah sebagai berikut :

Tabel 3. 5

Kriteria Indeks Daya Pembeda

DP	Kualifikasi
0,00 – 0,19	jelek
0,20 – 0,39	cukup
0,40 – 0,69	baik
0,70 – 1,00	baik sekali
Negatif	tidak baik, harus dibuang

Hasil perhitungan daya pembeda dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 6

Hasil Perhitungan Daya Beda Soal

Kriteria DP	No Butir Soal	Jumlah
Jelek	3,8,12,14,18,21,23,25,27,28	10
Cukup		0
Baik		0
Baik Sekali	1,2,4,5,6,7,9,10,11,13,15,16,17,19,20, 22,24,26,29,30	20

Tidak baik, harus dibuang		0
---------------------------------	-------	---

c. Uji tingkat kesukaran soal

Tingkat kesukaran dimaksudkan untuk mengetahui apakah soal tersebut tergolong mudah atau sukar. Tingkat kesukaran adalah bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya sesuatu soal (Arikunto, 2017).

Untuk menghitung tingkat kesukaran tiap butir soal digunakan persamaan:

$$P = \frac{B}{J_x}$$

dengan: P adalah indeks kesukaran, B adalah banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar, dan J_x adalah jumlah seluruh siswa peserta tes.

Indeks kesukaran diklasifikasikan seperti tabel berikut :

Tabel 3. 7

Klasifikasi Tingkat Kesukaran	
P-P	Klasifikasi
0,00 – 0,29	Soal sukar
0,30 – 0,69	Soal sedang
0,70 – 1,00	Soal mudah

Rumus lain yang digunakan untuk menentukan tingkat kesukaran soaluraian sama dengan soal pilihan ganda yaitu:

$$Tk = \frac{SA + SB}{IA + IB} \times 100\%$$

Keterangan:

T_k : Indeks tingkat kesukaran butir soal

SA : jumlah skor kelompok atas

SB : jumlah skor kelompok bawah

IA : jumlah skor ideal kelompok atas

IB : jumlah skor ideal kelompok bawah

Setelah indeks tingkat kesukaran diperoleh, maka harga indeks tersebut diinterpretasikan pada kriteria sesuai tabel berikut:

Tabel 3. 8

Indeks Tingkat Kesukaran

Indeks Tingkat Kesukaran	Kriteria
0 – 15 %	Sangat sukar, sebaiknya dibuang
16 % – 30 %	Sukar
31 % – 70 %	Sedang
71 % – 85 %	Mudah
86 % – 100 %	Sangat mudah, sebaiknya dibuang

(Nurhalimah et al., 2022),

Hasil perhitungan tingkat kesukaran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 9

Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran

Kriteria	No. Butir Soal	Jumlah
Sukar	3,8,12,14,18,21,23,25,27,28	10
Sedang		
Mudah	1,2,4,5,6,7,9,10,11,13,15,16,17,19,20,22, 24,26,29,30	20

Berdasarkan hasil analisis tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal maka jumlah soal yang memenuhi kriteria sebagai alat ukur sebanyak 20 butir yaitu soal nomor 1, 2, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 13, 15, 16, 17, 19, 20, 22, 24, 26, 29, 30.

3.6 Uji Prasyarat

Uji _ penelitian yaitu menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas.

3.6.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah data yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak (Sugiyono, 2021). Uji normalitas merupakan salah satu bagian dari uji persyaratan analisis data, artinya sebelum melakukan analisis statistik data tersebut harus diuji kenormalan distribusinya. Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi memiliki distribusi normal atau tidak. Uji normalitas kolmogorov smirnov merupakan bagian dari uji asumsi klasik. Subjek dengan taraf signifikan (α) 0,05 apabila nilai (α)

0,05 apabila nilai $p > \alpha$ maka terdistribusi normal dan apabila nilai $p < \alpha$ maka terdistribusi tidak normal (Mubarok zaki, 2022).

3.6.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi . sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai syarat dalam analisis independent sample t test dan Anova. Asumsi yang mendasari dalam analisis varian (Anova) adalah bahwa varian dari populasi adalah sama. Uji kesamaan dua varians digunakan untuk menguji apakah sebaran data tersebut homogen atau tidak, yaitu dengan membandingkan kedua varians nya. Jika dua kelompok data atau lebih mempunyai varians yang sama besarnya, maka uji homogenitas tidak perlu dilakukan lagi karena datanya sudah dianggap homogen. Uji homogenitas dapat dilakukan apabila kelompok data tersebut dalam distribusi normal (Sianturi, 2022).

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Uji parsial (uji t)

Uji statistik t atau dikenal juga uji signifikansi individual (Sugiyono, 2019). Pada penelitian ini, uji t digunakan untuk menunjukan seberapa jauh pengaruh variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat.

Berikut ini rumus untuk menguji signifikansi dari koefisien korelasi yang diperoleh adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t = tingkat signifikan (t hitung) yang selanjutnya dengan t tabel

r = koefisien korelasi parsial

r² = koefisien determinasi

n = banyaknya sampel

Selanjutnya, hasil perhitungan dibandingkan dengan t tabel dengan tingkat kesalahan 0,05 dan df = n – k. Kriteria yang digunakan sebagai berikut:

- H0 diterima jika nilai $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ atau nilai $sig > \alpha$
- H0 ditolak jika nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau nilai $sig < \alpha$

Rancangan pengujian hipotesis ini digunakan untuk menguji ada atau tidaknya *cooperative learning* tipe STAD dengan media monopoli efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 1 Pangkah. Pada penelitian ini, kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

Apabila nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H0 dapat diterima dan Ha ditolak.

Artinya *cooperative learning* tipe STAD dengan media monopoli efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 1 Pangkah.