

**EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN *STUDENT TEAMS*  
*ACHIEVEMENT DIVISION* BERBANTUAN MEDIA  
*JEOPARDY GAMES* TERHADAP KEMAMPUAN  
PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA KELAS V  
SDN KLEPU 05**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Oleh**

**Annisa Ulfi Aulia**

**34302100039**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG**

**2025**

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

### LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION* (STAD) TERINTEGRASI *JEOPARDY GAMES* TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA KELAS V SDN KLEPU 05**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

Annisa Ulfi Aulia

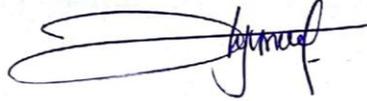
34302100039

Menyetujui untuk diajukan pada ujian sidang skripsi

Mengetahui,  
Ketua Program Studi,

Pembimbing

  
Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd  
NIK 211312012

  
Dr. Yunita Sari, S.Pd., M.Pd  
NIK 211315025

# LEMBAR PENGESAHAN

## LEMBAR PENGESAHAN

### EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION* BERBANTUAN MEDIA *JEOPARDY GAMES* TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA KELAS V SDN KLEPU 05

Disusun dan Diperiapkan Oleh

**Annisa Ulfi Aulia**

34302100039

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 19 Mei 2025

Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai  
Persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

#### SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Nuhyal Ulia, M.Pd

NIK 211315026

Penguji 1 : Dr. Yulina Ismiyanti, M.Pd

NIK 211314022

Penguji 2 : Sari Yustiana, M.Pd

NIK 211316029

Penguji 3 : Dr. Yunita Sari, M.Pd

NIK 211315025

Semarang, 23 Mei 2025

Universitas Islam Sultan Agung  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Dekan,



**Dr. Muhamad Afandi, M.Pd., M.H**

NIK 211313015

## PERNYATAAN KEASLIAN

### PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Annisa Ulfi Aulia

NIM : 34302100039

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul:

**Efektivitas Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) Terintegrasi *Jeopardy Games* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SDN Klepu 05**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 12 April 2025

Yang membuat pernyataan,



Annisa Ulfi Aulia

NIM 34302100039

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan) tetaplah bekerja keras (untuk urusan lain). Dan hanya kepada Tuhanmu lah engkau berharap”

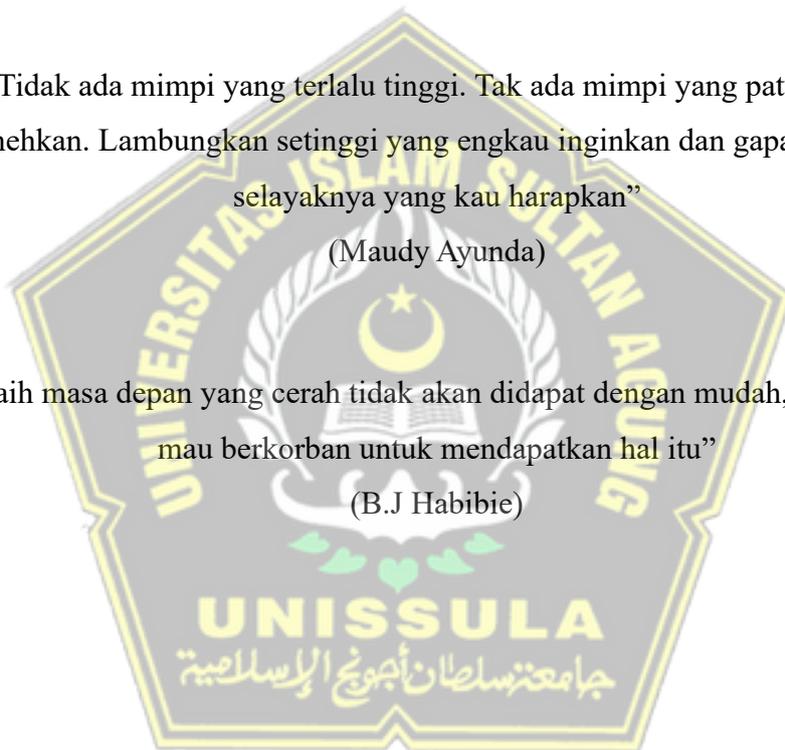
(QS. Al – Insyirah 6-8)

“Tidak ada mimpi yang terlalu tinggi. Tak ada mimpi yang patut untuk diremehkan. Lambungkan setinggi yang engkau inginkan dan gapailah dengan selayaknya yang kau harapkan”

(Maudy Ayunda)

“Meraih masa depan yang cerah tidak akan didapat dengan mudah, kamu harus mau berkorban untuk mendapatkan hal itu”

(B.J Habibie)



## Persembahan

Dengan seluruh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala Rahmat dan karunia-Nya, saya dapat menempuh perjalanan perkuliahan hingga sejauh ini, sampai dimana saya dapat menyelesaikan tugas skripsi ini.

1. Saya persembahkan skripsi ini untuk keluarga saya terutama ibu saya yang telah mendukung penuh proses skripsi ini dari awal hingga akhir dengan penuh cinta dan kasih sayang serta turut memberikan semangat dan menjadi sumber inspirasi dan kekuatan yang besar. Untuk ayahanda terkasih meskipun raganya sudah tidak lagi di sisi, namun semangat dan kasih sayangnya abadi dalam setiap langkahku.
2. Untuk rekan seperjuangan saya terimakasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang senantiasa kalian berikan selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Tidak lupa saya persembahkan kepada seluruh pihak Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberi saya banyak kesempatan untuk menempuh pendidikan dan berproses menjadi pribadi yang lebih baik.
4. Terakhir, terima kasih kepada diriku sendiri, sang pemilik impian. Terima kasih atas keteguhan hati untuk terus melangkah, melampaui keraguan, dan tetap berdiri tegak demi impian yang seringkali terasa begitu jauh. Hargailah setiap langkah yang telah kau ambil, setiap air mata yang jatuh, dan setiap senyuman yang terukir. Berbahagialah dengan dirimu, jadikan kehadiranmu di dunia ini sebagai anugrah, dan jangan pernah ragu akan rencana indah yang telah Allah siapkan. Semoga setiap langkahmu dibimbing oleh kebaikan, diberkahi oleh ridha-Nya, dan senantiasa dalam lindungan-Nya yang Maha Kuasa.

## ABSTRAK

Aulia, Annisa Ulfi. 2025. Efektivitas Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantuan Media *Jeopardy Games* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SDN Klepu 05, *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing: Dr. Yunita Sari, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran STAD berbantuan media *Jeopardy Games* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi pecahan, menggunakan metode kuantitatif dengan desain *pre-experimental design (no-design)* jenis *one group pretest posttest design*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Klepu 05 sebanyak 28 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal uraian yang terdiri dari 10 soal pretest dan 10 soal posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika siswa setelah diberikan perlakuan, yaitu dari 50,75 pada pretest menjadi 69,57 pada posttest. Berdasarkan hasil perhitungan uji paired sample t-test melalui SPSS menyatakan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang mengindikasikan sig. (2-tailed)  $< \alpha$  (0,05), maka  $H_0$  ditolak. Berdasarkan analisis uji gain yang membandingkan skor pretest dan posttest, menghasilkan rata-rata 0,68 dengan kategori sedang untuk peningkatan dan kategori efektif untuk keefektifan. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran STAD berbantuan media *Jeopardy Games* efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V SDN Klepu 05.

**Kata Kunci:** Efektivitas, STAD, Matematika, *Jeopardy Games*.

## **ABSTRAK**

*Aulia, Annisa Ulfi. 2025. Effectiveness of Student Teams Achievement Division (STAD) Learning Model Integrated with Jeopardy Games on Mathematics Problem Solving Ability of Grade V Students of SDN Klepu 05, Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education, Sultan Agung Islamic University. Advisor: Dr. Yunita Sari, S.Pd., M.Pd.*

*This research aims to determine the effectiveness of the learning model integrated with Jeopardy Games on students' mathematical problem-solving abilities in fraction material, using a quantitative method with a pre-experimental design (no-design) of the one group pretest-posttest type. The sample in this study consisted of 28 fifth-grade students from SDN Klepu 05. The instrument used in this research was a set of essay questions consisting of 10 pretest questions and 10 posttest questions. The research results showed that there was an increase in the average mathematical problem-solving ability of students after being given treatment, from 50.75 in the pretest to 69.57 in the posttest. Based on the paired sample t-test calculation using SPSS, the sig. (2-tailed) value was 0.000, which indicates that sig. (2-tailed) < 0.05, and therefore  $H_0$  was rejected. Based on the gain test analysis comparing pretest and posttest scores, an average of 0.68 was obtained, with a moderate category for improvement and an effective category for effectiveness. Therefore, it can be concluded that the STAD learning model integrated with Jeopardy Games is effective in improving the mathematical problem-solving abilities of fifth-grade students at SDN Klepu 05.*

**Keyword:** Effectiveness, STAD, Math, Jeopardy.

## KATA PENGANTAR

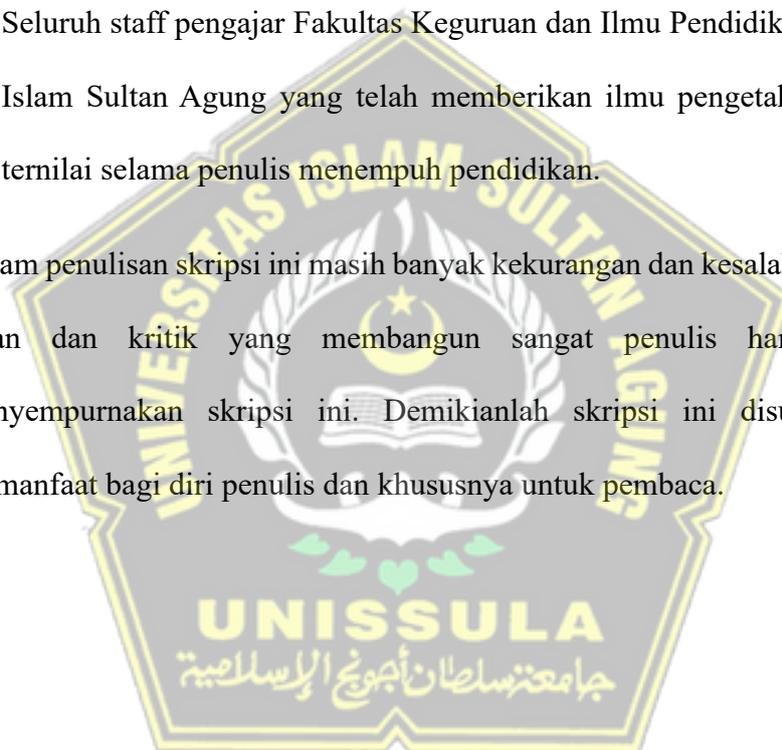
Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena atas berkah, rahmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantuan Media *Jeopardy Games* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SDN Klepu 05”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu tugas akademik yang merupakan kewajiban mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung khususnya bagi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Gunarto, SH., M.Hum, selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang memberikan kesempatan untuk menimba ilmu di Universitas Islam Sultan Agung.
2. Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

3. Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd, selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memberikan kesempatan untuk belajar di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Dr. Yunita Sari, S.Pd., M.Pd, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Seluruh staff pengajar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang tak ternilai selama penulis menempuh pendidikan.

Dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, karena itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan untuk menyempurnakan skripsi ini. Demikianlah skripsi ini disusun, semoga bermanfaat bagi diri penulis dan khususnya untuk pembaca.



Semarang, 12 April 2025

Annisa Ulfi Aulia  
NIM 34302100039

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Pembatasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II.....	11
KAJIAN PUSTAKA .....	11
A. Kajian Teori.....	11
B. Penelitian yang Relevan .....	22
C. Kerangka Berpikir.....	24
D. Hipotesis.....	27
BAB III .....	28

METODE PENELITIAN.....	28
A. Desain Penelitian.....	28
B. Populasi dan Sampel .....	29
C. Teknik Pengumpulan Data .....	30
D. Instrumen Penelitian.....	30
E. Teknik Analisis Data .....	31
F. Jadwal Penelitian.....	42
BAB IV .....	44
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Deskripsi Data Penelitian.....	44
B. Hasil Analisis Data Penelitian.....	47
C. Pembahasan.....	52
BAB V.....	62
PENUTUP.....	62
A. Kesimpulan .....	62
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN.....	68

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 One Group Pretest Posttest Design .....	29
Tabel 3. 2 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas .....	34
Tabel 3. 3 Klasifikasi Koefisien Daya Pembeda .....	35
Tabel 3. 4 Klasifikasi Tingkat Kesukaran .....	36
Tabel 3. 5 Kriteria Gain Ternormalisasi .....	41
Tabel 3. 6 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan .....	42
Tabel 3. 7 Jadwal Penelitian .....	43
Tabel 4.1 Deskripsi Data Awal (Pretest) .....	45
Tabel 4.2 Deskripsi Data Akhir (Posttest) .....	46
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen .....	49
Tabel 4.4 Hasil Data Uji Normalitas .....	50



## DAFTAR GAMBAR

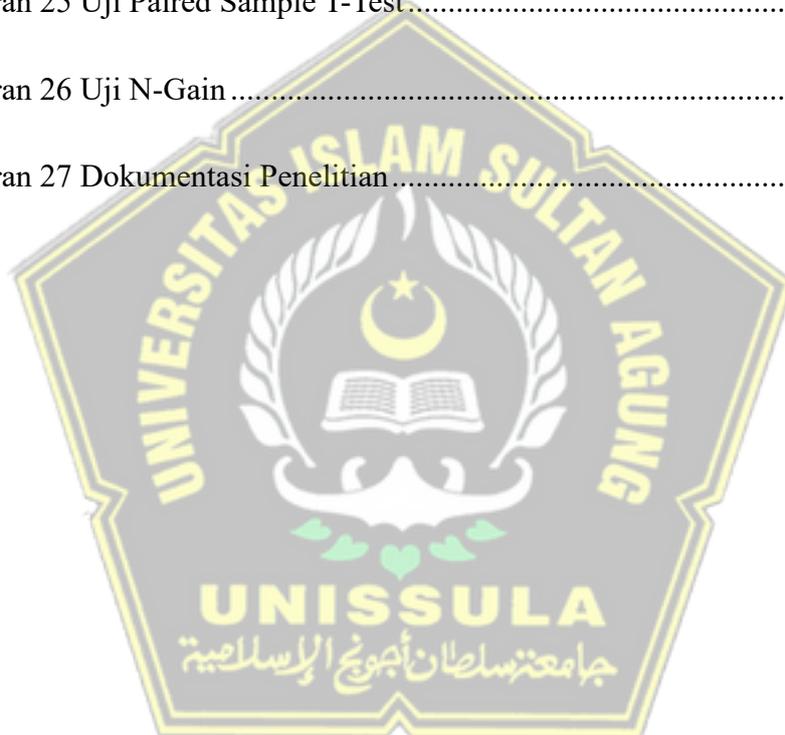
Gambar 2. 1 Jeopardy Games .....	17
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir .....	26
Gambar 4. 1 Capaian Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika..	55



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian Uji Instrumen Soal .....	68
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian Universitas .....	69
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian SDN Klepu 05.....	70
Lampiran 4 Rekapan Nilai Matematika Siswa.....	71
Lampiran 5 Lembar Observasi dan Wawancara .....	72
Lampiran 6 Modul Ajar Matematika .....	74
Lampiran 7 Kisi-Kisi Soal Instrumen Penelitian .....	91
Lampiran 8 Soal Instrumen Penelitian.....	93
Lampiran 9 Pedoman Penskoran dan Kunci Jawaban Soal Instrumen Penelitian	95
Lampiran 10 Hasil Jawaban Soal Instrumen.....	100
Lampiran 11 Soal Pretest .....	101
Lampiran 12 Hasil Jawaban Soal Pretest.....	102
Lampiran 13 Soal Posttest.....	103
Lampiran 14 Hasil Jawaban Soal Posttest .....	104
Lampiran 15 Rekapitulasi Hasil Uji Instrumen .....	105
Lampiran 16 Rekapitulasi Hasil Pretest.....	106
Lampiran 17 Rekapitulasi Hasil Posttest .....	107
Lampiran 18 Uji Validitas .....	108
Lampiran 19 Uji Reliabilitas.....	112

Lampiran 20 Daya Pembeda .....	113
Lampiran 21 Tingkat Kesukaran .....	114
Lampiran 22 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen .....	115
Lampiran 23 Hasil Pencapaian Indikator .....	116
Lampiran 24 Uji Normalitas .....	117
Lampiran 25 Uji Paired Sample T-Test .....	120
Lampiran 26 Uji N-Gain .....	121
Lampiran 27 Dokumentasi Penelitian .....	122



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan berbagai pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hidup di berbagai lingkungan dan situasi, yang memberikan dampak positif terhadap perkembangan setiap individu (Ujud et al., 2023). Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), disebutkan bahwa pendidikan adalah suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan kondisi serta proses belajar yang memungkinkan peserta didik aktif mengembangkan potensi diri. Pendidikan adalah salah satu sarana untuk menghasilkan generasi yang berkualitas dan mandiri. Oleh sebab itu, pendidikan harus memiliki standar yang tinggi (Artini, 2016).

Kualitas pendidikan menjadi hal yang sangat penting untuk dicapai. Upaya peningkatan kualitas pendidikan dan pengajaran harus terus dilakukan melalui peningkatan kualitas pembelajaran. Kualitas ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik secara umum maupun spesifik, seperti kurikulum, kebijakan pendidikan, sarana dan prasarana, penggunaan teknologi dan komunikasi dalam proses pendidikan, serta kualitas sumber daya manusia (Halawa & Mulyanti, 2023). Kurikulum di Indonesia terus mengalami penyesuaian seiring dengan perkembangan zaman, tuntutan global, dan kebutuhan dunia kerja, dengan tujuan membentuk generasi yang kompetitif, mandiri, dan berkarakter. Perkembangan

kurikulum dalam beberapa tahun terakhir mencerminkan perubahan pendidikan di era modern.

Kurikulum yang terakhir digunakan di Indonesia adalah Kurikulum 2013, yang berfokus pada peningkatan karakter siswa agar mampu berpikir kritis dan inovatif. Namun, karena dinilai belum sepenuhnya mencapai tujuan yang diharapkan, terjadi perubahan kembali dengan diterapkannya Kurikulum Merdeka, yang membawa konsep "merdeka belajar, merdeka bermain". Program ini muncul sebagai respons terhadap hasil penilaian *Programme for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2022, di mana Indonesia menempati peringkat 15 terendah. Berdasarkan hasil tersebut, Indonesia dinilai masih memiliki kekurangan, sehingga konsep Merdeka Belajar lebih menekankan pada literasi, numerasi, dan survei karakter. Tujuannya adalah agar kemampuan literasi tidak hanya berkaitan dengan membaca, tetapi juga kemampuan menganalisis teks. Numerasi tidak hanya berfokus pada materi matematika, tetapi juga penerapan konsep numerasi dalam kehidupan sehari-hari, baik secara individu maupun dalam masyarakat. Survei karakter bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa menerapkan nilai-nilai agama, Pancasila, serta nilai-nilai moral lainnya (M.iqbal et al., 2022).

Struktur kurikulum mencakup beberapa mata pelajaran wajib, salah satunya adalah matematika, dengan alokasi waktu yang tetap yaitu 180 jam per tahun. Namun, pelaksanaannya berbeda antara Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. Pada Kurikulum 2013, pembelajaran reguler dan proyek digabungkan dalam satu kesatuan dan tidak menggunakan sistem blok. Sementara itu, pada Kurikulum

Merdeka, pembelajaran reguler dan proyek dipisahkan, serta pelaksanaannya dilakukan melalui sistem blok (Malikah et al., 2022).

Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan secara berkelanjutan dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Sifat abstrak dari objek matematika seringkali menjadi tantangan tersendiri baik bagi pendidik maupun peserta didik dalam proses pembelajaran (Rohman & Ernawati, 2018). Matematika memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan. Dengan mempelajari matematika, siswa tidak hanya akan menguasai keterampilan berhitung, tetapi juga akan dilatih untuk berpikir secara logis, menganalisis informasi, dan memecahkan masalah secara sistematis. Hal ini sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di masa depan (Ritonga et al., 2023). Tujuan utama pembelajaran matematika adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir matematis yang kuat. Hal ini mencakup kemampuan kognitif siswa, seperti berpikir logis, kritis, dan kreatif, serta melatih keterampilan memecahkan masalah. Selain itu, pembelajaran matematika juga diharapkan dapat membentuk karakter siswa menjadi lebih baik (Ulia & Sari, 2018).

Tanpa disadari, konsep, keterampilan, dan penerapan matematika sering digunakan dalam aktivitas sehari-hari. Aturan-aturan matematika mengendalikan banyak aspek di sekitar, dan tanpa pemahaman yang baik tentang hal tersebut, berbagai tantangan dapat muncul dalam menjalani kehidupan (Kunwar, 2020). Pemahaman konsep matematika adalah kunci untuk belajar matematika secara efektif dan bermakna. Pemahaman konsep matematika peserta didik harus ditingkatkan karena merupakan salah satu faktor penting dalam pencapaian tujuan

pembelajaran dan peningkatan prestasi belajar siswa (Septian et al., 2020). Dengan memahami konsep, siswa tidak hanya akan mendapatkan nilai yang baik, tetapi juga akan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang akan bermanfaat sepanjang hidup mereka.

Kemampuan siswa Indonesia dalam menyelesaikan masalah matematika masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil studi *Trends in International Mathematics and Science Study Sains* (TIMSS) tahun 2018 yang menempatkan Indonesia pada peringkat ke-73 dari 79 negara, dengan skor rata-rata hanya 397. Selain itu, skor Indonesia dalam *Program for International Student Assessment* (PISA) juga belum menunjukkan peningkatan yang signifikan, karena terus berada di bawah angka 400. Temuan ini menunjukkan perlunya pembaruan dalam sistem pendidikan Indonesia, khususnya pada pembelajaran matematika yang berhubungan dengan kemampuan pemecahan masalah (Fauziah et al., 2022).

Hasil observasi yang telah dilakukan peneliti terhadap guru kelas V mengenai pembelajaran matematika di kelas V SDN Klepu 05 menunjukkan beberapa temuan. Pertama, metode pembelajaran yang sering digunakan, yaitu ceramah, tanya jawab, dan diskusi, belum optimal dalam mengaktifkan seluruh siswa. Partisipasi siswa dalam diskusi cenderung didominasi oleh siswa dengan kemampuan yang lebih baik. Kedua, model dan media pembelajaran yang digunakan belum mampu menarik perhatian siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Ketiga, kemampuan pemecahan masalah terhadap matematika masih rendah. Masih banyak ditemukan nilai yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Terdapat sekitar 15 siswa yang mendapatkan nilai yang kurang dari KKM

dari jumlah keseluruhan 28 siswa, sementara KKM pada mata pelajaran matematika di SDN Klepu 05 adalah 68. Hal ini disebabkan oleh luasnya cakupan materi matematika dan adanya proses berhitung serta menghafal rumus yang kompleks. Akibatnya, minat belajar siswa terhadap matematika cenderung rendah dan siswa merasa kesulitan dalam memahami konsep-konsep dan pemecahan masalah matematika.

Rendahnya minat dan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam mata pelajaran matematika merupakan tantangan yang umum ditemui. Persepsi bahwa matematika adalah mata pelajaran yang kompleks dan membosankan seringkali menjadi penghalang bagi siswa untuk mencapai potensi belajar mereka. Untuk mengatasi hal ini, perlu dikembangkan model pembelajaran yang dapat membangkitkan minat siswa, mempermudah pemahaman konsep, serta menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung (Suriat, 2022). Untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam mata pelajaran matematika, model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) dapat menjadi alternatif yang menarik. Model ini mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil, sehingga mereka dapat saling belajar dan berlomba untuk mencapai tujuan bersama.

Model pembelajaran STAD merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada kerja sama tim. Siswa dibagi menjadi kelompok heterogen yang terdiri dari siswa dengan kemampuan, latar belakang, dan gaya belajar yang berbeda-beda. Proses pembelajaran STAD melibatkan beberapa tahapan, mulai dari penyampaian materi oleh guru, diskusi kelompok, kuis individu, hingga pemberian

penghargaan kelompok sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama yang telah dilakukan (Wijaya & Arismunandar, 2018). Pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam pembelajaran matematika didasarkan pada keyakinan bahwa model ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif. Dengan STAD, diharapkan siswa tidak hanya menjadi penerima pasif informasi yang disampaikan guru, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui kerja sama dengan teman sekelompoknya (Jamdin et al., 2019). Dalam menerapkan model pembelajaran STAD, penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Permainan *Jeopardy* dapat menjadi media yang efektif untuk menguji pemahaman serta kemampuan pemecahan masalah siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Selain itu, permainan ini juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif.

*Jeopardy Game* merupakan suatu program kuis yang dirancang untuk mengasah kemampuan kognitif siswa dalam mengingat dan mengidentifikasi informasi secara cepat dan tepat. Diharapkan, melalui permainan ini, siswa dapat belajar secara mandiri dan meningkatkan kualitas pembelajarannya. Selain itu, *Jeopardy Game* juga berpotensi menjadi solusi alternatif bagi siswa yang mengalami kendala dalam proses belajar (Rahayu & Khairuddin, 2023). *Jeopardy Games* dengan format pertanyaan yang unik dan menantang dapat menjadi media yang sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Ketika diterapkan dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan, permainan ini

dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Dengan merancang soal-soal yang baik dan mengelola permainan dengan baik, dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mencapai prestasi yang lebih baik.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti melakukan suatu penelitian yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantuan Media *Jeopardy Games* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SDN Klepu 05” untuk mengetahui efektivitas kemampuan pemecahan masalah pada mata pelajaran matematika materi pecahan di kelas V SDN Klepu 05 setelah menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media pembelajaran *Jeopardy Games*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Metode pembelajaran konvensional seperti ceramah, tanya jawab, dan diskusi belum sepenuhnya berhasil melibatkan seluruh siswa dalam proses belajar-mengajar. Diskusi kelas sering kali didominasi oleh siswa dengan kemampuan akademik yang lebih unggul.
- b. Model dan media pembelajaran yang saat ini digunakan belum efektif dalam menstimulasi minat dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran.
- c. Kemampuan siswa dalam pemecahan masalah matematika, terutama yang berkaitan dengan materi pecahan masih belum optimal. Hal ini dipengaruhi

oleh banyaknya materi matematika yang harus dipelajari dan adanya perhitungan serta rumus yang rumit.

### **C. Pembatasan Masalah**

Setelah mengidentifikasi berbagai masalah, penelitian ini memutuskan untuk membatasi ruang lingkup penelitian pada tiga permasalahan dominan, yaitu: rendahnya hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal-soal pemecahan masalah matematika pada materi pecahan, kurangnya keberagaman model pembelajaran yang diterapkan, serta kurang efektifnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran matematika di kelas V SDN Klepu 05.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dipaparkan, rumusan masalah yang didapatkan yaitu: Apakah model pembelajaran STAD berbantuan *Jeopardy Games* efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V SDN Klepu 05.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran STAD berbantuan *Jeopardy Games* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V SDN Klepu 05.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat hasil penelitian diharapkan akan memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, yang diuraikan sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

- a) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, khususnya pada kemampuan pemecahan masalah matematika siswa melalui model pembelajaran STAD berbantuan media *Jeopardy Games*.
- b) Penelitian dengan menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media *Jeopardy Games* ini dapat memperkuat penelitian yang sudah dikembangkan sebelumnya.
- c) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi penelitian lebih lanjut mengenai penerapan model pembelajaran STAD yang diintegrasikan dengan media pembelajaran *Jeopardy Games* dalam berbagai konteks pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

- a) Bagi Guru
  - a. Model Pembelajaran STAD berbantuan media *Jeopardy Games* bagi guru dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi peserta didik.
  - b. Meningkatkan variasi strategi pembelajaran, termasuk dalam menentukan model dan media yang selaras dengan tujuan serta materi yang disampaikan.
  - c. Menjadi salah satu rujukan bagi guru untuk menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media *Jeopardy Games* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika.

b) Bagi Siswa

- a. Melatih siswa agar dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Meningkatkan kompetensi siswa salah satunya yaitu dalam kemampuan pemecahan masalah matematika melalui model pembelajaran STAD.

c) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan matematika di sekolah.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **a. Model Pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*)**

###### **a) Pengertian model pembelajaran STAD**

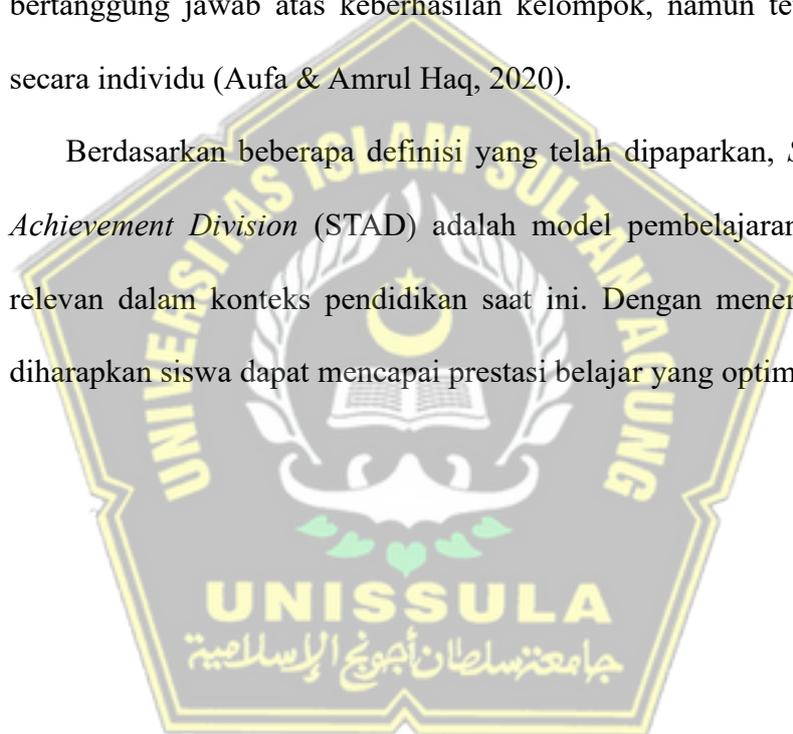
Salah satu teori belajar yang mendukung model STAD, yaitu teori perkembangan kognitif Piaget. Teori Piaget relevan dengan model pembelajaran kooperatif karena menekankan bahwa interaksi sosial dengan teman sebaya dapat berpengaruh positif terhadap perkembangan anak. Selain itu, Piaget beranggapan bahwa meskipun semua siswa mengalami urutan perkembangan yang sama, laju perkembangan tersebut dapat bervariasi antar individu (Wirevenska, Ice; Saputri, lilis; hariani, 2020). Berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan oleh Slavin pada tahun 1995, pembelajaran kooperatif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pengembangan keterampilan komunikasi, membangun kerja tim, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, serta mendorong kreativitas siswa (S et al., 2025).

*Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok-kelompok kecil di mana setiap anggota kelompok bekerja sama dalam suatu tugas bersama untuk mencapai tujuan bersama (Jamaludin & Mokhtar, 2018). STAD adalah metode pembelajaran kooperatif yang memfokuskan pada penugasan materi oleh siswa melalui pembelajaran berkelompok dimana

setiap kelompok bertanggung jawab untuk memastikan setiap anggotanya mencapai tujuan pembelajaran (Rahmatika, 2019).

Model pembelajaran STAD mendorong siswa untuk belajar secara kolaboratif dalam kelompok kecil yang beragam. Melalui diskusi dan saling membantu, siswa tidak hanya memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga mengembangkan kemampuan bekerja sama. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompok, namun tetap dievaluasi secara individu (Aufa & Amrul Haq, 2020).

Berdasarkan beberapa definisi yang telah dipaparkan, *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah model pembelajaran yang sangat relevan dalam konteks pendidikan saat ini. Dengan menerapkan STAD, diharapkan siswa dapat mencapai prestasi belajar yang optimal dan



memiliki keterampilan yang dibutuhkan siswa dapat mencapai prestasi belajar yang optimal dan memiliki keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan di masa depan. Adanya penghargaan kelompok, baik berupa pujian, hadiah, atau sertifikat, dapat meningkatkan prestasi dan memotivasi siswa untuk berprestasi, terutama dalam hal pemahaman konsep dan kemampuan pemecahan masalah.

b) Langkah-langkah model pembelajaran STAD

Sebelum melaksanakan pembelajaran STAD, guru perlu melakukan beberapa persiapan seperti menyusun materi pelajaran, membagi siswa ke dalam kelompok, melakukan tes awal untuk mengetahui kemampuan masing-masing siswa, serta membuat jadwal kegiatan kelompok untuk memperkuat kerja sama antar anggota (Budiyono, 2019). Persiapan ini sangat penting agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan terarah. Dengan mempersiapkan materi terlebih dahulu, guru dapat memastikan bahwa seluruh materi yang akan disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pembagian kelompok yang tepat akan membantu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan memungkinkan siswa untuk saling membantu. Tes awal berguna untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa, sehingga guru dapat menyesuaikan pendekatan pengajaran sesuai kebutuhan. Selain itu, jadwal kegiatan kelompok diperlukan agar setiap siswa memiliki peran yang jelas dan dapat berkontribusi secara aktif dalam diskusi maupun penyelesaian tugas kelompok.

Langkah-langkah model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) dalam proses pembelajaran menurut (Maryatun & Setiawan, 2020) sebagai berikut:

1. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan menginspirasi siswa untuk aktif berpartisipasi
2. Menyampaikan materi pelajaran dengan jelas dan menarik
3. Membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil untuk belajar dan menyelesaikan tugas bersama
4. Membimbing kelompok siswa selama proses belajar
5. Melakukan evaluasi untuk mengetahui pemahaman siswa
6. Memberikan penghargaan atau pujian atas usaha dan prestasi siswa

Peran guru dalam model STAD sangat penting, yaitu sebagai fasilitator, motivator, dan pengatur waktu. Penilaian dalam STAD tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pembelajaran dan kontribusi setiap anggota kelompok. STAD juga dapat membantu membentuk sikap positif terhadap pembelajaran, seperti rasa percaya diri, tanggung jawab, dan kerja sama.

#### c) Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran STAD

Kelebihan model pembelajaran STAD menurut (Yasir & Karlina, 2015), antara lain:

1. Meningkatkan kemampuan individu: membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan pribadi.

2. Meningkatkan kemampuan keompok: kerja sama kelompok menjadi lebih efektif dan efisien.
3. Meningkatkan kepercayaan diri: siswa menjadi lebih percaya diri, toleran, dan kooperatif.
4. Membangun toleransi: siswa lebih menghargai perbedaan dan dapat bekerja sama dengan siapa saja.
5. Menumbuhkan semangat kebersamaan: model ini lebih menekankan pada kerja sama tim daripada kompetisi individu.
6. Membangun hubungan positif: siswa belajar untuk saling menghargai dan menghormati pendapat dari teman sebayanya.
7. Meningkatkan motivasi: siswa lebih termotivasi untuk belajar dan saling membantu.

Selain kelebihan, menurut (Yasir & Karlina, 2015) pendekatan model pembelajaran STAD juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu:

1. Siswa yang lebih pasif seringkali merasa tertekan ketika berkelompok dengan teman yang lebih dominan.
2. Suasana kelas menjadi lebih ramai membuat proses belajar kelompok menjadi tidak efektif.
3. Efisiensi pembelajaran menjadi tidak optimal jika manajemen waktu tidak diatur dengan baik.

## **b. Media Pembelajaran *Jeopardy Games***

### a) Pengertian *Jeopardy Games*

*Jeopardy* merupakan permainan kuis yang sering digunakan dalam acara *game show* TV dengan format pertanyaan dan jawaban yang unik. Model permainan ini juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menguji pengetahuan dan meningkatkan keterlibatan siswa (Simbolon et al., 2022). *Jeopardy* adalah game edukasi yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap konsep-konsep yang telah diajarkan (Karim, 2019). *Jeopardy Games* merupakan aktivitas yang mendorong pemikiran kreatif siswa dalam merumuskan jawaban. Proses pencarian jawaban ini secara tidak langsung memperkuat ingatan mereka terhadap kosakata yang terkait. Selain itu, suasana kompetisi dalam permainan ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Sepyanda, 2021).

*Jeopardy games* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran jika digunakan dengan tepat. Permainan ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan motivasi siswa, membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Namun, keberhasilan penerapan *Jeopardy Games* sangat bergantung pada desain permainan, pengelolaan kelas, dan materi yang diajarkan.



**Gambar 2.1 Jeopardy Games**

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *Jeopardy Games* merupakan permainan kuis populer yang menarik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan format yang interaktif dan kompetitif, permainan ini mampu menguji pemahaman, mendorong pemikiran kritis, dan meningkatkan motivasi siswa. Keberhasilan penerapan *Jeopardy Games* sangat bergantung pada desain permainan yang kreatif, pengelolaan kelas yang efektif, dan kesesuaian dengan materi pelajaran. Dengan terus dikembangkan dan diinovasi, *Jeopardy Games* memiliki potensi yang besar untuk menjadi salah satu metode pembelajaran paling diminati di masa depan.

b) Manfaat media *Jeopardy Games*

Penggunaan media dalam pembelajaran memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Manfaat penggunaan media pembelajaran menurut (Rohani, 2020) adalah sebagai berikut:

a. Penyampaian materi pembelajaran yang seragam

Media pembelajaran memastikan semua siswa menerima informasi yang sama, menciptakan kesetaraan pemahaman akibat perbedaan gaya mengajar guru.

b. Pembelajaran lebih menarik dan efektif

Media pembelajaran membantu mengatasi kebosanan siswa dengan menyajikan materi pembelajaran variatif.

c. Interaksi yang lebih aktif dalam pembelajaran

d. Siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dengan adanya media dengan visual yang menarik dan fitur yang interaktif.

Strategi pembelajaran *Jeopardy* memiliki beberapa manfaat, di antaranya membantu siswa mengulang materi yang telah dipelajari, mendorong kerja sama antar siswa, serta meningkatkan rasa tanggung jawab mereka terhadap pembelajaran. Dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, *Jeopardy* membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses belajar sehingga materi lebih mudah diingat dalam jangka waktu yang lama (Dkk, 2022).

c) Kelebihan dan kekurangan media *Jeopardy Games*

*Jeopardy Games* memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan. Dengan perencanaan yang matang dan pelaksanaan yang tepat, *Jeopardy Games* dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Kelebihan *Jeopardy Games* menurut Atikah Fauziyah dalam (Haka & Rosida, 2020) diantaranya yaitu:

1. Siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan berkolaborasi dengan teman satu kelompoknya.
2. Siswa dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.
3. Siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan media *Jeopardy Games*.

Selain kelebihan, *Jeopardy Games* menurut (Haka & Rosida, 2020) juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain:

1. Kelas menjadi lebih gaduh ketika siswa bersaing untuk mendapatkan nilai, sehingga menciptakan suasana yang kurang kondusif.
2. Memerlukan waktu lebih banyak dibandingkan dengan strategi pembelajaran lainnya.
3. Siswa dituntut untuk melakukan kerja sama dalam kelompok atau tim selama proses diskusi dan permainan.

### c. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

#### a) Pengertian pemecahan masalah matematika

Kemampuan pemecahan masalah matematika merupakan kemampuan berpikir logis, melibatkan proses pemahaman, perencanaan strategi, pelaksanaan strategi, dan evaluasi hasil. Kemampuan ini memungkinkan individu untuk menerapkan pengetahuan matematika dalam berbagai

situasi kehidupan nyata (Umayah et al., 2019). Pemecahan masalah matematika adalah suatu proses kognitif yang melibatkan penggunaan pengetahuan, keterampilan, dan strategi berpikir tingkat tinggi untuk mengatasi tantangan yang disajikan dalam bentuk soal-soal matematika (Putri et al., 2021). Pemecahan masalah matematika merupakan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang sangat penting untuk dikembangkan pada siswa. Kemampuan ini tidak hanya berguna untuk menyelesaikan soal-soal matematika, tetapi juga dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari untuk mengatasi berbagai permasalahan (Amam, 2017).

Berdasarkan beberapa definisi yang telah dipaparkan, kemampuan pemecahan masalah matematika adalah suatu keterampilan yang sangat penting bagi setiap individu. Kemampuan ini melibatkan lebih dari sekedar menghitung atau menghafal rumus. Pemecahan masalah matematika adalah proses berpikir yang kompleks yang melibatkan pemahaman mendalam terhadap konsep matematika, perencanaan strategi yang efektif, dan penerapan pengetahuan dalam konteks yang berbeda-beda. Melalui pemecahan masalah matematika, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, logis, dan sistematis.

b) Indikator kemampuan pemecahan masalah

Indikator pemecahan masalah menurut George Polya dalam (Purba et al., 2021) yang dapat digunakan untuk memudahkan siswa dalam memecahkan masalah diantaranya yaitu:

1. Memahami masalah, siswa perlu mengidentifikasi informasi yang diberikan, menentukan apa yang ditanyakan dan memastikan bahwa informasi relevan telah dipahami.
2. Merencanakan penyelesaian masalah, siswa perlu mencari berbagai cara untuk mengatasi masalah dan memilih pendekatan yang paling efektif.
3. Melaksanakan penyelesaian masalah, siswa perlu memeriksa setiap langkah yang dilakukan untuk memastikan kebenarannya dan membuktikan bahwa langkah-langkah tersebut sesuai dengan rencana yang telah dibuat.
4. Memeriksa kembali hasil, siswa perlu mengevaluasi apakah jawaban yang ditemukan sudah benar dengan cara mencari cara lain untuk mendapatkan jawaban yang sama. Selain itu, siswa juga perlu mempertimbangkan apakah metode yang digunakan dapat diaplikasikan pada soal-soal serupa.

Berdasarkan indikator-indikator yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa hal tersebut sejalan dengan definisi kemampuan pemecahan masalah matematika. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika yang terkait dengan pemecahan masalah matematika.
2. Memilih strategi yang tepat untuk menyelesaikan masalah matematika materi bilangan pecahan.

3. Mampu melakukan perhitungan dengan benar.
4. Memeriksa kembali jawaban yang diperoleh.

## B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Kristin pada tahun 2016 terkait efektivitas model pembelajaran STAD terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V ditemukan adanya perbedaan nilai hasil belajar baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Dilihat dari hasil *pretest* kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar adalah 54,45; sedangkan untuk kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar 50,85. Sedangkan untuk hasil *posttest* kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar adalah 75,55, dan untuk kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar 64,25. Maka dapat dilihat bahwa peningkatan kelas eksperimen sebesar 21,1, sedangkan kelas kontrol sebesar 13,4. Hasil pengujian hipotesis diperoleh  $t_{hitung} = 3,392$  pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,000$ , maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,392 > 2,000$ ). Dengan demikian menunjukkan bahwa model pembelajaran STAD efektif. Terdapat peningkatan rata-rata nilai antara kedua kelas tersebut, kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol. Adapun perbedaan dengan penelitian ini yaitu terdapat dalam jenis penelitian, materi pembahasan, perbedaan penggunaan media pembelajaran, subjek penelitian dan tempat penelitian (Kristin, 2016).

Penelitian yang dilakukan oleh Riny dan Safrul pada tahun 2022 terkait pengaruh model pembelajaran STAD terhadap kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran IPA sekolah dasar memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap

kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran IPA kelas IV. Hal ini dapat dilihat dari hasil posttest kelompok kontrol rata-ratanya sebesar 74,06 sedangkan kelompok eksperimen 84,69. Hal tersebut membuktikan ada perbedaan yang cukup besar antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) bernilai  $0,003 < 0,05$ . Hal tersebut menunjukkan adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran STAD dengan menggunakan *powerpoint* interaktif terhadap kemampuan kognitif siswa. Adapun perbedaan dengan penelitian ini yaitu terdapat pada materi pembahasan, perbedaan penggunaan media pembelajaran, subjek penelitian, dan tempat penelitian (Riny & Safrul, 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh Azzahra dan Muslim pada tahun 2024 terkait peningkatan prestasi dan kemandirian belajar matematika melalui model pembelajaran STAD menggunakan media berbasis aplikasi Canva menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan. Dilihat dari data yang menunjukkan pahlawan pada siklus I rata-ratanya adalah 73,83% dan terjadi peningkatan yang cukup signifikan di siklus II adalah 93,36%. Peningkatan prestasi belajar siswa tersebut dapat dilihat melalui data yang diperoleh dan menunjukkan adanya peningkatan pada presentase skor yang diperoleh siswa. Diketahui nilai rata-rata peserta didik pada siklus I 61,07% dan pada siklus II nilai rata-rata peserta didik Kembali meningkat menjadi 86,25%. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran STAD melalui media berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan prestasi belajar dan kemandirian siswa. Adapun perbedaan dengan penelitian ini yaitu terdapat pada

jenis penelitian, materi pembahasan, perbedaan penggunaan media pembelajaran, subjek penelitian, dan tempat penelitian (Azzahra & Muslim, 2024).

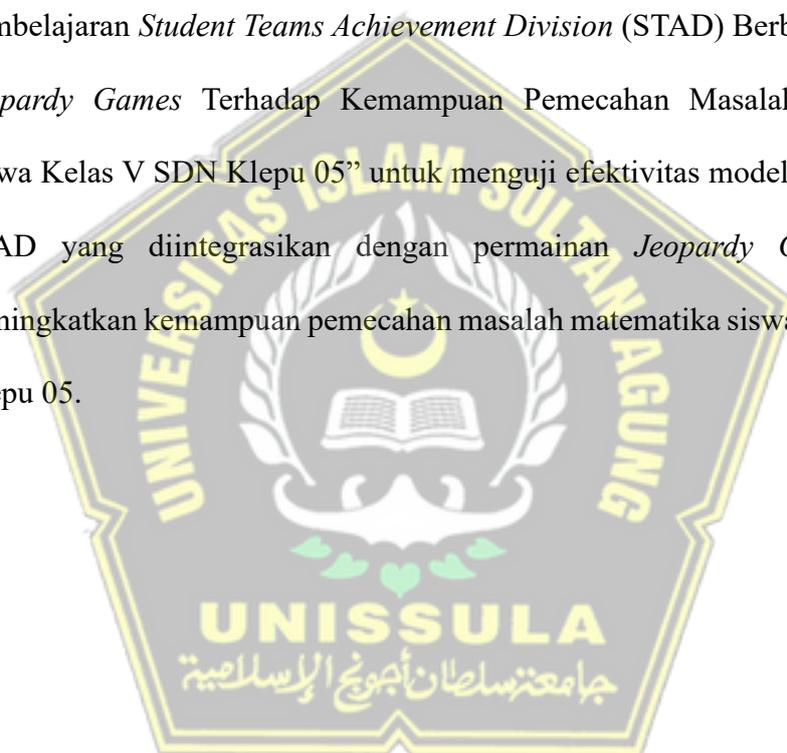
### C. Kerangka Berpikir

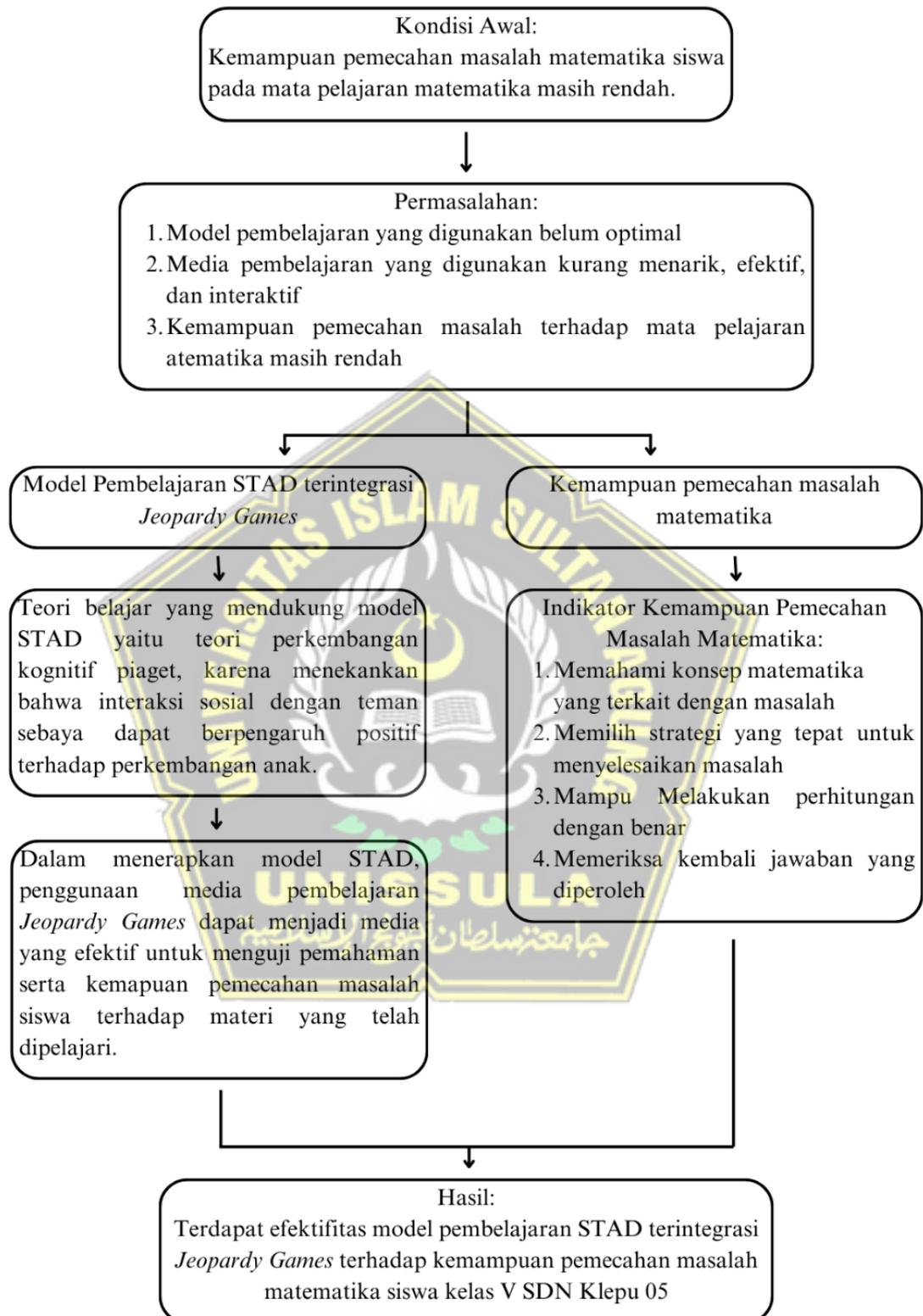
Model pembelajaran STAD merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada kerja sama tim. Siswa dibagi menjadi kelompok heterogen yang terdiri dari siswa dengan kemampuan, latar belakang, dan gaya belajar yang berbeda-beda. Dengan STAD, diharapkan siswa tidak hanya menjadi penerima pasif informasi yang disampaikan guru, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui kerja sama dengan teman sekelompoknya. Dalam model pembelajaran STAD, penggunaan media dalam pembelajaran memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Permainan *Jeopardy* dapat menjadi media yang efektif untuk menguji pemahaman serta kemampuan pemecahan masalah siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi terhadap guru kelas V SDN Klepu 05, terdapat model pembelajaran yang belum optimal dalam mengaktifkan seluruh siswa, kemudian model dan media yang pembelajaran digunakan belum mampu menarik perhatian siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kemampuan pemecahan masalah matematika masih rendah, hal ini disebabkan oleh luasnya cakupan materi matematika dan adanya proses berhitung serta menghafal rumus yang kompleks. Masih banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang kompleks dan

membosankan, hal ini sering kali menjadi penghalang bagi siswa untuk mencapai potensi belajar mereka. Hasil data rekapan nilai matematika siswa kelas V SDN Klepu 05 masih banyak ditemukan nilai yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Sementara KKM pada mata pelajaran matematika di SDN Klepu 05 adalah 68.

Berdasarkan penjelasan diatas, penelitian ini berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) Berbantuan Media *Jeopardy Games* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SDN Klepu 05” untuk menguji efektivitas model pembelajaran STAD yang diintegrasikan dengan permainan *Jeopardy Games* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V SDN Klepu 05.





**Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir**

#### D. Hipotesis

Berdasarkan landasan teori yang telah dijelaskan sebelumnya, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah bahwa penerapan model pembelajaran STAD berbantuan media *Jeopardy Games* efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.



## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media *Jeopardy Games* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian *Pre-Eksperimental Design (no-design)* jenis *One Group Pretest Posttest Design*.

*Pre-Eksperimental Design (no-design)* merupakan rancangan penelitian yang sederhana namun memiliki keterbatasan dalam menguji hubungan sebab-akibat. Desain ini seringkali digunakan sebagai tahap awal atau pendahuluan dalam sebuah penelitian, namun memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan (Sugiyono, 2022). *One Group Pretest Posttest Design* adalah salah satu jenis desain penelitian *pre-eksperimental* yang melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan perlakuan, kemudian dibandingkan hasilnya sebelum dan sesudah perlakuan tersebut diberikan (Sugiyono, 2022).

Desain penelitian ini hanya melibatkan satu kelompok sampel, sehingga tidak terdapat kelompok kontrol untuk membandingkan hasil penelitian. Kelompok ini diberikan *pretest* sebelum diberi perlakuan (*treatment*) serta di akhir akan diberikan *posttest*. Tujuan dari desain ini adalah untuk melihat apakah ada perubahan yang

signifikan pada variabel yang diamati setelah diberikan suatu perlakuan tertentu. Dengan kata lain, untuk mengetahui apakah perlakuan yang diberikan memiliki pengaruh atau tidak. Berikut adalah desain penelitian yang digunakan:

**Tabel 3. 1 One Group Pretest Posttest Design**

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O1 = Hasil tes awal (*Pretest*)

X = Pemberian perlakuan (*Treatment*)

O2 = Hasil tes akhir (*Posttest*)

## B. Populasi dan Sampel

### a. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan komponen yang menjadi objek perhatian dalam suatu penelitian, mencakup individu, kelompok, objek, atau peristiwa yang memiliki karakteristik tertentu (Asrulla et al., 2023). Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas V di SDN Klepu 05 yang terdiri dari 28 siswa, diantaranya terdapat 17 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki.

### b. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang akan diambil untuk diuji dan hasil penelitiannya digunakan sebagai perwakilan dari populasi secara keseluruhan (Suryani & Hendryadi, 2015). Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan

teknik *non-probability sampling* dengan *sampling jenuh*. *Non-probability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel di mana pemilihan anggota sampel tidak didasarkan pada peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sundayana, 2020). Teknik *sampling jenuh* dipilih karena jumlah populasi terbatas, dengan jumlah keseluruhan siswa kelas V SDN Klepu 05 berjumlah 29 siswa, sehingga seluruh siswa akan dijadikan sampel.

### C. Teknik Pengumpulan Data

Variabel yang akan diukur dalam penelitian ini adalah kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dalam materi bilangan pecahan. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan yaitu melalui tes. Tes berfungsi sebagai alat guna mengumpulkan data, yang terdiri dari serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang dikerjakan oleh siswa dan dijawab dengan baik, benar dan jujur sehingga menghasilkan suatu nilai. Tes yang digunakan dalam penelitian berupa *pretest* dan *posttest* dimana soal yang digunakan berupa 10 butir soal uraian.

### D. Instrumen Penelitian

Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa menjadi variabel yang akan diukur dalam penelitian ini. Soal tes berbentuk uraian yang terdiri dari sepuluh soal digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memecahkan masalah pada soal matematika materi bilangan pecahan. Hanya soal valid yang digunakan sebagai instrumen kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V SDN Klepu 05 pada saat *pretest* dan *posttest*. Kisi-kisi pertanyaan yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada lampiran 7 halaman 88 .

## E. Teknik Analisis Data

### a. Uji Coba Instrumen Penelitian

#### a) Uji Validitas

Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan sejauh mana sebuah instrumen dapat dianggap benar atau sah. Instrumen dikatakan valid jika dapat mengukur hal yang sesuai dengan tujuan pengukuran. Suatu instrumen juga dianggap valid apabila dapat mengungkap data dari variabel penelitian dengan akurat (Sundayana, 2020).

Pada penelitian ini, validitas yang akan diuji adalah metode tes menggunakan instrumen berupa soal uraian. Peneliti menerapkan rumus *Pearson/Product Moment* untuk mengukur data terkait kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

Berikut rumus *Pearson/Product Moment*:

$$r_{XY} = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n\sum X^2 - (\sum X)^2) \cdot (n\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi

X = Skor item butir soal

Y = Jumlah skor total tiap soal

n = Jumlah responden

Selanjutnya melakukan perhitungan dengan Uji-t dengan rumus:

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

r = Koefisien korelasi hasil r hitung

n = Jumlah responden

Kemudian mencari  $t_{\text{tabel}}$  dengan  $t_{\text{tabel}} = t_{\alpha}$  dan membuat kesimpulan, dengan kriteria sebagai berikut:

Jika  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  valid

Jika  $t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$  berarti tidak valid

Pengujian Validitas dilakukan menggunakan SPSS, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. *Copy* data yang akan di uji
2. Buka lembar kerja SPSS, kemudian *paste*
3. Ganti var00001 s.d. var00010 dengan  $x_1$  s.d.  $x_{10}$  dan var00011 dengan  $y$  dengan cara pilih *Variable View*, baris nama isi dengan  $x_1$ , *Decimals* diisi dengan 0 (nol) dan seterusnya, kemudian pilih *Data View*.
4. Pilih *Analyze, Correlate, Bivariate*
5. Masukkan variabel  $y$  dan  $x_1$  ke kotak variabel, kemudian pilih *Ok*
6. Hasil pengolahan validitas jika menghasilkan nilai  $\text{Sig} \leq \alpha$  (0,05) maka dikatakan valid, jika  $\text{Sig} > \alpha$  (0,05) maka soal tersebut tidak valid. Adapun tanda butir soal valid pada pengelolaan dengan SPSS ditunjukkan oleh tanda \* atau \*\*.

(Sundayana, 2020)

#### b) Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen penelitian merupakan ukuran sejauh mana instrumen tersebut memberikan hasil yang konsisten (Sundayana,

2020). Koefisien reliabilitas digunakan untuk mengukur tingkat ketepatan hasil pengukuran. Semakin tinggi nilai koefisien reliabilitas, semakin dapat diandalkan hasil pengukuran yang diperoleh. Hasil pengukuran dapat dikatakan reliabel jika memiliki hasil yang konsisten meskipun dilakukan oleh penguji yang berbeda, waktu yang berbeda, atau sampel yang berbeda. Artinya, hasil pengukuran tidak boleh dipengaruhi oleh faktor-faktor situasional atau personal. Dalam menguji reliabilitas instrumen dapat menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* ( $\alpha$ ) dikarenakan menggunakan tipe soal uraian.

Berikut rumus *Cronbach's Alpha*:

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen

$n$  = banyaknya butir pertanyaan

$\sum S_i^2$  = jumlah varians item

$S_t^2$  = varians total

Koefisien reliabilitas yang dihasilkan kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria *Guilford* yaitu:

**Tabel 3. 2 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas**

<b>Koefisien Reliabilitas (r)</b>	<b>Interpretasi</b>
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang/ Cukup
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r < 1,00$	Sangat Tinggi

Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan SPSS, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Buka lembar kerja SPSS
2. Pilih *Analyze, Scale*, kemudian *Reliability Analysis*
3. Masukkan variabel soal yang validnya saja ke kotak items, kemudian pilih Model: Alpha, lalu OK
4. Hasil analisis menghasilkan output yang selanjutnya akan diinterpretasikan menggunakan kriteria *Guilford* pada tabel 3.4.

(Sundayana, 2020)

c) Daya Pembeda جامعنا سلطان أبجوع الإسلام

Daya Pembeda (DP) soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan siswa yang memiliki pemahaman yang sangat baik terhadap materi dengan siswa yang pemahamannya kurang baik (Sundayana, 2020). Soal dengan daya pembeda tinggi akan menghasilkan pembagian skor siswa yang bervariasi, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang kemampuan masing-masing siswa. Untuk mencari daya pembeda tipe soal uraian, dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$DP = \frac{SA - SB}{IA}$$

Dengan:

SA = Jumlah skor kelompok atas

SB = Jumlah skor kelompok bawah

IA = Jumlah skor ideal kelompok atas

Setelah melakukan perhitungan dan memperoleh data daya pembeda, peneliti mengklasifikasikan data tersebut dalam kriteria yang terdapat pada tabel 3.3.

**Tabel 3.3 Klasifikasi Koefisien Daya Pembeda**

Koefisien Daya Pembeda	Interpretasi
$DP \leq 0,00$	Sangat Jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik

d) Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal adalah ukuran yang menunjukkan seberapa sukar, sedang atau mudah siswa dalam mengerjakannya (Sundayana, 2020). Soal dapat dikatakan baik apabila tingkat kesulitannya sesuai dengan kemampuan rata-rata siswa. Soal yang terlalu mudah tidak akan merangsang siswa untuk berpikir kritis, sedangkan soal yang terlalu sukar dapat membuat siswa merasa putus asa. Oleh karena itu, penting untuk menyusun soal yang dapat menantang siswa secara optimal dan mendorong

mereka untuk terus belajar. Untuk mencari tingkat kesukaran tipe soal uraian, dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$TK = \frac{SA + SB}{IA + IB}$$

SA = Jumlah skor kelompok atas

SB = Jumlah skor kelompok bawah

IA = Jumlah skor ideal kelompok atas

IB = Jumlah skor ideal kelompok bawah

**Tabel 3. 4 Klasifikasi Tingkat Kesukaran**

Koefisien Tingkat Kesukaran	Interpretasi
TK = 0,00	Terlalu Sukar
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang/ Cukup
$0,70 < TK \leq 1,00$	Mudah
TK = 1,00	Terlalu Mudah

(Sundayana, 2020)

## b. Analisis Data Awal

### a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memeriksa apakah data yang diperoleh memiliki distribusi normal atau tidak. Jika data terbukti berdistribusi normal maka dapat menggunakan teknik statistik parametik. Jika data tidak berasumsi normal maka harus menggunakan teknik statistik non parametik. Dalam penelitian ini akan digunakan uji *Shapiro-Wilk* untuk menguji normalitas data menggunakan IBM

*Software* SPSS. Pemilihan uji ini didasarkan pada ukuran sampel yang terbatas, yaitu 29 siswa. Hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

$H_0$  = data berdistribusi normal

$H_a$  = data berdistribusi tidak normal

Suatu data dikatakan berdistribusi normal apabila taraf signifikansi nilai  $Sig > 0,05$  maka  $H_0$  diterima. Sedangkan apabila taraf signifikansi nilai  $Sig \leq 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal.

Berikut merupakan langkah-langkah Uji *Lilliefors* menggunakan SPSS:

1. Buka lembar kerja baru.
2. Pilih *Analyze, Descriptive Statistic, Explore*.
3. Masukkan variabel yang akan diuji normalitasnya (variabel data) ke kotak *Dependent List*, kemudian pilih *Plots*.
4. Tandai kotak *Normality plots with test*, pilih *Continue*, lalu OK
5. Dari pengujian diperoleh hasil uji normalitas data. Peneliti menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena banyak datanya kurang dari 50.
6. Kriteria kenormalan kurva ditentukan
  - 1) Jika  $L_{maks} \leq L_{tabel}$  maka data berdistribusi normal
  - 2) Jika nilai  $Sig. > \alpha$  maka data berdistribusi normal

Karena  $L_{maks} = 0,136 < L_{tabel} = 0,381$  atau nilai  $Sig. = 0,2000 >$   
 $\alpha = 0,001$  maka sebaran data dapat disimpulkan berdistribusi normal.

### c. Analisis Data Akhir

#### a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memeriksa apakah data yang diperoleh memiliki distribusi normal atau tidak. Jika data terbukti berdistribusi normal maka dapat menggunakan teknik statistik parametrik. Jika data tidak berasumsi normal maka harus menggunakan teknik statistik non parametrik. Dalam penelitian ini akan digunakan uji *Shapiro-Wilk* untuk menguji normalitas data menggunakan IBM *Software* SPSS. Pemilihan uji ini didasarkan pada ukuran sampel yang terbatas, yaitu 29 siswa. Hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

$H_0$  = data berdistribusi normal

$H_a$  = data berdistribusi tidak normal

Suatu data dikatakan berdistribusi normal apabila taraf signifikansi nilai  $Sig > 0,05$  maka  $H_0$  diterima. Sedangkan apabila taraf signifikansi nilai  $Sig \leq 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal.

Berikut merupakan langkah-langkah Uji *Lilliefors* menggunakan SPSS:

1. Buka lembar kerja baru.
2. Pilih *Analyze, Descriptive Statistic, Explore*.

3. Masukkan variabel yang akan diuji normalitasnya (variabel data) ke kotak *Dependent List*, kemudian pilih *Plots*.
4. Tandai kotak *Normality plots with test*, pilih *Continue*, lalu OK
5. Dari pengujian diperoleh hasil uji normalitas data. Peneliti menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena banyak datanya kurang dari 50.
6. Kriteria kenormalan kurva ditentukan
  - 1) Jika  $L_{maks} \leq L_{tabel}$  maka data berdistribusi normal
  - 2) Jika nilai  $Sig. > \alpha$  maka data berdistribusi normal

Karena  $L_{maks} = 0,136 < L_{tabel} = 0,381$  atau nilai  $Sig. = 0,2000 > \alpha = 0,001$  maka sebaran data dapat disimpulkan berdistribusi normal.

(Sundayana, 2020)

b) Uji T (*Paired Sample T-Test*)

Uji *paired sample t-test* adalah sebuah metode statistik yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua pengukuran (*pretest* dan *posttest*) yang berkaitan pada subjek yang sama. Uji ini digunakan untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan antara dua pengukuran (*pretest* dan *posttest*) yang dilakukan pada model pembelajaran STAD berbantuan media *Jeopardy Games*. Uji ini dilakukan setelah dipastikan data berdistribusi normal untuk mengidentifikasi perbedaan signifikan antara pengukuran pada subjek yang sama. Hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

$H_0$  = Tidak terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang signifikan antara menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media *Jeopardy Games* dengan tanpa menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media *Jeopardy Games*.

$H_1$  = Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang signifikan antara menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media *Jeopardy Games* dengan tanpa menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media *Jeopardy Games*.

Dalam uji *paired sample t-test* tingkat kepercayaan yang digunakan adalah jika  $\text{Sig. A (2 tailed)} \leq \alpha 0,05$  maka  $H_0$  ditolak.

Langkah-langkah pengerjaan uji *paired sample t-test* dengan SPSS sebagai berikut:

1. Buat sebuah variabel, dengan nama: nilai, Type variabel numerik, angka desimal: 0.
2. Pilih menu *Analyze*, kemudian pilih submenu *Compare Means-One Sample T test*.
3. Klik variabel nilai, kemudian masukkan ke kotak *Test Variable(s)* dan isi *Test Value* dengan nilai yang diuji (KKM).
4. Pilih OK
5. Pada output hasil pengolahan SPSS  $H_0$  diterima jika Lower bernilai negatif dan Upper bernilai positif, atau  $\text{Sig. (2-tailed)} > \alpha$ , jika  $\text{Sig. (2-tailed)} < \alpha$  maka  $H_0$  ditolak atau  $H_1$  diterima.

(Sundayana, 2020)

## c) Uji N-Gain

Uji N-Gain merupakan metode statistik yang umum digunakan dalam penelitian pendidikan untuk mengukur efektivitas pembelajaran siswa setelah mengikuti suatu program pembelajaran. Dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, uji N-Gain dapat memberikan informasi yang akurat mengenai efektivitas program pembelajaran tersebut. Dalam pengukuran efektivitas model pembelajaran STAD melalui uji N-Gain dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N_{gain} = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan yang terjadi, dapat mengacu pada kategori N-Gain yang tercantum pada Tabel 3.5. Sedangkan untuk menilai keefektifan intervensi, dapat melihat kriteria yang tertera pada Tabel 3.6.

**Tabel 3. 5 Kriteria Gain Ternormalisasi**

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

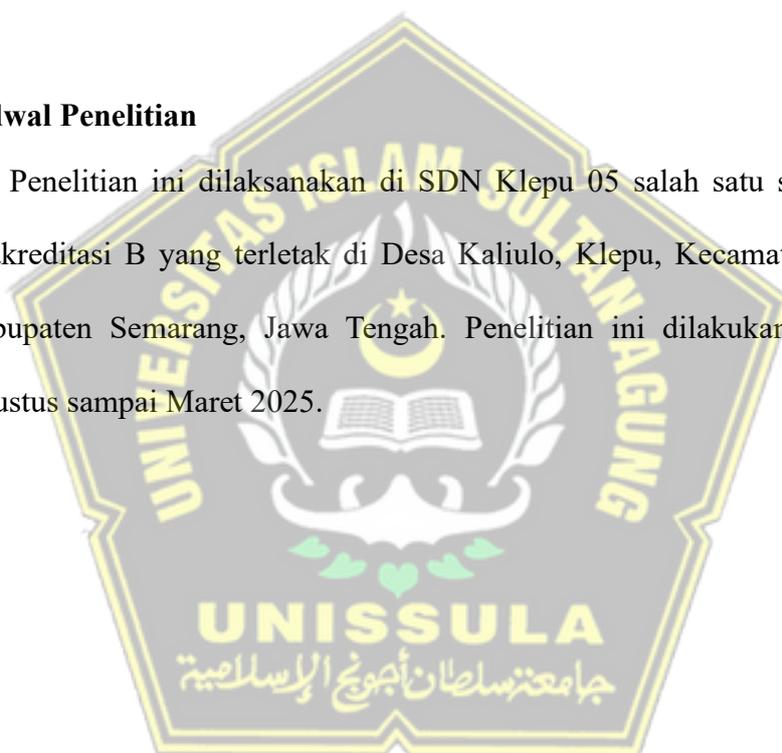
**Tabel 3. 6 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan**

Presentase (%)	Interpretasi
< 40	Tidak Efektif
40-50	Cukup Efektif
56-75	Efektif
>76	Sangat Efektif

(Sukarelawan et al., 2024)

**F. Jadwal Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Klepu 05 salah satu sekolah negeri terakreditasi B yang terletak di Desa Kaliulo, Klepu, Kecamatan Pringapus, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah. Penelitian ini dilakukan mulai bulan Agustus sampai Maret 2025.





## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### B. Deskripsi Data Penelitian

Pada tahap awal penelitian ini, dilaksanakan pra-penelitian yaitu uji instrumen soal di SDN Genuksari 01 untuk mengetahui kualitas butir soal yang telah disusun. Analisis data yang dilakukan mencakup pengujian validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran butir soal dengan tujuan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan dapat memberikan hasil pengukuran yang akurat dan reliabel. 15 soal yang diujikan berkategori valid, sehingga dapat digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*.

Setelah melalui proses uji coba dan analisis instrumen, langkah selanjutnya adalah melaksanakan proses penelitian dan pengambilan data. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana model STAD berbantuan media *Jeopardy Games* dapat mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Penelitian ini dilakukan di SDN Klepu 05 pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan menggunakan metode penelitian *Pre-Experimental Design (no-design)* jenis *One Group Pretest Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V, yaitu sebanyak 28 siswa. Dengan demikian, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh*, dimana seluruh anggota populasi terlibat dalam penelitian.

Data penelitian diperoleh melalui instrumen berupa tes kemampuan pemecahan masalah matematika materi pecahan yang diberikan dalam bentuk *pretest dan posttest*. *Pretest* dilakukan untuk mengukur pengetahuan awal siswa

sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa setelah penerapan model pembelajaran.

a. Data Awal (*Pretest*) Tanpa Menerapkan Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media *Jeopardy Games*

Data awal penelitian diperoleh dari hasil *pretest* yang diberikan kepada seluruh siswa kelas V SDN Klepu 05. *Pretest* yang terdiri dari 10 butir soal uraian dengan durasi pengerjaan selama 60 menit ini bertujuan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi sebelum diberikan perlakuan.

**Tabel 4. 1 Deskripsi Data Awal (Pretest)**

No.	Deskripsi	Hasil Data
1.	Jumlah sampel	28
2.	Skor Minimum	30
3.	Skor Maksimum	80
4.	Rata-rata	50,75
5.	Varian	138,491
6.	Standar deviasi	11,768

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil *pretest* siswa kelas V SDN Klepu 05 memiliki nilai terendah yaitu 30 dan nilai tertinggi 80. Hasil *pretest* juga menunjukkan bahwa rata-rata nilai yang didapatkan oleh siswa adalah 50,75 dengan standar deviasi 11,768 dan varian 138,491.

b. Data Akhir (*Posttest*) dengan Menerapkan Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media *Jeopardy Games*.

Data akhir penelitian diperoleh melalui *posttest* yang diberikan kepada

seluruh siswa kelas V SDN Klepu 05 setelah mengikuti pembelajaran dengan model STAD berbantuan media *Jeopardy Games*. *Posttest* ini terdiri dari 10 butir soal uraian dan dikerjakan dalam waktu 60 menit. Hasil *posttest* ini kemudian dianalisis untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

**Tabel 4. 2 Deskripsi Data Akhir (*Posttest*)**

No.	Deskripsi	Hasil Data
1.	Jumlah sampel	28
2.	Skor Minimum	50
3.	Skor Maksimum	90
4.	Rata-rata	69,57
5.	Varian	131,735
6.	Standar deviasi	11,478

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil *posttest* siswa kelas V SDN Klepu 05 memiliki nilai terendah yaitu 50 dan nilai tertinggi yaitu 90 dengan rata-rata nilai yang didapatkan oleh siswa adalah 69,57, standar deviasi 11,478 dan jumlah varian 131,753. Hasil *posttest* ini digunakan untuk menilai kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dan dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Materi (KKM) mata pelajaran matematika, yaitu 68. Terdapat 17 siswa yang memenuhi standar ketuntasan dan 11 siswa yang tidak memenuhi standar ketuntasan. Hal tersebut dapat dibuktikan bahwa menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media *Jeopardy Game* terhadap kemampuan pemecahan

masalah matematika siswa kelas V SDN Klepu 05 telah mengalami peningkatan.

## **B. Hasil Analisis Data Penelitian**

Hasil analisis data penelitian yang telah dikumpulkan akan dijelaskan dalam sub bab ini. Analisis data ini dilakukan secara bertahap, meliputi analisis instrumen tes serta analisis data penelitian.

### **a. Analisis Instrumen Tes**

#### **a) Uji Validitas**

Uji validitas merupakan prosedur penting dalam penelitian untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan memiliki kemampuan untuk mengukur variabel penelitian secara akurat. Instrumen yang valid akan menghasilkan data yang tepat dan sesuai dengan tujuan penelitian (Sundayana, 2020). Dalam uji validitas, butir soal dikategorikan valid apabila nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) menunjukkan angka  $> 0,05$  dari  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Berdasarkan hasil analisis terhadap 15 butir soal uraian, diperoleh hasil validitas bahwa seluruh butir soal instrumen penelitian telah memenuhi kriteria validitas. Dengan demikian, instrumen penelitian ini dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam pengumpulan data penelitian. (Rekapan hasil terdapat pada tabel 4.3 dan lampiran)

#### **b) Uji Reliabilitas**

Setelah melalui tahap uji validitas dan memastikan bahwa butir soal telah valid, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas ini bertujuan untuk mengukur tingkat stabilitas dan konsistensi butir-butir

soal dalam instrumen penelitian, sehingga instrumen dapat reliabel dalam pengukuran. Dalam penelitian ini, reliabilitas instrumen dianalisis menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* ( $\alpha$ ). Instrumen penelitian dinyatakan reliabel apabila koefisien reliabilitas yang dihasilkan memenuhi kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya. Dari pengujian soal yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian yang diujicobakan memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi. Hal ini didukung oleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,935 yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut termasuk dalam kategori reliabilitas sangat tinggi. (Rekapan hasil terdapat pada tabel 4.3 dan lampiran)

c) Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda merupakan metode yang digunakan untuk mengevaluasi kemampuan soal dalam membedakan tingkat kompetensi siswa. Suatu butir soal dianggap memiliki daya pembeda yang memadai apabila  $0,20 < DP \leq 0,40$ . Dari 15 soal yang telah diujikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa setiap bagian tes mempunyai kriteria daya pembeda yang unik. Terdapat 2 soal dengan kriteria baik dan 13 soal dengan kriteria cukup. Kategori tersebut dilihat dari nilai daya pembeda butir soal kemudian dibandingkan dengan ketentuan kriteria daya pembeda. (Rekapan hasil terdapat pada tabel 4.3 dan lampiran)

d) Uji Tingkat Kesukaran

Pengujian tingkat kesukaran dilakukan untuk mengklasifikasikan butir soal berdasarkan tingkat kesulitannya, sehingga soal yang baik

memiliki variasi kesulitan yang seimbang. Berdasarkan analisis uji coba tingkat kesukaran, dapat disimpulkan bahwa terdapat 4 soal berkategori mudah, 9 soal berkategori sedang dan 2 soal berkategori sukar. Kategori tersebut dilihat dari nilai taraf kesukaran butir soal kemudian dibandingkan dengan ketetapan kriteria taraf kesukaran. (Rekapan hasil terdapat pada tabel 4.3 dan lampiran)

**Tabel 4. 3 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen**

No Soal	Validitas	Reliabilitas	Tingkat Kesukaran	Daya Pembeda	Ket
1.	Valid	0,935 (Sangat tinggi)	Mudah	Baik	Dipakai
2.	Valid		Mudah	Cukup	Tidak Dipakai
3.	Valid		Sedang	Cukup	Dipakai
4.	Valid		Sedang	Cukup	Dipakai
5.	Valid		Sedang	Cukup	Tidak dipakai
6.	Valid		Mudah	Cukup	Tidak dipakai
7.	Valid		Sedang	Cukup	Dipakai
8.	Valid		Mudah	Baik	Dipakai
9.	Valid		Sedang	Cukup	Dipakai
10.	Valid		Sedang	Cukup	Tidak dipakai
11.	Valid		Sukar	Cukup	Dipakai
12.	Valid		Sedang	Cukup	Dipakai
13.	Valid		Sedang	Cukup	Tidak dipakai
14.	Valid		Sedang	Cukup	Dipakai
15.	Valid		Sukar	Cukup	Dipakai

## b. Analisis Data Penelitian

### a) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data yang dikumpulkan dalam penelitian memiliki distribusi normal atau tidak. Jika data berdistribusi normal, maka menggunakan metode statistik parametrik untuk menganalisis data yang berskala interval atau rasio. Karena jumlah sampel dalam penelitian ini tidak mencapai 50, maka uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* yang diolah dengan bantuan SPSS.

**Tabel 4. 4 Hasil Data Uji Normalitas**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai_pretest	.173	28	.030	.955	28	.262
Nilai_posttest	.122	28	.200*	.960	28	.354
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan tabel diatas, hasil perhitungan uji normalitas pada *pretest* sebesar 0,262. Kelas tersebut memperoleh nilai  $> \alpha$  (0,05) atau ditulis  $0,262 > 0,05$ . Sedangkan uji normalitas pada *posttest* sebesar 0,354. Kelas tersebut memperoleh nilai  $> \alpha$  (0,05) atau ditulis  $0,354 > 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

b) Uji T (*Paired Sample T-test*)

Uji *paired sample t-test*, yang dianalisis menggunakan SPSS, membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* untuk menguji perbedaan kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan. H0 diterima jika interval kepercayaan mencakup nol (*Lower* negatif, *Upper* positif) dan nilai signifikansi (*2-tailed*) lebih dari 0,05. H1 diterima jika interval kepercayaan tidak mencakup nol (*Lower* dan *Upper* sama sama negatif) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05.

**Tabel 4.5 Hasil Data Uji *Paired Sample T-Test***

		Paired Samples Test							
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-18.821	9.242	1.747	-22.405	-15.238	-10.776	27	.000

Berdasarkan tabel, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa nilai *Lower* dan *Upper* adalah negatif, yaitu -22.405 dan -15.238. Selain itu, nilai Signifikansi (Sig. *2-tailed*) adalah 0,000 dimana kurang dari 0,05. Hal ini mengindikasikan penolakan H0, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran STAD berbantuan media *Jeopardy Games* efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V SDN Klepu 05.

c) Uji Gain

Uji gain merupakan teknik analisis yang digunakan untuk mengevaluasi seberapa besar efektivitas suatu perlakuan terhadap peningkatan hasil belajar. Analisis ini dilakukan dengan

membandingkan skor *pretest* dan *posttest*, yang menunjukkan tingkat peningkatan setelah diberikan perlakuan.

**Tabel 4.6 Hasil Data Uji N-Gain**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	28	49.33	86.00	.68	.11

Melalui analisis uji gain yang didasarkan pada perbandingan skor *pretest* dan *posttest*, diperoleh hasil rata-rata sebesar 0,68. Nilai ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan menghasilkan peningkatan hasil belajar dalam kategori sedang dan kriteria keefektifan dalam kategori efektif.

### C. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Klepu 05 pada tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 28 siswa, terdiri dari 17 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Penelitian ini menggunakan desain *pre-experimental design* dengan jenis *one group pretest posttest design*, dimana terdapat dua tahapan tes, yaitu *pretest* sebelum pemberian perlakuan dan *posttest* setelah pemberian perlakuan. Pada hari Rabu, 12 Februari 2025, kegiatan pembelajaran dimulai dengan salam pembuka dan berdo'a yang dipimpin oleh salah satu siswa. Selanjutnya guru melakukan absensi, menanyakan kabar siswa, mengajak siswa menyanyikan lagu nasional, dan memberikan motivasi serta semangat kepada siswa agar dapat mengikuti pembelajaran dengan maksimal. Sebelum memulai pembelajaran, guru menyampaikan mengenai kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran

serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Sebelum adanya perlakuan, guru meminta siswa untuk mengerjakan soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai materi pecahan. Proses pembelajaran inti dimulai dengan sintaks pertama, yaitu penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa, serta pemberian motivasi melalui *ice breaking* untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Kemudian pada sintaks kedua, guru menyajikan informasi terkait materi pecahan dan mengajukan pertanyaan pemantik. Siswa diberikan kesempatan untuk menyimak materi dan memberikan respons terhadap pertanyaan yang diajukan.

Pada sintaks ketiga, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk berpartisipasi dalam permainan *Jeopardy Games*. Sebelum memulai permainan, siswa menyimak penjelasan mengenai cara bermain, kemudian berkumpul dengan kelompok masing-masing untuk berdiskusi dan mempelajari materi pecahan sebagai persiapan. Pada sintaks keempat melalui diskusi kelompok siswa melakukan permainan *Jeopardy Games* sesuai dengan langkah-langkah yang disampaikan. Melalui *Jeopardy Games*, siswa dapat memilih kategori soal dan nilai poin, kemudian siswa menjawab soal yang diberikan guru dan menjawab dalam waktu 30 detik. Kategori soal yang diberikan yaitu mengurutkan pecahan, membandingkan pecahan, penjumlahan pecahan, serta pengurangan pecahan. Kelompok dengan point tertinggi akan mendapat hadiah.

Pada sintaks kelima setelah diberikan perlakuan, siswa diminta untuk mengerjakan soal *posttest* materi pecahan dengan tujuan untuk mengevaluasi

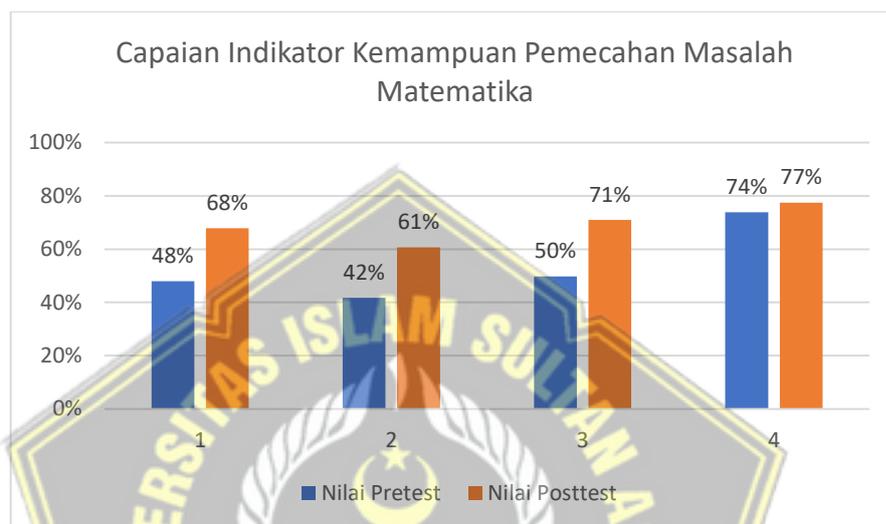
tingkat pemahaman siswa terhadap materi pecahan setelah menggunakan model pembelajaran STAD. Guru memantau kegiatan siswa dalam menyelesaikan *posttest*, kemudian guru meminta siswa untuk mengumpulkan hasil pekerjaannya.

Pada sintaks keenam, yaitu kegiatan akhir pembelajaran, guru membuat kesimpulan mengenai materi yang telah dibahas, dengan tujuan untuk memperkuat pemahaman siswa. Guru dan siswa melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung, mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi siswa, serta memberikan apresiasi dan penguatan untuk memotivasi siswa dalam belajar. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa yang dipimpin oleh salah satu siswa, dan guru menutup pertemuan dengan mengucapkan salam.

Indikator kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang digunakan peneliti pada saat pembelajaran yaitu siswa mampu memahami konsep matematika yang terkait dengan pemecahan masalah matematika, siswa mampu memilih strategi yang tepat untuk menyelesaikan masalah matematika materi bilangan pecahan, siswa mampu melakukan perhitungan dengan benar, dan siswa mampu memeriksa kembali jawaban yang diperoleh.

Pada saat kegiatan *pretest* dan *posttest*, hasil yang didapatkan dari hasil nilai *posttest* ternyata lebih baik dibandingkan dengan hasil nilai *pretest*. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil rata-rata siswa ketika *pretest* sebesar 50,75. Sedangkan saat *posttest* atau setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media *Jeopardy Games* sebesar 69,57.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media *Jeopardy Games* efektif terhadap rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V SDN Klepu 05.



**Gambar 4. 1 Capaian Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika**

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, yang dinilai berdasarkan indikator yang terdapat pada soal *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini mengidentifikasi empat indikator kemampuan pemecahan masalah matematika. Berdasarkan data yang disajikan pada gambar 4.1, dapat diamati bahwa setiap indikator menunjukkan peningkatan antara *pretest* dan *posttest* setelah diberikan perlakuan, yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika.

Berdasarkan data yang disajikan pada gambar 4.1, dapat diamati bahwa terdapat peningkatan persentase pada setiap indikator kemampuan pemecahan

masalah matematika setelah siswa diberikan perlakuan. Pada indikator 1 yaitu memahami konsep matematika yang terkait dengan pemecahan masalah matematika menunjukkan nilai 48% pada hasil *pretest* dan mengalami peningkatan pada nilai *posttest* menjadi 68%. Pada kegiatan ini, sebelum diberi perlakuan (*pretest*) siswa masih kurang memahami konsep pecahan. Banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal pecahan. Mereka cenderung mengerjakan seadanya tanpa memahami konsep pecahan. Sehingga pada akhirnya hasil yang didapat pada saat *pretest* juga mendapatkan hasil yang kurang baik dan kurang paham tentang konsep matematika yang terkait dengan pemecahan masalah pada materi pecahan. Namun, setelah diberi perlakuan yaitu dengan diberikan model pembelajaran STAD berbantuan media *Jeopardy Games*, siswa merasa antusias dalam pembelajaran, pada saat diberi pembelajaran mereka merasa tertarik dan aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pada saat diberikan soal *posttest* hasil yang didapatkan mengalami peningkatan.

Berdasarkan data yang disajikan pada gambar 4.1, dapat dilihat bahwa indikator kemampuan pemecahan masalah matematika pada indikator 2, yaitu memilih strategi yang tepat untuk menyelesaikan masalah matematika pada materi bilangan pecahan, menunjukkan nilai 42% pada hasil *pretest* dan mengalami peningkatan menjadi 61% pada nilai *posttest*. Pada kegiatan ini, sebelum diberikan perlakuan (*pretest*), ditemukan banyak siswa yang belum mampu memilih strategi yang tepat untuk menyelesaikan soal-soal materi pecahan. Mereka cenderung mengerjakan soal tanpa menggunakan strategi

yang benar, sehingga nilai yang dihasilkan pada saat *pretest* kurang memuaskan. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa mengenai pemilihan strategi yang tepat untuk menyelesaikan soal pada materi pecahan masih sangat kurang. Namun, setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran STAD berbantuan media *Jeopardy Games* terlihat adanya perubahan. Siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran, serta keaktifan mereka meningkat. Hal ini berdampak positif pada hasil *posttest*, dimana kemampuan siswa dalam memilih strategi yang tepat untuk menyelesaikan soal-soal materi pecahan mengalami peningkatan yang signifikan.

Berdasarkan data yang disajikan pada gambar 4.1, dapat dilihat bahwa indikator kemampuan pemecahan masalah matematika pada indikator 3, yaitu melakukan perhitungan dengan benar menunjukkan nilai 50% pada hasil *pretest*, dan mengalami peningkatan menjadi 71% pada hasil *posttest*. Pada kegiatan ini, sebelum diberikan perlakuan (*pretest*), banyak siswa yang belum mampu melakukan perhitungan dengan benar pada soal pecahan. Mereka menghitung dengan cara yang kurang tepat dan cenderung asal-asalan, sehingga nilai yang dihasilkan pada saat *pretest* kurang memuaskan. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa mengenai cara melakukan perhitungan dengan benar pada materi pecahan masih sangat kurang. Namun, setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran STAD berbantuan media *Jeopardy Games*, terlihat adanya perubahan yang signifikan pada siswa. Mereka menunjukkan semangat belajar yang lebih tinggi, serta keaktifan mereka dalam berpartisipasi di kelas juga meningkat. Hal ini berdampak positif

pada hasil *posttest*, di mana kemampuan siswa dalam melakukan perhitungan dengan benar mengalami peningkatan yang signifikan.

Berdasarkan data yang disajikan pada gambar 4.1, dapat dilihat bahwa indikator kemampuan pemecahan masalah matematika pada indikator 4, yaitu memeriksa kembali jawaban yang diperoleh menunjukkan nilai 74% pada hasil *pretest* dan meningkat menjadi 77% pada hasil *posttest*. Pada kegiatan ini, terlihat bahwa siswa belum terbiasa memeriksa kembali jawaban yang telah mereka kerjakan. Mereka masih mengalami kesulitan dalam menentukan jawaban yang benar dan tidak memeriksa kembali jawaban yang telah dikerjakan. Hal ini berakibat pada nilai *pretest* yang kurang memuaskan, yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa mengenai pentingnya memeriksa kembali jawaban masih kurang. Namun, setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran STAD berbantuan media *Jeopardy Games*, terlihat perubahan positif pada siswa. Hal ini terlihat dari semangat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran, yang terbukti pada hasil *posttest* dengan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam memeriksa kembali jawaban yang diperoleh.

Peningkatan persentase pada setiap indikator ini menunjukkan adanya perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V SDN Klepu 05 antara *pretest* dan *posttest*, yang mengindikasikan bahwa model pembelajaran STAD berbantuan media *Jeopardy Games* efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

Berdasarkan hasil yang diperoleh bahwa model pembelajaran STAD

berbantuan media *Jeopardy Games* efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V SDN Klepu 05. Dari hasil *pretest* sebelum diberikan perlakuan menunjukkan bahwa rata-rata nilai yang didapatkan oleh siswa adalah 50,75. Sementara hasil *posttest* setelah diberikan perlakuan menunjukkan bahwa rata-rata nilai yang didapatkan oleh siswa adalah 69,57 artinya telah memenuhi KKM. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran STAD berbantuan *Jeopardy Games* efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V SDN Klepu 05.

Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran STAD berbantuan *Jeopardy Games* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa mendapat nilai rata-rata melampaui KKM. Dibuktikan dengan perhitungan hasil uji *paired sample t-test* yang dianalisis menggunakan SPSS, menyatakan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang mengindikasikan sig. (2-tailed) <  $\alpha$  atau dapat ditulis  $0,000 < 0,05$ . Sementara itu, nilai sig. (2-tailed) <  $\alpha$  maka  $H_0$  mengalami penolakan. Berdasarkan analisis uji gain yang membandingkan skor *pretest* dan *posttest*, menghasilkan rata-rata 0,68. Nilai ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan kategori sedang untuk peningkatan dan kategori efektif untuk keefektifan. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran STAD berbantuan *Jeopardy Games* efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V SDN Klepu 05.

Hasil penelitian ini didukung memiliki keselarasan dengan salah satu teori belajar yang mendukung model STAD, yaitu teori perkembangan kognitif

Piaget. Teori Piaget relevan dengan model pembelajaran kooperatif karena menekankan bahwa interaksi sosial dengan teman sebaya dapat berpengaruh positif terhadap perkembangan anak. Selain itu, Piaget beranggapan bahwa meskipun semua siswa mengalami urutan perkembangan yang sama, laju perkembangan tersebut dapat bervariasi antar individu (Wirevenska, Ice; Saputri, lilis; hariani, 2020). Berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan oleh Slavin pada tahun 1995, pembelajaran kooperatif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pengembangan keterampilan komunikasi, membangun kerja tim, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, serta mendorong kreativitas siswa (S et al., 2025).

Hal tersebut didukung penelitian yang dilakukan oleh Khairiyah (2019) mengenai peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas III SD berbantuan pot penjumlahan. Hasil analisis efektivitas peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas III SD dengan menggunakan bantuan pot penjumlahan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah diberikan perlakuan. Hal ini tercermin dari kenaikan rata-rata nilai pretest sebesar 61,33 menjadi rata-rata nilai posttest sebesar 77,47, menghasilkan peningkatan sebesar 16,14. Nilai N-Gain yang diperoleh adalah 43,14%, yang tergolong dalam kategori sedang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model STAD dengan bantuan media pot penjumlahan terbukti cukup efektif dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas III SD 6 Getassrabi, dengan tingkat efektivitas sedang. Adapun perbedaan dengan penelitian ini

terdapat dalam materi pembahasan, perbedaan penggunaan media pembelajaran, subjek penelitian, dan tempat penelitian.

Hal tersebut juga didukung penelitian yang dilakukan oleh Sektiwulan (2024) mengenai penerapan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan *scaffolding* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Berdasarkan hasil analisis data *pretest* dan *posttest* yang dilakukan terhadap siswa kelas V di salah satu Sekolah Dasar di kota Cilegon, terbukti bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik mengalami peningkatan signifikan setelah pembelajaran dengan penerapan *scaffolding*. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata nilai kemampuan pemecahan masalah dari 30,03 pada *pretest* menjadi 58 pada *posttest*, yang mengindikasikan adanya pengaruh positif dari penggunaan model STAD yang diintegrasikan dengan *scaffolding* terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas V SD. Adapun perbedaan dengan penelitian ini terdapat dalam materi pembahasan, perbedaan penggunaan media pembelajaran, subjek penelitian, dan tempat penelitian.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai efektivitas model pembelajaran STAD berbantuan media *Jeopardy Games* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V SDN Klepu 05, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode ini menghasilkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya kenaikan rata-rata nilai siswa setelah diberikan perlakuan, yang tercermin dari perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*. Hal ini dibuktikan dari uji *paired sample t-test* dengan angka signifikan (2-tailed) 0,000. Karena angka signifikansi (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Nilai rata-rata tes kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum diberi perlakuan (*pretest*) yaitu 50,75. Sedangkan nilai rata-rata setelah diberi perlakuan (*posttest*) yaitu 69,57. Uji gain ternormalisasi diperoleh 0,68 menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan menghasilkan peningkatan hasil belajar dalam dengan kategori sedang dan kategori efektif untuk keefektifan. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* artinya penggunaan metode pembelajaran STAD berbantuan media *Jeopardy Games* efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V SDN Klepu 05.

## B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan mengenai efektivitas model pembelajaran STAD berbantuan media *Jeopardy Games* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V SDN Klepu 05, peneliti menyampaikan beberapa rekomendasi yang perlu diperhatikan dalam penerapan model pembelajaran tersebut, sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti selanjutnya maupun guru, disarankan agar selama proses pembelajaran berlangsung guru dapat berperan lebih aktif dalam memberikan bimbingan dan arahan, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan belajarnya dan mempertahankan fokus terhadap materi pembelajaran.
- b. Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* berbantuan media *Jeopardy Games* dapat diterapkan dan dikembangkan pada materi dan mata pelajaran lain untuk meningkatkan kualitas pengajaran.
- c. Kendala yang dihadapi dalam penelitian ini terkait dengan manajemen kelas, khususnya dalam mengelola kelas dengan jumlah siswa yang banyak, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan dan menerapkan strategi manajemen kelas yang lebih efektif, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan mencapai tujuan yang diharapkan.
- d. Perlu adanya penelitian lebih lanjut dengan jangka waktu yang lebih lama sehingga hasil yang didapatkan lebih optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amam, A. (2017). Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp. *Teorema*, 2(1), 39. <https://doi.org/10.25157/.v2i1.765>
- Artini, N. N. M. (2016). Pembelajaran Model Stad Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika pada Siswa Kelas V Sdn 39 Cakranegara. *Jurnal Paedagogy*, 3(1), 30–37.
- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.
- Aufa, M., & Amrul Haq, A. L. (2020). Pengaruh Model Student Teams Achivement Division (STAD) Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 12(2), 77–84. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v12i2.4093>
- Azzahra, F., & Muslim, A. (2024). Peningkatan Prestasi dan Kemandirian Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran STAD Menggunakan Media Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 11(2), 89–100. <https://doi.org/10.31316/jderivat.v10i2.6271>
- Budiyono, S. (2019). Improving student learning achievements through application of the student teams achievement divisions (STAD) method. *Journal of Applied Studies in Language*, 3(2), 140–147. <http://ojs.pnb.ac.id/index.php/JASL><http://ojs.pnb.ac.id/index.php/JASL>
- Dkk, N. L. A. S. (2022). Pengaruh Pembelajaran Jeopardy Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Ashr (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Prodi PGMI-Fakultas Tarbiyah-UIJ)*, 7(2), 124.
- Fauziah, N., Roza, Y., & Maimunah, M. (2022). Kemampuan Matematis Pemecahan Masalah Siswa dalam Penyelesaian Soal Tipe Numerasi AKM. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3241–3250. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1471>
- Haka, N. B., & Rosida, L. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Kelas IV B Tema Kayanya Negeriku Melalui Strategi Pembelajaran Jeopardy Review. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 1(3), 265–282. <https://doi.org/10.35719/educare.v1i3.28>
- Halawa, A. N., & Mulyanti, D. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Peningkatan Kualitas Mutu Instansi Pendidikan Dan Pembelajaran. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(2), 57–64.
- Jamaludin, M., & Mokhtar, M. F. (2018). Students Team Achievement Division.

- International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 8(2), 570–581. <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v8-i2/3966>
- Jamdin, A., Ratumanan, T. G., & Laamena, C. M. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Siswa Kelas Vii Smp It Assalam Ambon Development Of Learning Devices Based On Stad Type Cooperative Model On Ratio Materials Of Grade Seventh. *Jurnal Magister Pendidikan Matematika*, 1(2), 83–92.
- Karim, M. K. (2019). Pengaruh Penerapan Game Jeopardy Dalam Pembelajaran Remedial Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Di Sd. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 5(1), 858–867. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v5n1.p858-867>
- Khairiyah, P. (2019). *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Means-Ends Analysis*. 5(May), 36–46.
- Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sd. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 74. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p74-79>
- Kunwar, R. (2020). Math mania: Meaning, Problems and Ways of Effective Teaching and Learning Mathematics at Basic Level Education in Nepal. *Article in International Journal of Science and Research*, January. <https://doi.org/10.21275/SR20803202822>
- M.iqbal, Anwar, S., Maliki, M., & Sari, R. (2022). Kurikulum dan Pendidikan (Merdeka Belajar Menurut Perspektif Humanism Arthur W Combs). *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 2337–7593.
- Malikah, S., Winarti, W., Ayuningsih, F., Nugroho, M. R., Sumardi, S., & Murtiyasa, B. (2022). Manajemen Pembelajaran Matematika pada Kurikulum Merdeka. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5912–5918. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3549>
- Maryatun, & Setiawan, A. (2020). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas 1 SD. *Prosiding*, 20, 269–273. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1046%0Ahttps://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/download/1046/367>
- Purba, D., Zulfadli, & Lubis, R. (2021). Pemikiran George Polya Tentang Pemecahan Masalah. *Mathematic Education Journal*, 4(1), 25–31. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/>
- Putri, A., Desi Iswara, A., & Rahman Hakim, A. (2021). Menumbuhkembangkan

- Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(58), 124–133.
- Rahayu, I., & Khairuddin. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Jeopardy Game terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih. *Tapis: Jurnal Penelitian Ilmiah*, 7(2), 121–128. <http://dx.doi.org/10.20961/bioedukasi-uns.v10i1.11276>
- Rahmatika, A. (2019). The effectiveness of student teams achievement division to teach writing viewed from students' creativity. *International Journal of Language Education*, 3(1), 46–54. <https://doi.org/10.26858/ijole.v1i1.6786>
- Riny, M., & Safrul, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran STAD Menggunakan Powerpoint Interaktif terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8666–8674. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3885>
- Ritonga, A. I., Sitompul, P., & Siagian, P. (2023). Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa yang Diajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran TPS dan STAD di MAS Al-Washliyah 22 Tembung. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1988–2001. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2376>
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234.
- Rohman, W. A., & Ernawati, A. (2018). *BERINTEGRASI ISLAM TERHADAP*. 5(3), 249–257.
- S, E. A., Rahmawati, I., Salamah, U., Universitas, P. P. G., Surabaya, N., & Surabaya, S. D. N. B. (2025). *Analisis Implementasi Model Kooperatif tipe STAD dalam Peningkatan Motivasi Belajar Kelas 3*. 10(03), 230–237.
- Sektiwulan, A., Nindiasari, H., & Mustafa, A. N. (2024). Penerapan Model Student Teams Achievement Division dengan Scaffolding Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh.
- Septian, A., Agustina, D., & Maghfirah, D. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 10. <https://doi.org/10.33365/jm.v2i2.652>
- Sepyanda, M. (2021). the Effect of Jeopardy Game Toward Students' Vocabulary Mastery. *ELP (Journal of English Language Pedagogy)*, 6(1), 14–22. <https://doi.org/10.36665/elp.v6i1.378>
- Simbolon, A., Simanjuntak, N., Pardede, R. A., Gultom, S., Tarigan, N. W. P., &

- Simbolon, R. (2022). the Effect of Jeopardy Game on Students' Reading Comprehension. *Jurnal Basataka (JBT)*, 5(2), 472–476. <https://doi.org/10.36277/basataka.v5i2.203>
- Sugiyono, P. D. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*.
- Sundayana, R. (2020). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Suriat, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap. *Journal of Classroom Action Research*, V(1), 22–31.
- Suryani, & Hendryadi. (2015). *Metode Riset Kuantitatif: Teori dan Aplikasi pada Penelitian Bidang Manajemen dan Ekonomi Islam*. Prenadamedia Group.
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Ulia, N., & Sari, Y. (2018). Pembelajaran Visual, Auditory dan Kinestetik Terhadap Keaktifan dan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(2), 175. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v5i2.2890>
- Umayah, U., Hakim, A. R., & Nurrahmah, A. (2019). Pengaruh Metode Contextual Teaching and Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 5(1), 85. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v5i1.5075>
- Wijaya, H., & Arismunandar, A. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbasis Media Sosial. *Jurnal Jaffray*, 16(2), 175. <https://doi.org/10.25278/jj71.v16i2.302>
- Wirevenska, Ice; Saputri, lilis; hariani, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Koopertif Tipe Stad Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar Di Kelas Viii Smp Swasta Budi Utomo Binjai. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 8(2), 146–151.
- Yasir, M., & Karlina, E. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Stad Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi. *Research and Development Journal of Education*, 2(1). <https://doi.org/10.30998/rdje.v2i1.1423>