



KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN STAD DENGAN ALAT PERAGA TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA DITINJAU DARI KREATIVITAS

Rosalina¹⁾, Paridjo²⁾, PonoHarjo³⁾

^{1, 2, 3}Jurusan Pendidikan Matematika, Universitas Pancasakti Tegal.

Email : rosalinafat37@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan : (1) perbedaan prestasi belajar matematika yang diajar menggunakan model pembelajaran STAD dengan alat peraga, dengan model ekspositori. (2) prestasi belajar matematika yang diajar menggunakan model pembelajaran STAD dengan alat peraga, lebih baik daripada model ekspositori ditinjau dari kreativitas tinggi. (3) prestasi belajar matematika yang diajar menggunakan model pembelajaran STAD dengan alat peraga, lebih baik daripada model ekspositori ditinjau dari kreativitas rendah. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Talang tahun pelajaran 2016/2017. Pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*. Sampel yang diambil sebanyak empat kelas, terdiri dari dua kelas eksperimen dan dua kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda untuk mengukur prestasi belajar matematika yang telah teruji validitas, reliabilitas, daya beda serta tingkat kesukaran, dan tes uraian untuk mengukur tingkat kreativitas yang telah teruji validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data menggunakan anava dua jalan dengan sel tak sama dan uji komparasi ganda, dengan uji prasyarat yaitu normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) ada perbedaan prestasi belajar matematika yang diajar menggunakan model pembelajaran STAD dengan alat peraga, dengan model ekspositori. (2) prestasi belajar matematika yang diajar menggunakan model pembelajaran STAD dengan alat peraga, lebih baik daripada model ekspositori ditinjau dari kreativitas tinggi. (3) prestasi belajar matematika yang diajar menggunakan model pembelajaran STAD dengan alat peraga, lebih baik daripada model ekspositori ditinjau dari kreativitas rendah.

Kata kunci : Model pembelajaran STAD dengan Alat Peraga, Prestasi Belajar Matematika, Kreativitas.

PENDAHULUAN

Saat ini persaingan dunia kerja semakin ketat. Apalagi dengan adanya Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). Agar mampu bersaing dengan orang-orang dari berbagai negara dibutuhkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang bermutu dan berkarakter. Pendidikan yang berkualitas merupakan faktor utama untuk mencapainya, di samping memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik.

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Pendidikan dibutuhkan setiap manusia, kapanpun dan di manapun. Pendidikan sangat penting, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang bahkan akan terbelakang. Mengingat hal tersebut adalah tanggung jawab bersama, baik keluarga, lembaga pendidikan formal/nonformal dan Pemerintah harus bersama-sama untuk terus memperbaiki segala sisi di dalam sistem pendidikan. Tujuannya untuk menghasilkan lulusan yang siap bersaing dan mampu beradaptasi dengan segala perubahan.

Pendidikan di sekolah diharapkan mampu memberikan pendidikan bagi anak secara keseluruhan, baik pengembangan, kemampuan berpikir bagi pembentukan sikap, maupun pengembangan kepribadian secara keseluruhan. Guru adalah salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Guru tidak sekedar memberikan ilmu, tetapi harus mampu membuat peserta didik memahami setiap materi yang diberikan. Sebab yang terjadi saat ini peserta didik hanya tahu secara teori saja tanpa memahami makna dan manfaatnya. Akibatnya mudah lupa, sebab peserta didik belajar dengan metode menghafal. Hal ini sangat tidak efektif terutama jika diterapkan dalam mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Susanto, 2013). Pandai matematika bukan sekedar mengetahui secara teori, tetapi harus dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam dunia kerja.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di SMP Negeri 1 Talang kondisinya sudah baik dan memenuhi syarat atau layak sebagai lembaga pendidikan. Sarana-sarana pada umumnya sudah memadai, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Meski sarana dan prasarana sudah baik, namun model pembelajaran yang diterapkan cenderung membuat peserta didik bosan. Kegiatan belajar mengajar di kelas belum mampu menumbuhkan semangat mereka untuk belajar secara aktif. Hal ini terlihat dari kurang tanggapnya peserta didik ketika guru mengajukan pertanyaan, mereka enggan dan takut untuk mengungkapkan gagasan. Hal ini menunjukkan bahwa matematika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan bagi sebagian peserta didik.

Dengan mewawancarai Bapak Sistaji, S.Pd pada tanggal 5 Januari 2017 beliau selaku guru matematika menginformasikan bahwa berdasarkan nilai UAS semester I tahun pelajaran 2016/2017, prestasi belajar matematika sebagian besar peserta didik masih rendah. Dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) individual mata pelajaran matematika sebesar 75, hanya 45% peserta didik yang mampu mencapainya. Hal ini dikarenakan sebagian besar kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran ekspositori. Pembelajaran dimulai

dengan guru menerangkan materi, dan peserta didik mendengarkan. Kemudian dilanjutkan dengan latihan soal, dan di akhir pembelajaran guru biasanya memberi tugas atau pekerjaan rumah. Hal ini menyebabkan kejenuhan yang berakibat pada prestasi belajar yang diperoleh peserta didik nantinya. Selain itu penulis juga melihat terbatasnya alat peraga yang tersedia di sekolah tersebut, sehingga guru enggan menggunakannya. Padahal penggunaan alat peraga pada materi tertentu dapat membantu peserta didik mengenal objek matematika secara langsung.

Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu diterapkannya suatu model pembelajaran yang tepat yaitu menggunakan alat peraga dalam pembelajaran matematika. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Student Teams Achievement Division (STAD)*. STAD dikembangkan oleh Robert Slavin dan koleganya di Universitas John Hopkin dan merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana (Aris Shoimin, 2014:185). Guru yang menggunakan STAD juga mengacu kepada belajar kelompok peserta didik, menyajikan informasi akademik baru kepada peserta didik setiap minggu menggunakan presentasi verbal atau teks. Peserta didik dalam suatu kelas dipecah menjadi beberapa kelompok dengan anggota harus heterogen dan berjumlah 4-5 orang.

Selain model pembelajaran yang tepat disertai penggunaan alat peraga, kreativitas juga berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik. Salah satu faktor yang mempengaruhi kreativitas menurut Slameto (2010:142) adalah pemecahan masalah. Berpikir, memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu yang baru adalah kegiatan yang kompleks dan berhubungan erat satu dengan yang lain. Pemecahan masalah yang dimaksud dalam penelitian ini

adalah kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal matematika. Sebas berdasarkan jawaban latihan-latihan soal pada buku catatan peserta didik, penulis yang sekaligus menjadi peneliti melihat kreativitas peserta didik dalam menyelesaikan soal matematika masih rendah. Peserta didik cenderung mengikuti solusi yang diajarkan guru. Mereka tidak mampu menggunakan cara lain untuk mendapatkan suatu jawaban.

Penelitian yang dilakukan oleh Roslaini (2015) menyatakan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar matematika dan keterampilan sosial peserta didik. Penelitian oleh Ita Agustiani (2015) menyatakan bahwa prestasi belajar matematika menggunakan model pembelajaran STAD melalui pemanfaatan alat peraga lebih baik daripada yang diajar menggunakan model pembelajaran STAD tanpa alat peraga ditinjau dari kemampuan numerik.

Berdasarkan latar belakang di atas maka pembatasan masalah penelitian ini difokuskan pada “Keefektifan Model Pembelajaran STAD dengan Alat Peraga terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Kreativitas”. Dengan perumusan masalah apakah : (1) ada perbedaan prestasi belajar matematika yang diajar menggunakan model pembelajaran STAD dengan alat peraga, dengan model ekspositori. (2) prestasi belajar matematika yang diajar menggunakan model pembelajaran STAD dengan alat peraga, lebih baik daripada model ekspositori ditinjau dari kreativitas tinggi. (3) prestasi belajar matematika yang diajar menggunakan model pembelajaran STAD dengan alat peraga, lebih baik daripada model ekspositori ditinjau dari kreativitas rendah.

Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui : (1) perbedaan prestasi

belajar matematika yang diajar menggunakan model pembelajaran STAD dengan alat peraga, dengan model ekspositori. (2) prestasi belajar matematika yang diajar menggunakan model pembelajaran STAD dengan alat peraga, lebih baik daripada model ekspositori ditinjau dari kreativitas tinggi. (3) prestasi belajar matematika yang diajar menggunakan model pembelajaran STAD dengan alat peraga, lebih baik daripada model ekspositori ditinjau dari kreativitas rendah.

Serta kegunaan dari penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk sekolah maupun guru dalam meningkatkan prestasi belajar matematika dan dapat dijadikan bahan pertimbangan, pedoman dan acuan jika ada peneliti yang sejenis.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, karena data yang diperoleh berupa data angka dan dianalisis dengan menggunakan statistik. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen atau percobaan yaitu penelitian dengan melakukan sebuah studi yang objektif, sistematis, dan terkontrol untuk memprediksi atau mengontrol fenomena. Pada penelitian ini kelas eksperimen diberikan perlakuan model pembelajaran STAD dengan alat peraga sedangkan kelas kontrol sebagai pembandingan dengan keadaan seadanya atau tidak diberikan perlakuan.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Talang Kabupaten Tegal dan waktu pelaksanaannya dari tanggal 3 Februari sampai 15 Maret 2017.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII Semester Genap SMP Negeri 1 Talang tahun pelajaran 2016/2017, yang terbagi menjadi sembilan kelas dengan jumlah sebanyak 283 peserta didik. Teknik

pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster random sampling* di mana peneliti memperoleh kelas VIII B dan VIII C sebagai kelas eksperimen serta kelas VIII A dan VIII D sebagai kelas kontrol. Sehingga sampel dalam penelitian ini sebanyak 121 peserta didik.

Prosedur

Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah nilai UAS semester satu kelas VIII, nilai tes prestasi belajar matematika dan nilai tes kreativitas peserta didik. Instrumen yang digunakan yaitu instrumen tes prestasi dengan bentuk pilihan ganda dan tes kreativitas dalam bentuk uraian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini : (1) metode dokumentasi yaitu untuk memperoleh daftar nama, jumlah peserta didik dan nilai UAS semester 1. (2) metode tes yaitu untuk memperoleh nilai prestasi belajar matematika dan kreativitas peserta didik. (3) metode wawancara digunakan untuk memperoleh informasi prestasi belajar peserta didik dan cara mengajar yang dilakukan oleh guru matematika.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini : (1) Uji kesetaraan sampel, uji ini perlu dilakukan saat awal penelitian untuk mengetahui keadaan awal dari sampel yang digunakan. Uji kesetaraan sampel menggunakan uji anava satu arah dengan data yang digunakan adalah nilai UAS semester satu kelas VIII. (2) Uji hipotesis, untuk menguji hipotesis pertama menggunakan anava dua jalan dengan sel tak sama, dan uji komparasi ganda untuk hipotesis kedua dan ketiga. Data yang digunakan adalah nilai prestasi belajar matematika dengan mengelompokkan nilai sesuai dengan kreativitas peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum melakukan analisis hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dengan menggunakan uji *liliefors* dan uji homogenitas dengan menggunakan uji *Bartlet*. Hasil analisis hipotesis penelitian menunjukkan :

1. Ada perbedaan prestasi belajar matematika yang diajar menggunakan model pembelajaran STAD dengan alat peraga, dengan model ekspositori.

Tabel 2. Rangkuman anava dua jalan sel tak sama

Sumber	JK	Dk	RK	F_{hitung}	F_{tabel}
Kreativitas (A)	7151,58	1	7151,58	89,569	-
Model pembelajaran (B)	1872,20	1	1872,20	23,448	3,920
Interaksi (AB)	63,34	1	63,34	0,793	-
Galat	9341,78	117	79,84	-	-
Total	18428,9	120	-	-	-

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 2 diperoleh $F_{hitung} = 23,448$ dan dengan taraf signifikan 5%, $F_{tabel} = 3,920$. Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka menolak H_0 . Jadi dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan prestasi belajar matematika peserta didik kelas VIII SMP N 1 Talang yang diajar menggunakan model pembelajaran STAD dengan alat peraga, dengan peserta didik yang diajar menggunakan model ekspositori.

2. Prestasi belajar matematika yang diajar menggunakan model pembelajaran STAD dengan alat peraga, lebih baik daripada model ekspositori ditinjau dari kreativitas tinggi.

Tabel 3. Komparasi antar sel dalam baris yang sama

Kelompok	X bar	N	F_{hitung}	$3 \times F_{tabel}$	Ket
Eksp Tinggi	82,50	34	8,914	8,219	H_{01} ditolak
Kont Tinggi	76,03	34			
Eksp Rendah	68,46	26	14,62	8,337	H_{02} ditolak
Kont Rendah	59,07	27			

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 3 diperoleh $F_{hitung} = 8,914$ sedangkan $3 \times F_{tabel} = 8,219$. Karena $F_{hitung} > 3 \times F_{tabel}$, maka H_{01} ditolak yang artinya H_{a1} diterima. Jadi, ada perbedaan, yaitu prestasi belajar matematika yang diajar menggunakan model pembelajaran STAD dengan alat peraga, lebih baik daripada model ekspositori ditinjau dari kreativitas tinggi.

3. Prestasi belajar matematika yang diajar menggunakan model pembelajaran STAD dengan alat peraga, lebih baik daripada model ekspositori ditinjau kreativitas rendah.

$F_{hitung} = 14,619$ dan $3 \times F_{tabel} = 8,337$. Karena $F_{hitung} > 3 \times F_{tabel}$ maka H_{02} ditolak yang artinya H_{a1} diterima. Jadi, ada perbedaan, yaitu prestasi belajar matematika yang diajar menggunakan model pembelajaran STAD dengan alat peraga, lebih baik daripada model ekspositori ditinjau dari kreativitas rendah.

Pembahasan

Model pembelajaran STAD dengan alat peraga yaitu suatu model pembelajaran dengan cara berkelompok di mana peserta didik dituntut aktif dalam bertanya maupun mengungkapkan pendapatnya. Guru dituntut untuk dapat menghindari atau mencegah adanya kompetitif yang mendalam. Peserta didik umumnya tidak kesulitan menerima pembelajaran STAD dengan alat peraga, karena mereka belajar menggunakan benda-benda nyata sehingga tidak di dalam bayangan saja. Pembelajaran seperti ini membuat peserta didik senang dan tidak mempunyai beban tertentu.

Sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi masalah, mereka masih enggan aktif bertanya dan tidak berani mengungkapkan gagasan. Hal ini terlihat pada saat pembelajaran berlangsung. Pada saat guru memberikan pertanyaan dan menyuruh peserta didik menjawab hanya beberapa yang mengangkat jarinya dan berani mengungkapkan pendapatnya. Menurut peserta didik, mereka takut salah dan sebagian lainnya karena merasa malu.

Setelah mendapat dorongan semangat dari guru, beberapa peserta didik yang tadinya tidak mau berpendapat menjadi berani mengungkapkan pendapatnya walaupun berbicara dengan suara yang pelan. Mereka menjadi lebih percaya diri maju mengerjakan soal di papan tulis. Kegiatan tersebut membuat guru mengetahui potensi dan prestasi belajar matematika masing-masing peserta didik. Hal tersebut didapat karena mengacu pada hipotesis bahwa dalam penelitian ini terdapat perbedaan prestasi belajar matematika peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran STAD dengan alat peraga dengan yang diajar menggunakan model pembelajaran ekspositori.

Prestasi belajar matematika yang diajar menggunakan model pembelajaran STAD dengan alat peraga lebih baik daripada yang diajar menggunakan model pembelajaran ekspositori. Pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran STAD dengan alat peraga mempunyai nilai rata-rata 76,42 sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran ekspositori mempunyai nilai rata-rata 68,52. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran STAD ketika diterapkan dalam proses pembelajaran menuntut peserta didik untuk aktif menuangkan ide kreatifnya dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru, bekerja sama dalam

mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok. Peserta didik juga aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama, berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok. Interaksi yang terjadi juga meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpendapat. Proses pembelajaran lingkaran dengan model STAD lebih bisa diterima oleh peserta didik sehingga meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar matematika.

Model pembelajaran yang sederhana menyebabkan peserta didik mengalami kejenuhan dan cemas dalam mengikuti pembelajaran apalagi mata pelajaran matematika. Model pembelajaran ekspositori juga mengakibatkan peserta didik kurang aktif, karena lebih dominan guru yang menjadi fasilitator.

Dalam penelitian ini faktor dari dalam diri peserta didik juga diperhatikan, yang menjadi pusat perhatian peneliti yaitu kreativitas yang dimiliki para peserta didik. Kreativitas merupakan kemampuan yang penting dalam matematika karena dengan kreativitas peserta didik akan berpikir secara divergen. Peserta didik mempunyai banyak gagasan dalam memecahkan suatu permasalahan. Kreativitas yang dimaksud adalah kemampuan dalam mengerjakan soal uraian matematika menggunakan gagasannya sendiri. Jadi peserta didik tidak hanya mengikuti cara yang diberikan guru dalam mengerjakan soal, tetapi mampu memberikan jawaban yang benar menggunakan lebih dari satu cara.

Tingkat kreativitas dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kategori, yaitu kategori kreativitas tinggi dan kreativitas rendah. Nilai rata-rata yang dicapai peserta didik yang mempunyai kreativitas tinggi pada kelas eksperimen adalah 82,5 dan pada kelas kontrol 76,03. Sedangkan nilai rata-rata

yang dicapai peserta didik yang mempunyai kreativitas rendah pada kelas eksperimen adalah 68,46 dan pada kelas kontrol 59,07.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh bahwa model pembelajaran STAD dengan alat peraga lebih baik daripada model pembelajaran ekspositori baik pada kategori kreativitas tinggi maupun rendah. Hal ini disebabkan model STAD dengan alat peraga dalam pelaksanaannya peserta didik lebih leluasa dalam mempelajari materi dan tidak cenderung tertekan. Karena lebih banyak berdiskusi dengan kelompoknya sehingga terjadi timbal balik yang baik antara teman dan juga guru. Alat peraga juga turut mempengaruhi tingkat pemahaman peserta didik. Pembelajaran seperti inilah yang melatih pengetahuan matematika peserta didik karena peserta didik sendiri yang berperan aktif dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih berkreasi dan mampu memahami materi dengan mendalam.

Pada penerapan model pembelajaran STAD dengan alat peraga memang membutuhkan waktu yang cukup lama, salah satunya ketika peserta didik dalam berkelompok diberikan kesempatan mengerjakan soal sesuai dengan pemikiran dan caranya sendiri. Hal ini perlu dilakukan agar peserta didik mampu memberikan gagasan-gagasan dan berkreasi sendiri, tidak hanya berpedoman pada cara yang diberikan guru.

Selain itu keterbatasan dalam penelitian menjadi kendala, di antaranya keterbatasan peserta didik mengerjakan soal-soal latihan karena waktu yang dimiliki tidak mencukupi. Akan tetapi apabila dalam pembelajaran matematika dibiasakan menggunakan model pembelajaran STAD dengan alat peraga, pada kondisi kelas yang sudah terkondisi dengan baik maka waktu pembelajaran akan sama dengan waktu pembelajaran pada model ekspositori.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh Roslaini (2015) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar matematika dan keterampilan sosial peserta didik. Sedangkan penelitian oleh Yuliana dan Yuwono (2016) menyatakan bahwa prestasi belajar matematika peserta didik pada pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel menggunakan model pembelajaran STAD lebih baik daripada model pembelajaran konvensional.

Dari teori, penerapan serta hasil analisis dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar matematika peserta didik dengan kedua model dan kedua perlakuan menunjukkan adanya perbedaan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada perbedaan prestasi belajar matematika peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Talang yang diajar menggunakan model pembelajaran STAD dengan alat peraga dengan yang diajar menggunakan model pembelajaran ekspositori ditinjau dari kreativitas.
2. Prestasi belajar matematika peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Talang yang diajar menggunakan model pembelajaran STAD dengan alat peraga lebih baik daripada peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran ekspositori ditinjau dari kreativitas tinggi.
3. Prestasi belajar matematika peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Talang yang diajar menggunakan model pembelajaran STAD dengan alat peraga lebih baik daripada peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran

ekspositori ditinjau dari kreativitas rendah.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa saran yang dapat penulis sampaikan antara lain sebagai berikut :

1. Bagi Guru
 - a. Dalam proses pembelajaran materi lingkaran sebaiknya guru menggunakan model pembelajaran di mana seorang guru mampu membimbing dan menggali gagasan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan lingkaran serta aktif dalam kelas.
 - b. Guru sebaiknya mengetahui lebih awal kemampuan yang dimiliki masing-masing peserta didik agar dapat mempertimbangkan model pembelajaran yang sesuai untuk proses pembelajaran.
2. Bagi Peserta didik
Sebaiknya peserta didik bersemangat dalam belajar matematika dan terus berlatih menyelesaikan soal agar kemampuan bertambah. Peserta didik harus lebih aktif dalam pembelajaran serta percaya diri mengemukakan pendapatnya untuk melatih kecakapan berbicara sehingga peserta didik tidak hanya menerima pengetahuan tetapi menemukan ide dalam menciptakan pengetahuan baru.
3. Bagi Sekolah
Sebaiknya kepala sekolah memotivasi guru khususnya guru matematika untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran dan alat peraga yang sesuai dengan materi pokok agar peserta didik memperoleh prestasi yang optimal sehingga menghasilkan Sumber Daya Manusia baru yang berkompeten.
4. Bagi Peneliti Lain

Untuk lebih memantapkan hasil penelitian, sebaiknya diadakan penelitian lebih lanjut pada populasi lain dan dengan melibatkan faktor-faktor yang lain yang diduga dapat mempengaruhi prestasi belajar matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, Ita. 2015. *Keefektifan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Divisions Melalui Pemanfaatan Alat Peraga Ditinjau dari Kemampuan Numerik terhadap Prestasi Belajar Matematika*. Disertasi Universitas Pancasakti Tegal.
- Arafat, Yaser. 2014. *Implementasi Strategi Think Talk Write melalui Belajar dalam Kelompok Kecil untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 1 (1), 16 halaman.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiarti, Yesi. 2015. *Pengembangan Kemampuan Kreativitas dalam Pembelajaran IPS*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Vol. 3 (1), 12 halaman.
- Budiyono. 2015. *Statistika Untuk Penelitian*. Surakarta: Uns Press.
- Faqih, Izzatul Muhammad. 2013. *Validitas Isi*. <http://unityofscience.org/validitas-isi/>. (21 Mei 2017).
- Gunawan, Muhammad Ali. 2013. *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hosnan. 2016. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.

- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosadakarya.
- Munandar, Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muzdalipah, Ipah, Ratna Rustina, dan Eko Yulianto. 2016. *Workshop Perancangan Dan Aplikasi Alat Peraga Matematika Sekolah Dasar*. Jurnal Siliwangi. Vol. 2 (2), 6 halaman.
- Nur'ainih. 2014. *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa melalui Metode Demonstrasi Alat Peraga di SDN Dukuh 05 Pagi Jakarta*. Sigma Journal. Vol. VI (02), 10 halaman.
- Ponoharjo. 2013. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Universitas Pancasakti Tegal.
- Roslaini, 2015. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sdn 16 V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman*. Jurnal Educatio. Vol. 1 (1), 15 halaman.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Setiani, Ani, dan Donni Juni Priansa. 2015. *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran Cerdas, Kreatif dan Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2014. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. 2016. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susongko, Purwo. 2013. *Penilaian Hasil Belajar*. Tegal: Universitas Pancasakti Tegal.
- , 2014. *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Tegal: Universitas Pancasakti Tegal.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yuliana, dan M Ridlo Yuwono. 2016. *Efektivitas Pembelajaran Matematika dengan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division pada Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linier Dua Variabel*. Disertasi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Zuriah, Nurul. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.