

**ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA DENGAN  
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE STAD DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR**

**SKRIPSI**

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat  
guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
pada Program Studi Pendidikan Akuntansi*

**OLEH**

**AGUS WIRANDA**  
**NPM.1602070045**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2020**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website : ww.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata-1  
 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Saajana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Jum'at, 18 September 2020, pada pukul 08:30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama : Agus Wiranda  
 NPM : 1602070045  
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
 Judul Skripsi : Analisis Media Pembelajaran Ular Tangga Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dalam Meningkatkan Minat Belajar

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

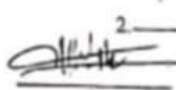
- Ditetapkan :
- ( ) Lulus Yudisium
  - ( ) Lulus Bersyarat
  - ( ) Memperbaiki Skripsi
  - ( ) Tidak Lulus


  
 Ketua Sekretaris  
   
Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd Dra. Hj. Syamsuwarnita, M.Pd

**ANGGOTA PENGUJI :**

1. Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si
2. Dra. Fatmawarni, M.M
3. Pipit Putri Hariani MD, S.Pd., M.Si

1. 

2. 

3. 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umhsu.ac.id> E-mail: [fkip@umhsu.ac.id](mailto:fkip@umhsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Agus Wiranda  
 NPM : 1602070045  
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
 Judul Proposal : Analisis Media Pembelajaran Ular Tangga Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dalam Meningkatkan Minat Belajar

Saya layak di sidangkan:

Medan, 12 Agustus 2020

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

  
 (Pipit Putri Hariani MD, S.Pd, M.Si)

Dekan,

  
 (Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd)

Diketahui oleh :  
 Ketua Program Studi Pendidikan  
 Akuntansi

  
 (Dra. Ijah Mulyani Snotang, M.Si)

## ABSTRAK

**Agus Wirananda, NPM. 1602070045. Analisis Media Pembelajaran Ular Tangga Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dalam Meningkatkan Minat Belajar, Skripsi FKIP, Pendidikan Akntansi UMSU, 2020.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui media pembelajaran ular tangga dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe STAD dalam meningkatkan minat belajar. Penelitian ini berlokasi di Perpustakaan. Penelitian Sumber primer adalah suatu referensi yang dijadikan sumber utama acuan penelitian. Dalam penelitian ini, sumber primer yang digunakan adalah jurnal-jurnal yang berhubungan dengan judul penelitian yaitu jurnal model media pembelajaran Ular Tangga dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dalam meningkatkan minat belajar. Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan pada beberapa jurnal penelitian terdahulu sebanyak 10 jurnal penelitian terdahulu, maka diperoleh hasil penelitian bahwa penggunaan alat permainan edukatif ular tangga melalui model pembelajaran tipe STAD dapat membuat siswa lebih aktif sehingga meningkatkan minat dan prestasi belajar. Kesimpulan dari penelitian bahwa keaktifan siswa saat pembelajaran menunjukkan kategori sangat aktif. Dari 10 jurnal penelitian yang diteliti bahwa hasil belajar siswa berbeda signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan dari hasil keabshian data dari beberapa penelitian terdahulu mengenai penggunaan media ular tangga melalui model pembelajaran Tipe STAD dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sebesar 90%.

**Kata Kunci : Media pembelajaran ular tangga, Model pembelajaran kooperatif tipe STAD, Minat belajar**

## KATA PENGANTAR



*Assalamualaikum Warahmatullahi wabarakatuh*

Dengan mengucapkan syukur atas rahmat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-NYA, *Tuhan Yang Maha Sempurna yang telah menciptakan manusia dengan penciptaan yang paling sempurna diantara makhluk yang lainnya, Sholawat dan salam marilah kita berikan kepada junjungan kita, yaitu orang yang selalu mencitai kita, orang yang paling muliakan, orang yang paling taat kepada ALLAH SWT, orang yang tak putus asa dalam meneggakkan agama ALLAH SWT di muka bumi ini yakni Rasulullah Nabi Muhammad SAW. Semoga shalawat dan salam kita diterima oleh Nabi kita*

Skripsi ini disusun untuk melengkapi sebagian dari syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan S-1 Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Oleh karena itu penulis memilih judul: “**Analisis Media Pembelajaran Ular Tangga Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dalam Meningkatkan Minat Belajar**”

Pada kesempurnaan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, terkhusus penghargaan dan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ayahanda **PARIADI** dan Ibunda **Ambar Sari** yang telah mencurahkan segenap cinta dan kasih sayang serta perhatian moril maupun materil. Semoga Allah SWT selalu

melimpahkan Rahmat, Kesehatan, Karunia dan Keberkahan di dunia dan akhirat atas budi baik yang telah diberikan kepada penulis.

Penulis juga mengucapkan terima kasih sebesar- besarnya kepada berbagai pihak, antara lain yaitu:

1. Bapak **Dr. Agussani M.AP**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak **Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu **Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si** selaku Ketua Program Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si** selaku Sekretaris Program Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Pipit Putri Hariani MD, S.Pd.,M.Si** selaku dosen pembimbing skripsi yang selama ini telah bersedia meluangkan waktu dalam memberikan arahan dan membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Staf Pengajar Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah mendidik penulis selama melaksanakan perkuliahan.

8. Buat adik-adik saya Alman Sudendi dan Dedek Kurniawan serta seluruh keluarga yang telah banyak memberikan dukungan dan bantuan menyelesaikan penulisan skripsi.
9. Terimakasih kepada yang terkasih yaitu **KHAIRULNISAH S.Pd**, yang telah memberikan dukungan yang tiada hentinya kepada penulis.
10. Seluruh teman-teman pendidikan akuntansi pagi stambuk 2016 yang telah banyak memberikan motivasi, cerita, dan pengalamannya yang tak terlupakan.

Akhir kata semoga kiranya skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Atas perhatian yang telah diberikan kepada semua pihak penulis ucapkan banyak terima kasih.

Medan, 30 Juli 2020  
Penulis

**Agus Wiranda**  
**1602070045**





## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian .....	7
E. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II STUDI KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>9</b>
A. Deskripsi Teori.....	9
1. Media Permainan Ular Tangga .....	9
a. Pengertian Permainan Ular Tangga Media Ular Tangga.....	9
b. Keunggulan Media Ular Tangga.....	10
c. Cara Bermain Ular Tangga .....	12
2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Student Teams Achievement</i> <i>Division</i> (STAD) .....	15
a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif .....	15
b. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif...	16
c. Pengertian Pembelajaran Student Teams Achievement	

Division (STAD).....	18
d. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran <i>Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD)</i> .....	20
e. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Student Teams Achievement Division (STAD)</i> .....	26
f. Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Tipe <i>Student Teams Achievement Division (STAD)</i> berbantu Media Ular Tangga Akuntansi.....	28
3. Minat Belajar .....	31
a. Pengertian Minat .....	31
b. Pengertian Belajar .....	32
c. Prinsip-Prinsip Belajar .....	33
d. Pengertian Minat Belajar .....	34
e. Ciri-Ciri Minat Belajar .....	35
f. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa .....	36
g. Indikator Minat Belajar .....	37
4. Teori Pembelajaran Jarak Jauh .....	39
B. Penelitian yang Relevan.....	40
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>45</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	45
B. Sumber Data dan Data Penelitian .....	46
C. Instrumen Penelitian .....	48
D. Teknik Pengumpulan Data.....	48
E. Teknik Analisis Data.....	49

F. Rencana Pengujian Keabsahan Data.....	50
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>52</b>
A. Hasil Penelitian .....	52
B. Hasil Temuan Keabsahan Data .....	100
C. Pembahasan.....	103
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>111</b>
A. Kesimpulan .....	111
B. Saran .....	111
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perhitungan Skor Perkembangan.....	22
Tabel 2.2. Kategori Skor Kelompok.....	23
Tabel 3.1 Kegiatan Pelaksanaan Penelitian.....	42
Tabel 4.1 Hasil Temuan Keabsahan Data.....	95

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Daftar Riwayat Hidup .....	116
Lampiran 2	Media Pembelajaran Ular Tangga .....	117
Lampiran 3	Form K-1 .....	124
Lampiran 4	Form K-2 .....	125
Lampiran 5	Form K-3 .....	126
Lampiran 6	Berita Acara Bimbingan Proposal .....	127
Lampiran 7	Surat Keterangan Seminar Proposal .....	128
Lampiran 8	Berita Acara Seminar Proposal .....	129
Lampiran 9	Surat Keterangan Plagiat .....	130
Lampiran 10	Surat Permohonan Perubahan Judul .....	131
Lampiran 11	Surat Pengesahan Seminar Proposal .....	132
Lampiran 12	Surat Izin Riset .....	133
Lampiran 13	Surat Balasan Riset .....	134
Lampiran 14	Berita Acara Bimbingan Skripsi .....	135
Lampiran 15	Turnitin .....	136

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan untuk menyiapkan dan meningkatkan kemampuan diri seseorang dalam membina potensi yang dimilikinya baik rohani maupun jasmani. Pendidikan membuat manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Hal ini disebutkan dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 sistem pendidikan nasional: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Di Indonesia pendidikan dapat ditempuh secara formal maupun non formal. Pendidikan formal dinilai hanya menjadi formalitas saja untuk membentuk sumber daya manusia di Indonesia. Pendidikan yang formal itu adalah sekolah, yaitu dari yang SD sampai dengan perguruan tinggi disebut dengan pendidikan formal. Salah satu mata pelajaran yang penting dan dapat digunakan dalam segala aspek kehidupan adalah mata pelajaran akuntansi. Akuntansi adalah bahasa bisnis yang bisa diterjemahkan ke dalam suatu sistem informasi yang memberikan

informasi penting mengenai aktivitas keuangan suatu organisasi termasuk perusahaan atas data-data keuangan mengenai berbagai transaksi bisnis yang dinyatakan dalam nilai uang.

Minat Belajar merupakan salah satu faktor internal yang menentukan pencapaian belajar akuntansi. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 2010). Minat Belajar yang tinggi akan cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya Minat Belajar yang rendah akan menghasilkan prestasi yang rendah.

Jika Minat Belajar siswa baik maka akan merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran yang akhirnya akan berdampak positif pada prestasi belajar siswa, begitu pula sebaliknya ketika Minat Belajar siswa kurang baik, siswa menjadi kurang berminat untuk belajar sehingga lemah dalam memahami materi yang akan berdampak pada prestasi belajar siswa menjadi kurang optimal. Hal ini yang melatarbelakangi penulis untuk meneliti Minat Belajar siswa pada mata Pelajaran Akuntansi. Selama kegiatan survey pendahuluan yang dilakukan peneliti selama mengikuti PPL, pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, tidak semua siswa bersemangat pada saat belajar akuntansi. Semua itu nampak dengan sikap beberapa siswa yang pasif dan partisipasi kurang, beberapa siswa kurang antusias dalam mengerjakan soal latihan akuntansi, bahkan ada siswa yang berbicara dengan teman lain di luar materi pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan suasana di kelas menjadi kurang kondusif. Selain itu siswa terlihat pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa cenderung tidak bertanya maupun menanggapi materi yang disampaikan guru selama proses pembelajaran.

Siswa cenderung kurang memiliki kemampuan komunikasi dan partisipasi yang baik terhadap sesama siswa ataupun guru. Siswa menjawab pertanyaan ataupun menanggapi materi yang disampaikan guru hanya karena guru menunjuk siswa secara bergantian. Hanya sebagian kecil siswa yang aktif bertanya maupun menanggapi materi yang disampaikan guru.

Faktor lain yang mempengaruhi prestasi belajar salah satunya adalah metode mengajar guru (Syahrial, 2016). Pemilihan dan penggunaan metode mengajar yang tepat dan sesuai dengan tujuan kompetensi sangat diperlukan, karena metode mengajar adalah cara yang digunakan guru untuk mengadakan hubungan/interaksi dengan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar. Selain itu, guru dituntut pula untuk dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan melalui metode mengajar yang ia terapkan. Menurut Nana Sudjana (2004: 76), metode mengajar ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran. Metode mengajar merupakan salah satu faktor yang menentukan berhasil tidaknya proses belajar mengajar, dengan metode yang tepat akan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sehingga prestasi belajar akuntansi siswa meningkat.

Dalam pembelajaran akuntansi guru sering menggunakan metode ceramah. Ketika guru menggunakan metode ceramah secara terus-menerus dalam proses belajar mengajar akuntansi keuangan, ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Hal ini terbukti bahwa metode ceramah kurang cocok digunakan secara terus-menerus, karena dalam pembelajaran setiap



kompetensi berbeda-beda tujuannya. Beberapa siswa merasa bosan dengan metode mengajar yang diterapkan oleh guru karena penggunaan metode secara monoton. Guru kurang melakukan variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Hal ini menimbulkan persepsi kurang baik pada diri siswa tentang metode mengajar guru, sehingga siswa mengalami kejenuhan dan kesulitan dalam belajar yang pada akhirnya mempengaruhi Prestasi Belajar Akuntansi Keuangan menjadi kurang optimal.

Metode mengajar yang digunakan guru dapat menimbulkan persepsi pada setiap siswa. Persepsi yang muncul berbeda-beda, ada siswa yang berpersepsi baik tetapi ada pula siswa yang mempunyai persepsi kurang baik. Jika persepsi siswa tentang Metode Mengajar Guru baik maka siswa akan merasa senang dalam mengikuti proses belajar yang akhirnya akan berdampak positif pada prestasi belajar siswa, begitu pula sebaliknya ketika persepsi siswa tentang Metode Mengajar Guru kurang baik, siswa menjadi kurang berminat untuk belajar sehingga lemah dalam memahami materi yang akan berdampak pada prestasi belajar siswa menjadi kurang optimal.

Berbagai macam tipe atau teknik dalam pembelajaran kooperatif diantaranya adalah tipe Student Teams-Achievement Divisions (STAD). Tipe ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara tim atau kelompok dan mengukur kemampuannya sendiri secara individu setelah belajar secara tim. Keunggulan tipe STAD dibandingkan dengan pembelajaran kooperatif lain yaitu STAD merupakan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi guru yang baru

menggunakan pendekatan kooperatif (Slavin,2013: 143). STAD terdiri atas lima komponen utama, yaitu presentasi kelas, tim, kuis, skor kemajuan individual, dan rekognisi tim. Dalam STAD, peran siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat atau lima siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Gagasan utama dari STAD adalah untuk memotivasi siswa supaya dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru. Dengan adanya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD), mereka dapat bekerja sama dalam satu tim dengan anggota tim yang memiliki tingkat kemampuan berbeda-beda. Siswa saling membantu untuk mempelajari berbagai materi melalui diskusi tim. Melalui diskusi ini siswa yang memiliki kemampuan tinggi dapat membantu siswa yang memiliki kemampuan rendah supaya dapat memahami materi yang disampaikan guru.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dapat diterapkan dengan berbantu media pembelajaran. Media ini, nantinya digunakan untuk mendukung berlangsungnya proses pembelajaran. Media yang digunakan adalah media ular tangga. Media ular tangga yang dimodifikasi menjadi Media Ular Tangga Akuntansi agar dapat digunakan dalam pelajaran akuntansi. Penelitian ini merupakan studi kepustakaan, berhubung pada saat penelitian masih dalam suasana pademi Covid-19 sehingga penulis tidak dapat melakukan penelitian tindakan kelas. Pemerintah provinsi sumatera utara menerbitkan surat edaran Gubernur Nomor 420/425B/2020 Tentang perpanjangan kegiatan belajar mengajar dari rumah (Daring) dalam masa darurat pandemi

Covid-19. Dimana isinya mengenai “masa pelaksanaan proses belajar mengajar mandiri dari rumah melalui daring (Online) untuk semua siswa TK, SD, SMP, SMA/SMK dan sederajat di provinsi Sumatera Utara, di perpanjang sampai waktu yang belum dapat di tentukan”. Melihat surat edaran yang di keluarkan oleh pemerintah kota Medan maka peneliti kesulitan dalam melaksanakan penelitian kelapangan. Pada saat pembelajaran di laksanakan melalui pembelajaran jarak jauh (Daring) maka peneliti melakukan penelitiannya yaitu menggunakan media pembelajaran ular tangga dengan menggunakan model pembelajaran tipe STAD yang dapat dilakukan melalui pembelajaran jarak jauh (Daring) 2 arah yang dilaksanakan melalui video virtual.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dilaksanakan Penelitian studi kepustakaan dengan judul: **“Analisis Media Pembelajaran Ular Tangga dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dalam Meningkatkan Minat Belajar”**

### **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan uraian di atas dapat di kemukakan bahwa penelitian ini memfokuskan pada hasil penelitian terdahulu yang seperti jurnal-jurnal yang berhubungan dengan media pembelajaran Ular Tangga dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dalam meningkatkan minat belajar.

### **C. Rumusan Masalah**

Dari uraian di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah: bagaimana media pembelajaran ular tangga dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe STAD dalam meningkatkan minat belajar.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui media pembelajaran ular tangga dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe STAD dalam meningkatkan minat belajar.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Secara teoritis dan praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

##### **1. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Siswa**

- 1) Meningkatkan aktifitas siswa dalam pelajaran akuntansi.
- 2) Siswa mendapatkan pengalaman pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD).
- 3) Meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Akuntansi.

###### **b. Bagi Guru**

- 1) Dengan adanya penelitian ini guru diharapkan mampu meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran.
- 2) Memberikan masukan kepada guru tentang model pembelajaran efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.
- 3) Pemahaman guru akan proses pembelajaran meningkat.

##### **2. Manfaat Teoritis :**

- a) Sebagai masukan untuk mendukung dasar teori bagi penelitian yang sejenis dan relevan.

- b) Sebagai bahan pustaka bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Muhamamadiyah Sumatera Utara

## **BAB II**

### **STUDI KEPUSTAKAAN**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Media Ular Tangga**

###### **a. Pengertian Media Ular Tangga**

Media permainan ular tangga adalah sebuah media visual dua dimensi dengan konsep permainan ular tangga pada umumnya, namun ada unsur edukasi dalam permainan tersebut (Anggun, 2013). Menurut (Syahrial, 2016) media ular tangga merupakan pengembangan dari permainan ular tangga yang diadopsi dan dimodifikasi.

Modifikasi yang dilakukan yaitu dengan adanya pemberian kartu soal yang diletakkan pada petak-petak tertentu serta aturan main yang disesuaikan Menurut (Febryna, 2016) bahwa permainan ular tangga merupakan jenis permainan kompetisi yang diarahkan pada kemampuan kerjasama dan sportivitas sehingga mampu merekayasa pengalaman sosial dan moral anak.dengan kebutuhan pembelajaran.Permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak.Permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih ini dapat melatih anak untuk berkompetisi.Selain itu, melalui permainan ular tangga dapat melatih anak untuk bekerjasama serta melatih anak untuk bertindak sportif (Zuhdi, 2014).Berdasarkan beberapa pengertian tentang media ular tangga, maka

dapat disimpulkan bahwa media ular tangga merupakan media edukatif yang mengadopsi dari permainan ular tangga yang telah dimodifikasi.

**b. Keunggulan Media Ular Tangga**

Menurut (Febryna, 2016)keunggulan dari media ular tangga yaitu gambar biduk yang dipindah-pindahkan dapat menarik perhatian siswa, siswa dapat berperan aktif untuk memindahkan objek tersebut.Hal ini menunjukkan bahwa siswa terlibat tidak hanya secara intelektual namun juga fisik.Penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran dapat diatur sesuai dengan kebutuhan yaitu individual maupun secara kelompok.

Dalam pembelajaran berkelompok siswa dapat bekerjasama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Menurut (Afandi, 2018) kelebihan media pembelajaran ular tangga yaitu

- a. Siswa belajar sambil bermain,
- b. siswa tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok,
- c. memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, dan
- d. tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran.

Sedangkan menurut (Lie, 2014) keunggulan mediaular tangga yaitu:

- a. angat menyenangkan, penuh tantangan,
- b. anak menjadi termotivasi untuk belajar,
- c. murah efektif, dan efisien,
- d. dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama, tinggal disesuaikan materinya.

Berdasarkan beberapa uraian tentang keunggulan ular tangga, peneliti merujuk pada keunggulan ular tangga yang dikemukakan oleh Febryna (2014) yaitu gambar biduk yang dipindah-pindahkan dapat menarik perhatian siswa, siswa dapat berperan aktif untuk memindahkan objek tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa siswa terlibat tidak hanya secara intelektual namun juga fisik. Penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran dapat diatur sesuai dengan kebutuhan yaitu individual maupun secara kelompok.

Dalam pembelajaran berkelompok siswa dapat bekerjasama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Aturan dalam permainan ular tangga, pion yang sampai pada kotak finish terlebih dahulu dinyatakan sebagai pemenangnya. Pada perjalanannya untuk sampai di kotak finish terdapat hambatan berupa katu soal yang berada pada beberapa kotak yang ada pada media ular tangga. Pion akan dapat maju jika kelompok dapat menjawab pertanyaan yang ada dengan benar dan tepat waktu. Jika dalam menjawab soal salah atau kehabisan waktu maka pion harus mundur 3 petak.

Hal ini akan menghambat pion untuk maju sampai ke kotak finish terlebih dahulu. Sehingga dibutuhkan kerjasama antar semua anggota kelompok agar dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan tepat waktu sehingga dapat memenangkan permainan tersebut. Semakin kelompok bekerjasama dalam menjawab soal yang ada semakin cepat kelompok tersebut sampai pada kotak finish. Media ular tangga merupakan media permainan yang menerapkan sistem ganjaran berupa kemenangan bagi kelompok yang dapat terlebih dahulu sampai di kotak finish. Struktur ganjaran yang diterapkan pada



permainan ular tangga ini yaitu struktur ganjaran yang kooperatif, dimana ganjaran perorangan terkait secara positif, sehingga apa yang terjadi pada salah seseorang mempengaruhi yang lain. Semakin baik permainan setiap orang, semakin besar kemungkinan tim itu untuk menang.

Menurut (Sears, 2012) ganjaran dapat meningkatkan kerjasama. Dalam penelitiannya melalui permainan menunjukkan bahwa kerjasama merupakan strategi yang paling tepat untuk mendapatkan ganjaran yang maksimal.

### **c. Cara Bermain Ular Tangga**

Cara bermain permainan ular tangga pada dasarnya sama dengan cara bermain permainan ular tangga pada umumnya yaitu setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama dan secara bergiliran melempar dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat diujung bawah sebuah tangga pemain dapat langsung pergi ke ujung tangga lainnya. Jika mendarat di kotak dengan ular, pemain harus turun ke kotak diujung bawah ular.

Pemain yang pertama sampai pada kotak terakhir dinyatakan sebagai pemenang. Dalam permainan ular tangga cara bermain dimodifikasi dengan menambahkan kartu soal pada papan permainan sesuai materi yang diajarkan. Kartu soal dijawab oleh siswa yang berada pada kotak yang terdapat kartu soal tersebut. Media ular tangga dalam penelitian ini digunakan secara berkelompok untuk meningkatkan kerjasama sehingga terdapat modifikasi

yang dilakukan peneliti terhadap cara bermain ular tangga. Cara bermain ular tangga pada penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

- 1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Satu kelompok beranggotakan 5 siswa.
- 2) Kelompok berdiskusi untuk menentukan anggota kelompok yang bermain pertama kali di arena permainan ular tangga.
- 3) Permainan dimulai dari petak start, pemain yang mendapat giliran pertama berjalan sebanyak jumlah yang ditunjukkan oleh mata dadu yang ditunjukkan oleh mata dadu.
- 4) Pemain yang berada pada petak yang terdapat ujung tangga dapat langsung naik ke petak yang terdapat ujung tangga lainnya
- 5) Pemain yang berada pada petak yang terdapat ekor ular harus turun ke petak yang terdapat kepala ular
- 6) Pemain yang berada pada petak yang terdapat kartu soal harus menjawab pertanyaan dengan mendiskusikan dengan teman kelompoknya. Pada saat menjawab soal siswa diberikan waktu 3 menit untuk mendiskusikannya dengan kelompok. Jika jawaban salah atau siswa kehabisan waktu dalam menjawab soal, maka siswa harus mundur 3 petak.
- 7) Setelah menjawab soal anggota kelompok yang telah bermain di arena permainan digantikan oleh anggota kelompok lain yang belum bermain, begitu seterusnya.
- 8) kelompok yang pemainnya sampai finish terlebih dahulu dinyatakan sebagai pemenang.

Berhubung penelitian ini dilakukan pada saat pembelajaran jarak jauh (Daring) maka cara menggunakan media pembelajaran ular tangga sedikit berbeda dengan saat melaksanakan proses belajar secara langsung atau tatap muka. Adapun cara menggunakan media pembelajaran ular tangga secara daring antara lain :

- 1) guru menyiapkan media pembelajaran ular tangga beserta pertanyaannya dan guru merupakan peran penting dalam menjalankan proses pembelajaran. Hanya guru yang dapat menggerakkan anak ular tangga dan memberi pertanyaan. Tugas siswa hanya melempar dadu, berdiskusi dan menjawab pertanyaan.
- 2) guru melakukan input data pada saat menggunakan video virtual yang bertujuan agar siswa dapat login dan mengikuti pembelajaran.
- 3) Setelah siswa sudah login maka guru membagi kelompok yang terdiri dari 5 siswa perkelompok.
- 4) Masing- masing kelompok/siswa harus memiliki dadu.
- 5) Kelompok pertama terlebih dahulu untuk melempar dadu.
- 6) Permainan dimulai dari petak start, pemain yang mendapat giliran pertama berjalan sebanyak jumlah yang ditunjukkan oleh mata dadu yang ditunjukkan oleh mata dadu.
- 7) Pemain yang berada pada petak yang terdapat ujung tangga dapat langsung naik ke petak yang terdapat ujung tangga lainnya
- 8) Pemain yang berada pada petak yang terdapat ekor ular harus turun ke petak yang terdapat kepala ular

- 9) Pemain yang berada pada petak yang terdapat kartu soal harus menjawab pertanyaan dengan mendiskusikan dengan teman kelompoknya apabila dari salah satu teman kelompoknya bisa menjawab maka langsung menjawab pertanyaan yang ada. Pada saat menjawab soal siswa diberikan waktu 3 menit untuk mendiskusikannya dengan kelompok. Jika jawaban salah atau siswa kehabisan waktu dalam menjawab soal, maka siswa harus mundur 3 petak.
- 10) Setelah menjawab soal anggota kelompok yang telah bermain di arena permainan digantikan oleh anggota kelompok lain yang belum bermain, begitu seterusnya.
- 11) Kelompok yang pemainnya sampai finish terlebih dahulu dinyatakan sebagai pemenang.

Kendalah penelitiketika pengaplikasian media pembelajaran ular tangga dilaksanakan pada saat pembelajaran jarak jauh atau daring yaitu tidak efektif dan efesiennya pemebelajaran dibandingkan dengan pemebelajaran yang di laksanakan secara tatap muka. Model pembelajaran ini juga tidak bisa dilaksanakan dengan berbantuan model pembelajaran kooperatif tipe STAD disebabkan karena siswa tidak dapat berdiskusi dengan baik terhadap teman kelompoknya.

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

### **a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Menurut (Lie, 2014) menyatakan pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mendasari falsafah gotong royong dalam pendidikan. Tanpa adanya kerja sama, tidak akan ada individu, keluarga, organisasi, atau sekolah.

Menurut (Rusman, 2014) juga mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok ini membolehkan pertukaran ide dan pemeriksaan ide sendiri dalam suasana tidak terancam, sesuai dengan falsafah konstruktivisme.

Menurut (Sanjaya, 2016) menyatakan bahwa

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (*reward*), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Kooperatif adalah pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk bertukar ide, berkomunikasi dan bertanggung jawab. Selain itu, setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (*reward*), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan.

## **b. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif**

### **1) Keunggulan**

- a) Siswa terlalu tergantung kepada guru, tetapi siswa dapat menemukan informasi dari berbagai sumber termasuk teman.
- b) Siswa dapat mengembangkan kemampuan dalam mengkomunikasi ide atau gagasan dan melatih siswa untuk berpartisipasi aktif.
- c) Mendorong siswa untuk respek pada orang lain dan menyadari keterbatasannya serta dapat menerima segala perbedaan.
- d) Membantu siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
- e) Mampu meningkatkan motivasi, prestasi akademik serta kemampuan sosial.
- f) Dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, menerima umpan balik.
- g) Dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi riil (Sanjaya, 2016).

## 2) Kelemahan

- a) Persiapan yang dilakukan guru harus matang, sehingga memerlukan tenaga, pemikiran, dan waktu yang lebih banyak.
- b) Dibutuhkan dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang cukup memadai agar proses pembelajaran berjalan lancar.
- c) Terdapat kecenderungan permasalahan yang sedang dibahas ketika berdiskusi menjadi meluas sehingga banyak yang tidak sesuai.
- d) Terkadang adanya dominasi oleh seseorang sehingga anggota yang lain menjadi lebih pasif (Isjoni, 2010).

Dari pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan Pembelajaran Kooperatif antara lain: siswa dapat menemukan informasi dari berbagai sumber, siswa dapat mengembangkan kemampuan dalam mengkomunikasi ide atau gagasan dan melatih siswa untuk berpartisipasi aktif, mendorong siswa untuk respek pada orang lain dan menyadari keterbatasannya serta dapat menerima segala perbedaan, membantu siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar, mampu meningkatkan motivasi, prestasi akademik serta kemampuan sosial, dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, menerima umpan balik dan dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar. Selain memiliki kelebihan Pembelajaran Kooperatif juga memiliki kelemahan diantaranya: persiapan yang dilakukan guru harus matang sehingga membutuhkan waktu yang lebih banyak, dibutuhkan dukungan fasilitas yang cukup memadai agar proses pembelajaran berjalan lancar, permasalahan yang sedang dibahas ketika berdiskusi menjadi meluas sehingga tidak sesuai, dan adanya dominasi oleh seseorang sehingga anggota yang lain menjadi lebih pasif.

**c. Pengertian Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD)**

Menurut (Slavin, 2013) mengatakan:

STAD merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif.

Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD adalah salah satu Model Pembelajaran Kooperatif yang membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil dengan anggota empat sampai enam orang yang memiliki beragam kemampuan, jenis kelamin, dan sukunya. Guru memberikan suatu pelajaran dan siswa-siswa dalam kelompok memastikan bahwa semua anggota kelompok itu bias menguasai pelajaran tersebut dengan saling diskusi. Akhirnya semua siswa menjalani kuis perorangan tentang materi tersebut, dan pada saat itu mereka tidak boleh membantu satu sama yang lain. Nilai-nilai kuis siswa diperbandingkan dengan nilai rata-rata mereka sendiri yang diperoleh sebelumnya, dan nilai-nilai itu diberi hadiah berdasarkan pada seberapa tinggi peningkatan yang bisa mereka capai atau seberapa tinggi peningkatan nilai mereka sebelumnya atau yang sering disebut skor kemajuan. Nilai-nilai ini kemudian dijumlahkan untuk mendapatkan nilai kelompok yang dapat mencapai kriteria tertentu mendapatkan sertifikat, atau hadiah-hadiah lainnya (Rusman, 2014).

Menurut (Isjoni, 2010) menyatakan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD adalah salah satu Tipe Kooperatif yang menekannya pada adanya aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal.

Dari beberapa pendapat di atas, maka Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Divisions* adalah Model



Pembelajaran Kooperatif yang membagi siswa dalam kelompok kecil 4 siswa dengan keberagaman ras, suku, kemampuan siswa untuk saling kerjasama dan berinteraksi untuk memahami materi pelajaran kemudian mengerjakan kuis dan bersaing menjadi tim terbaik. Kelompok yang dapat mencapai kriteria tertentu mendapatkan sertifikat atau hadiah-hadiah.

**d. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran *Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD)***

Menurut (Isjoni, 2010) mengemukakan bahwa secara garis besar tahap-tahap pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah sebagai berikut:

1) Tahap Penyajian Materi

Pada tahap ini, guru mulai dengan menyampaikan tujuan pembelajaran umum dan khusus serta memotivasi rasa keingintahuan peserta didik mengenai topik/materi yang akan dipelajari. Dilanjutkan dengan memberikan persepsi yang bertujuan mengingatkan peserta didik terhadap materi prasyarat yang telah dipelajari agar peserta didik dapat menghubungkan materi yang akan diberikan dengan pengetahuan yang dimiliki. Teknik penyajian materi pelajaran dapat dilakukan dengan cara klasikal ataupun melalui diskusi. Mengenai lamanya presentasi dan berapa kali harus dipresentasikan bergantung kepada kekompleksan materi yang akan dibahas.

2) Tahap kerja Kelompok

Pada tahap ini, peserta didik diberikan lembar tugas sebagai bahan yang akan dipelajari. Dalam kerja kelompok ini, peserta didik saling berbagi tugas dan saling membantu penyelesaian agar semua anggota kelompok dapat memahami materi yang akan dibahas dan satu lembar dikumpulkan sebagai hasil kerja kelompok. Pada tahap ini guru bertindak sebagai fasilitator dan motivator kegiatan tiap kelompok.

### 3) Tahap Tes Individual

Untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan belajar yang akan dicapai diadakan tes secara individual mengenai materi yang telah dibahas, tes individual biasanya dilakukan setiap selesai pembelajaran setiap kali pertemuan, agar peserta didik dapat menunjukkan apa yang telah dipelajari secara individu selama bekerja dalam kelompok. Skor perolehan individu ini dikumpulkan dan diarsipkan untuk digunakan pada perhitungan perolehan skor kelompok.

### 4) Tahap Perhitungan Skor Perkembangan Individu

Skor perkembangan individu dihitung berdasarkan skor awal. Perhitungan skor perkembangan individu dimaksudkan agar peserta didik terpacu untuk memperoleh prestasi terbaik sesuai dengan kemampuannya.

### 5) Tahap Penghargaan Kelompok

Pada tahap ini, perhitungan skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan masing-masing skor perkembangan individu kemudian dibagi sesuai jumlah anggota kelompoknya. Pemberian penghargaan diberikan berdasarkan perolehan rata-rata, penghargaan dikategorikan kepada kelompok baik, kelompok hebat dan kelompok super.

Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) menurut (Rusman, 2014) yaitu:

1) Penyampaian tujuan dan motivasi

Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar.

2) Pembagian kelompok

Siswa dibagi beberapa kelompok, dimana setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 siswa yang memprioritaskan heterogenitas (keragaman) kelas dalam prestasi akademik, gender/jenis kelamin, ras atau etnik sehingga tidak ada ketimpangan kemampuan antar kelompok.

3) Presentasi dari guru

Guru menyampaikan materi pelajaran dengan terlebih dahulu menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pertemuan tersebut serta pentingnya pokok bahasan tersebut dipelajari. Guru memberi motivasi siswa agar siswa dapat belajar dengan aktif dan

kreatif. Dalam proses pembelajaran guru dibantu oleh media, dokumentasi, pertanyaan atau masalah nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dijelaskan juga tentang keterampilan dan kemampuan yang diharapkan dikuasai oleh siswa, tugas dan pekerjaan yang harus dilakuakn serta cara-cara mengerjakannya.

4) Kegiatan belajar dengan tim (kerja tim)

Siswa belajar dengan kelompok yang sudah dibentuk. Guru menyiapkan lembaran kerja sebagai pedoman bagi kerja kelompok, sehingga semua anggota menguasai dan masing-masing memberikan kontribusi. Selama tim bekerja, guru melakukan pengamatan, memberikan bimbingan dorongan dan membantu jika diperlukan. Kerja tim ini merupakan ciri penting dari STAD.

Menurut (Slavin, 2013) menyebutkan pada saat kegiatan belajar dengan tim perlu ditekankan beberapa hal agar aktivitas siswa di kelas dapat meningkat yaitu:

- a) Guru harus menekankan pada siswa bahwa mereka belum selesai belajar sampai mereka yakin bahwa teman satu tim mereka akan mendapatkan nilai 100 untuk kuisnya.
- b) Pastikan para siswa memahami bahwa lembar kegiatan adalah untuk belajar bukan hanya sekedar diisi dan dipindah tangankan sehingga sangat penting bagi para siswa untuk memiliki lembar jawaban untuk mengetahui kemampuan mereka sendiri dan teman satu timnya sembari mereka belajar.

- c) Buatlah para siswa saling menjelaskan jawaban satu sama lain daripada hanya sekedar mencocokkan lembar jawaban.
- d) Ingatkan kepada para siswa bahwa apabila mereka punya pertanyaan, mereka harus bertanya kepada semua teman satu timnya terlebih dahulu sebelum bertanya kepada guru.
- e) Sewaktu para siswa sedang bekerja dalam tim, guru harus berkeliling kelas, pujilah tim yang bekerja dengan baik, duduklah dengan setiap tim untuk mendengar bagaimana para anggota tim bekerja.

5) Kuis (evaluasi)

Guru mengevaluasi hasil belajar melalui pemberian kuis tentang materi yang dipelajari dan juga melakukan penilaian terhadap presentasi hasil kerja masing-masing kelompok.

6) Penghargaan prestasi tim

Setelah pelaksanaan kuis, guru memeriksa hasil kerja siswa dan diberikan angka dengan rentang nilai 0-100. Selanjutnya pemberian penghargaan atas keberhasilan kelompok dapat dilakukan oleh guru dengan melakukan tahapan-tahapan berikut:

a) Menghitung skor individu

**Tabel 2.1 perhitungan skor perkembangan**

Nilai tes	Skor perkembangan
Lebih dari 10 poin di bawah skor awal	0 poin
10 poin dibawah samapi 1 poin di bawah skor awal	10 poin
Skor awal sampai 10 poin di atas skor awal	20 poin
Lebih dari 10 poin di atas skor awal	30 poin
Nilai sempurna (tanpa memperhatikan skor	30 poin

awal)	
-------	--

(Rusman, 2014)

b) Menghitung skor kelompok

Skor kelompok dihitung dengan membuat rata-rata skor perkembangan anggota kelompok yaitu dengan menjumlahkan semua skor perkembangan yang diperoleh anggota kelompok dibagi dengan jumlah anggota kelompok. Sesuai dengan rata-rata skor perkembangan kelompok, diperoleh kategori skor kelompok sebagai berikut:

**Tabel 2.2 Kategori Skor Kelompok**

Rata-rata skor	Kualifikasi
$0 \leq x \leq 5$	-
$6 \leq x \leq 15$	<i>Good Team</i>
$16 \leq x \leq 20$	<i>Great Team</i>
$21 \leq x \leq 30$	<i>Super Team</i>

(Rusman, 2014)

c) Pemberian hadiah dan pengakuan skor kelompok.

Setelah kelompok memperoleh masing-masing predikat, guru memberikan hadiah atau penghargaan kepada masing-masing kelompok sesuai prestasinya.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tahap-tahap dalam pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah sebagai berikut: tahap penyajian materi (penyampaian tujuan pembelajaran, pemberian motivasi dan materi pembelajaran oleh guru), tahap kerja kelompok (termasuk pembagian kelompok), tahap tes individual, tahap perhitungan skor perkembangan individu, dan tahap penghargaan kelompok.

**e. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)***

Berdasarkan karakteristiknya sebuah model pasti memiliki kelebihan dan kelemahannya. Uraian secara rinci kelebihan model ini ialah:

- 1) Setiap siswa memiliki kesempatan untuk memberikan kontribusi yang substansial kepada kelompoknya, dan posisi anggota kelompok adalah setara (Slavin, 2013).
- 2) Menggalakkan interaksi secara aktif, positif dan kerjasama anggota kelompok menjadi lebih baik(Slavin, 2013).
- 3) Membantu siswa untuk memperoleh hubungan pertemanan lintas rasial yang lebih banyak (Slavin, 2013)
- 4) Melatih siswa dalam mengembangkan aspek kecakapan sosial di samping kecakapan kognitif (Isjoni, 2010).
- 5) Dalam model ini, siswa memiliki dua bentuk tanggung jawab belajar. Belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar (Rusman, 2014).
- 6) Dalam model ini, siswa saling membelajarkan sesama siswa lainnya atau pembelajaran oleh rekan sebaya (*peerteaching*) yang lebih efektif daripada pembelajaran oleh guru (Rusman, 2014).

Semua model pembelajaran memang diciptakan untuk memberi manfaat yang baik atau positif pada pembelajaran, tidak terkecuali model

STAD ini. Selain berbagai kelebihan, model STAD ini juga memiliki kelemahan. Kelemahannya antara lain:

- 1) Berdasarkan karakteristik STAD jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (yang hanya penyajian materi dari guru), pembelajaran menggunakan model ini membutuhkan waktu yang relatif lama, dengan memperhatikan tiga langkah STAD yang menguras waktu seperti penyajian materi dari guru, kerja kelompok dan tes individual/kuis.
- 2) Guru dituntut sebagai fasilitator dan motivator. Apabila guru tidak mempunyai kemampuan khusus ini sudah dapat dipastikan bahwa guru akan mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran STAD (Isjoni, 2010).
- 3) STAD merupakan suatu metode generik tentang pengaturan kelas dan bukan metode pengajaran komprehensif untuk subjek tertentu, guru menggunakan pelajaran dan materi mereka sendiri. Lembar tugas dan kuis disediakan bagi kebanyakan subjek sekolah untuk siswa, tetapi untuk kebanyakan guru menggunakan materi mereka sendiri untuk menambahkan atau mengganti materi sehingga guru harus memiliki banyak materi dan bank soal agar STAD dapat berjalan dengan baik (Rusman, 2014).

Dari pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan kelebihan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD): setiap siswa memiliki kesempatan untuk memberikan kontribusi



yang substansial kepada kelompoknya, menggalakkan interaksi secara aktif, positif dan kerjasama anggota kelompok, terjadinya hubungan pertemanan lintas rasial, melatih siswa dalam mengembangkan aspek kecakapan sosial, terdapat dua bentuk tanggung jawab belajar (belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar), saling membelajarkan sesama siswa yang lebih efektif daripada pembelajaran oleh guru. Selain berbagai kelebihan, model STAD ini juga memiliki kelemahan. Kelemahannya antara lain: pembelajaran menggunakan model ini membutuhkan waktu yang relatif lama dan model ini memerlukan kemampuan khusus dari guru, guru dituntut sebagai fasilitator dan motivator apabila guru tidak mempunyai kemampuan khusus ini sudah dapat dipastikan bahwa guru akan mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran STAD, STAD merupakan suatu metode generic tentang pengaturan kelas dan bukan metode pengajaran komprehensif untuk subjek tertentu, guru menggunakan pelajaran dan materi mereka sendiri. Lembar tugas dan kuis disediakan bagi kebanyakan subjek sekolah untuk siswa, tetapi untuk kebanyakan guru menggunakan materi mereka sendiri untuk menambahkan atau mengganti materi sehingga guru harus memiliki banyak materi dan bank soal agar STAD dapat berjalan dengan baik.

**f. Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantu Media Ular Tangga Akuntansi**

Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantu Media Ular Tangga Akuntansi yaitu dimulai dengan penyampaian tujuan dan motivasi, pembagian kelompok, presentasi dari guru, dan kegiatan belajar dengan tim (kerja tim). Dalam Kegiatan belajar dengan tim dilakukan dengan berbantu Media Ular Tangga Akuntansi. Langkah langkah dalam pelaksanaan *Students Teams Achievement Division* (STAD) berbantu Media Ular Tangga Akuntansi adalah sebagai berikut :

- 1) Penyampaian tujuan dan motivasi.
- 2) Guru membagi kelas menjadi 5 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 6 siswa.
- 3) Presentasi dari guru.
- 4) Kegiatan belajar dengan tim (kerja tim).
- 5) Media Ular Tangga Akuntansi berada di meja masing-masing kelompok.
- 6) Guru membacakan aturan permainan.
- 7) Setiap siswa mengerjakan kartu soal.
- 8) Para pemain melempar dadu. Mata ular yang keluar menunjukkan banyaknya langkah.
- 9) Sebelum melangkah pemain wajib mengerjakan soal yang telah disediakan.
- 10) Pemain yang berhasil menjawab/mengerjakan soal dengan benar, maka pemain bisa melanjutkan langkah ke petak sebanyak mata ular yang

keluar, sedangkan yang tidak dapat mengerjakan soal, maka akan tetap berada di kotak semula.

11) Pemain yang dapat mencapai garis *finish* terlebih dahulu, maka akan menjadi pemenang dan berhak untuk tidak mengikuti permainan cukup melihat saja.

12) Kelompok yang mendapatkan anggota kelompoknya paling banyak mencapai *finish* atau telah menyelesaikan kartu soal yang tersedia akan mendapatkan penghargaan ataupun hadiah.

13) Penghargaan prestasi tim.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan langkah-langkah dalam *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantu Media Ular Tangga Akuntansi adalah sebagai berikut :

1) Perencanaan

- a. Penyampaian tujuan dan motivasi.
- b. Guru membagi kelas menjadi 5 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 6 siswa.

2) Pelaksanaan

- a. Presentasi dari guru.
- b. Kegiatan belajar dengan tim (kerja tim).
- c. Media Ular Tangga Akuntansi berada di meja masing-masing kelompok.
- d. Guru membacakan aturan permainan.
- e. Setiap siswa mengerjakan kartu soal.

- f. Para pemain melempar dadu. Mata ular yang keluar menunjukkan banyaknya langkah.
- g. Sebelum melangkah pemain wajib mengerjakan soal yang telah disediakan.
- h. Pemain yang berhasil menjawab/mengerjakan soal dengan benar, maka pemain bisa melanjutkan langkah ke petak sebanyak mata ular yang keluar, sedangkan yang tidak dapat mengerjakan soal, maka akan tetap berada di kotak semula.

### 3) Pengamatan

- a. Pemain yang dapat mencapai garis *finish* terlebih dahulu, maka akan menjadi pemenang dan berhak untuk tidak mengikuti permainan cukup melihat saja

### 4) Refleksi

- a. Kelompok yang mendapatkan anggota kelompoknya paling banyak mencapai *finish* atau telah menyelesaikan kartu soal yang tersedia akan mendapatkan penghargaan ataupun hadiah.
- b. Penghargaan prestasi tim.

## 3. Minat Belajar

### a. Pengertian Minat

Sebelum kita mengetahui minat belajar maka kita harus mengetahui pengertian minat dan belajar. Kata minat secara etimologi berasal dari bahasa inggris "*interest*" yang berarti kesukaan, perhatian

(kecenderungan hati pada sesuatu), keinginan. Jadi dalam proses belajar siswa harus mempunyai minat atau kesukaan untuk mengikuti kegiatan belajar yang berlangsung, karena dengan adanya minat akan mendorong siswa untuk menunjukkan perhatian, aktivitasnya dan partisipasinya dalam mengikuti belajar yang berlangsung. Menurut (Susanto, 2013) Minat adalah sikap jiwa orang seorang termasuk ketiga fungsi jiwanya (kognisi, konasi, dan emosi), yang tertuju pada sesuatu dan dalam hubungan itu unsur perasaan yang kuat.

Menurut (Slameto, 2010), “minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan”. Sedangkan menurut (Djaali, 2012) “Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Sedangkan menurut (Djaali, 2012) mengatakan bahwa “minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri”.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian minat adalah rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan.

#### **b. Pengertian Belajar**

Skinner(Walgito, 2013) memberikan definisi belajar “*Learning is a process of progressive behavior adaptation*”.

Sedangkan menurut (Walgito, 2013)“belajar merupakan perubahan perilaku yang mengakibatkan adanya perubahan perilaku (*change in behavior or performance*)”.

Menurut (Djamarah, 2011) merumuskan bahwa “belajar sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman”. Demikian pula menurut Djamarah, 2011) belajar adalah “serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor”. Demikian pula menurut (Khodijah, 2014) belajar adalah sebuah proses yang memungkinkan seseorang memperoleh dan membentuk kompetensi, ketrampilan, dan sikap yang baru melibatkan proses-proses mental internal yang mengakibatkan perubahan perilaku dan sifatnya relative permanen.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian belajar adalah perubahan dalam diri pelajarnya yang berupa, pengetahuan, ketrampilan dan tingkah laku akibat dari interaksi dengan lingkungannya.

### **c. Prinsip-Prinsip Belajar**

Menurut (Sanjaya, 2016) prinsip-prinsip belajar sebagai kegiatan yang sistematis dan kontinyu memiliki prinsip-prinsip dasar sebagai berikut:

1. Belajar berlangsung seumur hidup
2. Proses belajar adalah kompleks namun terorganisir
3. Belajar berlangsung dari yang sederhana menuju yang kompleks

4. Belajar dari mulai yang factual menuju konseptual
5. Belajar mulai dari yang konkrit menuju abstrak
6. Belajar merupakan bagian dari perkembangan
7. Keberhasilan belajar dipengaruhi beberapa faktor
8. Belajar mencakup semua aspek kehidupan yang penuh makna
9. Kegiatan belajar berlangsung pada setiap tempat dan waktu
10. Belajar berlangsung dengan guru ataupun tanpa guru
11. Belajar yang berencana
12. Dalam belajar dapat terjadi hambatan-hambatan lingkungan internal
13. Kegiatan-kegiatan belajar tertentu diperlukan adanya bimbingan dari orang lain

**d. Pengertian Minat Belajar**

Minat merupakan rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan. Minat tersebut akan menetap dan berkembang pada dirinya untuk memperoleh dukungan dari lingkungannya yang berupa pengalaman. Pengalaman akan diperoleh dengan mengadakan interaksi dengan dunia luar, baik melalui latihan maupun belajar. Dan faktor yang menimbulkan minat belajar dalam hal ini adalah dorongan dari dalam individu. Dorongan motif sosial dan dorongan emosional.

Dengan demikian disimpulkan bahwa pengertian minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada

paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, ketrampilan dan tingkah laku .

**e. Ciri-Ciri Minat Belajar**

Dalam minat belajar memiliki beberapa ciri-ciri. Menurut (Susanto, 2013) menyebutkan ada tujuh ciri minat belajar sebagai berikut:

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
- 2) Minat tergantung pada kegiatan belajar
- 3) Perkembangan minat mungkin terbatas
- 4) Minat tergantung pada kesempatan belajar
- 5) Minat dipengaruhi oleh budaya
- 6) Minat berbobot emosional
- 7) Minat berbobot egoisentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Menurut (Slameto, 2010) siswa yang berminat dalam belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus.
- 2) Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya.
- 3) Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati.
- 4) Lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya daripada hal yang lainnya
- 5) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.



Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri minat belajar adalah memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu secara terus menerus, memperoleh kebanggaan dan kepuasan terhadap hal yang diminati, berpartisipasi pada pembelajaran, dan minat belajar dipengaruhi oleh budaya. Ketika siswa ada minat dalam belajar maka siswa akan senantiasa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan akan memberikan prestasi yang baik dalam pencapaian prestasi belajar.

**f. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa**

Dalam pengertian sederhana, minat adalah keinginan terhadap sesuatu tanpa ada paksaan. Dalam minat belajar seorang siswa memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yang berbeda-beda, menurut (Slameto, 2010) membedakannya menjadi tiga macam, yaitu:

1) Faktor internal

Adalah faktor dari dalam diri siswa yang meliputi dua aspek, yakni:

a) aspek fisiologis

kondisi jasmani dan tegangan otot (tonus) yang menandai tingkat kebugaran tubuh siswa, hal ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam pembelajaran.

b) aspek psikologis

aspek psikologis merupakan aspek dari dalam diri siswa yang terdiri dari, intelegensi, bakat siswa, sikap siswa, minat siswa, motivasi siswa.

## 2) Faktor Eksternal Siswa

Faktor eksternal terdiri dari dua macam, yaitu faktor lingkungan social dan faktor lingkungan nonsosial

### a) Lingkungan Sosial

Lingkungan social terdiri dari sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas

### b) Lingkungan Nonsosial

Lingkungan social terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal, alat-alat belajar.

## 3) Faktor Pendekatan Belajar

Faktor pendekatan belajar yaitu segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.

## **g. Indikator Minat Belajar**

Menurut (Djamarah, 2011) indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan adanya kesadaran untuk belajar tanpa di suruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian.

Menurut (Slameto, 2010) beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Dari beberapa definisi yang dikemukakan mengenai indikator minat belajar tersebut diatas, dalam penelitian ini menggunakan indikator minat yaitu:

a) Perasaan Senang

Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

b) Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

c) Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

d) Perhatian Siswa

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang

lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

#### **4. Teori Pembelajaran Jarak Jauh**

Menueut (Juhari, 2010) membedakan tiga teori utama tentang pembelajaran jarak jauh yaitu teori otonomi dan belajar mandiri, industrialisasi pendidikan, dan komunikasi interaktif.

- a. Belajar mandiri, pada dasarnya sangat dipengaruhi oleh pandangan bahwa setiap individu berhak mendapat kesempatan yang sama dalam pendidikan. Proses pembelajaran hendaknya diupayakan agar dapat memberikan kebebasan dan kemandirian kepada pembelajar dalam proses belajarnya. Pembelajar bebas secara mandiri untuk menentukan atau memilih materi pembelajaran yang akan dipelajari dan bagaimana cara mempelajarinya. Jika dalam pendidikan konvensional pembelajar lebih banyak berkomunikasi dengan manusia yaitu pengajar atau pembelajar lainnya. Sedangkan dalam pendidikan jarak jauh lebih banyak berkomunikasi secara intrapersonal berupa informasi atau materi pembelajaran dalam bentuk elektronik, cetak maupun non cetak.
- b. Pembelajaran jarak jauh merupakan bentuk aktivitas belajar mengajar yang bercirikan pembagian kerja dan materi pembelajaran secara massal. Pembelajaran jarak jauh merupakan metode untuk mengajarkan ilmu

pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan cara menerapkan dan memanfaatkan teknologi yang dapat memproduksi materi pembelajaran berkualitas secara massal sehingga dapat digunakan secara bersamaan oleh pembelajar yang tempat tinggalnya tersebar di mana-mana.

- c. Pengertian belajar mandiri tidak berarti belajar sendiri. Pembelajar perlu berinteraksi dan berkomunikasi dengan komponen penyelenggara pembelajaran jarak jauh. Pendidikan merupakan konsep “guided didactic conversation” yaitu interaksi dan komunikasi yang bersifat membimbing dan mendidik pembelajar, sehingga mereka merasa nyaman untuk belajar membahas topik yang mereka minati. Untuk itu materi pembelajaran harus didesain semenarik mungkin yang menarik minat untuk dipelajari oleh pembelajar. Materi pembelajaran itu pun harus bersifat “self-instructed” atau belajar mandiri atau individual.

Pendidikan jarak jauh mengandung pengertian pemisahan pengajar dan pembelajar (walau tidak sepenuhnya). Kemandirian pembelajar diharapkan relatif lebih tinggi daripada kemandirian pembelajar pendidikan konvensional dan pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif.

## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Lilis Prihati Ningrum (2014), dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Tipe *Students Teams Achievement Division (STAD)* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Siswa

Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Mlati Tahun Ajaran 2013/2014". Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar akuntansi yang ditandai dengan indikasi ketuntasan siswa pada nilai *pre test* yaitu 29,17% atau 7 dari 24 siswa telah memiliki nilai di atas KKM sedangkan pada *post test* 83,33% atau 20 dari 24 siswa telah memiliki nilai di atas KKM. Pada siklus I peningkatan ketuntasan sebesar 54,16%. Pada siklus II tingkat ketuntasan siswa pada nilai *pre test* yaitu 34,75% atau 8 dari 23 siswa telah memiliki nilai di atas KKM sedangkan pada *post test* 95,65% atau 22 dari 23 siswa telah memiliki nilai di atas KKM. Pada siklus II peningkatan ketuntasan sebesar 60,90%. Peningkatan ketuntasan pada siklus I dan siklus II mengalami kenaikan sebesar 6,75%. Persamaan penelitian Lilis Prihati Ningrum dengan penelitian ini adalah sama-sama tentang penerapan Model Pembelajaran *Type Students Teams Achievement Division* (STAD) dalam meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi. Perbedaan penelitian Lilis Prihati Ningrum dengan penelitian ini terdapat pada tujuan penelitian yang dilaksanakan, pada penelitian Lilis Prihati Ningrum hanya meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi saja sedangkan penelitian ini terdapat dua tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi dan Prestasi Belajar Akuntansi. Perbedaan lain terletak pada subjek penelitian serta pelaksanaan waktu dan tempat penelitian serta penggunaan Media Ular Tangga Akuntansi sebagai alat bantu proses pembelajaran. Kelebihan terdapat Media Ular Tangga Akuntansi sebagai alternatif yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Kekurangan dari penelitian ini terletak pada waktu yang

digunakan untuk proses pembelajaran akan menjadi lebih lama hanya untuk materi yang sedikit.

2. Penelitian yang dilakukan Nuansa Ayu Febrina (2012), dengan judul Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Students Teams Achievement Division (STAD)* pada Siswa Kelas X Akuntansi 3 Program Keahlian Akuntansi SMK Batik Perbaik Purworejo Tahun Ajarann 2011/2012". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa seluruh indikator terjadi peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II. Indikator yang diamati meliputi memperhatikan penjelasan guru meningkat dari 94,44% menjadi 98,08%, membaca materi pelajaran meningkat dari 90,74% menjadi 100%, bertanya pada guru atau teman meningkat dari 53,70% menjadi 78,85%, bekerja sama mengerjakan tugas dengan sesama anggota kelompok meningkat dari 77,78% menjadi 92,31%, melakukan diskusi sesama anggota kelompok untuk memecahkan masalah meningkat dari 72,22% menjadi 94,23%, menanggapi atau mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran meningkat dari 70,37% menjadi 86,54%, mencatat materi pelajaran meningkat dari 83,70% menjadi 86,54%, mengerjakan kuis secara individual meningkat dari 96,30% menjadi 100%, membantu sesama anggota kelompok dalam menguasai materi pelajaran dari 53,70% meningkat menjadi 78,85%, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dari 75,93% meningkat menjadi 91,31%.Persamaan penelitian Nuasa Ayu Febrina dengan penelitian ini adalah sama-sama tentang penerapan Model Pembelajaran *Tipe Students Teams Achievement Division*

(STAD) dalam meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi, sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian dan waktu pelaksanaan dari penelitian. Perbedaan lain dari penelitian Nuasa Ayu Febrina dengan penelitian ini terdapat pada tujuan penelitian yang dilaksanakan, pada penelitian Nuasa Ayu Febrina hanya untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi saja sedangkan penelitian ini terdapat dua tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi dan Prestasi Belajar Akuntansi serta penggunaan Media Ular Tangga Akuntansi sebagai alat bantu proses pembelajaran. Kelebihan terdapat Media Ular Tangga Akuntansi sebagai alternatif yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Kekurangan dari penelitian ini terletak pada waktu yang digunakan untuk proses pembelajaran akan menjadi lebih lama hanya untuk materi yang sedikit.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Emi Noviansari (2013) yang berjudul “Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Students Teams Achievement Division* (STAD) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar siswa kelas XI B SMK YPKK 3 Sleman Tahun Ajaran 2012/2013”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Students Teams Achievement Division* (STAD) Untuk Motivasi dan Aktivitas Belajar siswa kelas XI B SMK YPKK 3 Sleman Tahun Ajaran 2012/2013 sebelum implementasi Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD, persentase Motivasi Belajar sebesar 68,37%, pada siklus I menjadi 75,17% dan pada siklus II menjadi 85,88%. Aktivitas belajar sebelum penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD adalah 68,10%, pada siklus I menjadi 77,70% dan pada siklus II 89,20%. Persamaan



penelitian Emi Noviansari dengan penelitian ini adalah sama-sama tentang penerapan Model Pembelajaran *Tipe Students Teams Achievement Division* (STAD) dalam meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi, sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian dan waktu pelaksanaan dari penelitian. Perbedaan lain dari penelitian Emi Noviansari dengan penelitian ini terdapat pada tujuan penelitian yang dilaksanakan, pada penelitian Emi Noviansari untuk meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Akuntansi sedangkan penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi dan Prestasi Belajar Akuntansi serta penggunaan Media Ular Tangga Akuntansi sebagai alat bantu proses pembelajaran. Kelebihan terdapat Media Ular Tangga Akuntansi sebagai alternatif yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Kekurangan dari penelitian ini terletak pada waktu yang digunakan untuk proses pembelajaran akan menjadi lebih lama hanya untuk materi yang sedikit.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis adalah, pada penelitian terdahulu metode penelitiannya dengan melakukan penelitian tindakan kelas. Namun dalam penelitian ini penulis hanya menganalisis kembali jurnal-jurnal yang berhubungan dengan judul penelitian penulis.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

#### A. Lokasi dan Waktu Penelitian

##### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang beralamat di Jl. Mukhtar Basri No.3 Medan.

##### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini di rencanakan dimulai dari bulan April 2020 sampai dengan Agustus 2020 dengan metode penelitian tinjauan pustaka (*Library Research*) di perpustakaan UMSU dan referensi online. Adapun waktu penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3.1**  
**Kegiatan Pelaksanaan Penelitian**

No	Jenis Kegiatan	Bulan/ Minggu																			
		April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan judul																				
2	Penulisan proposal																				
3	Bimbingan proposal																				
4	Seminar proposal																				
5	Surat izin riset																				
6	Pengumpulan data																				
7	Analisis data penelitian																				
8	Penulisan skripsi																				
9	Bimbingan skripsi																				
10	Ujian skripsi																				

## B. Sumber Data dan Data Penelitian

Sebagai penelitian kepustakaan, maka sumber data ada dua macam yang akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Sumber primer adalah suatu referensi yang dijadikan sumber utama acuan penelitian. Dalam penelitian ini, sumber primer yang digunakan adalah jurnal-jurnal yang berhubungan dengan judul penelitian yaitu jurnal model media pembelajaran Ular Tangga dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dalam meningkatkan minat belajar.

Adapun sumber data sementara dalam penelitian ini adalah:

- a. Neli Laa (2017) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division Terhadap Minat Belajar Siswa
- b. Puspawati (2013) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Minat dan Prestasi Belajar IPS pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Nomor 3 Legian–Badung
- c. Arif Rachman (2017) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Menggunakan Media Ular Tangga Dalam Meningkatkan hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Geografi Siswa Kelas XI IS Man Darul Ulum Kota Banda Aceh
- d. Maya Kartika Sari (2015), Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Melalui Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar.
- e. Eko Pujiono (2017), Penerapan Model *Student Team Achievement Division (Stad)* Dengan Media Permainan Ular Tangga (*Snakes And*

*Ladders Game*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Pada Materi Kerajaan Hindu–Budha.

- f. Farah Nabila Marta (2015) Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa
  - g. Lingga Wahyuningtias (2016) Penerapan Model Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (Stad) Disertai Lembar Kerja Siswa (LKS) Pada Pembelajaran IPA di SMP
  - h. Tipani Liani Dewi (2017) Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia
  - i. Dyah Anggraini (2018) Penerapan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar IPS Pada Peserta Didik Kelas 2 SD
  - j. Ananda Putri(2016) Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (Stad) Berbantu Media Ular Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Dan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas Xi Ips 1 Sma Negeri 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016.
2. Sumber sekunder adalah referensi-referensi pendukung dan pelengkap bagi sumber primer. Dalam penelitian ini sumber sekunder berupa buku literature yang berhubungan dengan penelitian.

### **C. Instrument Penelitian**

Instrument penelitian adalah suatu alat yang berkenaan dengan validitas dan reliabilitas instrument dan kualitas pengumpulan data berkenaan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrument yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yaitu; studi pustaka.

Studi pustaka, menurut (Nazir, 2013) teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaah terhadap buku-buku, literature-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Teknik ini digunakan untuk memperoleh dasar-dasar dan pendapat secara tertulis yang dilakukan dengan cara mempelajari berbagai literatur yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Hal ini juga dilakukan untuk mendapatkan data sekunder yang akan digunakan sebagai landasan perbandingan antara teori dengan prakteknya di lapangan. Data sekunder melalui metode ini diperoleh dengan browsing di internet, membaca berbagai literatur, hasil kajian dari peneliti terdahulu, catatan perkuliahan, serta sumber-sumber lain yang relevan.

### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian kepustakaan, metode yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian berupa data-data kepustakaan yang telah dipilih, dicari, disajikan dan dianalisis. Sumber data penelitian ini mencari data-data kepustakaan yang substansinya membutuhkan tindakan pengolahan secara filosofis dan teoritis. Data yang disajikan adalah data yang berbentuk kata yang

memerlukan pengolahan supaya ringkas dan sistematis. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan mengumpulkan buku atau jurnal-jurnal ilmiah tentang media pembelajaran ular tangga dengan model pembelajaran STAD dalam meningkatkan minat belajar. Kemudian dipilih, disajikan dan dianalisis serta diolah supaya ringkas dan sistematis.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data pada penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Dalam penelitian ini analisis data akan menggunakan teknik statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Teknik analisa data dapat dilakukan dengan tahap sebagai berikut:

Analisis adalah serangkaian upaya sederhana tentang bagaimana data penelitian pada gilirannya dikembangkan dan diolah ke dalam kerangka kerja sederhana (Zed, 2012). Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis untuk mendapatkan informasi, namun terlebih dahulu data tersebut diseleksi atas dasar reliabilitasnya (Mantra, 2013). Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa analisis isi (content analysis). Analisis isi merupakan analisis ilmiah tentang isi pesan suatu data. Jadi, sebagai bahan analisis dan komparatif terhadap model pembelajaran komparatif adalah data *primer*, sehingga dapat diketahui pemanfaatannya.

Adapun langkah-langkah strategi dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Penetapan desain atau model penelitian. Isini ditetapkan beberapa media, analisis perbandingan atau korelasi, objeknya banyak atau sedikit dan sebagainya.
2. Pencarian data pokok atau data primer, yaitu teks sendiri. Sebagai analisis isi, teks merupakan objek yang pokok. Pencarian dapat dilakukan dengan menggambarkan lembar formulir pengamatan tertentu yang sengaja dibuat untuk keperluan pencarian data tersebut.
3. Pencarian pengetahuan kontekstual agar penelitian yang dilakukan tidak berada diruang hampa, tetapi terlihat kait-mengait dengan faktor-faktor lain.

#### **F. Rencana Pengujian Keabsahan Data**

Dalam penelitian kualitatif pengecekan keabsahan data meliputi 1) uji kredibilitas data, 2) uji transferabilitas, 3) uji dependabilitas, 4) uji konfirmabilitas. Sebagaimana pendapat (Sugiyono, 2014), uji keabsaha data dalam penelitian kualitatif meliputi uji, *credibility* (validitas internal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), dan *confimability* (obyektivitas).

Namun yang lebih utama adalah uji kredebilitas data yakni adengan melakukan perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan, triangulasi, menggunakan bahan referensi lain, dan member check.

1. Triangulasi sumber dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Triangulasi sumber, yaitu untuk menguji data yang ada, maka

dilakukan pada jurnal jurnal pada penelitian terdahulu. Dari sumber data tersebut kemudian dideskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan yang spesifik. Data yang telah dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan kesimpulan kemudian diminta kesepakatan (member check) dengan tiga sumber data tersebut.

2. Triangulasi teknik dalam pengujian kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara akan dicek dengan teknik observasi, dokumentasi. Bila dengan berbagai teknik pengujian kredibilitas data tersebut menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lain, untuk memastikan yang dianggap benar.
3. Triangulasi waktu dalam pengujian kredibilitas data dilakukan melakukan dengan cara melakukan pengecekan wawancara, obeservasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Bila dengan waktu yang berbeda dan berulang-ulang maka akan ditemukan kepastian data.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Data-data yang diperoleh peneliti kali ini diperoleh melalui metode dokumentasi dari sumber jurnal-jurnal yang berhubungan dengan judul penelitian penulis. Dari 10 penelitian dari jurnal yang penulis jadikan sumber penelitian adalah Neli Laa (2017) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division Terhadap Minat Belajar Siswa, Puspawati (2013) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Minat dan Prestasi Belajar IPS pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Nomor 3 Legian–Badung Arif Rachman (2017) Penerapan Model Pembelajaran Koperatif Tipe STAD Menggunakan Media Ular Tangga Dalam Meningkatkan hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Geografi Siswa Kelas XI IS Man Darul Ulum Kota Banda Aceh, Maya Kartika Sari (2015), Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Melalui Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar, Eko Pujiono (2017), Penerapan Model *Student Team Achievement Division (Stad)* Dengan Media Permainan Ular Tangga (*Snakes And Ladders Game*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Pada Materi Kerajaan Hindu–Budha, Farah Nabila Marta (2015) Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa, Lingga Wahyuningtias (2016) Penerapan Model Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division (Stad)* Disertai Lembar Kerja

Siswa (LKS) Pada Pembelajaran IPA di SMP, Tipani Liani Dewi (2017) Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia, Dyah Anggraini (2018) Penerapan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar IPS Pada Peserta Didik Kelas 2 SD, Ananda Putri(2016) Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (Stad) Berbantu Media Ular Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Dan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas Xi Ips 1 Sma Negeri 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah bentuk pembelajaran kooperatif yang menggunakan sistem pengelompokan yang terdiri empat sampai enam orang. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dapat diterapkan dengan berbantu media pembelajaran. Media ini, nantinya digunakan untuk mendukung berlangsungnya proses pembelajaran. Media yang digunakan adalah media ular tangga. Media ular tangga yang dimodifikasi menjadi Media Ular Tangga Akuntansi agar dapat digunakan dalam pelajaran akuntansi sehingga minat belajar siswa bertambah.

### **1. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dalam Meningkatkan Minat Belajar**

Pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) dikembangkan oleh Robert Slavin dkk. Di Universitas John Hopkin dan

merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana yang menekankan pada aktivitas dan interaksi antara siswa dengan siswa untuk saling memotivasi dan membantu dalam memahami suatu materi pelajaran. Menurut Slavin (Rusman, 2012), model STAD (Student Team Achievement Division) merupakan variasi pembelajaran kooperatif yang paling banyak diteliti. Model ini juga sangat mudah diadaptasi, telah digunakan dalam Matematika, IPA, IPS, Bahasa Inggris, Teknik, dan banyak subjek lainnya, dan pada tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Menurut (Dian, 2011), “Pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah salah satu model pembelajaran kooperatif dimana siswa belajar dengan bantuan lembaran kerja sebagai pedoman secara berkelompok, berdiskusi guna memahami konsep-konsep, menemukan hasil yang benar”. Semua anggota diberi tanggungjawab, semua siswa secara individu diberi tes yang akan berpengaruh terhadap evaluasi seluruh kelompok, yaitu terdiri atas 4-5 orang. Setiap tim atau kelompok hendaknya memiliki 12 anggota yang heterogen baik jenis kelamin (laki-laki dan perempuan), ras, etnik, maupun berbagai kemampuan (tinggi, sedang, rendah) Tiap anggota tim menggunakan lembaran kerja akademik (lembar kerja siswa) dan kemudian saling membantu untuk menguasai bahan ajar melalui tanya jawab atau diskusi antar sesama anggota tim secara individu atau tim, tiap satu atau dua minggu diadakan evaluasi untuk mengetahui penguasaan mereka terhadap bahan akademik yang telah dipelajari. Tiap siswa dan tiap tim diberi skor atas penguasaannya terhadap bahan ajar, dan kepada siswa secara individu atau tim yang meraih prestasi tinggi atau memperoleh skor sempurna diberi penghargaan. Kadang-kadang beberapa atau semua tim memperoleh penghargaan, jika mampu

meraih suatu kriteria atau standar tertentu. Menurut Slavin (Dian: 2011) pembelajaran kooperatif tipe STAD (Student Team Achievement Division) memiliki 5 komponen utama, yaitu:

- a. Bahan pembelajaran di sajikan oleh guru baik secara langsung ataupun melalui media pembelajaran
  - b. Anggota kelompok terdiri dari 4-5 orang yang heterogen dari segi penampilan akademik, kelamin dan etnis.
  - c. Dilakukan tes individu setelah beberapa kali siswa mengerjakan latihan
  - d. Dilakukan penilaian terhadap nilai kemajuan individu \
  - e. Diberikan pengakuan terhadap tim berdasarkan kemajuan anggota kelompok
- Tahap-tahapan yang dilalui pembelajaran kooperatif tipe STAD, meliputi:
- a. Tahap Penyajian Materi Guru menyajikan materi melalui metode ceramah, demonstrasi, ekspositori, atau membahas buku pelajaran matematika. Dalam tahap ini, guru menyampaikan tujuan pembelajaran khusus dan memotivasi rasa ingin tahu siswa tentang konsep yang akan dipelajari, agar siswa dapat menghubungkan apa yang telah dimiliki dengan yang disampaikan oleh guru.
  - b. Tahap Kegiatan Kelompok Guru membagikan LKS kepada setiap siswa sebagai bahan yang dipelajari guna kerja kelompok. Guru menginformasikan bahwa LKS harus benar-benar dipahami bukan sekedar diisi dan diserahkan pada guru. LKS juga digunakan sebagai keterampilan kooperatif siswa. Dalam hal ini, apabila di antara anggota kelompok ada yang belum memahami, maka teman sekelompoknya wajib memberi penjelasan kembali karena guru hanya sekedar menjadi fasilitator yang memonitor kegiatan setiap kelompok.

- c. Tahap Tes Individu Tes individu atau hasil belajar ini digunakan setelah kegiatan kelompok usai dan dikerjakan secara individu. Tes ini bertujuan supaya siswa dapat menunjukkan apa yang mereka pahami saat kegiatan kelompok berlangsung dan disumbangkan sebagai nilai kelompok.
- d. Tahap perhitungan Nilai Perkembangan Individu Perhitungan nilai perkembangan individu dimaksudkan agar setiap siswa terpacu untuk meraih prestasi yang maksimal. Perhitungan nilai perkembangan individu dihitung berdasarkan skor awal. Skor awal mewakili skor rata-rata siswa pada kuis-kuis sebelumnya. Apabila memulai model kooperatif tipe STAD setelah memberikan tiga kali atau lebih kuis, maka digunakan hasil nilai terakhir siswa dari tahun lalu.

Selain itu, terdapat beberapa keuntungan dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe STAD. Menurut (Dian, 2011), ada tiga keuntungan, yaitu:

- a. Semua siswa memiliki kesempatan untuk menerima hadiah setelah menyelesaikan suatu materi pelajaran
- b. Siswa mempunyai kemungkinan untuk mencapai hasil belajar yang tinggi
- c. Hadiah yang di berikan kepada kelompok dapat digunakan untuk memberikan motivasi berprestasi pada semua siswa. Selanjutnya menurut (Suherman, 2011) inti dari cooperative Learning model STAD adalah guru menyampaikan suatu materi, kemudian siswa bergabung dalam kelompoknya yang terdiri dari empat atau lima orang untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh pengajar. Setelah selesai mereka menyerahkan secara tunggal untuk setiap

kelompok. Kemudian siswa diberikan kuis atau tes secara individu. Skor hasil kuis atau tes digunakan untuk menentukan skor individu dan untuk menentukan skor kelompoknya

## **2. Media Pembelajaran Ular Tangga**

Ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan yang merakyat dan digemari dari usia anak-anak, remaja bahkan dewasa. Pada permainan ular tangga, pemain dituntut cermat terhadap setiap langkahnya agar dapat cepat menyelesaikan finishnya.

Komponen-komponen yang harus ada di setiap permainan. Terdapat empat komponen wajib yang harus ada di setiap permainan, yaitu:

- 1) Adanya pemain
- 2) Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi
- 3) Adanya aturan-aturan main.
- 4) tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Jadi, sesuatu dikatakan permainan ketika ada pemain, lingkungan atau wadah atau tempat untuk bermain, aturan main dan tujuan yang dicapai. Ketika salah satu dari komponen tersebut tidak ada maka tidak akan dikatakan sebuah permainan.

Dengan memodifikasi permainan ular tangga, permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai suatu media seperti ular tangga bilangan untuk pelajaran. Aturan permainan pada permainan ular tangga bilangan sama saja dengan aturan permainan ular tangga pada umumnya. Hanya saja pada permainan ular tangga bilangan ini, papan permainan dirancang sedemikian mungkin. Gambar yang

terdapat pada kotak-kotak permainan diganti dengan soal-soal bilangan. Selain soal, diselipkan pula kotak yang berisi maju dan mundur. Maksudnya adalah ketika peserta didik berhenti di kotak maju, maka ia harus melangkah sebanyak yang tertera pada kotak tersebut dan ketika peserta didik berhenti di kotak mundur, maka ia pun harus mundur sebanyak yang tertera pada kotak tersebut. Selain itu, dadu permainan pun dimodifikasi. Yang biasanya titik terbanyak dalam dadu adalah 6, maka dalam permainan ular tangga bilangan ini titik terbanyak dalam dadu adalah 4. Dan dua sisi dadu yang lain merupakan sebuah perintah, yaitu “coba lagi” dan “lempar lawan”. Guru dapat memodifikasi sendiri media ini sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran. Tujuan permainan ular tangga adalah untuk memberikan motivasi dan minat belajar kepada siswa agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga membantu siswa dalam memahami pelajaran dan lebih terasa menyenangkan bagi siswa dalam belajar.

### **3. Analisis Media Pembelajaran Ular Tangga Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dalam Meningkatkan Minat Belajar**

Berikut ini hasil dari adalah hasil penelitian dari 10 jurnal yang menjadi sumber penelitian penulis.

- a. Neli Laa (2017) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division Terhadap Minat Belajar Siswa

Ada beberapa pertanyaan yang dijadikan fokus penelitian yaitu mengenai gambaran model pembelajaran STAD terhadap minat belajar siswa. Nilai *pre-test* pada minat belajar siswa sebesar 44.53, yang artinya minat

belajar siswa berada pada kategori rendah. Hal ini disebabkan karena guru lebih mendominasi dalam mengajar, sehingga menyebabkan pembelajaran hanya terjadi satu arah bahkan siswa tidak diberikan kesempatan untuk bertanya dan mendiskusikan setiap pelajaran yang telah dipelajari didalam kelas, suasana belajar yang kurang menyenangkan, sehingga siswa tidak memiliki antusias dalam belajar, membuat pelajaran kewirausahaan dirasakan sangat membosankan dan siswa malas untuk mempelajarinya.

Hasil analisis pada delapan kali observasi kelas menunjukkan bahwa, pada awal proses pembelajaran berlangsung (terutama pada pertemuan pertama) terlihat minat belajar siswa masih rendah, misalnya; 1) belum adanya kesadaran siswa dalam mengikuti pembelajaran kewirausahaan, 2) belum adanya perhatian siswa pada saat guru menjelaskan materi, 3) belum adanya keinginan dalam mengikuti pelajaran dikelas, hal ini terlihat pada siswa yang sering keluar pada saat guru menjelaskan materi, 4) belum adanya ketertarikan untuk mengikuti pelajaran, terlihat pada siswa yang sering ngobrol dengan teman sebangkunya dan tidak memperhatikan materi yang diajarkan oleh guru. Akan tetapi dari pertemuan kedua sampai dengan pertemuan kedelapan, dimana guru terus menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD, terlihat bahwa minat siswa dalam belajar kewirausahaan semakin meningkat. Hal ini terlihat dari antusias siswa, misalnya, 1) keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran perhatian dan aktivitas dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas, 2) siswa lebih aktif berdiskusi dengan teman kelompoknya, dan 3) meningkatnya jumlah siswa yang saling berinteraksi



dengan teman kelompoknya untuk membahas materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini terjadi karena pertemuan kedua sampai pertemuan kedelapan, guru menerapkan STAD, misalnya, 1) membagi beberapa kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai lima orang siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda, 2) menyampaikan topik dan materi kepada siswa sebelum para siswa dibagi ke dalam kelompok dan diberikan tugas untuk memperdalam materi yang dibahas, 3) membagikan materi yang berbeda pada masing-masing kelompok untuk didiskusikan, dan 4) mengevaluasi siswa secara individu maupun secara berkelompok.

Dari hasil observasi dapat disimpulkan bahwa guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang tepat untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung, dan bertanggung jawab dalam mengajar, sehingga minat belajar siswa dapat meningkat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Minat belajar siswa dapat tumbuh kembangkan apabila guru mampu mendorong dan memotivasi siswa dalam belajar, dan menciptakan suasana belajar yang menggairahkan kepada siswa dengan berbagai variasi model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

Sebagai pengaruh dari penerapan STAD, hasil analisis minat belajar siswa pada *posttest* adalah sebesar 57.43. Artinya, minat belajar siswa meningkat atau tinggi. Hasil belajar siswa menunjukkan hasil yang memuaskan. Hal ini terjadi karena guru sudah memberikan kesempatan kepada siswa dalam bertanya, mendiskusikan pelajaran yang diberikan, dan

mengungkapkan setiap ide yang dimiliki siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas bersama dengan teman kelompoknya.

Perhitungan *N-Gain* dari nilai *pre-test* 44.53 dan *post-test* 57.43, sebagai hasil penerapan model belajar kooperatif tipe STAD adalah sebesar 0.738. Peningkatan 0.738 pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD mampu memberikan peningkatan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran kewirausahaan. Peningkatan ini masuk dalam kategori tinggi.

Selanjutnya, berdasarkan hasil perhitungan hipotesis dengan menggunakan uji F diperoleh hasil  $F_{hitung} = 4.29$  sedangkan  $F_{tabel}$  pada  $\alpha = 0.05$   $F_{tabel} = F(1-\alpha) (db TC, db E) = F(1-0.05) (1.30-2) = F(0.95)(1.28) = 4.20$ . Dengan kata lain  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , atau  $4.29 > 4.20$  maka  $H_0$  yang menyatakan tidak ada pengaruh diterima dan  $H_1$  yang menyatakan ada pengaruh ditolak. Dari hasil perhitungan tersebut terlihat bahwa model pembelajaran kooperatif STAD tidak memiliki pengaruh terhadap minat siswa pada mata pelajaran kewirausahaan. Dengan kata lain, hasil hipotesis menunjukkan bahwa “tidak terdapat pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap minat belajar siswa kelas XII pada mata pelajaran kewirausahaan kompetensi keahlian administrasi perkantoran di SMK Pasundan 1 Cimahi”.

- b. Puspawati (2013) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Minat dan Prestasi Belajar IPS pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Nomor 3 Legian–Badung

Hasil pengolahan data dengan analisis statistik program SPSS 17.0 for Windows dapat dideskripsikan hal-hal sebagai berikut: *Hipotesis pertama*,  $F_{hitung} = 69,78$   $p < 0,05$ . Ini berarti hasil uji hipotesis pertama berhasil menolak  $H_0$  yang menyatakan tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara yang diajar dengan model pembelajaran konvensional dengan siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada siswa kelas IVSD nomor 3 Legian – Badung. Dengan demikian terdapat perbedaan prestasi belajar IPS antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan siswa yang diajar dengan model konvensional.

Berdasarkan hasil analisis data telah terbukti bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar IPS, siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe STAD lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan skor rata-rata 19,53 lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional dengan skor rata-rata 10,07. Jadi dalam perbandingan antara model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan model pembelajaran konvensional, terdapat pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Dengan kata lain, ada perbedaan antara model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran IPS.

Dalam pembelajaran IPS, model pembelajaran kooperatif tipe STAD secara keseluruhan terbukti lebih baik dan efektif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Lebih efektifnya model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan prestasi belajar dalam pembelajaran IPS karena model kooperatif dipandang sebagai proses pembelajaran yang aktif, sebab peserta didik akan lebih banyak belajar melalui proses pembentukan dan penciptaan, kerja dalam kelompok dan berbagi pengetahuan. Kegiatan belajar peserta didik secara berkelompok akan sukses secara akademis dibandingkan bekerja sendiri karena kerja kelompok mendorong peserta didik untuk saling membantu satu sama lain untuk mencapai hasil yang diharapkan. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar.

Dari uraian tersebut di atas jelas terlihat bahwa hasil belajar siswa yang menyangkut aspek kognitif, khususnya kemampuan mengingat, memahami, menerapkan dan menganalisis akan sangat berkembang dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Hasil uji hipotesis kedua,  $F_{hitung} = 79,45$   $p < 0,05$ . Ini berarti telah berhasil menolak  $H_0$  yang menyatakan tidak terdapat perbedaan keterampilan sosial antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional dengan siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada siswa kelas IV SD nomor 3

Legian–Badung. Dengan demikian terdapat perbedaan hasil minat belajar antarsiswa yang mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe STAD dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional.

Analisis data telah membuktikan bahwa adanya perbedaan minat belajar siswa, dimana minat belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe STAD lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata keterampilan sosial siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan skor rata-rata 38,4 lebih tinggi daripada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional dengan skor rata-rata 25,83. Jadi terdapat perbedaan minat belajar antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Prinsip dasar dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD sebagai berikut, setiap anggota kelompok (siswa) bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya, mempunyai tujuan yang sama, membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya, berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya, dan akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD dikembangkan diskusi dan komunikasi dengan tujuan agar siswa saling berbagi kemampuan, saling belajar berpikir kritis, saling menyampaikan

pendapat, salingmemberi kesempatan menyalurkankemampuan, saling membantu belajar,saling menilai kemampuan dan peranandiri sendiri maupun teman lain.

*Hipotesis ketiga*,  $F_{hitung} = 39,12p < 0,05$ . Hasil uji hipotesis ketiga berhasilmenolak  $H_0$  yang menyatakan bahwatidak terdapat perbedaan prestasi belajarIPS dan minat belajar antara siswa yangdiajar dengan model pembelajarankonvensional dengan siswa yang diajardengan model pembelajaran kooperatiftipe STAD pada siswa kelas IV SD No. 3Legian, Badung. Dengan demikianterdapat perbedaan hasil belajar IPS danminat belajar antara siswa yang diajardengan model pembelajaran konvensionaldengan siswa yang diajar dengan modelpembelajaran kooperatif tipe STAD padasiswa kelas IV SD nomor 3 Legian–Badung.Berdasarkan analisis data ternyataterdapat pengaruh implementasi modelpembelajaran kooperatif tipe STADterhadap hasil belajar dan minat belajar.Hal ini tidak terlepas dari hakikat modelpembelajaran ini yang tidak sajamenekankan unsur kerjasama tetapididalamnya juga ada unsur kompetisi baiksecara individual maupun secarakelompok. Siswa yang mempunyaikemampuan rendah akan sangat terbantudengan model pembelajaran ini karenaanggota tiap kelompok anggotanya darisegi kemampuan akademik disusunedemikian rupa agar mendekatiheterogen sehingga apabila menemuikesulitan akan sangat terbantu oleh siswayang mempunyai kemampuan yang lebihtinggi. Unsur kompetisinya, adalah padasaat diadakan evaluasi untuk menilaikeberhasilan pembelajaran setiap individudalam kelompok tersebut akan

berusaha maksimal mungkin untuk memperoleh nilai yang tinggi, baik untuk diri sendiri ataupun untuk meningkatkan peringkat kelompoknya. Disini terlihat jelas bahwa model pembelajaran ini mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.

Disamping mampu meningkatkan hasil belajar siswa seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwa hakikat dari model pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah adanya unsur kerjasama antar anggotanya. Dimana saat proses pembelajaran berlangsung akan terlihat keterampilan memimpin bagi ketua kelompok, terjadinya komunikasi antar anggota kelompok, musyawarah untuk membahas dan memutuskan sesuatu, menyelesaikan terjadinya perbedaan antar anggota kelompok dalam memandang sesuatu, mempercayai orang lain, menghargai kontribusi teman, berbagi dalam tugas, memunculkan partisipasi, dan menghormati adanya perbedaan. Kegiatan-kegiatan yang muncul pada saat model pembelajaran ini berlangsung adalah wujud dari minat belajar siswa. Dengan kata lain model pembelajaran kooperatif tipe STAD akan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Dari uraian tersebut tergambar jelas bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD mampu meningkatkan minat belajar IPS dan prestasi siswa.

- c. Arif Rachman (2017) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Menggunakan Media Ular Tangga Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Geografi Siswa Kelas XI IS Man Darul Ulum Kota Banda Aceh

Ditinjau dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan tiga siklus, terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas MAN Darul Ulum Banda Aceh mengenai materi lingkungan hidup. Secara individual

siswa mengalami peningkatan pengetahuan dan hasil belajar ketuntasan klasikal dari siklus I hingga siklus III.

Persentase aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan berbantuan media ular tangga pada siklus I. Pada aktivitas guru, ada 5 aktivitas yang belum sesuai dengan waktu ideal pada RPP. Pada saat guru memberikan *pre-test* telah melewati batas waktu sebagaimana waktu ideal yang telah tertera pada RPP yaitu yaitu 10 menit atau 11 persen. Pada saat guru menyampaikan materi dengan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari banyak menghabiskan waktu 14 menit dengan persentase 15,6 persen dan melebihi waktu yang telah ditetapkan.

Pada saat aktivitas guru mempersilahkan peserta didik untuk bekerja sama dengan tim masing-masing mengolah informasi dan menganalisis jawaban dari pertanyaan yang terdapat pada kartu soal tidak menghabiskan waktu 20 menit dengan persentase 22,2 persen dan melebihi waktu yang telah ditetapkan.

Selanjutnya pada saat guru memberikan kesempatan kepada perwakilan kelompok untuk menjawab dan menanggapi menghabiskan waktu 18 menit dengan persentase 20 persen kurang dari waktu yang telah ditetapkan. Kemudian pada saat guru mengajak siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari tidak menghabiskan waktu 6 menit dengan persentase 6,7 persen kurang dari waktu yang telah ditetapkan.

Pada aktivitas siswa, juga terdapat 5 aktivitas yang belum sesuai dengan waktu ideal pada RPP. Pada saat aktivitas siswa pada saat mengerjakan *pre-test* menghabiskan waktu 10 menit dengan persentase 11,1 persen dan dan



melebihi waktu yang telah ditetapkan. Selanjutnya aktivitas siswa pada saat siswa mendengarkan penjelasan guru dan mengaitkan dalam kehidupan sehari-hari menghabiskan waktu 14 menit dengan persentase 15,6 persen dan melebihi waktu yang telah ditetapkan. Pada saat siswa mengerjakan tugas kelompok menghabiskan waktu 20 menit dengan persentase 22,2 persen dan melebihi waktu yang telah ditetapkan.

Pada saat siswa berdiskusi soal di setiap kelompok juga menghabiskan waktu yaitu 18 menit dengan persentase 20 persen kurang dari waktu yang telah ditetapkan. Pada saat siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari menghabiskan waktu selama 6 menit dengan persentase 6,7 persen kurang dari waktu yang telah ditetapkan. Dari Gambar diatas bisa dijelaskan bahwa guru dan peserta didik belum terbiasa melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan berbantuan media ular tangga.

Persentase aktivitas guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan berbantuan media ular tangga pada siklus I. Pada aktivitas guru, ada 2 aktivitas yang belum sesuai dengan waktu ideal pada RPP. Pada saat guru memberikan kesempatan kepada perwakilan kelompok untuk menjawab dan menanggapi menghabiskan waktu 18 menit dengan persentase 20 persen kurang dari waktu yang telah ditetapkan. Kemudian pada saat guru mengajak siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari tidak menghabiskan waktu 6 menit dengan persentase 6,7 persen kurang dari waktu yang telah ditetapkan.

Pada aktivitas siswa, juga terdapat 2 aktivitas yang belum sesuai dengan waktu ideal pada RPP. Pada saat siswa berdiskusi soal di setiap kelompok juga menghabiskan waktu yaitu 18 menit dengan persentase 20 persen kurang dari waktu yang telah ditetapkan. Pada saat siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari menghabiskan waktu selama 6 menit dengan persentase 6,7 persen kurang dari waktu yang telah ditetapkan. Dari Gambar di atas dapat dijelaskan bahwa aktivitas guru dan siswa pada siklus II sudah meningkat dari siklus I dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan berbantuan media ular tangga.

Pada siklus III rata-rata aktivitas guru dan siswa secara keseluruhan sudah sesuai dengan standar waktu pada RPP. Pada siklus ketiga aktivitas guru dan siswa sudah meningkat, ini ditandai oleh sudah meningkatnya persentase aktivitas guru dan siswa yang sesuai dengan persentase ideal. Adanya peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan kooperatif dengan tipe STAD. Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dikategorikan baik (2,62) pada siklus I, dikategorikan baik (3,19) pada siklus II dan dikategorikan sangat baik (3,52) pada siklus III.

Respon siswa terhadap cara guru menerangkan materi pelajaran yaitu 86 persen yang menjawab masih baru. Pemahaman siswa pada materi pelajaran yang baru diikuti yaitu 91 persen. Kemudian siswa mengatakan bahwa penerapan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan berbantuan media ular tangga menarik sebanyak 95 persen. Respon siswa terhadap komponen-komponen pembelajaran rata-rata 91 persen. Selanjutnya minat untuk mengikuti kegiatan

belajar seperti yang telah diikuti 91 persen, dan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan berbantuan media ular tangga terhadap tingkat pemahaman materi pelajaran sebesar 95 persen.

- d. Maya Kartika Sari (2015), Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Melalui Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar.

Dalam penelitian eksperimen ini, pembelajaran terhadap kedua kelompok dilakukan dengan cara yang berbeda. Kelompok pertama sebagai kelas eksperimen menggunakan metode pembelajaran kooperatif melalui media permainan ular tangga, sedangkan kelompok kedua sebagai kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang dalam pembelajaran dilakukan dengan cara yang berbeda, peneliti mengukurnya melalui hasil tes belajar siswa. Tes yang dilakukan ini sebanyak dua kali yaitu yang disebut *pretest* (tes sebelum proses pembelajaran) dan *posttest* (tes setelah proses pembelajaran).

Pembelajaran di kelas eksperimen mendapat perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif melalui media permainan ular tangga. Pada proses pembelajaran siswa merasa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, hal ini dikarenakan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran, siswa menjadi aktif dan kejenuhan dalam pembelajaran dapat dihilangkan. Pada pembelajaran ini materi yang disampaikan guru telah tersaji dalam permainan ular tangga dan siswa dapat menguasai materi dengan baik karena penyajian materi diberikan dengan metode permainan. Berdasarkan hasil penelitian, pada saat pengujian pre-test siswa di kelas eksperimen mendapatkan

nilai tertinggi 90, nilai terendah 55, dan rata-rata nilai pre-test sebesar 73,86. Sedangkan pada saat pengujian post-tes siswa dikelas eksperimen mendapatkan nilai tertinggi 100, nilai terendah 70, dan rata-rata nilai post-test sebesar 81,82. Hal ini telah menunjukkan bahwa setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif melalui media permainan ular tangga terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas IV di SD Tembi.

Sedangkan pembelajaran yang dilakukan pada kelompok kontrol dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional, penyampaian materi sepenuhnya berasal dari penjelasan guru dan siswa hanya mendengarkan penjelasan tersebut. Guru dalam pembelajaran banyak menggunakan ceramah, hal ini tidak menarik perhatian siswa dan kurang efektif dalam pembelajaran. Siswa kurang antusias dalam mempelajari materi tersebut, hanya terlihat siswa yang pandai saja yang terlihat aktif. Pada akhir pembelajaran juga diberi tes akhir seperti pada kelas eksperimen, akan tetapi hasil yang didapat oleh kelas kontrol tidak begitu memuaskan dan hanya siswa yang pandai saja yang mendapat nilai yang baik. Berdasarkan hasil penelitian, pada saat pengujian pre-test siswa dikelas kontrol mendapatkan nilai tertinggi 95, nilai terendah 60, dan rata-rata nilai pre-test sebesar 76,82. Sedangkan pada saat pengujian post-tes siswa dikelas kontrol mendapatkan nilai tertinggi 85, nilai terendah 50, dan rata-rata nilai post-test sebesar 66,82. Hal ini menunjukkan pembelajaran dikelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional kurang diminati oleh siswa.

Dari paparan di atas, pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif melalui media permainan ular tangga lebih efektif

dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan metode konvensional. Terbukti dari hasil tes belajar siswa pada mata pelajaran IPS, siswa kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif melalui media permainan ular tangga memiliki rata-rata nilai kelas yang lebih tinggi dibanding dengan nilai rata-rata siswa kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} = 12,7754$  dan  $t_{tabel} = 2,0441$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran kooperatif melalui media permainan ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar IPS dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Hal ini semakin diperkuat dengan hasil belajar yang diperoleh pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, yaitu untuk kelas kontrol dengan jumlah siswa 11 anak memiliki nilai rata-rata 66,82. Sedangkan pada kelas eksperimen dengan jumlah siswa 22 anak memiliki nilai rata-rata 81,82. Berdasarkan data tersebut terbukti bahwa pembelajaran di kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif melalui media permainan ular tangga memiliki rata-rata yang lebih baik bila dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu ada pengaruh yang signifikan penggunaan metode pembelajaran kooperatif melalui media permainan ular tangga terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Tembi Bantul Tahun Pelajaran 2014/2015.

- e. Eko Pujiono (2017), Penerapan Model *Student Team Achievement Division (Stad)* Dengan Media Permainan Ular Tangga (*Snakes And Ladders Game*)

### Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Pada Materi Kerajaan Hindu–Budha.

Penelitian tindakan kelas ini terlaksana dalam dua siklus dan dilakukan pada 17 Oktober 2017 sampai 25 Oktober 2017 pada materi Kerajaan Hindu Budha. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memperoleh data hasil evaluasi pembelajaran sejarah atau tes kognitif, serta data angket peningkatan partisipasi aktif siswa.

Penelitian ini diawali dengan kegiatan pra-penelitian sebelum masuk ke siklus I. Kegiatan pra-penelitian bertujuan untuk mengetahui masalah belajar siswa secara spesifik. Identifikasi masalah belajar siswa dilakukan melalui dokumentasi nilai, observasi, dan wawancara dengan beberapa siswa. Data nilai kognitif disajikan pada Tabel Analisis Nilai Ulangan Harian Siswa kelas XI IPS 3.

Berdasarkan hasil kegiatan pra-penelitian, peneliti mengembangkan tahap kegiatan penelitian tindakan yang didasarkan pada pendekatan yang dikembangkan oleh Lewin yang terdiri atas perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Suharsimi, 2006: 92). Berikut pemaparan hasil penelitian dalam siklus I dan II :

Perencanaan siklus I didasarkan pada identifikasi masalah yang telah dilakukan. Perencanaan tindakan disusun untuk menguji secara empiris hipotesis tindakan yang ditentukan (Elfanany, 2013: 55). Pada penelitian ini perencanaan tindakan meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran yang mencakup *Student Teams Achievement Division (STAD)* dengan media Ular Tangga (*snakes and ladders game*). dan mempersiapkan media ular tangga (*snakes and ladders*

*game*). menggunakan media ular tangga (*snakes and ladders game*), soal-soal untuk mengetahui ketercapaian kognitif siswa, lembar pengamatan afektif siswa.

Pada pertemuan pertama diawali dengan menanyakan salam dan keadaan siswa, melakukan kegiatan apersepsi dengan Menyajikan gambar Prasasti Yupa serta memberikan stimulus dengan menampilkan gambar peta wilayah Kerajaan Kutai dan meminta siswa menunjukkan letak Kerajaan Kutai, hal tersebut dilakukan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kegiatan berikutnya yaitu menjelaskan asal-usul Kerajaan Kutai dan dan menjelaskan sumber-sumber sejarahnya serta presentasi alur kegiatan pembelajaran yang akan di tempuh oleh siswa hal itu untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dalam melakukan penyelidikan yang lebih mengenai permasalahan tersebut.

#### d. Belajar Kelompok

Kegiatan pembelajaran dengan memberikan lembar kerja yang harus dikerjakan secara individu oleh siswa, dimana sebelumnya siswa dibagi menjadi 4 kelompok dengan masing-masing anggota 6 orang, guru memberi petunjuk teknis pengerjaan, dimana siswa dipersilahkan untuk membuka gadget/ sumber referensi lain dan melakukan literasi sesuai lembar kerja, siswa dalam kelompok berdiskusi mengumpulkan data/ informasi sebanyak mungkin tentang prasasti yang berhubungan dengan Kerajaan Kutai , siswa dalam kelompok mendiskusikan data (masing-masing individu menuliskan konsep ) yang di dapat dari isi prasasi dan mengelompokkan kedalam berbagai bidang diantaranya kehidupan pemerintahan, kehidupan sosial ekonomi, kehidupan agama, setelah memperoleh data, siswa

memeriksa hasil pengumpulan dan pengolahan informasi tentang isi prasasti kemudian menyimpulkan dan menuliskan kedalam lembar kerja sehingga terbentuk laporan.

e. Kuis

Pada tahap ini Guru memberikan pengarahan peraturan kuis, yaitu setiap kelompok diwakili oleh 1 pion, total ada 4 pion, kelompok yang bermain terlebih dahulu ialah yang berhasil melempar dadu hingga hasilnya 12. Pion yang bermain secara berurutan melangkah sesuai dengan angka yang diperoleh dari hasil melempar dadu, ketika berhenti di sebuah angka, akan mendapatkan pertanyaan yang wajib dijawab, jika benar akan mendapat skor 10, jika salah 0 dan akan dijawab oleh pion berikutnya, pion melangkah berhenti di rambu-rambu tertentu harus mengikuti peraturan pada gambar, misal menyanyikan lagu nasional. Ketika pion berhenti di ekor ular maka ia harus mundur sesuai angka yang terdapat kepala ularnya dan tidak diberi pertanyaan, maka tidak ada tambahan skor.

f. Skor pengembangan

Pada tahap ini pion yang sampai ke garis finis terlebih dahulu akan mendapat skor 50, yang kedua 30, yang ke tiga 20 dan terakhir 10, pemenang diakumulasikan dari urutan melangkah, dan skor menjawab pertanyaan nilai kepada hasil diskusi kelompok. Kuis berupa pertanyaan siswa yang diajukan guru dan dijawab berdasarkan urutan oleh peserta didik. Peserta didik yang berhasil menjawab dengan benar diberikan skor yang ditulis di papan tulis.

g. Penghargaan



Setelah guru menghitung skor perkembangan individu dan skor kelompok, guru mengumumkan kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Setelah itu guru memberi penghargaan kepada kelompok tersebut dan peserta didik yang memiliki skor tertinggi dalam kuis. Peserta didik yang memiliki skor tertinggi dalam kuis dinilai dari keaktifan selama kegiatan kuis berlangsung.

Laporan hasil pengamatan dikumpulkan kepada guru, dan dilakukan tes tertulis berkaitan dengan materi yang telah di amati. Tahap pengamatan dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pengamatan di bantu oleh teman sejawat guru sejarah yaitu Eka Sakti Lestari, S.Pd. Teknik pengamatan dilaksanakan menggunakan format lembar observasi terstruktur, serta penilaian dilakukan oleh satu *observer*. Berdasarkan hasil pengamatan oleh teman sejawat terhadap pelaksanaan proses pembelajaran Sejarah di kelas XI IPS 3 dengan materi “Kerajaan Hindu-Budha ”, diperoleh gambaran sebagai berikut:

h. Hasil observasi kinerja guru

Guru belum sepenuhnya melaksanakan langkah-langkah dalam penerapan pembelajaran model *Student Teams Achievement Division (STAD)* dengan media Ular Tangga (*snakes and ladders game*), terutama langkah awal, yaitu penentuan anggota diskusi, secara heterogen. Hal ini belum dilaksanakan secara tertib, sehingga situasi kelas masih gaduh dalam penentuan anggota diskusi.

Pada langkah selanjutnya, guru masih belum bisa menguasai kelas sehingga pada saat kegiatan diskusi kelompok belum terlaksana dengan baik karena manajemen waktu yang kurang baik.

i. Hasil observasi siswa

Selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *STAD* berbantuan ular tangga, siswa diamati oleh guru mengenai partisipasi aktif dan melaksanakan tes angket motivasi. Dari hasil pengamatan didapat data hasil partisipasi aktif dan motivasi belajar sejarah sebagai berikut:

Proses eksperimen inovasi pembelajaran dilakukan pengamatan terhadap partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Selama proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *STAD* berbantuan ular tangga, siswa diamati oleh guru dan dicatat dalam lembar observasi aktivitas motivasi.

Tahap refleksi merupakan tahap evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Refleksi dilakukan mengidentifikasi kekurangan berdasarkan nilai siswa pada setiap. Refleksi di maksudkan untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus I.

Sesuai dengan analisis dari teman sejawat, hasil tindakan *post-test* dan observasi pada siklus 1, penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* dengan media Ular Tangga (*snakes and ladders game*) belum sesuai dengan yang diharapkan. Namun demikian, siswa merasa senang dengan model pembelajaran ini karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru saja.

Kualitas pembelajaran pada Siklus 1 juga masih terdapat banyak kekurangan, antara lain: guru belum sepenuhnya menerapkan langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran model *Student Teams Achievement Division (STAD)* dengan media Ular Tangga (*snakes and ladders game*) dengan baik ,

terutama (1) pada awal pembelajaran apersepsi yang dilakukan guru kurang menarik, karena guru hanya menjelaskan dengan menggunakan papan tulis tanpa adanya visualisasi bagi peserta didik untuk mengamati lebih nyata, (2) Pada langkah belajar kelompok, guru belum menentukan anggota diskusi secara baik, manajemen kelas juga belum baik karena masih banyak siswa yang gaduh. Sebagian siswa belum bisa bekerja sama dengan baik dalam diskusi berkelompok, masih kurangnya rasa ingin tahu siswa, dan siswa masih belum berani mengemukakan pendapatnya, (3) pada langkah kuis guru juga belum mengkondisikan siswa dengan baik, khususnya mengenai teknis posisi siswa saat bermain ular tangga, pada saat kuis guru kurang memberi kesempatan bertanya tentang hal-hal yang belum diketahui siswa untuk menjawab pertanyaan belum dapat terlaksana dengan baik karena manajemen waktu yang kurang.

Adapun menurut pendapat siswa, pembelajaran yang dilaksanakan sebenarnya menyenangkan. Akan tetapi, karena masih baru, siswa belum begitu memahami model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* dengan media Ular Tangga (*snakes and ladders game*).

Masih menurut siswa, pembelajaran yang dilaksanakan membuat siswa berani mengemukakan pendapat, akan tetapi kegaduhan masih dirasakan mengganggu.

Setelah dilakukan refleksi dan analisis, pada kondisi pembelajaran siklus 1, hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan namun belum mencapai target yang diharapkan. Pencapaian ketuntasan hasil belajar kognitif sebanyak 21 siswa atau ketuntasan secara klasikal mencapai 62 %. Berdasarkan hasil siklus 1

tersebut, maka guru atau peneliti bersama teman sejawat atau kolaborator memutuskan untuk melakukan tahap selanjutnya, yaitu siklus 2. Dengan materi “kerajaan pada masa Hindhu-Budha ”. Siklus 2 ini merupakan perbaikan siklus 1 sehingga diharapkan hasilnya dapat lebih baik dari siklus 1.

Perencanaan tindakan siklus II dirancang berdasarkan hasil refleksi awal saat peneliti melaksanakan observasi awal. Adapun rencana pelaksanaan siklus II sebagai berikut (1) Mengidentifikasi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) serta menetapkan indikator mata pelajaran sejarah, (2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai indikator yang telah ditetapkan melalui langkah-langkah model pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* dengan Media Permainan Ular Tangga (*Snakes and Ladders Game*) dengan KD memahami materi Kerajaan Hindu-Budha, (3)Menyiapkan media Permainan Ular Tangga (*Snakes and Ladders Game*) yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, (4) Menyiapkan soal evaluasi dan lembar kerja kelompok, (5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati partisipasi aktif dan motivasi.

Pada pertemuan pembelajaran, guru mengawali sebagai langkah pertama pelajaran dengan menyampaikan apersepsi kepada siswa. Apersepsi yang disampaikan oleh guru berfungsi untuk mengingatkan siswa kembali tentang materi. Apersepsi yang dilakukan guru ialah dengan menampilkan sebuah prasasti Yupa yang ditampilkan melalui LCD/ power point supaya siswa dapat mengetahui secara visual. Selain itu guru juga memberikan semangat dan motivasi kepada siswa. melakukan tanya jawab dengan siswa untuk merangsang keaktifan siswa . Siswa sedikit gaduh ketika guru menjelaskan, guru mengingatkan siswa agar

memperhatikan. Selanjutnya guru menjelaskan mengenai metode pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) dengan Media Permainan Ular Tangga (*Snakes and Ladders Game*) kepada siswa, serta bagaimana langkah-langkahnya. Guru juga menjelaskan materi dengan menampilkan slide pada power point supaya dapat menarik perhatian siswa dan mempermudah pemahaman siswa pada pembelajaran.

Langkah kedua pembelajaran berbasis *Student-centered* dengan mengelompokkan siswa untuk bekerja sesuai kelompok menemukan dan menyelesaikan permasalahan yang telah terlampir pada lembar kerja peserta didik SMA N1 Semarang.

Fase Model yang digunakan adalah LKS yang menyajikan tabel pengisian lima prasasti Yupa, siswa diminta mencari isi ke lima prasasti tersebut dengan diperbolehkan membuka gadget/ handphone/ laptop melalui web yang telah direkomendasikan guru, yaitu [www.ipsitumudah.com](http://www.ipsitumudah.com) selain kegiatan mencari isi prasasti, siswa diminta untuk menarik kesimpulan dengan mengaitkannya dengan berbagai bidang seperti sosial, ekonomi, agama dan politik. Langkah berikutnya yaitu **kuis**, langkah-langkah kuis yaitu guru menyiapkan media berupa ular tangga (*snakes and ladder games*), siswa diminta untuk duduk sesuai dengan anggota kelompoknya mengitari media tersebut. Guru mengatur posisi duduk kelompok supaya suasana kuis lebih kondusif dan siswa dapat dengan mudah mengikuti jalannya kuis. Pada tahap ini Guru memberikan pengarahan peraturan kuis, yaitu setiap kelompok diwakili oleh 1 pion, total ada 4 pion, kelompok yang bermain terlebih dahulu ialah yang berhasil melempar dadu hingga hasilnya 12. Pion yang

bermain secara berurutan melangkah sesuai dengan angka yang diperoleh dari hasil melempar dadu, ketika berhenti di sebuah angka, akan mendapatkan pertanyaan yang wajib dijawab, jika benar akan mendapat skor 10, jika salah 0 dan akan dijawab oleh pion berikutnya, pion melangkah berhenti di rambu-rambu tertentu harus mengikuti peraturan pada gambar, misal menyanyikan lagu nasional. Ketika pion berhenti di ekor ular maka ia harus mundur sesuai angka yang terdapat kepala ularnya dan tidak diberi pertanyaan, maka tidak ada tambahan skor.

Pada saat kegiatan kuis, kelompok yang memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan tidak diperbolehkan membuka sumber referensi apapun, namun harus di jawab berdasarkan pengetahuan siswa, bagi kelompok yang tidak dapat menjawab soal atau jawabannya kurang memuaskan, guru akan mempersilahkan kelompok lainnya untuk menjawab atau menambah jawaban. Kemudian guru akan mengonfirmasi jawaban siswa, bagi siswa yang kurang jelas dipersilahkan untuk bertanya.

Tahap berikutnya adalah skor pengembangan, pada tahap ini skor pengembangan diperoleh dari dua hal, skor pengembangan individu dan skor pengembangan kelompok, skor pengembangan individu diperoleh dari keaktifan masing-masing individu khususnya dalam menjawab pertanyaan, sedangkan skor pengembangan kelompok diperoleh dari hasil akumulasi skor diskusi kelompok dan kuis ular tangga. Kemudian Pion yang sampai ke garis *finish* terlebih dahulu akan mendapat skor 50, yang kedua 30, yang ke tiga 20 dan terakhir 10, pemenang diakumulasikan dari urutan melangkah, dan skor menjawab pertanyaan

nilai kepada hasil diskusi kelompok. Kuis berupa pertanyaan siswa yang diajukan guru dan dijawab berdasarkan urutan oleh peserta didik. Peserta didik yang berhasil menjawab dengan benar diberikan skor yang ditulis di papan tulis.

Setelah guru menghitung skor perkembangan individu dan skor kelompok, guru mengumumkan kelompok yang memperoleh skor tertinggi, kegiatan ini disebut penghargaan. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok tersebut dan peserta didik yang memiliki skor tertinggi dalam kuis. Peserta didik yang memiliki skor tertinggi dalam kuis dinilai dari keaktifan selama kegiatan kuis berlangsung.

f. Farah Nabila Marta (2015) Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas menggunakan rumus korelasi *Spearman Rank* yang dalam perhitungannya dibantu oleh *software SPSS 20 for Windows*, hasil uji validitas menggunakan rumus koefisien korelasi *rank spearman* antara variabel X (Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments berbantuan media permainan ular tangga*) dengan variabel Y (Motivasi Belajar Siswa) berdasarkan table 3.6 adalah sebesar 0,559. Tingkat korelasi dengan nilai 0,559 berdasarkan table kriteria interpretasi koefisien korelasi pada tabel 3.6 termasuk dalam kategori *sedang* dan berarti korelasi tersebut *signifikan*.

Dari hasil pengujian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa uji signifikansi kedua instrumen tersebut adalah valid. Hasil perhitungan uji reliabilitas yang telah peneliti lakukan dengan menggunakan teknik *Cronbach*

*Alpha* yang dalam perhitungannya dibantu oleh *Microsoft Office Excel 2016* diperoleh hasil bahwa Berdasarkan hasil perhitungan koefisien *alpha* di atas dan dilihat dari table 3.7 tentang Nilai Tingkat Keandalan Cronbach's Alpha, diperoleh nilai ( $\alpha = 0,995$ ) yang diartikan bahwa instrument yang telah diujicobakan memiliki tingkat realibilitas (ketetapan) yang *sangat andal*.

Dari kedua perhitungan reabilitas mengenai hasil uji coba Instrumen Penelitian Respon Siswa Terhadap Media Permainan Ular Tangga dengan Nilai Tingkat Keandalan Cronbach's Alpha yaitu ( $\alpha = 0,996$ ) dan Instrumen Motivasi Belajar Siswa dengan Nilai Tingkat Keandalan Cronbach's Alpha yaitu ( $\alpha = 0,995$ ), maka dapat disimpulkan bahwa kedua instrument tersebut dinyatakan *reliable* dan dapat digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian.

#### **Hasil Uji Normalitas pada Kelas Eksperimen**

Hasil perhitungan uji normalitas dapat pada kolom *Gain Total* kelompok eksperimen sebesar 0.269, *Gain* aspek *Cognitive Motives* sebesar 0.102, *Gain* aspek *Selfexpression* sebesar 0.393, dan *Gain* aspek *Self-enhancement* sebesar 0.893. Kriteria pengujian normalitas data adalah jika signifikansi  $> 0,05$  maka distribusi data tersebut normal dan jika signifikansi  $< 0,05$ , maka distribusi data tersebut dapat dikatakan tidak normal. Dengan demikian, data pada *gain total*, *gain* aspek *cognitive motives*, *gain* aspek *self expression*, dan *self enhancement* pada kelompok eksperimen berdistribusi normal.

#### **Hasil Uji Normalitas pada Kelas Kontrol**

*Gain Total* kelompok kontrol sebesar 0.282, *Gain* aspek *Cognitive Motives* sebesar 0.096, *Gain* aspek *Self-expression* sebesar 0.109, dan *Gain* aspek



*Selfenhancement* sebesar 0.264. Kriteria pengujian normalitas data adalah jika signifikansi  $> 0,05$  maka distribusi data tersebut normal dan jika signifikansi  $< 0,05$ , maka distribusi data tersebut dapat dikatakan tidak normal. Dengan demikian, data pada *gain total*, *gain aspek cognitive motives*, *gain aspek self expression*, dan *self enhancement* pada kelompok control berdistribusi normal.

#### **Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Dari perhitungan uji homogenitas diperoleh perhitungan nilai F sebesar 2.412 dan nilai Sig. (signifikansi) sebesar 0,127. Mengacu pada kriteria uji homogenitas, maka hasil perhitungan di atas memiliki nilai sig. (signifikansi) lebih besar dari 0,05. Artinya, variansi data sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dinyatakan homogen.

#### **Uji Homogenitas Aspek *Cognitive Motives***

Diperoleh perhitungan nilai F sebesar 1.844 dan nilai Sig. (signifikansi) sebesar 0,181. Mengacu pada kriteria uji homogenitas, maka hasil perhitungan di atas memiliki nilai sig. (signifikansi) lebih besar dari 0,05. Artinya, variansi data sampel kelas eksperimen dan kelas control dapat dinyatakan homogen.

#### **Uji Homogenitas Aspek *Self Expression***

Diperoleh perhitungan nilai F sebesar 1.047 dan nilai Sig. (signifikansi) sebesar 0,311. Mengacu pada kriteria uji homogenitas, maka hasil perhitungan di atas memiliki nilai sig. (signifikansi) lebih besar dari 0,05. Artinya, variansi data sampel kelas eksperimen dan kelas control dapat dinyatakan homogen.

#### **Uji Homogenitas Aspek *Self Enhancement***

Diperoleh perhitungan nilai F sebesar 0,752 dan nilai Sig. (signifikansi) sebesar 0,390. Mengacu pada kriteria uji homogenitas, maka hasil perhitungan di atas memiliki nilai sig. (signifikansi) lebih besar dari 0,05. Artinya, variansi data sampel kelas eksperimen dan kelas control dapat dinyatakan homogen. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Uji-t sampel independent (2-tailed).

#### **Uji Hipotesis Umum**

Perolehan nilai t-tabel yaitu sebesar 1,676, dan perolehan nilai t-hitung sebesar 5,172. Berarti,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

#### **Uji Hipotesis Aspek *Cognitive Motives***

Perolehan nilai t-tabel yaitu sebesar 1,676 dan perolehan nilai t-hitung sebesar 2,777. Berarti,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

#### **Uji Hipotesis Aspek *Self Expression***

Perolehan nilai t-tabel yaitu sebesar 1,676 dan perolehan nilai t-hitung sebesar 4,881. Berarti,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

#### **Uji Hipotesis Aspek *Self Enhancement***

Perolehan nilai t-tabel yaitu sebesar 1,676 dan perolehan nilai t-hitung sebesar 1,745. Berarti,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

- g. Lingga Wahyuningtias (2016) Penerapan Model Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (Stad) Disertai Lembar Kerja Siswa (LKS) Pada Pembelajaran IPA di SMP

Tujuan pertama dalam penelitian ini adalah mengkaji perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan model kooperatif tipe STAD disertai LKS dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung dalam pembelajaran IPA. Hasil belajar yang diamati dalam penelitian ini adalah

hasil belajar dalam ranah kognitif produk yang diwujudkan dalam bentuk nilai *post-test*. Pengujian hipotesis penelitian menggunakan uji *Independent Sample T-test*. Sebelum menggunakan uji *Independent Sample T-test* perlu dilakukan uji normalitas terhadap data dengan tujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh terdistribusi normal atau tidak.

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Kolmogorov-Smirnov*. Setelah data nilai *post-test* yang diperoleh bersifat normal, maka dapat dilanjutkan dilanjutkan dengan perhitungan uji t menggunakan uji *Independent Sample T-Test* pada program SPSS 20. Berdasarkan hasil uji t dengan bantuan *Independent-Sample T-test* didapatkan hasil yaitu nilai  $\text{sig.} 0,001 \leq 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Dari hasil analisis dapat diartikan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model kooperatif tipe STAD disertai LKS dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran langsung yang biasa diajarkan di sekolah.

Pengolahan nilai hasil belajar IPA menunjukkan bahwa siswa yang menerima pembelajaran dengan model kooperatif tipe STAD disertai LKS memiliki rata-rata nilai hasil belajar yang lebih tinggi daripada siswa yang menerima pembelajaran dengan model pembelajaran langsung yang biasa diajarkan di sekolah.

Penelitian lain tentang penggunaan model kooperatif tipe STAD adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Kusuma (2012) dihasilkan nilai rata-rata

hasil belajar di kelas eksperimen lebih besar (75,91%) daripada kelas kontrol (68,79%). Jika dibandingkan dengan penelitian ini maka nilai tersebut lebih baik tetapi hasil tersebut mendukung hasil penelitian ini yaitu bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model kooperatif tipe STAD disertai LKS lebih tinggi yaitu sebesar 61,89 daripada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung yaitu sebesar 45,71.

Faktor yang mempengaruhi hasil tersebut karena dalam proses pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe STAD disertai LKS ini siswa lebih berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan model kooperatif tipe STAD disertai LKS ini juga dapat meningkatkan kerjasama yang baik antar siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru, serta siswa memiliki sikap tanggung jawab yang baik dalam menyelesaikan tugasnya selama proses pembelajaran berlangsung. Pada sintakmatik model STAD terdapat pemberian penghargaan bagi kelompok yang mampu memenuhi kriteria tertentu sampai akhir pembelajaran, hal tersebut sangat memacu antusias dan dapat memotivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Adanya LKS sebagai media pendukung yang berisi panduan yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah sehingga melibatkan siswa terjun secara langsung untuk membuktikan sendiri suatu pernyataan atau hipotesis yang dipelajari.

Tujuan kedua dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan aktivitas belajar siswa selama menggunakan model kooperatif tipe STAD disertai media LKS dalam pembelajaran IPA. Nilai aktivitas belajar siswa diperoleh dengan cara observasi menggunakan lembar observasi serta penilaian skor dokumen (LKS). Indikator aktivitas belajar siswa yang diamati saat kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu bekerja sama, mengeluarkan pendapat, berdiskusi, dan menganalisa masalah. Beberapa indikator yang mengalami peningkatan. Indikator aktivitas belajar siswa yang memiliki rata-rata tertinggi yaitu pada indikator bekerja sama yaitu sebesar 95,40%. Hal tersebut dikarenakan pada saat belajar kelompok dilakukan, sebagian besar anggota dari tiap-tiap kelompok bekerja sama dengan baik dan benar sesuai langkah kerja dan arahan yang ada di dalam LKS. Sedangkan nilai rata-rata terendah yaitu pada indikator menganalisis masalah yaitu sebesar 71,40%. Hal ini dikarenakan ada beberapa kelompok yang kurang benar dalam menganalisa data atau permasalahan yang ada dalam LKS.

Berdasarkan hasil analisis aktivitas belajar siswa didapatkan rata-rata hasil aktivitas belajar siswa pada pertemuan 1 sebesar 79,4% dan pada pertemuan 2 sebesar 88,4%. Terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa pada pertemuan 2, hal ini disebabkan karena adanya upaya perbaikan selama pembelajaran yang merupakan refleksi dari pertemuan pertama. Dengan demikian dari hasil analisis aktivitas belajar siswa dapat diartikan bahwa aktivitas belajar siswa selama mengikuti pelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe STAD disertai LKS berada dalam kategori sangat aktif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh A'yun (2012) bahwa aktivitas siswa dalam

kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model STAD termasuk dalam kategori aktif.

Tujuan ketiga dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan motivasi belajar siswa setelah menggunakan model kooperatif tipe STAD disertai LKS pada pembelajaran IPA di SMP. Analisis motivasi belajar siswa didasarkan pada hasil angket yang diberikan pada kelas eksperimen setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe STAD disertai LKS.

Berdasarkan Gambar 2, motivasi belajar siswa yang paling tinggi yaitu indikator minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran sebesar 91,9%. Berdasarkan klasifikasi hasil persentase skor motivasi belajar siswa tersebut, dapat dikatakan bahwa minat dan perhatian siswa kelas eksperimen menggunakan model kooperatif tipe STAD disertai LKS pada pembelajaran IPA dalam kategori “sangat termotivasi”. Motivasi belajar yang paling rendah terdapat 2 indikator yaitu semangat siswa untuk melaksanakan tugas-tugas belajarnya dan reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru sebesar 89%. Meskipun kedua indikator tersebut berada di posisi yang paling rendah namun berdasarkan klasifikasi hasil persentase skor motivasi belajar siswa dapat dikatakan bahwa semangat siswa untuk melaksanakan tugas belajarnya dan reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru pada kelas eksperimen menggunakan model kooperatif tipe STAD disertai LKS pada pembelajaran IPA masih dalam kategori “sangat termotivasi”. Berdasarkan nilai indikator motivasi belajar tersebut diperoleh nilai rata-rata keseluruhan motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebesar 89,9%. Klasifikasi hasil persentase skor motivasi belajar

siswa dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan model kooperatif tipe STAD disertai LKS pada pembelajaran IPA di SMP dalam kategori “sangat termotivasi”. Hal ini juga sesuai dengan penelitian Listiyadi (2014) yang mengemukakan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Skor motivasi meningkat di setiap siklusnya.

h. Tipani Liani Dewi (2017) Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media permainan ular tangga pada materi pembagian wilayah waktu di Indonesia yang dilaksanakan dan terselesaikan dalam tiga siklus dan memberikan hal positif berupa peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Sindang I. Selain itu, kinerja guru dan aktivitas dalam pembelajaran terlaksana menjadi lebih baik. Berikut ini pembahasan hasil peningkatan tersebut.

Pada penelitian ini, tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun RPP, membuat LKS dan soal evaluasi, menyiapkan media permainan ular tangga dan instrumen penilaian. Tahap perencanaan pada setiap siklus hampir sama, namun, ada beberapa perubahan yang dilakukan pada siklus II yaitu untuk memperbaiki permasalahan yang terdapat pada siklus I, yaitu perbaikan pada kesesuaian alokasi waktu dengan pembelajaran yang terlalu memerlukan banyak waktu pada saat melakukan permainan ular tangga. Pada siklus II, alokasi waktu pada lebih disesuaikan dengan kondisi pembelajaran di kelas. Perencanaan siklus II dan III

sama mengalami peningkatan, karena merupakan analisis dan refleksi dari siklus sebelumnya.

Pada siklus I masih belum mencapai target yang diinginkan, karena masih terdapat satu indikator yang belum memenuhi skor ideal, sehingga pada siklus I memperoleh persentase 96,3% dengan kriteria sangat baik. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan, permasalahan yang terdapat pada siklus I, satu indikator telah diperbaiki, sehingga mencapai persentase yang sesuai dengan target, yaitu 100% dengan kriteria sangat baik. Kemudian, pada siklus III hasil observasi perencanaan bertahan dengan persentase 100% dengan kriteria sangat baik pula.

- i. Dyah Anggraini (2018) Penerapan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar IPS Pada Peserta Didik Kelas 2 SD

Kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik siklus I ke siklus II materi peran dan kedudukan anggota keluarga meningkat cukup signifikan. Peningkatan kemampuan berpikir kritis dan nilai hasil belajar disebabkan perubahan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang di dalamnya meliputi kegiatan dan interaksi untuk melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Peningkatan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar disebabkan karena dalam penerapan model pembelajaran STAD melalui media ular tangga memiliki kelebihan-kelebihan. Kelebihan model pembelajaran STAD yaitu melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran tidak hanya terfokus pada peneliti. Dalam pembelajaran ini peneliti dibantu dengan media pembelajaran ular



tangga sehingga peserta didik dapat berpikir secara kongkrit. Peserta didik bekerja secara kelompok, adanya kelompok dalam pembelajaran ini berguna untuk memastikan bahwa semua anggota kelompok benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah mempersiapkan anggota kelompoknya untuk dapat mengerjakan kuis individu dengan baik (Isjoni, 2013:35). Hal ini juga membuat peserta didik merasa senang, tidak tegang dan takut selama pelajaran berlangsung. Selain itu adanya penghargaan yang berupa hadiah yang diberikan pada kelompok yang mendapat nilai terbaik, dapat menumbuhkan persaingan antar kelompok dan membuat peserta didik menjadi semangat untuk belajar. Dengan suasana yang demikian itu mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik.

Pemanfaatan media ular tangga secara efektif membantu peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam proses belajar mengajar. Peserta didik mempelajari materi dengan mencoba melalui pengalaman memecahkan masalah secara langsung dengan cara berdiskusi tidak sekedar mendengar dan membaca, sehingga peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik serta meningkatkan kualitas berpikir peserta didik.

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan pembelajaran yang menuntut peserta didik agar menggunakan dan melatih intelektual mereka, sehingga melatih peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikirnya. Model STAD ini juga menuntut peserta didik untuk berperan aktif dalam menyusun pengetahuannya sendiri. Pada akhirnya proses penyusunan inilah yang akan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Oleh karena itu,

pembelajaran kooperatif tipe STAD ini sangat cocok digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menguasai konsep (Nyeneng, 2013:9-10).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran STAD melalui media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar. Hasil kemampuan berpikir kritis siklus I ke siklus II materi peran dan kedudukan anggota keluarga meningkat cukup signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan selama proses belajar mengajar pada pembelajaran kondisi pra tindakan, siklus I dan siklus II. Pada pra tindakan ada 10 peserta didik (66,67%) yang cukup kritis dan 5 peserta didik (33,33%). Pada pra tindakan dan siklus I tidak ada peserta didik yang masuk dalam kriteria sangat kritis sedangkan pada siklus II terdapat 2 anak yang berpikir kritis. Pada pra tindakan dan siklus I terdapat peserta didik yang masuk dalam kriteria kurang kritis sedangkan pada siklus II tidak ada peserta didik yang masuk dalam kriteria kurang kritis. Pada siklus I pertemuan 1 terdapat 2 peserta didik (13,3%) yang kritis, 8 peserta didik (53,4%) yang cukup kritis, 5 peserta didik (33,3%) yang kurang kritis. Pada siklus I pertemuan 2, 2 peserta didik (13,3%) yang kritis, 8 peserta didik (53,4%) yang cukup kritis, 5 peserta didik (33,3%) yang kurang kritis. Pada siklus I pertemuan 3 terdapat 4 peserta didik (26,7%) yang kritis, 9 peserta didik (60%) yang cukup kritis dan 2 peserta didik (13,3%) yang kurang kritis. Pada siklus II pertemuan 1 terdapat 1 peserta didik (6,7%) yang sangat kritis, 4 peserta didik (26,6%) yang kritis, 10 peserta didik (66,7%) yang cukup kritis, tidak ada peserta didik dalam kriteria kurang kritis. Pada siklus II pertemuan 2 terdapat 2 peserta didik (13,3%) yang sangat kritis, 6 peserta didik (40%) yang kritis, 7

peserta didik (46,7%) yang cukup kritis. Pada pertemuan 3 siklus II terdapat 2 peserta didik (13,3%) yang sangat kritis, 8 peserta didik (53,4%) yang kritis, dan 5 peserta didik (33,3) yang cukup kritis. Rata-rata kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pra tindakan 1,49 yang tergolong dalam kriteria kurang kritis, pada siklus I rata-rata kemampuan berpikir kritis peserta didik 2,22 yang masuk dalam kriteria cukup kritis pada siklus II meningkat menjadi 2,85 dengan kriteria kritis.

Hasil kemampuan berpikir kritis ini melebihi dari yang ditentukan pada awal penelitian yaitu  $\geq 2,51$ . Sehingga dapat dikatakan bahwa penelitian ini berhasil untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan, pada pra tindakan rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 66,13, setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran STAD melalui media ular tangga rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 82,40 pada siklus I dan pada siklus II rata-ratanya meningkat menjadi 86,60. Pada awal penelitian, penulis menentukan keberhasilan penelitian jika didapatkan  $\geq 80\%$  peserta didik mendapat nilai memenuhi KKM yaitu  $\geq 75$ . Pada siklus I terdapat 73,33% peserta didik yang tuntas dan pada siklus II meningkat menjadi 93,33% peserta didik yang tuntas.

j. Febu Dwi Haryanto (2015) Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Berbasis Web

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi dan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016 melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* berbantu Media Ular Tangga

Akuntansi. Penelitian ini dilatarbelakangi masih rendahnya Aktivitas Belajar Akuntansi dan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016.

Tahapan-tahapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* berbantu Media Ular Tangga Akuntansi dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahapan perencanaan yang telah dilakukan meliputi membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* berbantu Media Ular Tangga Akuntansi, membuat Permainan Ular Tangga Akuntansi, membuat kartu soal dan kunci jawaban bernomor yang berisi tentang pertanyaan yang akan dipakai dalam permainan, membagi siswa menjadi 5 kelompok heterogen dengan anggota 6 siswa tiap kelompok orang berdasarkan nilai ujian akhir semester gasal, menyusun lembar observasi Aktivitas Belajar Akuntansi, membuat format catatan lapangan yang digunakan untuk mencatat peristiwa-peristiwa penting dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe *Students Teams Achievement Division (STAD)* berbantu Media Ular Tangga Akuntansi, membuat soal dan kunci jawaban yang akan dipakai untuk diskusi kelompok, membuat soal beserta kunci jawaban untuk *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui Prestasi Belajar Akuntansi dan menyiapkan reward atau hadiah.

Pelaksanaan dilakukan secara bersama-sama oleh guru akuntansi sebagai pelaksana dan peneliti sebagai pihak yang mengamati dan membantu guru jika dirasa perlu. Pada tahap pengamatan, peneliti dibantu oleh tiga observer

mengamati secara langsung proses pembelajaran yang menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* berbantu Media Ular Tangga Akuntansi. Setelah tahap pengamatan maka dilakukan tahap refleksi. Tahap refleksi ini dilakukan untuk menemukan kendala-kendala yang terjadi pada pelaksanaan pembelajaran dan menyusun perbaikan atas kendala-kendala tersebut. Tahap refleksi dilakukan oleh guru, peneliti dan observer lain.

Berdasarkan hasil yang telah ditampilkan pada Analisis Data Penelitian, baik hasil observasi maupun hasil tes maka dapat dilanjutkan ke langkah yang selanjutnya yaitu penarikan kesimpulan. Berikut ini penarikan kesimpulan yang dilakukan baik secara keseluruhan Aktivitas Belajar Akuntansi maupun indikator-indikator yang melingkupinya. Indikator siswa bertanya mengenai materi kepada guru dari siklus I 72,41% menjadi 80,36% di siklus II dan naik lagi di siklus III menjadi 81,25%. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dari siklus I 66,38% menjadi 66,96% di siklus II dan naik lagi di siklus III menjadi 76,79%. Siswa berpartisipasi dalam kelompok dari siklus I 86,21% menjadi 89,29% di siklus II dan siklus III. Siswa mencatat materi atau penjelasan dari guru dari siklus I 63,79% menjadi 64,29% di siklus II dan naik lagi di siklus III menjadi 75,89%. Siswa mengerjakan soal tes/memecahkan masalah dengan kemampuan sendiri dari siklus I 70,69% menjadi 96,43% di siklus II dan siklus III. Aktivitas Belajar Akuntansi siklus I, II dan III dengan rata-rata keseluruhan mengalami kenaikan dari 71,90% menjadi 79,46% dan naik lagi menjadi 83,93%.

Prestasi Belajar Akuntansi berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa rata-rata *pre-test* siklus I 56,55 dan ketika *post-test* siklus I adalah 70,69. Peningkatan rata-rata Prestasi Belajar Akuntansi yang terjadi dari *pre-test* siklus I ke *post-test* siklus I adalah 14,14. Prestasi Belajar Akuntansi pada *pre-test* siklus I terdapat 5 siswa tuntas atau sebesar 17,2% dan meningkat pada *post-test* siklus I menjadi 16 siswa atau 55,2%. Peningkatan Prestasi Belajar Akuntansi juga terjadi pada siklus II. Rata-rata Prestasi Belajar Akuntansi *pre-test* siklus II 60,36 dan ketika *post-test* siklus II adalah 72,86. Peningkatan rata-rata Prestasi Belajar Akuntansi yang terjadi dari *pre-test* siklus II ke *post-test* siklus II adalah 12,5. Prestasi Belajar Akuntansi jika dilihat dari jumlah siswa yang tuntas pada *pre-test* siklus II adalah 5 siswa atau 17,9% meningkat pada *post-test* siklus II menjadi 22 siswa atau 78,6%. Peningkatan Prestasi Belajar Akuntansi juga terjadi pada siklus III yang ditunjukkan dengan rata-rata *pre-test* siklus III 30,71 dan ketika *post-test* siklus III adalah 88,21. Peningkatan rata-rata Prestasi Belajar Akuntansi yang terjadi dari *pre-test* siklus III ke *post-test* siklus III adalah 57,5. Prestasi Belajar Akuntansi jika dilihat dari jumlah siswa yang tuntas pada *pre-test* siklus III sebanyak 6 atau 21,4%, meningkat pada *post-test* siklus III menjadi 25 siswa atau 89,3%.

Prestasi Belajar Akuntansi jika dilihat dari rata-rata nilai *post-test* terjadi peningkatan. Rata-rata Prestasi Belajar Akuntansi untuk nilai *post-test* siklus I adalah 70,69 naik menjadi 72,86 pada *post-test* siklus II. Rata-rata Prestasi Belajar Akuntansi untuk nilai *post-test* siklus II 72,86 naik menjadi 88,21 pada *post-test* siklus III. Prestasi Belajar Akuntansi dilihat dari persentase dan jumlah siswa

yang memiliki nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) terjadi peningkatan. Prestasi Belajar Akuntansi siklus I dari *pre-test* sebanyak 5 siswa atau 17,2% menjadi 16 siswa atau 55,2% pada *post-test*. Prestasi Belajar Akuntansi siklus II dari *pre-test* sebanyak 5 siswa atau 17,9% menjadi 16 siswa atau 78,6% pada *post-test*. Prestasi Belajar Akuntansi siklus III dari *pre-test* sebanyak 6 siswa atau 21,4% menjadi 25 siswa atau 89,3% *post-test*.

Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* berbantu Media Ular Tangga Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Sleman dapat meningkat Aktivitas Belajar Akuntansi dan Prestasi Belajar Akuntansi. Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* berbantu Media Ular Tangga Akuntansi, siswadiarahkan untuk saling bekerja sama dalam kelompok untuk mengalahkan kelompok lain. Dalam kelompok siswa saling berdiskusi dan menyelesaikan soal yang diberikan guru. Pada saat itulah siswa akan saling membantu untuk dapat menyelesaikan soal belajar kelompok dan juga sebagai bekal siswa untuk permainan.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* berbantu Media Ular Tangga Akuntansi dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi dan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016 dengan Aktivitas Belajar Akuntansi setidaknya sebagian besar 75% siswa terlibat aktif dan Prestasi Belajar Akuntansi yang juga telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

yaitu > 75%. Sejalan dengan penelitian relevan yang dilakukan oleh Lilis Prihati Ningrum (2014) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Tipe *Students Teams Achievement Division* (STAD) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Mlati Tahun Ajaran 2013/2014” menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar akuntansi dan penelitian relevan dari Nuansa Ayu Febrina (2012) dengan judul “Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Students Teams Achievement Division* (STAD) pada Siswa Kelas X Akuntansi 3 Program Keahlian Akuntansi SMK Batik Perbaik Purworejo Tahun Ajarann 2011/2012” menyatakan bahwa hasil penelitiannya menunjukkan bahwa seluruh indikator terjadi peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan penelitian yang relevan di atas membuktikan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Students Teams Achievement Division* (STAD) dapat meningkatkan Aktivitas Bellajar Akuntansi dan Prestasi Belajar Akuntansi. Diperkuat dengan teori Syaiful Bahri Djamarah (2013: 107) menjelaskan bahwa dilihat dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas jika seluruhnya atau setidaknya sebagian besar 75% siswa terlibat aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran. Dari segi Prestasi Belajar Akuntansi dapat dikatakan berhasil jika adanya peningkatan dan sekurang-kurangnya 75% siswa dalam satu kelas mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 75.



Selain itu, adanya peningkatan rata-rata prestasi yang di lihat dari hasil belajar ranah kognitif dari siklus I ke siklus II dan ke siklus III.

### B. Hasil Temuan Keabsahan Data

Pengamatan merupakan teknik pengumpulan data yang banyak digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian sosial yang berifat kualitatif, pengamatan menjadi teknik utama dan memiliki peran yang sangat signifikan. Melalui pengamatan seorang peneliti bisa memahami keadaan objek mempelajari situasinya, menjelaskan dan menafsirkannya menjadi sebuah kesimpulan dan h penelitian

**Tabel 4.1 Hasil Temuan Keabsahan Data**

Nomor	Nama Peneliti	Hasil Penelitian	Tingkat Keberhasilan	
			Berhasil	Tidak Berhasil
1	Neli Laa (2017)	Tidak terdapat pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap minat belajar siswa kelas XII pada mata pelajaran kewirausahaan kompetensi keahlian administrasi perkantoran di SMK Pasundan 1 Cimahi”.	-	√
	Puspawati (2013)	Terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap hasil belajar dan minat belajar.	√	-
	Arif Rachman (2017)	Respon peserta didik, terhadap model pembelajaran koperatif tipe STAD berbantuan media ular tangga dapat dikatagorikan baik.	√	-
	Maya Kartika Sari (2015)	Ada pengaruh yang signifikan penggunaan metode pembelajaran kooperatif melalui media	√	-

		permainan ular tangga terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Tembi Bantul Tahun Pelajaran 2014/2015		
	Eko Pujiono (2017)	Nilai rata-rata kelas yang diperoleh pada siklus I sebesar 75,86 dan siklus II sebesar 83,58. Hasil perhitungan diperoleh peningkatan rata-rata partisipasi aktif siswa pada siklus I sebesar 77 % menjadi 80 %. Hasil perhitungan untuk motivasi belajar siswa diperoleh hasil pada siklus I sebesar 81% menjadi 86%.	√	-
	Farah Nabila Marta (2015)	terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media permainan ular tangga terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas 4 di SD Labschool UPI Bandung dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran <i>direct instruction</i> .	√	-
	Lingga Wahyuningtias (2016)	Ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar dengan model kooperatif tipe STAD disertai LKS dengan siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung yang biasa diajarkan di sekolah pada pembelajaran IPA di SMP Negeri 7 Bondowoso, Aktivitas belajar siswa selama menggunakan model kooperatif tipe STAD disertai LKS dalam pembelajaran IPA di SMP Negeri 7 Bondowoso termasuk dalam kategori sangat aktif.	√	-
	Tipani Liani Dewi (2017)	Pada siklus I masih belum mencapai target yang diinginkan, karena masih terdapat satu	√	-

		indikator yang belum memenuhi skor ideal, sehingga pada siklus I memperoleh persentase 96,3% dengan kriteria sangat baik. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan, permasalahan yang terdapat pada siklus I, satu indikator telah diperbaiki, sehingga mencapai persentase yang sesuai dengan target, yaitu 100% dengan kriteria sangat baik. Kemudian, pada siklus III hasil observasi perencanaan bertahan dengan persentase 100% dengan kriteria sangat baik pula.		
	Dyah Anggraini (2018)	Hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan, pada pra tindakan rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 66,13, setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran STAD melalui media ular tangga rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 82,40 pada siklus I dan pada siklus II rata-ratanya meningkat menjadi 86,60.	√	-
	Febu Dwi Haryanto (2015)	Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Student Teams Achievement Division (STAD)</i> berbantu Media Ular Tangga Akuntansi dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi dan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016	√	-

Berdasarkan tabel di diketahui bahwa tingkat keberhasilan penelitian mengenai Analisis Media Pembelajaran Ular Tangga Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dalam Meningkatkan Minat Belajar yang diambil dari 10 jurnal penelitian terdahulu bahwa keberhasilan penggunaan

media ular tangga dengan menggunakan media pembelajaran Kooperatif Tipe STAD DAPAT meningkatkan minat belajar siswa.

### **C. Pembahasan**

Setelah digunakan media ular tangga dalam mode pembelajaran tipe STAD guna meningkatkan hasil belajar siswa, maka di peroleh hasil penelitian dari beberapa penelitian terdahulu bahwa penelitian dari beberapa jurnal tersebut dilakukan dengan melakukan tindakan kelas dengan melakukan pre test maupun posttest dan melakukan penelitian dengan menggunakan tahap penelitian atau siklus I, II dan III serta hasil observasi.

Penelitian tersebut diawali dengan kegiatan pra-penelitian sebelum masuk ke siklus I. Kegiatan pra-penelitian bertujuan untuk mengetahui masalah belajar siswa secara spesifik. Identifikasi masalah belajar siswa dilakukan melalui dokumentasi nilai, observasi, dan wawancara dengan beberapa siswa.

Perencanaan siklus I didasarkan pada identifikasi masalah yang telah dilakukan. Pada penelitian ini perencanaan tindakan meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran yang mencakup *Student Teams Achievement Division (STAD)* dengan media Ular Tangga (*snakes and ladders game*). dan mempersiapkan media ular tangga (*snakes and ladders game*). menggunakan media ular tangga (*snakes and ladders game*), soal-soal untuk mengetahui ketercapaian kognitif siswa, lembar pengamatan afektif siswa.

Kegiatan pembelajaran dengan memberikan lembar kerja yang harus dikerjakan secara individu oleh siswa, dimana sebelumnya siswa dibagi menjadi

beberapa kelompok, guru memberi petunjuk teknis pengerjaan, dimana siswa dipersilahkan untuk membuka gadget/ sumber referensi lain dan melakukan literasi sesuai lembar kerja, siswa dalam kelompok berdiskusi mengumpulkan data/ informasi sebanyak mungkin tentang materi yang diajarkan.

Setelah itu Guru memberikan pengarahan peraturan kuis, yaitu setiap kelompok diwakili oleh 1 pion, total ada 4 pion, kelompok yang bermain terlebih dahulu ialah yang berhasil melempar dadu hingga hasilnya 12. Pion yang bermain secara berurutan melangkah sesuai dengan angka yang diperoleh dari hasil melempar dadu, ketika berhenti di sebuah angka, akan mendapatkan pertanyaan yang wajib dijawab, jika benar akan mendapat skor 10, jika salah 0 dan akan dijawab oleh pion berikutnya, pion melangkah berhenti di rambu-rambu tertentu harus mengikuti peraturan pada gambar, misal menyanyikan lagu nasional. Ketika pion berhenti di ekor ular maka ia harus mundur sesuai angka yang terdapat kepala ularnya dan tidak diberi pertanyaan, maka tidak ada tambahan skor.

Pada tahap selanjutnya pion yang sampai ke garis finis terlebih dahulu akan mendapat skor 50, yang kedua 30, yang ke tiga 20 dan terakhir 10, pemenang diakumulasikan dari urutan melangkah, dan skor menjawab pertanyaan nilai kepada hasil diskusi kelompok. Kuis berupa pertanyaan siswa yang diajukan guru dan dijawab berdasarkan urutan oleh peserta didik. Peserta didik yang berhasil menjawab dengan benar diberikan skor yang ditulis di papan tulis.

Setelah guru menghitung skor perkembangan individu dan skor kelompok, guru mengumumkan kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Setelah itu guru memberi penghargaan kepada kelompok tersebut dan peserta didik yang memiliki

skor tertinggi dalam kuis. Peserta didik yang memiliki skor tertinggi dalam kuis dinilai dari keaktifan selama kegiatan kuis berlangsung.

Laporan hasil pengamatan dikumpulkan kepada guru, dan dilakukan tes tertulis berkaitan dengan materi yang telah di amati. Tahap pengamatan dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pengamatan di bantu oleh teman sejawat guru. Teknik pengamatan dilaksanakan menggunakan format lembar observasi terstruktur, serta penilaian dilakukan oleh satu *observer*.

Guru belum sepenuhnya melaksanakan langkah-langkah dalam penerapan pembelajaran model *Student Teams Achievement Division (STAD)* dengan media Ular Tangga (*snakes and ladders game*), terutama langkah awal, yaitu penentuan anggota diskusi, secara heterogen. Hal ini belum dilaksanakan secara tertib, sehingga situasi kelas masih gaduh dalam penentuan anggota diskusi.

Pada langkah selanjutnya, guru masih belum bisa menguasai kelas sehingga pada saat kegiatan diskusi kelompok belum terlaksana dengan baik karena manajemen waktu yang kurang baik.

Selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *STAD* berbantuan ular tangga, siswa diamati oleh guru mengenai partisipasi aktif dan melaksanakan tes angket minat siswa. Dari hasil pengamatan didapat data hasil partisipasi aktif dan minat belajar sejarah

Proses eksperimen inovasi pembelajaran dilakukan pengamatan terhadap partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Selama proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran STAD berbantuan ular tangga, siswa diamati oleh guru dan dicatat dalam lembar observasi aktivitas motivasi.

Sesuai dengan analisis dari teman sejawat, hasil tindakan *post-test* dan observasi pada siklus 1, penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* dengan media Ular Tangga (*snakes and ladders game*) belum sesuai dengan yang diharapkan. Namun demikian, siswa merasa senang dengan model pembelajaran ini karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru saja.

Kualitas pembelajaran pada Siklus 1 juga masih terdapat banyak kekurangan, antara lain: guru belum sepenuhnya menerapkan langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran model *Student Teams Achievement Division (STAD)* dengan media Ular Tangga (*snakes and ladders game*) dengan baik, terutama (1) pada awal pembelajaran apersepsi yang dilakukan guru kurang menarik, karena guru hanya menjelaskan dengan menggunakan papan tulis tanpa adanya visualisasi bagi peserta didik untuk mengamati lebih nyata, (2) Pada langkah belajar kelompok, guru belum menentukan anggota diskusi secara baik, manajemen kelas juga belum baik karena masih banyak siswa yang gaduh. Sebagian siswa belum bisa bekerja sama dengan baik dalam diskusi berkelompok, masih kurangnya rasa ingin tahu siswa, dan siswa masih belum berani mengemukakan pendapatnya, (3) pada langkah kuis guru juga belum mengkondisikan siswa dengan baik, khususnya mengenai teknis posisi siswa saat bermain ular tangga, pada saat kuis guru kurang memberi kesempatan bertanya

tentang hal-hal yang belum diketahui siswa; untuk menjawab pertanyaan belum dapat terlaksana dengan baik karena manajemen waktu yang kurang.

Adapun menurut pendapat siswa, pembelajaran yang dilaksanakan sebenarnya menyenangkan. Akan tetapi, karena masih baru, siswa belum begitu memahami model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* dengan media Ular Tangga (*snakes and ladders game*).

Perencanaan tindakan siklus II dirancang berdasarkan hasil refleksi awal saat peneliti melaksanakan observasi awal. Adapun rencana pelaksanaan siklus II sebagai berikut (1) Mengidentifikasi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) serta menetapkan indikator mata pelajaran sejarah, (2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai indikator yang telah ditetapkan melalui langkah-langkah model pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* dengan Media Permainan Ular Tangga (*Snakes and Ladders Game*) dengan KD memahami materi, (3) Menyiapkan media Permainan Ular Tangga (*Snakes and Ladders Game*) yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, (4) Menyiapkan soal evaluasi dan lembar kerja kelompok, (5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati partisipasi aktif dan motivasi.

Pada pertemuan pembelajaran, guru mengawali sebagai langkah pertama pelajaran dengan menyampaikan apersepsi kepada siswa. Apersepsi yang disampaikan oleh guru berfungsi untuk mengingatkan siswa kembali tentang materi. Langkah kedua pembelajaran berbasis *Student-centered* dengan mengelompokkan siswa untuk bekerja sesuai kelompok menemukan dan menyelesaikan permasalahan yang telah terlampir pada lembar kerja peserta didik.



Langkah berikutnya yaitu kuis, langkah-langkah kuis yaitu guru menyiapkan media berupa ular tangga (*snakes and ladder games*), siswa diminta untuk duduk sesuai dengan anggota kelompoknya mengitari media tersebut. Guru mengatur posisi duduk kelompok supaya suasana kuis lebih kondusif dan siswa dapat dengan mudah mengikuti jalannya kuis. Pada tahap ini Guru memberikan pengarahannya peraturan kuis, yaitu setiap kelompok diwakili oleh 1 pion, total ada 4 pion, kelompok yang bermain terlebih dahulu ialah yang berhasil melempar dadu hingga hasilnya 12. Pion yang bermain secara berurutan melangkah sesuai dengan angka yang diperoleh dari hasil melempar dadu, ketika berhenti di sebuah angka, akan mendapatkan pertanyaan yang wajib dijawab, jika benar akan mendapat skor 10, jika salah 0 dan akan dijawab oleh pion berikutnya, pion melangkah berhenti di rambu-rambu tertentu harus mengikuti peraturan pada gambar, misal menyanyikan lagu nasional. Ketika pion berhenti di ekor ular maka ia harus mundur sesuai angka yang terdapat kepala ularnya dan tidak diberi pertanyaan, maka tidak ada tambahan skor.

Pada saat kegiatan kuis, kelompok yang memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan tidak diperbolehkan membuka sumber referensi apapun, namun harus di jawab berdasarkan pengetahuan siswa, bagi kelompok yang tidak dapat menjawab soal atau jawabannya kurang memuaskan, guru akan mempersilahkan kelompok lainnya untuk menjawab atau menambah jawaban. Kemudian guru akan mengonfirmasi jawaban siswa, bagi siswa yang kurang jelas dipersilahkan untuk bertanya.

Tahap berikutnya adalah skor pengembangan, pada tahap ini skor pengembangan diperoleh dari dua hal, skor pengembangan individu dan skor pengembangan kelompok, skor pengembangan individu diperoleh dari keaktifan masing-masing individu khususnya dalam menjawab pertanyaan, sedangkan skor pengembangan kelompok diperoleh dari hasil akumulasi skor diskusi kelompok dan kuis ular tangga. Kemudian Pion yang sampai ke garis *finish* terlebih dahulu akan mendapat skor 50, yang kedua 30, yang ke tiga 20 dan terakhir 10, pemenang diakumulasikan dari urutan melangkah, dan skor menjawab pertanyaan nilai kepada hasil diskusi kelompok. Kuis berupa pertanyaan siswa yang diajukan guru dan dijawab berdasarkan urutan oleh peserta didik. Peserta didik yang berhasil menjawab dengan benar diberikan skor yang ditulis di papan tulis.

Setelah guru menghitung skor perkembangan individu dan skor kelompok, guru mengumumkan kelompok yang memperoleh skor tertinggi, kegiatan ini disebut penghargaan. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok tersebut dan peserta didik yang memiliki skor tertinggi dalam kuis. Peserta didik yang memiliki skor tertinggi dalam kuis dinilai dari keaktifan selama kegiatan kuis berlangsung.

Sehingga dari hasil penelitian tersebut diketahui bahwa dengan media ular tangga melalui model pembelajaran tipe STAD dapat meningkatkan minat belajar siswa. Siswa merasa dengan model pembelajaran ini sangat menyenangkan sehingga sehingga minat belajar siswa semakin bertambah dalam belajar.

Model pembelajaran Student Team Achievement Division berbantu Media ular tangga ini tidak dapat digunakan pada proses belajar mengajar dengan metode

daring, hal ini dikarenakan media ular tangga ini para pemain harus melempar dadu. Sehingga tidak dapat digunakan pada model pembelajaran ini.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Penelitian ini penulis laksanakan ditengah pandemi Covid 19 sehingga penulis tidak dapat melakukan penelitian tindakan kelas secara langsung. Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan pada beberapa jurnal penelitian terdahulu sebanyak 10 jurnal penelitian terdahulu, maka diperoleh hasil penelitian bahwa penggunaan alat permainan edukatif ular tangga melalui model pembelajaran tipe STAD dapat membuat siswa lebih aktif sehingga meningkatkan minat dan prestasi belajar. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa keaktifan siswa saat pembelajaran menunjukkan kategori sangat aktif. Dari 10 jurnal penelitian yang diteliti bahwa hasil belajar siswa berbeda signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan dari hasil keabsahan data dari beberapa penelitian terdahulu mengenai menggunakan media ular tangga melalui model pembelajaran Tipe STAD dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sebesar 90%.

#### **B. Saran**

Dari hasil penelitian tersebut saran untuk guru yaitu dimana hendaknya Guru dapat mencoba untuk mengimplementasikan media pembelajaran ular tangga dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada kompetensi dasar yang lain yang terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Guru sebaiknya menambah pengetahuan atau wawasan lain yang lebih mutakhir saat

menjelaskan materi yang sedang dipelajari. Hal tersebut akan menambah minat siswa untuk meningkatkan aktivitas bertanya. Siswa sebaiknya dapat menumbuhkan dorongan dalam diri masing-masing untuk aktif dalam proses pembelajaran khususnya aktif dalam mengajukan pertanyaan terkait materi yang sedang dipelajari. Siswa sebaiknya meningkatkan aktivitas membaca materi yang sedang dipelajari untuk menambah pemahaman dalam diri masing-masing. Bagi Peneliti selanjutnya dapat menggunakan dan mengembangkan penelitian tindakan kelas berupa media pembelajaran ular tangga dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan minat belajar siswa akuntansi pada mata pelajaran Dasar-Dasar akuntansi dengan kompetensi dasar lain atau pada mata pelajaran akuntansi lainnya, sehingga dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, P. (2018). *Manajemen Sumber Daya Manusia (Teori, Konsep dan Indikator)*. Riau: Zanafa Publishing.
- Anggraini, D. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar IPS Pada Peserta Didik Kelas 2 SD. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1), 324-333.
- Anggun. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Utama.
- Dewi, T. L. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2091-2100.
- Djaali. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Febryna. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Isjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif. Meningkatkan kecerdasan antar peserta didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar .
- Khodijah. (2014). *Psikologi Belajar*. Palembang: IAIN Raden Fatah Press.
- Laa, N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 139-148.
- Lie, A. (2014). *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang*. Jakarta: Grasindo Widia Sarana.
- Mantra, I. (2013). *Filsafat Penelitian & Metode Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Belaja.
- Marta, F. N. (2015). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Edutcehnologia*, 3(2), 84-92.
- Nazir, M. (2013). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Ningtias, L. W. (2016). Penerapan Model Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (Stad) Disertai Lembar Kerja Siswa (LKS) Pada Pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(2), 170-176.
- Pujiono, E. (2017). Penerapan Model Student Team Achievement Division (Stad) Dengan Media Permainan Ular Tangga (Snakes And Ladders Game) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Pada Materi Kerajaan Hindu–Budha. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 213-221.
- Puspawati. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Minat dan Prestasi Belajar IPS pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Nomor 3 Legian–Badung. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasar*, 3(1), 1-9.
- Putri, A. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (Stad) Berbantu Media Ular Tangga Akuntansi. *Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia Edisi 2*, 5(2), 1-13.
- Rachman, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Koperatif Tipe STAD Menggunakan Media Ular Tangga Dalam Meningkatkanhasil Belajar Pada Mata Pelajaran Geografi Siswa Kelas XI IS Man Darul Ulum Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*, 2(3), 12-21.
- Rusman. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group .
- Sari, M. K. (2017). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Melalui Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum*, 5 (1), 80-88.
- Sears, D. O. (2012). *Social Psychology Fifth Edition (Alih Bahasa: Andryanto)*. Jakarta: Erlangga.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, E. R. (2013). *Cooperative Learning Teori, Riset Dan Praktik*. Bandung: Nusa.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R& D*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Syahrial. (2016). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar .

Walgito, B. (2013). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi.

Zed, M. (2012). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Zuhdi. (2014). *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: UNY Pres.



**Lampiran 1****DAFTAR RIWAYAT HIDUP****Data Pribadi :**

Nama : Agus Wiranda  
NPM : 1602070045  
Tempat dan Tanggal Lahir : Bandar Siantar, 15 Agustus 1999  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Agama : Islam  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat : Marendal 1 Pasar VII  
Anak Ke : 1 dari 3 Bersaudara

**Nama Orang Tua :**

Nama Ayah : Pariadi  
Nama Ibu : Ambar Sari  
Alamat : Desa Tandan sari Kec. Tapung Hilir

**Pendidikan Formal :**

1. SD Impres 097325 Bandar Siantar Tamat Tahun 2010
2. SMP Islamiyah Gajing Tamat Tahun 2013
3. SMK Negeri 1 Kandis Tamat Tahun 2016
4. Tahun 2016-2020, Tercatat sebagai Mahasiswa Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Akuntansi di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Medan, 08 Oktober 2020

Hormat Saya



**AGUS WIRANDA**

## Lampiran 2

## Desain Media Pembelajaran Ular Tangga



## Kartu Soal Media Pembelajaran Ular Tangga

<p><b>2</b> <b>ULAR-TANGGA</b> <i>Smart Accounting</i></p> <p>Jika diketahui bahwa akhir periode akuntansi PT.MAYA adalah bulan juli, maka jurnal penyesuaian dibuat pada tanggal ?</p>	<p><b>3</b> <b>ULAR-TANGGA</b> <i>Smart Accounting</i></p> <p>Transaksi yang tidak perlu untuk dibuat jurnal penyesuaian adalah ?</p>
---	---

4

**ULAR-TANGGA** *Smart Accounting*

Tanggal 2 Desember 2018 Neraca saldo akun asuransi menunjukkan nilai Rp. 3.600.000. dan pada akhir periode, informasi saldo akun menunjukkan tersisa sebanyak Rp. 3.000.000.

6

**ULAR-TANGGA** *Smart Accounting*

Gaji karyawan di bulan Desember 2006, baru akan dibayarkan tanggal 3 Januari 2007 sebesar Rp 3.500.000,00. Maka jurnal penyesuaiannya adalah...

7

**ULAR-TANGGA** *Smart Accounting*

Pada akhir periode yang masih memungkinkan terdapat sejumlah pendapatan jasa yang belum diterima pembayarannya. Contoh soal, diakhir periode pendapatan yang wajib diterima pembayarannya sebesar Rp 4.000.000.

8

**ULAR-TANGGA** *Smart Accounting*

Untuk contoh kasus lainya, contohnya sebuah perusahaan menerima bunga bank sebanyak dua kali dalam satu tahun, yakni pada 1 April dan 1 Oktober sebanyak Rp 120.000,- Jadi sampai tanggal 31 Desember perusahaan itu masih harus menerima pendapatan bunga untuk 3 bulan Oktober, November, dan Desember yang harus diterima dengan begitu perlu dibuat penyesuaian

9

**ULAR-TANGGA** *Smart Accounting*

Selama suatu periode akuntansi terjadi beberapa pembelian perlengkapan kantor sehingga tercatat dalam neraca saldo "akun perlengkapan kantor" senilai Rp 17.000.000,- lalu lewat pemeriksaan fisik di akhir periode diperoleh persediaan perlengkapan sebesar Rp 3.200.000,-

10

**ULAR-TANGGA** *Smart Accounting*

Telah dibeli kendaraan dengan harga Rp100.000.000,- yang mempunyai umur secara ekonomis dalam kurun 10 tahun dan tidak terdapat nilai residu di akhir umur ekonomisnya, nilai penyusutan kendaraan itu pertahun bisa dihitung seperti ini Penyusutan Tahunan =  $1/10 \times \text{Rp } 100.000.000,- = \text{Rp } 10.000.000,-$

11

**ULAR-TANGGA** *Smart Accounting*

Nilai saldo akun perlengkapan dalam neraca saldo berjumlah Rp.1.000.000 pada posisi debit. Pada akhir periode, sedang jumlah perlengkapan yang masih ada adalah sebesar Rp.400.000,-

12

**ULAR-TANGGA** *Smart Accounting*

Perusahaan masih mempunyai wesel tagih yang harus diterima sebesar Rp.150.000

**13** **ULAR-TANGGA** *Smart Accounting*

Nilai saldo sewa diterima dimuka menunjukkan jumlah sebesar Rp.18.000.000 pada posisi kredit. Sewa berjangka waktu dari 1 april 2017 sampai dengan 1 april 2018.

**15** **ULAR-TANGGA** *Smart Accounting*

Upah dan gaji karyawan yang belum dibayarkan di bulan Desember 2017 sejumlah Rp.2.400.000

**16** **ULAR-TANGGA** *Smart Accounting*

Nilai saldo asuransi dibayar dimuka pada neraca slado sejumlah Rp.2.400.000 pada posisi debit. Asuransi digunakan untuk membayar dari tanggal 1 Mei 2017 sampai dengan 1 Mei 2018.

**17** **ULAR-TANGGA** *Smart Accounting*

Penggunaan peralatan toko menyebabkan penyusutan peralatan toko sebesar Rp.4.000.000

**19** **ULAR-TANGGA** *Smart Accounting*

5 % dari nilai jumlah piutang dagang sebesar Rp.50.000.000 diperkirakan tidak dapat ditagih, hal ini karena perusahaan kreditor bangkrut.

**20** **ULAR-TANGGA** *Smart Accounting*

Nilai persediaan barang dagang yang tercatat pada awal periode adalah sebesar Rp.15.000.000. persediaan barang dagang di akhir periode yang tersisa di gudang adalah sebesar Rp.20.000.000.

**21** **ULAR-TANGGA** *Smart Accounting*

Jelaskan pengertian ayat jurnal penyesuaian!

**24** **ULAR-TANGGA** *Smart Accounting*

jelaskan fungsi jurnal penyesuaian!



**25** **ULAR-TANGGA** *Smart Accounting*

Tuliskan akun-akun apa saja yang terdapat dalam jurnal penyesuaian!

**26** **ULAR-TANGGA** *Smart Accounting*

Tuliskan pengertian persediaan barang dagangan!

**27** **ULAR-TANGGA** *Smart Accounting*

Membayar premi asuransi (Insurance Expense) Rp1.200.000 untuk periode 2 Februari 2017 s/d 2 Februari 2018. Maka pada saat ayat jurnal penyesuaian dibuat pada bulan Desember, premi yang dibayarkan baru sebesar  $(1.200.000 : 12 \text{ bulan}) = \text{Rp}100.000/\text{bulan} \times 10 \text{ bulan}$  (sampai Desember) maka diperoleh angka Rp1.000.000. menggunakan pendekatan neraca!

**28** **ULAR-TANGGA** *Smart Accounting*

Saldo pada akun perlengkapan yang berada di neraca saldo sebesar Rp. 20.000.000. Pada akhir periode informasi menunjukkan perlengkapan yang masih tersisa sebesar Rp. 10.000.000, artinya perusahaan sudah melakukan pemakaian perlengkapan tersebut sebesar  $\text{Rp. } 20.000.000 - \text{Rp. } 10.000.000 = \text{Rp. } 10.000.000$ , jadi dalam catatan terjadi penambahan beban perlengkapan dan mengurangi perlengkapan sebesar Rp. 10.000.000. kerjakan jurnal penyesuaian dari transaksi di atas!

**29** **ULAR-TANGGA** *Smart Accounting*

Membayar premi asuransi (Insurance Expense) Rp1.200.000 untuk periode 2 Februari 2017 s/d 2 Februari 2018. Maka pada saat ayat jurnal penyesuaian dibuat pada bulan Desember, premi yang dibayarkan baru sebesar  $(1.200.000 : 12 \text{ bulan}) = \text{Rp}100.000/\text{bulan} \times 10 \text{ bulan}$  (sampai Desember) maka diperoleh angka Rp1.000.000. menggunakan pendekatan laba rugi.

**30** **ULAR-TANGGA** *Smart Accounting*

Gaji pegawai yang masih harus dibayar bulan Desember Rp300.000. dari transaksi tersebut buatlah jurnal penyesuaian.





**43** **ULAR-TANGGA** *Smart Accounting*

CV JAYA Yogyakarta NO. BUKTI : 01/ BM/12  
TANGGAL : 30 September 2012

Perhitungkan jumlah biaya sewa dibayar dimuka , dengan rincian sebagai berikut :

- Besarnya biaya sewa yang dibayarkan adalah 3.000.000,-
- Pembayaran sewa berlaku untuk jangka waktu 6 bulan

Dibukukan Dibuat  
Akuntansi Keuangan

**45** **ULAR-TANGGA** *Smart Accounting*

CV JAYA Yogyakarta NO. BUKTI : 01/ BM/12  
TANGGAL : 30 September 2012

BUKTI MEMORIAL

Besarnya biaya listrik dan air belum dibayarkan sebesar Rp 670.000,-

Dibukukan Dibuat  
Akuntansi Keuangan

**46** **ULAR-TANGGA** *Smart Accounting*

CV JAYA Yogyakarta NO. BUKTI : 01/ BM/12  
TANGGAL : 31 Oktober 2012

BUKTI MEMORIAL

Pendapatan yang masih harus diterima adalah sebesar Rp 2.500.000,-

Diberikan Dibuat  
Akuntansi Keuangan

**47** **ULAR-TANGGA** *Smart Accounting*

Tanggal 1 September 2012 dibeli gedung seharga Rp 150.000.000,- diketahui besarnya penyusutan pertahun 10% dari harga perolehan, besarnya penyusutan tanggal 31 Desember 2012 adalah . . . . .

**48** **ULAR-TANGGA** *Smart Accounting*

CV JAYA Yogyakarta NO. BUKTI : 01/ BM/12  
TANGGAL : 31 Oktober 2012

Dibeli perlengkapan seharga Rp 800.000,-. Dengan rincian sebagai berikut :

- Perlengkapan yang tersisa adalah Rp 350.000

Dibukukan Dibuat  
Akuntansi Keuangan

**50** **ULAR-TANGGA** *Smart Accounting*

CV JAYA Yogyakarta NO. BUKTI : 01/ BM/12  
TANGGAL : 31 Oktober 2012

Perhitungkanlah besarnya penyusutan kendaraan , dengan rincian sebagai berikut :

- Harga perolehan kendaraan Rp 25.000.000,-  
• Besarnya penyusutan setiap bulan adalah 2%

Dibukukan Dibuat  
Akuntansi Keuangan



## Lampira 3



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Form : K - 1

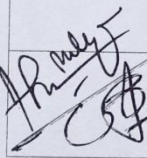

Kepada Yth: Ibu Ketua & Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Akuntansi  
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Agus Wiranda  
 NPM : 1602070045  
 Prog. Studi : Pendidikan Akuntansi  
 Kredit Kumulatif : 140 SKS

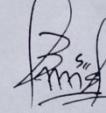
IPK= 3,71

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Model Pembelajaran Tipe <i>Quiz Team</i> terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi di SMK BM Panca Budi 2 Medan Tahun Ajaran 2019/2020	
	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Time Token</i> terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi di SMK BM Panca Budi 2 Medan Tahun Ajaran 2019/2020	
	Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK BM Panca Budi 2 Medan Tahun Ajaran 2019/2020	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 24 Februari 2020

Hormat Pemohon,




Agus Wiranda

Keterangan:

- Dibuat rangkap 3 :- Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 4



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Form K-2

Kepada : Yth. Ibu Ketua/Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Akuntansi  
 FKIP UMSU

*Assalamu 'alaikum Wr, Wb*

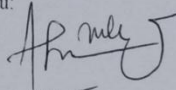
Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Agus Wiranda  
 NPM : 1602070045  
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

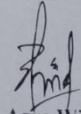
Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Minat Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Siswa Kelas X Akuntansi SMK BM Panca Budi 2 Medan Tahun Ajaran 2019/2020

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

1. Pipit Putri Hariani MD, S.Pd, M.Si 

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 24 Februari 2020  
 Hormat Pemohon,  
  
 Agus Wiranda

Keterangan  
 Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan / Fakultas  
 - Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi  
 - Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

## Lampiran 5

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

---

Nomor : **413** /IL.3-AU /UMSU-02/F/2020  
Lamp : ---  
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal  
Dan Dosen Pembimbing**

*Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Agus Wiranda  
N P M : 1602050045  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Minat Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Siswa Kelas X Akuntansi SMK BM Panca Budi 2 Medan Tahun Ajaran 2019/2020

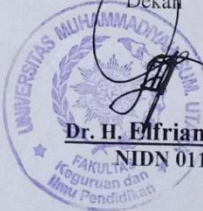
Pembimbing : Pipit Putri Hariani.,MD.,S.Pd.,M.Si

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedomen kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **24 Februari 2021**

Medan, 30 Jumadil Akhir 1441 H  
24 Februari 2020 M

Wassalam  
Dekan

  
**Dr. H. Efrianto .,M.Pd.**  
NIDN 0115057302


Dibuat rangkap 4 (Empat) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan :

**WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



## Lampiran 6



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

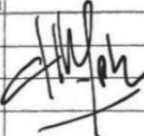
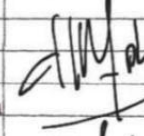
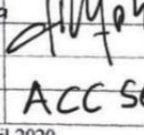
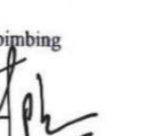
---

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**


Nama : Agus Wiranda  
 NPM : 1602070045  
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK BM Panca Budi 2 Medan Tahun Ajaran 2019/2020

Dosen Pembimbing : Pipit Putri Hariani MD, S.Pd, M.Si

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
12 Maret 2020	- Perbaiki Pendahuluan di Sesuaikan dengan variabel di teuti - Bab 2 dan Bab 3 Gunakan pendapat / teori ahli yang relevan - Perbaiki Sistematika Penulisan	
16 Maret 2020	- Konsultasi Mengenai desain Media Pembelajaran Ular tangga	
06 April 2020	- Bab 3 di bagian jenis penelitian dan Lay Out Angket harus di tertera kan	
14 April 2020	- Lengkapi daftar pustaka dan perbaiki Cara penulisan nya	
20 April 2020	- Proposal sudah layak untuk di Seminar kan.	ACC Seminar


Medan, April 2020

Ketua Program Studi  
Pendidikan Akuntansi



(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Dosen Pembimbing



(Pipit Putri Hariani MD, S.Pd, M.Si)

## Lampiran 7



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

## SURAT KETERANGAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Agus Wiranda  
 NPM : 1602070045  
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi pada :

Hari : Rabu  
 Tanggal : 29 April 2020

Dengan Judul Proposal :

**"Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD terhadap Peningkatan Minat Belajar"**

Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan/diberikan Kepada Mahasiswa yang bersangkutan, semoga Bapak/Ibu Pimpinan Fakultas dapat segera mengeluarkan surat izin riset mahasiswa tersebut. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik kami ucapkan banyak terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Dikeluarkan di : Medan

Pada Tanggal : 01 Juni 2020

Wassaalam  
 Ketua Program Studi  
 Pendidikan Akuntansi

  
 Dr. Ijah Mulyani Sihotang.,M.SI

## Lampiran 8



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL  
PRODI PENDIDIKAN AKUNTANSI**

Pada hari ini Rabu Tanggal 29 April 2020 telah diselenggarakan Seminar Prodi Pendidikan Akuntansi menerangkan bahwa:

Nama : AGUS WIRANDA  
NPM : 1602070045  
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK BM Panca Budi 2 Medan Tahun Ajaran 2019/2020

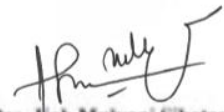
Disetujui/tidak disetujui\*)

No	Argument/Komentar/Saran
Judul	Ditinjau kembali, kalau mau digunakan itu juga perbaikan.
Bab I	Tambahkan kei jumlah untuk mempertajam fenomena
Bab II	teori minat ditambahkan, kasangka konsep diganti
Bab III	Variabel, desain, instrumen, test tidak perlu ada.
Lainnya	Analisis data, Peng. data., Daftar pustaka
Kesimpulan	<input type="checkbox"/> Disetujui <input type="checkbox"/> Ditolak <input type="checkbox"/> Disetujui Dengan Adanya Perbaikan

Medan, 29 April 2020

**TIM SEMINAR**

Ketua,

  
Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si  
Pembimbing,

  
Pipit Putri Hariani M.D., S.Pd., M.Si


Sekretaris,

  
Dr. Faisal Rahman Hlongoran, M.Si  
Pembahas,

  
Dra. Fatmawarni, MM




## Lampiran 9



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---



**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan dibawah ini :


Nama Lengkap : Agus Wirananda  
 N.P.M : 1602070045  
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
 Judul Proposal : Analisis Media Pembelajaran Ular Tangga Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dalam Meningkatkan Minat Belajar

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 14 Agustus 2020  
 Hormat saya  
 Yang membuat pernyataan,



**Agus Wirananda**

## Lampiran 10



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Muchtar Basri, BA No.3 Medan Telp. (061) 661905 Ext, 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Kepada: Yth. Ibu Ketua/Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Akuntansi  
FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Skripsi**

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Agus Wiranda  
N.P.M : 1602070045  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga dengan Menggunakan Model  
Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD terhadap Minat Belajar Siswa  
Kelas X Akuntansi SMK BM Panca Budi 2 Medan  
Tahun Ajaran 2019/2020

Menjadi:

Analisis Media Pembelajaran Ular Tangga Dengan Menggunakan  
Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad dalam  
Meningkatkan Minat Belajar

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Menyetujui :

Dosen pembimbing

Pipit Putri Hariani MD, S.Pd., M.Si

Medan, 08 Mei 2020

Hormat Pemohon, Pendidikan

Agus Wiranda

Diketahui Oleh:  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Akuntansi

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si



## Lampiran 11



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

### PENGESAHAN PROPOSAL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Prodi Pendidikan Akuntansi Yang  
 Diselenggarakan Pada Hari Rabu Tanggal 29 April 2020 Mencerangkan Bahwa:

Nama : AGUS WIRANDA  
 NPM : 1602070045  
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
 Judul Proposal : Analisis Media Pembelajaran Ular Tangga Dengan  
 Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe  
 STAD Dalam Meningkatkan Minat Belajar

Proposal dinyatakan syah dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke skripsi

Medan, 25 juli 2020

#### TIM SEMINAR

Ketua

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Pembimbing

(Pipit Putri Hariani, M.Pd., M.Si)

Sekretaris

(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

Pembahas

(Dra. Fatmawarni, M.M)

## Lampiran 12



**UMSU**  
Bila merujuk surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400  
 Website: <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@yahoo.co.id](mailto:fkip@yahoo.co.id)

---

Nomor : 1135/II.3/UMSU-02/F2020  
 Lamp. : --  
 H a l : **Mohon Izin Riset**

Medan, 26 Syawal 1441 H  
 18 Juli 2020 M

Kepada Yth.:  
 Bapak/Ibu **Kepala Perpustakaan UMSU**  
 Di  
 Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat yang Bapak/Ibu Pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

N a m a : **Agus Wiranda**  
 NPM : 1602070045  
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
 Judul Penelitian : Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Peningkatan Minat Belajar

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.  
 Wassalamu'alikum Warahmatullahi Barakatuh




Dekan  
**Dr. H. Elfrianto S.Pd., M.Pd.**  
 NIDN : 0115057302

Tembusan :  
 - Pertinggal

Jika anda melakukan riset hendaknya anda memperhatikan prosedur keselamatan dimasa Pandemi Covid-19, jangan terlalu memaksakan diri, utamakan keselamatan. #dirumahaja.

## Lampiran 13



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**UPT PERPUSTAKAAN**

Jl. Kapt. Mukhtar Basri No. 3 Telp. 6624567 - Ext. 113 Medan 20238  
 Website: <http://perpustakaan.umsu.ac.id>

---

**SURAT KETERANGAN**  
 Nomor: *B.N.*/KET/II.8-AU/UMSU-P/M/2020

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

<b>Nama</b>	<b>: Agus Wiranda</b>
<b>NPM</b>	<b>: 1602070045</b>
<b>Univ./Fakultas</b>	<b>: UMSU/ Keguruan dan Ilmu Pendidikan</b>
<b>Jurusan/P.Studi</b>	<b>: Pendidikan Akuntansi/ S1</b>


adalah benar telah melakukan kunjungan/penelitian pustaka guna menyelesaikan tugas akhir / skripsi dengan judul :

***"Analisis Media Pembelajaran Ular Tangga Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dalam Meningkatkan Minat Belajar"***

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 23 Zulhijjah 1441 H  
 13 Agustus 2020 M

Kepala UPT Perpustakaan,



**Muhammad Arifin, S.Pd, M.Pd**

## Lampiran 14



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umso.ac.id> E-mail: [fkip@umso.ac.id](mailto:fkip@umso.ac.id)

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Nama Lengkap : Agus Wiranda  
NPM : 1602070045  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Skripsi : Analisis Media Pembelajaran Ular Tangga Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dalam Meningkatkan Minat Belajar

Tanggal	Materi Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
01/07-2020	~ Pengutipan dengan mendeley		
19/07-2020	~ Struktur Skripsi ~ Istilah tata tulisan		
21/07-2020	~ Data Penelitian ~ Teori Pembelajaran Jarak Jauh ~ Analisis Data Kualitatif		
27/07-2020	~ Jurnal diatas tahun 2014 ~ Pembahasan Hasil Penelitian ~ Kesimpulan dan Saran		
03/08-2020	ACC Sidang		

Medan, 03 Agustus 2020

Diketahui oleh :  
Ketua Program Studi

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Dosen Pembimbing

(Pipit Putri Hariani M.Pd., M.Si)



## Lampiran 15

### Analisis Media Pembelajaran Ular Tangga Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dalam Meningkatkan Minat Belajar/ Prodi: Pendidikan Akuntansi

## ORIGINALITY REPORT

<b>22%</b> SIMILARITY INDEX	<b>22%</b> INTERNET SOURCES	<b>2%</b> PUBLICATIONS	<b>9%</b> STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

## PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>eprints.uny.ac.id</b> Internet Source	<b>8%</b>
<b>2</b>	<b>www.scribd.com</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>eprints.umm.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>media.neliti.com</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>journal.unnes.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>webmediapembelajaran.wordpress.com</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>repository.umy.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>repository.unpas.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>

<b>9</b>	<b>unmas-library.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>10</b>	<b>digilib.unila.ac.id</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>11</b>	<b>www.coursehero.com</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>12</b>	<b>documents.mx</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>13</b>	<b>repository.radenintan.ac.id</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>14</b>	<b>eprints.walisongo.ac.id</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>15</b>	<b>Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia</b> Student Paper	<b>&lt;1%</b>
<b>16</b>	<b>repository.uinjkt.ac.id</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>17</b>	<b>lib.unnes.ac.id</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>