BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan No.20 Tahun 2003, pendidikan adalah upaya yang dilakukan dengan sengaja dan terencana, agar bisa menciptakan lingkungan belajar yang mendukung tumbuh dan berkembangnya setiap siswa. Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan berpikir, tetapi juga dengan hal-hal lainnya seperti mencakup aspek spiritual, karakter, pengendalian diri, moralitas, dan keterampilan yang bermanfaat dalam masyarakat. Ketika kita mendiskusikan matematika berdasarkan KBBI, yang kita bahas sebenarnya adalah ilmu yang menganalisis bentuk, hubungan antar bentuk, serta metode perhitungan untuk menemukan solusi yang ada di balik sebuah masalah[1].

Pendidikan adalah istilah yang sering didengar oleh siapa pun, mulai dari pelajar hingga orang yang ingin mempelajari hal-hal dengan lebih dalam. Gagne pernah mengatakan bahwa pendidikan sebenarnya adalah situasi di mana makhluk hidup mengubah cara bertindak mereka berdasarkan pengalaman yang telah mereka alami sebelumnya[2]. Namun, dalam kenyataannya, belajar matematika di tingkat

---

[1] Meity Taqdir Qodratillah dkk., *Kamus Bahasa Indonesia untuk Pelajar, (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2011), hal. 306*

[2] Robert M. Gagné, dikutip dalam Destika Tarihoran, Mhd H. Nau Ritonga, dan Roslian Lubis, "Teori Belajar Robert Mills Gagne dan Penerapan dalam Pembelajaran Matematika," *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)* 4, No. 3 (November 2021): 362, http://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu.

SMP sering kali terhenti, terutama ketika kita sampai pada materi tentang peluang. Untuk memahami probabilitas, seseorang perlu berpikir secara abstrak, menggunakan logika, serta mampu menyelesaikan soal-soal yang agak sulit. Seringkali terdapat perbedaan pemahaman dalam konsep yang membuat siswa merasa kurang percaya diri atau enggan ikut aktif dalam belajar matematika.

Berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2025 yang dirilis oleh OECD, skor matematika Indonesia berada pada angka 364, menurun 2 poin dibandingkan hasil PISA 2022 sebesar 366. Selain itu, hanya 17% siswa Indonesia yang mencapai minimal Level 2 kemampuan matematika, jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 65%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan matematika siswa Indonesia masih perlu ditingkatkan. Selaras dengan temuan global tersebut, Rupalestari, Hartono, dan Hapizah (2018) pernah mengkaji permasalahan ini dalam lingkup kelas melalui penelitian mengenai pembelajaran materi peluang menggunakan model proyek matematika terhubung pada siswa kelas VIII. Hasilnya, yang nilainya bagus memang bisa menyelesaikan soal dengan efektif, tapi kadang kurang teliti di akhir, yang "cukup" biasanya hampir sampai ke jawaban, tapi nggak benar-benar selesai. Sementara yang nilainya rendah, cuma bisa jawab dua dari tiga soal.[3]

Untuk menangani masalah tersebut, penelitian ini menerapkan model pembelajaran kooperatif yaitu *Student Teams Achievement Divisions* (STAD). Model STAD berfokus pada kerja sama dalam kelompok, di mana siswa dibagi

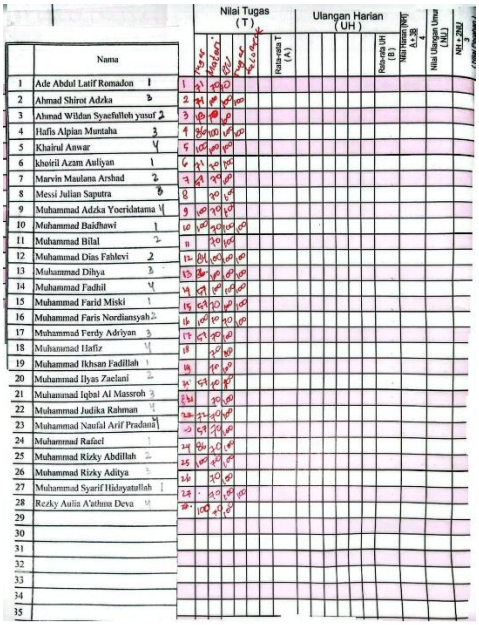
[3] Desty Rupalestari, Yusuf Hartono, dan Hapizah, "Hasil Belajar Siswa pada Materi Peluang melalui Model Connected Mathematics Project di Kelas VIII SMP," *Jurnal Gantang* 3, no. 2 (2018): 63–71.

menjadi beberapa kelompok kecil untuk saling membantu dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan. Dalam pembelajaran ini, setiap kelompok mendapatkan penghargaan berdasarkan kemajuan anggotanya, sehingga semua siswa harus berpartisipasi aktif untuk memahami materi pelajaran. Model STAD sangat sesuai diterapkan pada materi peluang karena melalui diskusi siswa dapat saling bertukar cara dalam menyelesaikan masalah, termasuk dalam menghitung frekuensi harapan suatu peristiwa. Siswa juga bisa menjelaskan ruang sampel, berbagi cara menyelesaikan soal, serta membantu teman-teman yang masih mengalami kesulitan. Dengan demikian, model STAD tidak hanya membantu siswa memahami konsep peluang, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan berkomunikasi mereka.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengintegrasian model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan permainan lompat tali sebagai media pembelajaran pada materi peluang. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya menggunakan STAD atau media pembelajaran secara terpisah, penelitian ini menggunakan lompat tali sebagai alat percobaan dalam kegiatan STAD. Setiap lompatan dipandang sebagai satu percobaan yang menghasilkan kejadian berhasil atau gagal. Data tersebut kemudian digunakan siswa untuk menghitung peluang empiris atau frekuensi relatif serta memahami konsep frekuensi harapan secara lebih konkret. Dengan demikian, siswa tidak hanya mempelajari konsep peluang secara teoritis, tetapi juga mengalaminya melalui aktivitas nyata yang melibatkan kerja kelompok, pengamatan, pencatatan data, dan perhitungan.

Berdasarkan data awal yang diperoleh dari guru matematika MTs Baitul Makmur Banjarbaru, rata-rata nilai latihan siswa kelas IX pada materi peluang adalah, dengan 19 siswa dari 28 siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi peluang masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang lebih aktif dan kontekstual untuk membantu siswa memahami konsep peluang secara lebih baik.

Gambar. 1 Hasil Belajar Siswa



Penelitian ini dilaksanakan di MTs Baitul Makmur Banjarbaru. Sekolah tersebut dipilih karena berdasarkan penelusuran literatur yang dilakukan peneliti, belum pernah dilakukan penelitian kuantitatif serupa di sekolah tersebut yang secara khusus menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan permainan lompat tali terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IX pada materi peluang. Selain itu, berdasarkan informasi awal yang diperoleh peneliti, materi peluang masih menjadi salah satu materi matematika yang sulit dipahami oleh siswa. Salah satu penyebabnya adalah pembelajaran yang cenderung

konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Kondisi tersebut sesuai dengan permasalahan yang ingin diteliti. Adapun lokasi madrasah yang berada di kawasan Liang Anggang, Banjarbaru, dipandang strategis dan mudah dijangkau, sehingga mendukung pelaksanaan penelitian secara efektif dan efisien.

B. Definisi Operasional

1. Pengaruh

Menurut Hugiono dan Poerwantana, pengaruh adalah dorongan atau ajakan yang bisa menciptakan efek tertentu. Sementara itu, Louis Gottschalk mendefinisikan pengaruh sebagai suatu dampak yang memengaruhi pikiran dan perilaku manusia, baik secara individu maupun kelompok [4].

Dalam penelitian ini, istilah pengaruh berarti perubahan yang terjadi setelah model pembelajaran kooperatif jenis Student Teams Achievement Divisions (STAD) dipadukan dengan media permainan lompat tali, terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IX. Pengaruh di sini tidak dipahami sebagai asumsi teoretis semata, melainkan diwujudkan secara konkret melalui selisih capaian nilai siswa antara sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diberikan perlakuan tersebut. Pengaruh dinyatakan signifikan apabila terdapat perbedaan hasil belajar matematika yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah kemampuan awal siswa dikendalikan.

2. Model Pembelajaran STAD

[4] Hugiono dan Poerwantana, Pengantar Ilmu Sejarah (Jakarta: PT Bina Aksara, 2000), hlm. 47.

Dalam penelitian ini, model pembelajaran kooperatif tipe STAD diidentifikasi sebagai variabel bebas yang diterapkan pada siswa kelas IX MTs Baitul Ma'mur melalui di mana proses pembelajaran dilaksanakan dalam satuan kelompok kecil yang bersifat heterogen serta mengedepankan semangat kolaborasi. Setiap kelompok terdiri atas 4–5 siswa dengan kemampuan akademik yang berbeda, sehingga siswa yang memiliki pemahaman lebih baik dapat membantu teman sekelompoknya yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi peluang. Keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam penelitian ini diukur berdasarkan aktivitas guru dan siswa yang mengacu pada lima fase atau sintaks utama pembelajaran:

a. Presentasi Kelas (Class Presentation)

Peneliti mengawali pembelajaran dengan menyajikan pokok-pokok materi peluang secara klasikal. Pada fase ini, fokus utama adalah memaparkan peta konsep dasar serta memberikan gambaran umum mengenai kompetensi yang harus dicapai siswa.

b. Kerja Tim (Teams):

Siswa diarahkan untuk belajar di dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen. Di dalam kelompok ini, mereka berdiskusi bersama untuk mendalami konsep materi, bertukar pikiran, dan menyelesaikan tugas-tugas yang tertuang dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berkaitan dengan materi peluang.

c. Kuis Individu (Quizzes):

Setelah fase kerja kelompok selesai, siswa diwajibkan menyelesaikan tes atau kuis pendek secara mandiri mengenai materi peluang yang telah dipelajari.

Pada tahap ini, siswa tidak diperkenankan saling membantu guna mengukur tingkat tanggung jawab dan pemahaman individu secara objektif.

d. Skor Kemajuan Individual (Individual Improvement Scores):

Peneliti melakukan penghitungan poin perkembangan akademik masing-masing siswa. Skor kemajuan ini dihitung berdasarkan selisih antara perolehan nilai kuis mandiri yang baru saja dilaksanakan dengan nilai kemampuan awal (pre-test) siswa.

e. Penghargaan Tim (Team Recognition):

Tahap akhir di mana peneliti memberikan apresiasi atau penghargaan sosial kepada kelompok. Penentuan kelompok terbaik didasarkan pada akumulasi skor kemajuan tertinggi dari masing-masing anggota yang tergabung dalam tim tersebut.

3. Media Permainan Lompat Tali

Media pembelajaran pada hakikatnya merupakan instrumen perantara yang berfungsi untuk menyalurkan pesan edukatif sekaligus merangsang proses komunikasi belajar di kelas. Dalam hal ini, wahana yang dipilih adalah permainan tradisional. Hurlock memaknai permainan sebagai segala aktivitas menyenangkan yang sengaja dilakukan untuk menghadirkan kegembiraan bagi anak. Secara lebih spesifik, mendefinisikan lompat tali sebagai salah satu jenis permainan tradisional populer berbahan jalinan karet gelang yang secara efektif memadukan unsur hiburan dengan aktivitas olahraga fisik.

Dalam konteks penelitian ini, media permainan lompat tali dioperasionalkan sebagai alat peraga kinetik edukatif yang berfungsi untuk memvisualisasikan konsep teori peluang konseptual menjadi pengalaman nyata. Di dalam

penerapannya, media ini digunakan pada fase kerja kelompok dalam model pembelajaran STAD. Siswa akan melakukan eksperimen fisik dengan melompati untaian karet secara berulang-ulang guna mengumpulkan data mentah mengenai frekuensi kejadian "sukses" (berhasil melompat) dan kejadian "gagal" (tersangkut tali). Hubungan fundamental antara media ini dengan materi peluang terletak pada transformasi aktivitas melompat menjadi sebuah eksperimen probabilitas riil di mana setiap lompatan tunggal bertindak sebagai percobaan, akumulasi seluruh percobaan melompat membentuk titik sampel {Berhasil, Gagal}, dan rasio lompatan sukses terhadap total ayunan tali menjadi representasi visual dari nilai peluang empiris (frekuensi relatif). Data fisik inilah yang kemudian dikonversi oleh siswa ke dalam bentuk rumus pecahan atau desimal untuk memecahkan persoalan matematika secara kontekstual.

4. Hasil Belajar Kognitif

Menurut Hamalik, hasil belajar adalah adanya perubahan cara seseorang berperilaku yang bisa diamati dan diukur, contohnya seperti pengetahuan, sikap, dan kemampuan yang dimilikinya. Perubahan itu berarti ada peningkatan dan perkembangan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya, dan ini tidak terjadi dalam waktu satu tahun saja. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dibahas adalah kemampuan kognitif siswa, yaitu kemampuan mereka dalam memahami dan menguasai materi peluang setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar kognitif adalah pencapaian siswa yang menunjukkan seberapa baik mereka memahami materi pelajaran berdasarkan proses belajar yang sudah mereka lalui. Dalam belajar matematika, hasil belajar kognitif menjadi salah satu tanda penting

untuk mengetahui apakah siswa berhasil memahami konsep dan mampu menyelesaikan soal.

Dalam penelitian ini, hasil belajar matematika dioperasionalkan secara khusus dengan mengukur ranah perkembangan kognitif (intelektual) siswa kelas IX pada materi peluang. Ranah kognitif ini merujuk pada penguasaan materi peluang berdasarkan taksonomi revisi yang meliputi tingkat pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), dan analisis (C4). Secara operasional, ranah ini diukur dengan cara menghitung skor dari tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) menggunakan instrumen soal essay yang valid dan reliabel.

Nilai akhir dari hasil belajar matematika dalam penelitian ini merupakan capaian terukur murni dari skor tes kognitif siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model STAD berbantuan media permainan lompat tali.

5. Peluang

Peluang adalah cara untuk menyatakan kesempatan bahwa suatu kejadian dapat terjadi. Secara kuantitatif, peluang dinyatakan dalam bentuk angka-angka yang berupa pecahan atau desimal, dengan nilai antara 0 dan 1.

Materi peluang yang diteliti pada jenjang kelas IX Madrasah Tsanawiyah MTs Baitul Ma’mur yang difokuskan pada dua bagian, yaitu konsep dasar peluang serta frekuensi relatif dan frekuensi harapan. Materi ini digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami peristiwa yang mungkin terjadi, menghitung peluang berdasarkan hasil percobaan, serta memperkirakan banyaknya kejadian yang diharapkan muncul.

a. Konsep Dasar Peluang

Konsep dasar peluang meliputi percobaan, hasil, ruang sampel, dan kejadian. Dalam penelitian ini, konsep tersebut dipahami melalui aktivitas lompat tali sebagai percobaan nyata. Kegiatan siswa yang melakukan lompatan melewati untaian karet gelang diposisikan sebagai suatu percobaan matematika. Dari aktivitas tersebut diperoleh hasil berupa berhasil atau gagal. Kumpulan seluruh kemungkinan hasil tersebut membentuk ruang sampel, yaitu S = {Berhasil, Gagal}. Selanjutnya, pelaksanaan lompatan secara berulang dalam kelompok menghasilkan data mengenai kejadian berhasil maupun gagal.

b. Frekuensi Relatif dan Frekuensi Harapan

Frekuensi relatif adalah perbandingan antara banyaknya suatu kejadian yang muncul dengan jumlah seluruh percobaan yang dilakukan. Dalam penelitian ini, frekuensi relatif dihitung berdasarkan banyaknya lompatan berhasil dibandingkan dengan jumlah seluruh lompatan. Adapun frekuensi harapan adalah perkiraan banyaknya kejadian yang diharapkan muncul dari sejumlah percobaan tertentu. Frekuensi harapan dihitung dengan rumus $F_h = P(A) \times n$, yaitu peluang suatu kejadian dikalikan dengan banyaknya percobaan. Kedua konsep ini digunakan untuk membantu siswa memahami peluang secara lebih nyata melalui aktivitas lompat tali.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan definisi operasional yang telah dijelaskan, maka dibuatlah rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana capaian hasil belajar siswa pada kelas yang tidak menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media permainan lompat tali selama proses pembelajaran?
2. Bagaimana capaian hasil belajar siswa pada kelas yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media permainan lompat tali selama proses pembelajaran?
3. Bagaimanakah tingkat signifikansi pengaruh yang ditimbulkan oleh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang berbantuan media permainan lompat tali terhadap pencapaian hasil belajar siswa?

D. Tujuan Penelitian

Melalui rumusan masalah yang telah disusun, maka penelitian ini memiliki tujuan antara lain:

1. Untuk mengetahui bagaimana capaian hasil belajar siswa pada kelas yang tidak menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media permainan lompat tali dalam proses pembelajaran
2. Untuk mengetahui bagaimana capaian hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media permainan lompat tali dalam proses pembelajaran
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan berbantuan media permainan lompat tali terhadap hasil belajar siswa

E. Signifikansi Penelitian

1. Signifikansi Praktis

a. Bagi Sekolah

Memberikan saran untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar matematika di sekolah, terutama untuk kelas IX. Hasil penelitian ini bisa dijadikan acuan bagi sekolah dalam menentukan kebijakan mengenai penggunaan metode dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

b. Bagi Guru

Menyediakan alternatif model pembelajaran yang kreatif, efektif, dan menyenangkan untuk materi peluang. Guru bisa mengubah dan menggunakan model pembelajaran kerja sama dengan bantuan permainan lompat tali sebagai cara untuk meningkatkan rasa ingin tahu, semangat belajar, dan hasil belajar siswa di dalam kelas.

c. Bagi Siswa

Membuat suasana belajar yang lebih menarik, lebih menantang, dan tidak membosankan. Dengan bermain lompat tali, siswa diharapkan bisa lebih memahami konsep peluang secara nyata dan bisa diterapkan, sehingga memperbaiki pemahaman dan hasil belajar matematika mereka.

d. Bagi Peneliti

Menjadi dasar atau referensi bagi penelitian yang relevan, terutama yang tertarik untuk mengembangkan model pembelajaran inovatif lainnya atau mengkaji lebih lanjut penggunaan media permainan dalam pembelajaran matematika.

Penelitian ini mendorong eksplorasi variabel lain yang mungkin memengaruhi hasil belajar dengan model pembelajaran serupa.

2. Signifikansi Teoritis

Penelitian ini bisa dimanfaatkan dan digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan lompat tali sebagai alat bantu pembelajaran matematika

F. Penelitian Terdahulu Yang Relavan

Adapun beberapa penelitian yang relevan yaitu penelitian:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Triyaningsih tahun 2020 dengan judul "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Kalkulator Ajaib Terhadap Hasil Belajar Matematika" bertujuan untuk menjawab masalah siswa yang kurang tertarik belajar matematika terutama pada materi perkalian.Siswa SD merasa materi tersebut sulit dan kurang menarik, sehingga perlu adanya pendekatan pembelajaran yang lebih efektif. Siswa merasa sulit memahami materi matematika karena metode pengajaran hanya menggunakan ceramah atau pendekatan belajar berpusat pada guru, tanpa didukung oleh media pembelajaran yang sesuai. Penelitian ini mirip dengan penggunaan media tradisional yang digunakan untuk membantu pembelajaran siswa dalam materi matematika. Perbedaannya terdapat pada materi pembelajarannya yang akan diuji, penelitian yang dilakukan oleh Triyaningsih adalah pada pembelajaran perkalian bilangan kelas III dengan berbantuan media kalkulator ajaib, sedangkan untuk

penelitian ini pada pembelajaran peluang kelas IX dengan menggunakan media permainan lompat tali.[5]

2. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Nur Hariati pada tahun 2024 dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Questions Card Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Bangun Ruang Kelas VII SMP PLUS Al-Amanah Tahun Pelajaran 2023/2024" dilatar belakangi oleh fakta bahwa para guru cenderung menyampaikan materi secara teori, mengikuti buku teks, tanpa menyisipkan contoh-contoh nyata dari kehidupan sehari-hari siswa. Cara belajar yang terlalu abstrak ini membuat siswa kesulitan menghubungkan konsep matematika dengan penerapannya di kehidupan nyata. Penelitian ini mirip dengan penelitian lainnya karena menggunakan model pembelajaran yang sama dalam mengajar matematika. Perbedaannya terletak pada materi yang diajarkan dan diujikan.Penelitian yang dilakukan oleh Indah Nur Hariati fokus pada pembelajaran bangun ruang untuk kelas VII dan juga menggunakan tipe TGT, sedangkan penelitian ini berfokus pada pembelajaran peluang untuk kelas IX dan juga menggunakan tipe STAD.[6]

---

[5] Triyaningsih,"Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Kalkulator Ajaib Terhadap Hasil Belajar Matematika"(Skripsi, Magelang, Universitas Muhammadiyah Magelang, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2020), https://repositori.unimma.ac.id/2121/1/15.0305.0190_BAB%20I_BAB%20II_BAB%20III_BAB%20V_DAFTAR%20PUSTAKA.pdf

[6] Indah Nur Hariati, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Questions Card Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Bangun Ruang Kelas VII SMP PLUS AL-AMANAH Tahun Pelajaran 2023/2024" (Skripsi, Bojonegoro, IKIP PGRI Bojonegoro, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Pendidikan

3. Penelitian yang dilakukan oleh Echa Veronika pada tahun 2023 dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD IT Al-Muhsin Metro" berangkat dari latar belakang bahwa kreativitas pendidik kurang mampu menarik perhatian siswa dan kurangnya variasi dalam model pembelajaran yang digunakan. Selain itu, siswa tampak tidak aktif dalam pembelajaran dan beberapa di antaranya tidak memperhatikan penjelasan guru.Beberapa siswa juga terlihat berbicara dengan temannya. Selain itu, hasil belajar siswa masih rendah karena mereka kurang terbiasa mengerjakan soal-soal di rumah secara mandiri.Mereka hanya belajar ketika sedang di sekolah.Akibatnya, ketika guru mengulang materi yang telah diajarkan sebelumnya, siswa lupa cara mengerjakan soalnya. Persamaan terdapat pada cara pembelajaran yang digunakan, sedangkan perbedaannya terletak pada jenis model yang dipilih, serta kelas dan materi yang diteliti.[7]
4. Penelitian yang dilakukan oleh Dodi Indrawan tahun 2023 dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Check Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII di SMPN 1 Kuantan Hilir Seberang" dilakukan karena hasil belajar siswa tergolong rendah, siswa kurang memahami materi setelah

---

Matematika)
https://repository.ikippgribojonegoro.ac.id/2739/1/INDAH%20NUR%20HARIATI.pdf

[7] Echa Veronika "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD IT AL-MUHSIN METRO" (Skripsi, Lampung, IAIN Metro, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah)
https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/8030/1/ECHA%20VERONIKA_1901031025.pdf

diberi tugas, kemampuan mereka dalam memahami pelajaran masih rendah, serta metode pengajaran yang digunakan guru masih konvensional, seperti metode ceramah. Penelitian ini dilakukan di kelas VII-2 yang menjadi kelas percobaan dan kelas VII-1 sebagai kelas pembanding dengan topik materi Thaharah. Penelitian ini mirip dengan penelitian yang akan dilakukan karena keduanya menggunakan model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan utamanya terdapat pada jenis model yang digunakan, tingkat kelas yang dipilih, mata pelajaran yang diteliti, serta materi pembelajaran yang diterapkan.[8]

G. Hipotesis Penelitian

Menurut weisstein dan eric *A hypothesis is a proposition that is consistent with known data, but has been neither verified nor shown to be false*. Sedangkan Dantes berpendapat dugaan adalah praduga yang harus diuji melalui data yang didapat dengan riset[9]. Hipotesis penelitian yang dipakai pada penelitian ini adalah hipotesis kausal. Hipotesis kausal adalah hipotesis yang mempunyai hubungan satu variable yang mengakibatkan perubahan variable yang lainnya.

---

[8] Dodi Indrawan "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Check Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMPN 1 Kuantan Hilir Seberang" (Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Kuantan Singingi, 2023), https://repository.uniks.ac.id/id/eprint/402/1/SKRIPSI%20DODI%20INDRAWAN.pdf

[9] Dantes Nyoman,2012, Metode penelitian, Yogyakarta:Andi

1. Hipotesis Teoritis

   Berdasarkan rumusan masalahnya, hipotesis teoritis tersebut adalah

   H_0: Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan lompat tali terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IX pada materi peluang

   H_1: Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan lompat tali terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IX pada materi peluang.

2. Hipotesis Statistik

   Ketut menyebutkan Hipotesis statistik adalah dugaan tentang parameter suatu populasi.

   Adapun hipotesis yang ditetapkan pada penelitian ini adalah

   $H_0: \mu_1 = \mu_2$

   Tidak ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan permainan lompat tali terhadap hasil belajar.

   $H_1: \mu_1 \neq \mu_2$

   Ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan permainan lompat tali terhadap hasil belajar.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang dimaksud adalah mempermudah para pembaca dalam memahami skripsi ini. Oleh karena itu peneliti harus mengemukakan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bab I: Pendahuluan

Berisi pemaparan mengenai latar belakang masalah yang melandasi pentingnya penelitian, definisi operasional istilah-istilah kunci, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian baik secara praktis maupun teoretis, telaah terhadap penelitian terdahulu yang relevan, hipotesis penelitian (teoritis dan statistik), serta sistematika penulisan proposal skripsi.

2. Bab II: Kajian Teori dan Kerangka Pikir

Berisi tentang landasan konseptual dan teoretis yang digunakan untuk menjelaskan variabel-variabel penelitian. Bagian ini membedah teori mengenai pengaruh dalam penelitian eksperimen, hakikat model pembelajaran kooperatif secara umum beserta ciri-cirinya, sintaks atau langkah-langkah model kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD), konsep dan manfaat media permainan tradisional lompat tali, hakikat hasil belajar matematika (ranah kognitif), materi peluang kelas IX (percobaan, ruang sampel, peluang empiris, dan frekuensi harapan), serta visualisasi diagram kerangka pikir penelitian.

3. Bab III: Metode Penelitian

Berisi penjelasan terstruktur mengenai jalur dan rancangan teknis pelaksanaan penelitian di lapangan, yang meliputi jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan deduktif, desain eksperimen berupa *Pre-test Post-test Control Group Design*, lokasi penelitian di MTs Baitul Ma'mur Banjarbaru, populasi seluruh siswa kelas IX dengan teknik *Sampling Jenuh* (total sampling), klasifikasi data pokok dan penunjang beserta sumber datanya, teknik pengumpulan data, teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial (uji prasyarat

normalitas Shapiro-Wilk/Kolmogorov-Smirnov, uji homogenitas Levene, uji hipotesis statistik menggunakan Analisis Kovarians atau ANCOVA satu jalur, serta perhitungan efektivitas melalui rumus *Normalized Gain* atau N-Gain), serta prosedur pengujian instrumen melalui teknik validitas isi/konstruk dan uji reliabilitas (KR-20 dan Cronbach's Alpha).

4. Bab IV: Laporan Penelitian dan Analisis Data

Berisi tentang penyajian data hasil penelitian yang diperoleh secara empiris di lapangan. Bagian ini memuat gambaran umum objek dan lokasi penelitian di MTs Baitul Ma'mur Banjarbaru, penyajian data angka skor kemampuan awal (*pre-test*) dan kemampuan akhir (*post-test*) matematika siswa materi peluang, hasil pengolahan data menggunakan statistik deskriptif, hasil pengujian asumsi prasyarat analisis, hasil pengujian hipotesis statistik murni menggunakan ANCOVA pasca-pengontrolan kovariat, penghitungan indeks N-Gain untuk melihat tingkat efektivitas model, serta pembahasan mendalam mengenai temuan pengaruh model STAD berbantuan permainan lompat tali terhadap hasil belajar kognitif dan afektif siswa.

5. Bab V: Penutup

Berisi bagian akhir dan konklusi dari seluruh rangkaian naskah skripsi yang memuat kesimpulan formal berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, serta penyajian saran-saran akademis, metodologis, maupun praktis yang direkomendasikan oleh peneliti kepada pihak sekolah, guru matematika, siswa, dan peneliti selanjutnya.