

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran

Khoerunnisa & Aqwal (2020) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Asrini, 2021).

Dalam model pembelajaran khususnya model pembelajaran inovatif, siswa dilibatkan secara aktif dan bukan dijadikan sebagai objek. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru tetapi pada siswa. Maka seorang guru harus dapat menggunakan model pembelajaran agar siswa dapat lebih aktif, kreatif dan memotivasi siswa dalam belajar. Siswa yang kurang memiliki motivasi akan cenderung kurang adanya konsentrasi ketika mengikuti kegiatan pembelajaran

karena dalam diri siswa tersebut kurang adanya pendorongan untuk melakukan kegiatan belajar (Lisenia, dkk., 2021).

Sagala dalam Mirdad (2020) mengklasifikasi model pembelajaran pada empat kelompok yaitu:

- 1) Model pembelajaran pemrosesan informasi (*information processing Models*) menjelaskan bagaimana cara individu member respon yang datang dari lingkungannya dengan cara mengorganisasikan data, memformulasikan masalah, membangun konsep dan rencana pemecahan masalah serta penggunaan simbol-simbol verbal dan non verbal.
- 2) Model pembelajaran personal (*personal family*) merupakan rumpun model pembelajaran yang menekankan kepada proses mengembangkan kepribadian individu peserta didik dengan memperhatikan kehidupan emosional.
- 3) Model pembelajaran sosial (*Social family*) menekankan pada usaha mengembangkan kemampuan peserta didik agar memiliki kecakapan untuk berhubungan dengan orang lain sebagai usaha membangun sikap peserta didik yang demokratis dengan menghargai setiap perbedaan dalam realitas sosial.
- 4) Model pembelajaran sistem perilaku dalam pembelajaran (*behavior model of teaching*) dibangun atas dasar kerangka teori perilaku. Melalui teori ini siswa dibimbing untuk dapat memecahkan masalah belajar melalui penguraian perilaku ke dalam jumlah yang kecil dan berurutan.

Juriyah (2024) mengemukakan beberapa manfaat dalam menerapkan model pembelajaran, yaitu:

- 1) Menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan.

- 2) Terciptanya harmonisasi pembelajaran antara guru dan siswa, siswa dan siswa.
- 3) Menimbulkan sikap Mandiri terhadap siswa
- 4) Menjadikan siswa aktif dan proaktif dalam proses pembelajaran.
- 5) Menumbuhkan rasa percaya diri siswa.
- 6) Menerapkan sikap tanggung jawab terhadap siswa.
- 7) Tercapaiannya tujuan pembelajaran.

2. Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD)

STAD adalah pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin. Dalam pengetahuan slavin, STAD adalah strategi kooperatif dimana siswa dengan gender, etnis, dan kemampuan akademik tertentu dibagi kedalam kelompok yang beranggotakan 4-5 orang. Guru yang menggunakan STAD, juga mengacu kepada belajar kelompok siswa, menyajikan informasi akademik baru kepada murid setiap minggu menggunakan presentasi verbal atau teks. Guru membagi murid menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang dan terdiri laki-laki dan perempuan yang berasal dari berbagai suku, memiliki kemampuan tinggi, sedang, rendah (Rizal, dkk., 2021)

Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah salah satu model pembelajaran yang menarik dapat membantu mencapai tujuan sekolah. Model pembelajaran STAD merupakan model pembelajaran yang paling sederhana yang melibatkan siswa dalam kelompok dan mengajarkan materi baru kepada mereka setiap minggu melalui presentasi teks dan lisan (Auliya,

2024).

Model *Student Teams Achievement Division* yaitu model pembelajaran yang terdiri atas kelompok kecil yang berkerja sama sebagai satu tim untuk memecahkan masalah, melengkapi tugas atau menyelesaikan tugas bersama. Model *Student Teams Achievement Division* merupakan model pembelajaran yang dapat merangsang aktivitas siswa untuk mengemukakan pendapat, ide, dan gagasan dalam pembelajaran (Simanjuntak & Sinaga, 2025).

Manfaat model pembelajaran STAD, yaitu dapat membantu meningkatkan keaktifan belajar siswa sehingga dapat menyelesaikan soal-soal dalam pembelajaran di sekolah. Melalui model pembelajaran STAD hasil ketuntasan belajar siswa dapat meningkat serta menambah keterampilan siswa dalam mempraktikkan ilmu yang sudah mereka peroleh dalam kerja nyata (Murthad & Sulubara, 2023).

Amelia, dkk (2022) memaparkan kelebihan dan kekurangan model STAD yakni;

- 1) Kelebihan model pembelajaran STAD;
 - a) Siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan dengan berpegang teguh pada norma-norma kelompok;
 - b) Siswa aktif mendukung dan memotivasi agar berhasil bersama;
 - c) Aktif berperan sebagai tutor sejawat untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok;
 - d) Interaksi antar siswa seiring dengan meningkatnya kemampuan mengemukakan pendapat;

2) Kekurangan model pembelajaran STAD, yaitu;

- a) Beberapa siswa mungkin bingung karena tidak terbiasa dengan perlakuan seperti ini;
- b) Diperlukan waktu bagi siswa untuk memahami dan terbiasa dengan hal baru;
- c) Membutuhkan kemampuan khusus guru sehingga tidak semua guru dapat melakukan pembelajaran kooperatif STAD;
- d) Menuntut sifat tertentu dari siswa, misalnya sifat suka bekerja sama;

Menurut Rusman dalam Sifa dkk., (2020) memaparkan langkah-langkah model pembelajaran STAD adalah sebagai berikut:

1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa

Menyampaikan semua tujuan yang ingin dicapai selama pembelajaran dan memotivasi siswa belajar.

2) Menyajikan informasi

Menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bacaan.

3) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar

Menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.

4) Membimbing kelompok dalam bekerja dan belajar

Membimbing kelompok-kelompok belajar yang telah terbentuk pada saat mereka mengerjakan tugas.

5) Evaluasi

Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau meminta kelompok presentasi hasil kerja.

6) Memberikan penghargaan

Menghargai upaya hasil belajar baik upaya individu maupun kelompok

3. Media Pembelajaran

Istilah "media pembelajaran" terdiri dari dua kata, yaitu "media" dan "pembelajaran". Secara harfiah, "media" berarti perantara atau alat, sedangkan "pembelajaran" merujuk pada proses membantu seseorang dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran adalah alat yang dirancang untuk menunjang dan memperlancar proses belajar mengajar. Oleh karena itu, terdapat berbagai variasi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memenuhi berbagai kebutuhan edukatif. Tujuan utamanya adalah untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran serta meningkatkan pemahaman siswa (Haptanti,dkk., 2024).

Daniyati,dkk (2023) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. dengan demikian media dalam proses pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dan murid sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Proses pembelajaran yang menggunakan media dapat memperagakan fakta, konsep, prinsip agar tampak lebih nyata.

Media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal (Saleh & Azis, 2023).

Haptanti,dkk (2024) memaparkan media pembelajaran terdiri dari 4 jenis, yaitu:

- 1) Media visual adalah media hanya dapat dilihat seperti foto, poster, dan bahan yang tidak bergerak atau mengeluarkan suara.
- 2) Media audiomerupakan media yang hanya dapat diakses melalui pendengaran, seperti voice note, radio, dan musik dan
- 3) Media audiovisual adalah media yang menggunakan penglihatan dan suara, misalnya video, film pendek, dan tayangan slide
- 4) Multimedia yaitu media yang menggabungkan antara media visual, audio dan audiovisual secara bersamaan.

Fadilah & Kanya, (2023) memaparkan Manfaat Media Pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian pelajar sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara pebelajar dan lingkungannya, dan kemungkinan pelajar untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra ruang, dan waktu

- 4) memudahkan siswa memahami materi dan meningkatkan semangat belajar siswa.
- 5) Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan pengalaman kepada pelajar tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang

4. Media Monopoli

Media monopoli adalah permainan yang dapat dimainkan lebih dari satu orang, permainan ini lebih menekankan pada penguasaan materi-materi yang diajarkan oleh guru. Media monopoli adalah media yang dapat digunakan dengan cara bermain sehingga memberi siswa situasi-situasi yang menyenangkan, tidak membosankan dan mempermudah siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dari materi yang diajarkan (Nurmalia, dkk., 2022).

Media permainan monopoli adalah media permainan yang memberikan pembelajaran edukasi, pemain akan dibagikan secara berkelompok oleh 5 siswa. Tujuan media permainan monopoli yang didesain sebgus dan sebaik mungkin agar peserta didik lebih mudah menguasai serta memahami materi tersebut (Ilham, dkk., 2022).

Media monopoli dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien, dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik. Sehingga peserta didik mampu mencapai pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang digunakan (Lestari & Yusnaldi, 2024).

Ade, dkk (2021) Manfaat media pembelajaran monopoli yaitu:

- 1) Membantu anak memperoleh keterampilan;
- 2) Mendapatkan informasi mengenai pembelajaran;
- 3) Memperkuat pengetahuan dan meningkatkan kepercayaan

Ghaida, dkk (2021) mengemukakan kelebihan dan kekurangan monopoli pada saat mengajar di kelas, antara lain:

1. Kelebihan media monopoli, yaitu:
 - a) Proses pembuatannya sederhana
 - b) Tidak membutuhkan ruang yang besar dalam menyimpan-nya
 - c) Mudah dibawa dan dipindahkan
 - d) Permainan ini memiliki banyak komponen sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran siswa untuk merapikan kembali setelah menggunakan
 - e) Dibuat dengan dengan penuh warna sehingga tidak membosankan
 - f) Dapat dimainkan lebih dari 5 orang
 - g) Pemain dapat merasakan rasa senang, dan rasa ingin tahu
2. Adapun kekurangan media monopoli, antara lain:
 - a) Tidak dapat dimainkan secara perorangan (minimal 3 orang)
 - b) Membutuhkan waktu yang agak lama untuk memulai permainan, karena harus membagi uang
 - c) Untuk memainkannya butuh kan meja/tempat/lantai yang datar
 - d) Untuk menentukan pamanang harus menukarkan jumlah kekayaan kepada bank atau pengawas, hal ini juga tidak praktis dan membutuhkan waktu

Rahmawati (2020) mengemukakan langkah langkah pembuatan monopoli, yaitu:

- 1) Mencari berbagai referensi tentang materi yang akan diterapkan dalam media monopoli.
- 2) Mendesain papan media monopoli menggunakan aplikasi canva .
- 3) Mendesain kartu kesempatan, kartu dana umum, dan kartu pertanyaan.
- 4) Pencetakan media monopoli
- 5) Membuat bidak atau pion.
- 6) Membuat dadu.

Anwar, dkk (2022) memaparkan langkah-langkah penerapan monopoli dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Papan permainan diletakkan diatas meja. Kartu soal dan kartu tantangan diletakkan terbalik di dalam papan petak yang telah tersedia.
- 2) Guru membentuk siswa ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 4-5 orang.
- 3) Tiap kelompok mendapatkan papan penghargaan. Apabila pemain (kelompok) dapat menjawab atau melewati tantangan maka berhak menempelkan bintang di papan tersebut.
- 4) Masing-masing perwakilan anggota kelompok melemparkan dadu untuk menentukan urutan siapa yang akan bermain terlebih dahulu. Yaitu dari urutan jumlah dadu yang tertinggi yang akan bermain terlebih dahulu.
- 5) Pemain melemparkan dadu, kemudian mulai berjalan di petak start dan berjalan seterusnya sesuai dengan angka-angka yang tertunjuk di mata dadu.

Apabila dadu berturut-turut menunjukkan angka yang sama hingga lemparan ketiga, maka pemain harus melangkah ke petak pertanyaan.

- 6) Bila seseorang berhenti di atas petak yang tidak memiliki instruksi, maka dia berhak mengambil kartu soal kemudian menjawabnya. Apabila kelompok tersebut berhasil menjawab soal maka berhak menempelkan bintang di papan penghargaan dan apabila tidak menjawab pertanyaan maka tidak mendapatkan apa-apa.
- 7) Pemain yang berhenti di kartu tantangan mengambil kartu yang teratas, kemudian melaksanakan perintah yang tertera di kartu tersebut. Jika pemain salah atau tidak dapat melaksanakan kegiatan tersebut maka harus mengurangi bintang yang sudah dikumpulkan.
- 8) Permainan dikatakan berakhir jika waktu bermain telah cukup 30 menit.
- 9) Kelompok yang berhasil mengumpulkan bintang terbanyak maka dinyatakan pemenang dari permainan tersebut.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal penting dalam proses belajar mengajar, karena dapat menjadi petunjuk untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan seorang Siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar yang dicapai dalam bentuk angka atau skor setelah diberikan tes (Anwar, dkk, 2022).

Aini,dkk (2022) memaparkan Hasil belajar merupakan salah satu tujuan pembelajaran yang dapat dipengaruhi oleh suasana kelas yang pendidik ciptakan

saat pembelajaran berlangsung dan kemampuan peserta didik yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar juga merupakan ukuran mengenai tingkat keberhasilan dan bukti belajar peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran. Hasil belajar berkaitan dengan perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku dalam diri seseorang akibat pembelajaran yang dilakukannya, perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan bukan termasuk kedalam hasil belajar

Hasil belajar merupakan ketercapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar, hasil belajar juga dapat diartikan perubahan yang diakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya . Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seorang pelajar dari proses belajar yang ditempuh di suatu sekolah atau lembaga pendidikan, yang diperoleh melalui evaluasi belajar (Mboa & Ajito, 2024).

Fauhah & Rosy (2020) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ialah:

1) Faktor Internal

- a) Faktor fisiologis, umumnya seperti kondisi kesehatan yang sehat, tidak capek, tidak cacat fisik, dan sebagainya. Hal ini bisa mempengaruhi siswa pada pembelajaran.
- b) Faktor psikologis, pada dasarnya seluruh siswa mempunyai mental berbeda-beda, hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar. Adapun faktor ini mencakup *intelegensi Quotien* (IQ), bakat, minat, perhatian, motif, motivasi, kognitif, serta daya nalar.

2) Faktor Eksternal

- a) Faktor lingkungan, akan berdampak pada hasil belajar, termasuk fisik dan sosial. Lingkungan alam seperti suhu, kelembaban. Belajar siang hari dalam ruangan dengan ventilasi udara kurang bagus tentu berbeda dengan belajar pada saat pagi hari dimana udara sejuk.
- b) Faktor instrumental, keberadaan dan penggunaannya didesain sesuai hasil belajar yang diinginkan. diharapkan bisa berguna seperti sarana agar tujuan belajar yang sudah direncanakan tercapai

a. Indikator hasil belajar

Krisnayanti & Wijaya (2022) memaparkan Indikator hasil belajar siswa memiliki 3 ranah utama yaitu kognitif, afektif, psikomotorik. jenis dan indikator hasil belajar siswa diantaranya:

- 1) Ranah Kognitif. Terdapat beberapa tingkatan dalam ranah ini yaitu ingatan, pemahaman, Penerapan, menganalisa, menilai dan mencipta
- 2) Ranah afektif mencakup beberapa tingkatan yaitu, penerimaan, sikap menghargai, Pendalaman, dan penghayatan.
- 3) Ranah psikomotorik, mencakup beberapa tingkatan yaitu, keterampilan bergerak dan Bertindak serta kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal

Zenius (2021) memaparkan beberapa langkah yang dapat dilakukan dalam proses penilaian untuk melihat sampai mana keberhasilan belajar siswa.

- 1) Menetapkan Rencana dan Tujuan Penilaian
- 2) Menentukan Teknik Penilaian yang Tepat
- 3) Melaksanakan Proses Penilaian

- 4) Menganalisis Penilaian
- 5) Menyesuaikan Pembelajaran.

Eka & Prastiwi (2023) memaparkan bahwa teknik yang dapat digunakan dalam penilaian ada tujuh, yaitu:

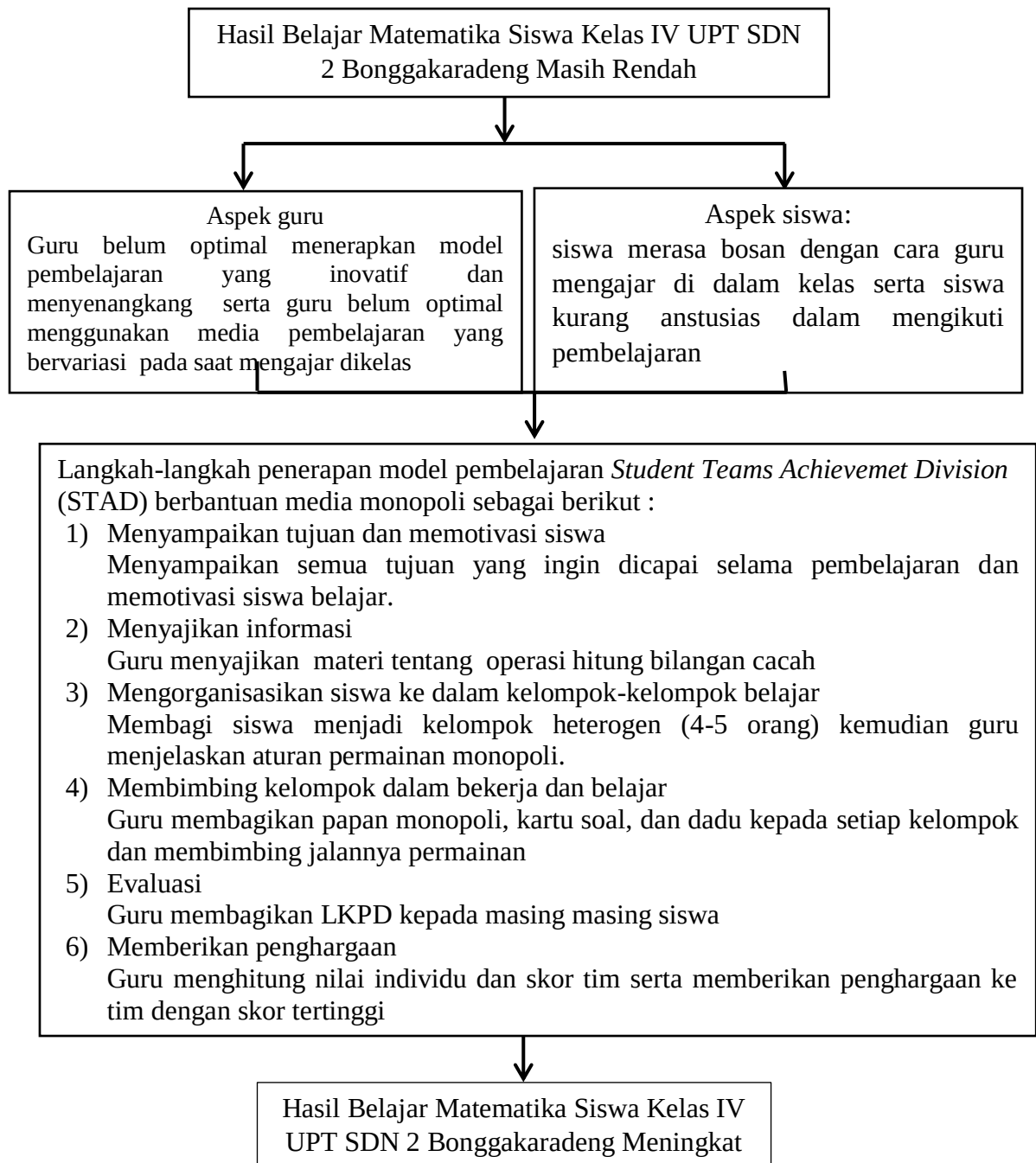
- 1) Unjuk kerja, yakni kajian yang dilaksanakan dengan melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam melakukan sesuatu. Biasanya digunakan dalam penilaian terhadap ranah psikomotor siswa
- 2) *Project work*, yakni penilaian pada tugas yang terdiri atas kompetisi-kompetisi yang wajib diselesaikan oleh peserta didik dalam waktu tertentu. Biasanya tugas tersebut berupa penyelidikan terhadap kejadian yang dimulai dengan merencanakan, mengumpulkan, mengkoordinasikan, mengolah data, dan menyajikan data.
- 3) Penilaian tertulis, yakni teknik penilaian yang terdiri atas butir soal atau pertanyaan yang ditulis serta peserta didik menjawab dengan menulis.
- 4) Penilaian produk, yakni penilaian kepada proses dan kualitas suatu produk, misalnya teknologi, karya seni, makanan, dan sebagainya.
- 5) Portofolio, yakni penilaian yang berdasar pada kumpulan data dan informasi yang memaparkan perkembangan kemampuan peserta didik dalam waktu tertentu.
- 6) Penilaian sikap, yakni penilaian yang dilakukan terhadap aspek afektif yang menentukan berhasil dan tidaknya belajar peserta didik. Biasanya dilakukan dengan mengamati perilaku, bertanya secara langsung, serta informasi pribadi peserta didik.

- 7) Penilaian terhadap diri sendiri, yakni strategi penilaian dimana seseorang diarahkan untuk menilai dirinya sendiri. Biasanya berkaitan dengan proses, status serta pencapaian kompetensi yang dipelajari.

B. Kerangka Pikir

Hasil belajar matematika siswa dinilai masih pada tingkat yang relative rendah, karena siswa kesulitan dalam mengoperasikan bilangan cacah . Hal ini disebabkan karena guru kurang kreatif dalam mengelola kelas, dan belum menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam belajar, bahkan guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi dan dilanjutkan dengan latihan soal. Oleh karena itu, diperlukan sebuah model serta media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa serta memudahkan siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan. Salah satu modelnya yaitu model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) serta penggunaan media. Media yang dimaksudkan tersebut adalah media monopoli. Adapun alur bagan kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar

2.1



Gambar 2.1. Kerangka Pikir Penelitian.

C. Hipotesis tindakan

Berdasarkan uraian rumusan masalah, tujuan penelitian dan kerangka Pikir, maka hipotesis tindakan ini adalah “Jika model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantuan media monopoli diterapkan, maka hasil belajar matematika siswa kelas IV UPT SDN 2 Bonggakaradeng dapat meningkat.