

PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TYPE STAD BERBANTUAN MEDIA PUZZLE TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD

Cholifah Pratidina¹, Jumroh², Noviati³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang
Alamat e-mail : cholifahpratidina@gmail.com

ABSTRACT

Abstract: *This study aims to determine the effect of the cooperative learning model type STAD assisted by puzzle media on the learning interest of elementary school students. This study uses a quantitative experiment, namely a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design. The sample in this study were students in grades IV.A and IV.C with a total of 58 students with a purposive sampling technique with certain considerations and criteria. Based on the results of data analysis and discussion, t count was 10,764 and t table = 2.003. With $\alpha = 0.05$ and $df = 56$, then t count $\geq t$ table so that H_0 is rejected. So it can be concluded that there is a significant effect of the cooperative learning model type STAD assisted by puzzle media on the mathematics interest of elementary school students.*

Keywords: Cooperative Learning type STAD 1, Puzzle 2, Learning Interest 3

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh model *cooperative learning type STAD* berbantuan media *puzzle* terhadap minat belajar siswa SD. Penelitian ini menggunakan kuantitatif eksperimen yaitu *quasi eksperimental desain nonequivalent control grup desain*. Sampel dalam penelitian ini siswa kelas IV.A dan IV.C dengan jumlah 58 siswa dengan Teknik sampel *purposive sampling* dengan pertimbangan dan kriteria tertentu. Berdasarkan dari hasil analisis data dan pembahasan didapatkan t_{hitung} 10.764 dan $t_{tabel} = 2,003$. Dengan $\alpha = 0,05$ dan $df = 56$, maka $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan ada pengaruh signifikan Model *cooperative learning type STAD* berbantuan media *puzzle* terhadap minat matematika siswa SD.

Kata Kunci: Cooperative Learning Type STAD 1, Puzzle 2, Minat Belajar 3

Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk dasar pengetahuan dan karakter siswa. Matematika menjadi salah satu pembelajaran yang berperan penting dalam cabang ilmu pengetahuan dan

peningkatan pola pikir manusia secara matematis, logis, kritis dan kreatif (Marianto, 2024, p. 55). Namun kenyataannya minat belajar matematika pada siswa SD sering kali masih rendah, diperkuat dari hasil data di SD 98 Palembang menunjukkan

rendah minat belajar pada pembelajaran matematika dilihat dari proses pembelajaran didominasi metode cerama, kurang melibatkan siswa serta pengelolaan kelas yang belum maksimal sehingga pembelajaran tidak efektif siswa menjadi pasif. Dalam proses pembelajaran minat belajar merupakan aktivitas yang mendukung kelancaran belajar, perasaan tertarik, ketekunan, usaha dan motivasi dalam mencapai keberhasilan belajar (Dalimunthe, 2021). (Taprida & Sriyanto, 2024) berpendapat pemilihan media serta model pembelajaran menjadi salah satu syarat agar pembelajaran matematika di SD terlaksana dengan maksimal. Pembelajaran dengan model dan media yang belum maksimal mempengaruhi pada keaktifan belajar siswa sehingga berpengaruh pada prestasi dan cara belajar.

Salah satu model dan media yang tepat dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika Model *Cooperative Learning Type STAD* model pembelajaran yang memberikan kebebasan para siswa berkerja sama dalam kelompok kecil

saling membantu satu sama lain serta kerja sama tim sehingga pembelajaran menjadi lebih produktif (Taprida & Sriyanto, 2024). Sudayana dalam (Wulansari, Anggraeni, & Kusnandar, 2023) penggunaan media pembelajaran tepat dapat menumbuhkan semangat belajar siswa salah satu media yang dapat diimplementasikan dengan teknik huburan (permainan) salah satunya media *puzzle*. Dengan menggunakan media *puzzle* dengan sebuah teknik permainan dengan tujuan melatih daya ingat dan fokus siswa dengan mencocokkan dan mencari pasangan yang ada pada *puzzle* (Musabihatul & Mijahamuddin, 2020).

Adapun penelitian terdahulu pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa (Inas Fauziah Farda & Nurrohmatul Amaliyah, 2023) dari hasil ini terlihat perbedaan hasil belajar yang signifikan berpengaruhnya model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* sebagai inovasi belajar efektif agar pembelajaran bersifat menyenangkan bagi siswa. (Nuraini et al., 2023) menemukan

bahwa model STAD dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa (Antoro et al., 2023) menunjukkan bahwa penggunaan *puzzle* terdapat peningkatan signifikan terhadap minat belajar matematika siswa SD. Menurut (Antoro et al., 2023) penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran telah menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

STAD dan Media *Puzzle* efektif dalam meningkatkan dan menumbuhkan minat serta semangat siswa. Namun, masih sedikit penelitian yang secara spesifik menggabungkan model *STAD* dan media *puzzle* dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar, khususnya di SD Negeri 98 Palembang.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model cooperative learning type *STAD* berbantuan media *puzzle* terhadap minat belajar matematiks siswa SD. Serta terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model cooperative learning type *STAD* berbantuan Media *puzzle* terhadap minat belajar matematika siswa SD.

Model pembelajaran *STAD* salah satu pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa berkerja dalam kelompok untuk saling membantu memahami materi. Model ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Mutmainah, 2022). Media *puzzle* adalah alat bantu pembelajaran yang menggabungkan unsur bermain dan belajar, media ini juga dapat meningkatkan konsentrasi, kreativitas, serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan (Ayu & Sobri, 2024). Adapun minat belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan belajar. Minat dipengaruhi pada pendekatan pembelajaran yang menarik, partisipatif dan sesuai dengan karakteristik siswa (Nurhayati & Nasution, 2022)

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode (*Quasi-experimental design*) tipe *Nenoquivalent Control Grup Design* *pretest* dan *posttest*.

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) adalah “ Model *Cooperative Learning Type STAD* Berbantuan Media

Puzzle” dan variabel terikat (Y) adalah “Minat Belajar Matematika Siswa SD”. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa SD Negeri 98 Palembang dengan jumlah 508 orang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 86 orang. Teknik sampel yang digunakan adalah *purposive*, kelas IV.A sebagai kelas kontrol dan IV.C sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 58 siswa. Dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi.

Dalam penelitian pembelajaran dilaksanakan sebanyak 6 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan dengan pemberian *pretest* berupa angket kelas kontrol dan kelas eksperimen kemudian pada pertemuan ke dua kelas kontrol dilakukan pembelajaran seperti biasanya di pertemuan ke tiga kelas kontrol melakukan evaluasi pembelajaran dan terakhir pembelajaran pemberian *posttest* berupa angket. Pada kelas eksperimen pertemuan kedua pembelajaran dilakukan dengan perlakuan model *cooperative learning type STAD* berbantuan media *puzzle*. Selanjutnya pertemuan ketiga melakukan evaluasi

pembelajaran dan pemberian angket *posttest*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas *uji-t independent sample t-test*

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil data statistik pada penelitian sebelum dilakukan dengan menggunakan model *cooperative learning type STAD* berbantuan media *puzzle* peneliti memberikan *pretest* berupa angket dengan rata-rata *pretest* kelas kontrol 41,241 dan kelas eksperimen 38,551 selanjutnya dilakukan perlakuan dan diberikan *posttest* berupa angket dengan rata-rata kelas kontrol 42,241 dan kelas eksperimen 49,206 setelah diberikan perlakuan. Selanjutnya hasil angket *pretest posttest* dilakukan uji normalitas. Dikatakan normal apabila nilai sig > dari 0,05. Hasil dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

N	Kelas	sig
29	<i>Pretest</i> Kontrol	.171
29	Eksperimen	.157
29	<i>Posttest</i> Kontrol	.172
29	Eksperimen	.191

Berdasarkan tabel diatas dilihat hasil nilai *pre-test* kelas eksperimen sig 0,157 > 0,05 nilai *post-test* eksperimen sig 0,191 > 0,05 dan pada

nilai *pre-test* kelas kontrol sig 0,171 > 0,05 nilai *post-test* kontrol 0,172 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data nilai *pretest posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

Tabel 2 Uji Homogenitas

		Levene statistik	df1	df2	sig
Hasil minat belajar siswa	Based on mean	.309	1	56	.581

hasil analisis uji homogenitas dikatakan homogenitas apabila nilai signifikan based on mean > 0,05 dikatakan homogenitas. Maka pada table diatas nilai sig 0.581 > 0,05 dapat dikatan memiliki varians yang sama (homogen).

Table 3 Uji Hipotesis Independent Sample T-Test

Variable	Sig.(-2 tailed)	t _{hitung}
Model Cooperative Learning Type STAD Berbantuan Media Puzzle Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SD	.000	10.764

Berdasarkan uji hipotesis keputusan diatas berpengaruh atau tidaknya dapat dilihat dari taraf signifikan yang ditetapkan bahwa apabila nilai yang diperoleh < 0.05 dapat dikatakan berpengaruh secara signifikan. Berdasarkan hasil analisis

data didapatkan t_{hitung} 10.764 dan tabel = 2,003. Dengan $\alpha = 0,05$ dan df= 56 maka berdasarkan tabel 3 diatas didapatkan hasil uji hipotesis nilai sig .000 lebih kecil dari 0.05 sehingga dari hasil ini dapat dikatakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, maka kesimpulannya terdapat peningkatan pengaruh yang signifikan Model Cooperative Learning Type STAD berbantuan media puzzle terhadap minat belajar matematika siswa SD.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif menggunakan SPSS 26 diperoleh data peningkatan dari nilai *Pretest* ke nilai *Posttest* siswa. Dengan rata-rata hasil pengisian angket awal (*Pretest*) jauh lebih rendah dibandingkan dengan rata-rata angket akhir (*Posttest*). Hal ini menunjukkan minat belajar siswa saat dilakukan perlakuan mengalami perubahan signifikan atau mengalami peningkatan terhadap minat belajar.

hasil data pengisian angket awal (*Pretest*) menunjukkan kelas IV.C rendah minat belajar matematika pada kelas ini dikarenakan beberapa faktor yaitu siswa merasa bosan, siswa tidak memperhatikan Ketika guru menjelaskan materi pembelajaran didepan kelas dan kurangnya ketertarikan siswa dilihat dari

pemberian tugas siswa mencontek dan saat guru memberi pertanyaan siswa tidak ada tidak bisa menjawab (Widiati et al., 2022)

Sedangkan berdasarkan data hasil pengisian angket akhir (*Posttest*) menunjukkan peningkatan minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika dikarenakan beberapa faktor siswa berpartisipasi dalam pembelajaran, siswa merasa senang saat pembelajaran matematika dan adanya ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran matematika terutama pada pembelajaran bangun datar menggunakan model dan media yang diberikan,

Dalam proses belajar pengelolaan kelas yang baik dapat meningkatkan minat siswa serta semangat siswa dalam pembelajaran. Penggunaan model serta media juga menjadi salah satu pendukung dalam meningkatkan semangat serta semangat siswa dalam pembelajaran matematika. (Nurhanifah & Kholifah, 2024) berpendapat salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa ialah penerapan model STAD dan menurut (Sirait et al., 2023) *puzzle* salah satu media yang cocok untuk pembelajaran matematika, salah satu media

pembelajaran yang dapat membantu guru berinovasi dalam proses pembelajar sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa, media *puzzle* sendiri media yang melibatkan siswa dalam bermain dan belajar sehingga dalam hal ini siswa tidak merasa bosan saat proses pembelajaran.

Penelitian serupa juga dilakukan (Mawanti & Cholily, 2021) mengenai penggunaan model STAD dan media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan menumbuhkan minat belajar siswa. (Wulansari et al., 2023) mengatakan media *puzzle* dapat meningkatkan minat belajar dibuktikan dengan data hasil peningkatan pada minat belajar siswa meningkat pada siklus II dari 60% menjadi 85%.

Kesimpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan ada pengaruh signifikan minat belajar matematika siswa SD sebelum dan setelah diberikan perlakuan model *cooperative learning type STAD* berbantuan media *puzzle* dapat dilihat dari data rata-rata sebelum diberikan perlakuan dalam pembelajaran matematika minat belajar sangat

rendah dan setelah diberikan perlakuan terdapat peningkatan minat belajar siswa.

Dari hasil yang diperoleh, sebagai bentuk upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dimasa sekarang maupun dimasa mendatang penulis menyarankan penelitian yang telah penulis lakukan ini sebagai referensi serta kekurangan dalam penelitian ini hendaknya disempurnakan sehingga memberikan banyak perkembangan untuk selanjutnya. Dan dapat pula melakukan penelitian pengaruh model cooperative learning type STAD berbantuan media *puzzle* terhadap minat belajar matematika siswa SD, dilakukan baik secara kualitatif maupun R&D

Daftar Pustaka

- Antoro, B., Meilisa Amelia, M., Hakim, L., & Rozi, F. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 064024 Medan. *Madaniya*, 4(1), 399–404.
- Ayu, R. R., & Sobri, M. (2024). Penerapan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA. 3(1), 201–210.
- Dalimunthe, H. A. (2021). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Matematika pada Anak usia dini (6-10 tahun) Komunitas Kampung Aur. *Jurnal Social Library*, 1(2), 49–53.
- Inas Fauziah Farda, & Nurrohmatul Amaliyah. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas 2 SD. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1346–1357.
- Mawanti, N. D., & Cholily, Y. M. (2021). Peningkatan Minat Belajar Siswa Tunagrahita Menggunakan Model STAD Berbantuan *Puzzle* di Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 9(1), 28–39.
- Musabihatul, K., & Mijahamuddin, A. (2020). Pengembangan Media *Puzzle* Pecahan Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary*, 3(2), 102–106.
- Mutmainah, S. (2022). *Model-model pembelajaran*. Pt. Literasi nusantara abadi.
- Nuraini, Y., Yarmi, G., & Lestari, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD, dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 5432–5445.
- Nurhanifah, T., & Kholifah, S. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Teknik Pembelajaran Kooperatif Stad pada Materi Statistika di Kelas X

Kuliner 5 Smk Negeri 8 Surabaya.
2(2).

Nurhayati, & Nasution, J. S. (2022). Hubungan antara Motivasi Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VIII Smpit Fajar Ilahi Batam. *Jurnal AS-SAID*, 2(1), 100–115.

Sirait, F. N. S., Panjaitan, M. B., & Thesalonika, E. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran *Puzzle* Terhadap Matematika. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 23.

Taprida, I., & Sriyanto. (2024). Upaya Meningkatkan Pemahaman dan Keaktifan Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Cooperative Learning Type STAD Berbantu Media Papan Pintar Bilangan Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 5.

Widiati, Sridana, N., Kurniati, N., & Amrullah, A. (2022). Pengaruh Minat Belajar dan Kebiasaan Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(4), 885–892.

Wulansari, W., Anggraeni, P., & Kusnandar, N. (2023). Matematika Pada Materi Operasi Hitung Pecahan. *Sebelas April Elementary Education (SAEE)*, 2(3), 297–308.