

Studi Komparasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Devision dan Two Stay Two Stray Berbantu Macromedia Flash Terhadap Prestasi Belajar Siswa

Rizka Dwi Listiana¹, Sunandar², Dina Prasetyowati³

^{1,2,3}Universitas PGRI Semarang

¹rizkadwi.listiana98@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) adanya perbedaan prestasi belajar siswa antara model pembelajaran *Student Team Achievement Devision* (STAD), model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan model pembelajaran Konvensional. (2) prestasi belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Student Team Achievement Devision* (STAD) lebih baik daripada model pembelajaran Konvensional. (3) prestasi belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) lebih baik daripada model pembelajaran Konvensional. (4) manakah yang lebih baik antara prestasi belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Student Team Achievement Devision* (STAD) dan prestasi belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS). Jenis penelitian kuantitatif. Sampel penelitian dengan *Cluter Random Sampling* dari populasi siswa kelas X MA Sholahuddin Demak. Tahun ajaran 2019/2020. Teknik pengumpulan data dengan teknik tes, dokumentasi dan observasi. Teknik analisis data menggunakan anava satu arah dengan taraf signifikansi 5% dilanjutkan dengan uji t satu pihak. Hasil penelitian ini diperoleh: (1) Terdapat perbedaan prestasi belajar siswa yang mendapat perlakuan model pembelajaran *Student Team Achievement Devision* (STAD) berbantu *Macromedia Flash*, model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantu *Macromedia Flash* dan model pembelajaran konvensional. (2) Prestasi belajar siswa yang mendapat perlakuan model *Student Team Achievement Devision* (STAD) berbantu *Macromedia Flash* lebih baik dari prestasi belajar siswa yang mendapat model konvensional. (3) Prestasi belajar siswa yang mendapat perlakuan model *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantu *Macromedia Flash* lebih baik dari prestasi belajar siswa yang mendapat model konvensional. (4) Prestasi belajar siswa yang mendapat perlakuan model *Student Team Achievement Devision* (STAD) berbantu *Macromedia Flash* tidak lebih baik dari prestasi belajar siswa yang mendapat perlakuan model *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantu *Macromedia Flash*.

Kata Kunci: *Student Team Achievement Devision*; *Two Stay Two Stray*; Macromedia Flash; Prestasi Belajar Siswa.

ABSTRACT

This study aims to determine: (1) There are differences in student achievement between *Student Team Achievement Devision* (STAD) learning models, *Two Stay Two Stray* (TSTS) learning models, and conventional learning models. (2) The learning achievement of student taught by the *Student Team Achievement Devision* (STAD) learning model is better than the conventional learning model. (3) The learning achievement of student taught by the *Two Stay Two Stray* (TSTS) learning model is better than the conventional learning model. (4) Which one is better between the learning achievement of student being taught with the *Student Team Achievement Devision* (STAD) learning model is better than the conventional learning model and student learning achievement taught using the *Two Stay Two Stray* (TSTS) learning model. this is quantitative research type. the research sample used *Cluter Random Sampling* from a population of X MA Sholahuddin. Data collection techniques with test techniques, documentation, and observation. The data analysis technique used one way anova with a significance level of 5% followed by a one party t test. The result of this study were obtained: (1) There are differences in the learning achievement of student who are treated with the *Macromedia Flash assisted Student Team Achievement Devision* (STAD) learning model, the *Macromedia Flash assisted ,Two Stay Two Stray* (TSTS) learning model, and the

conventional learning model (2) The learning achievement of student who recieved the macromedia flash assisted *Student Team Achievement Devision* (STAD) learning model was better than the learning achievement of student who recieved the conventional learning model. (3)) The learning achievement of student who recieved the *Macromedia Flash* assisted *Two Stay Two Stray* (TSTS) learning model was better than the learning achievement of student who recieved the conventional learning model. (4) The learning achievement of student who recieved the macromedia flash assisted *Student Team Achievement Devision* (STAD) learning model no better than the learning achievement of student who recieved the macromedia flash assisted *Two Stay Two Stray* (TSTS) learning model.

Keywords: *Student Team Achievement Devision*; *Two Stay Two Stray*; Macromedia Flash; Student Achievement

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi sarana untuk melahirkan sumber daya manusia yang cerdas, kreatif, terampil, bertanggung jawab, produktif dan berbudi luhur. Tanpa adanya pendidikan, sangat tidak mungkin manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan cita-cita untuk maju. Meningkatkan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan cara meningkatkan kemampuan mutu para pendidik, kemampuan peserta didik, sarana dan prasarana pendidikan, peningkatan sistem penilaian peserta didik, manajemen dan organisasi pendidikan, serta usaha lain yang terkait dengan peningkatan mutu kualitas pendidikan (Hamzah, 2014). Matematika sebagai salah satu cabang ilmu telah memberikan kontribusi positif dalam memacu ilmu pengetahuan dan teknologi. Secara umum matematika mempunyai peranan yang sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan. Karena pentingnya matematika dalam kehidupan, maka matematika diajarkan pada semua jenjang pendidikan di sekolah formal, menurut Suherman dalam Sutrisno, Prasetyowati, dan Kartinah (2018) matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang penting dalam upaya penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, oleh karena itu pelajaran matematika disekolah berperan dalam melatih siswa berpikir logis, kritis, dan praktis, serta bersikap positif dan berjiwa kreatif. Pasha, Muhtarom, dan Prasetyowati, (2018) menyatakan dalam proses belajar mengajar prestasi belajar siswa merupakan cerminan capaian tingkat penguasaan materi oleh siswa yang diperoleh dari proses pengukuran. Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa dalam memahami materi dan membuat belajar matematika menyenangkan, maka diperlukan cara yang tepat agar siswa dapat lebih memahami konsep-konsep dalam materi matematika. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan model *cooperative learning* atau model pembelajaran kooperatif. Menciptakan lingkungan yang optimal baik secara fisik maupun mental, dengan cara menciptakan suasana kelas yang nyaman, suasana hati yang gembira tanpa tekanan, maka dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran (Isjoni, 2014: 61).

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di MA Sholahuddin Demak, di MA Sholahuddin Demak kurikulum yang digunakan yaitu K-13. Didalam K-13 guru sebagai fasilitator dan siswa dituntut untuk menemukan konsep sendiri tanpa banyak bantuan dari guru tetapi dari hasil wawancara salah satu guru matematika di MA Sholahuddin diperoleh guru dalam proses pembelajaran dikelas masih menggunakan model pembelajaran berlangsung sehingga siswa cenderung pasif karena hanya mendengarkan. Media pembelajaranpun masih kurang dimana guru hanya menggunakan spidol dan papan tulis. Pembelajaran tanpa ada variasi membuat siswa jenuh dan sulit dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Kurangnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan siswa tidak sepenuhnya memperhatikan guru dalam proses pembelajaran. Kondisi ini membuat siswa melakukan kegiatan-kegiatan

yang seharusnya tidak dilakukan pada saat pembelajaran sedang berlangsung seperti halnya berbicara bersama teman, corat-coret buku, dan sebagainya, hal ini membuat suasana pembelajaran tidak kondusif. Selain itu, aktivitas siswa yang diharapkan dalam proses pembelajaran seperti aktif bertanya, menjawab pertanyaan, berpendapat pada saat guru memberikan kesempatan untuk menanyakan materi yang belum dipahami nampaknya tidak terlihat.

Pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang tepat dengan didukung adanya media pembelajaran yang menarik menjadi hal penting dan berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran dalam mengembangkan pengetahuannya sendiri serta dapat mendorong siswa untuk aktif bertanya dan berpendapat sehingga terjadi interaksi timbal balik antara siswa dan guru dengan siswa. Model pembelajaran yang berorientasi pada prestasi belajar siswa saat ini sudah banyak berkembang, salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD). Model pembelajaran STAD ini merupakan model dengan langkah yang paling sederhana. Pada model pembelajaran ini siswa ditempatkan dalam kelompok belajar dengan jumlah anggota 4-5 orang dan memiliki kemampuan yang berbeda. Hal ini bertujuan agar siswa dalam satu kelompok tersebut dapat bekerja sama satu dengan yang lainnya, saling mendukung dan memotivasi untuk menemukan konsep dari sebuah materi yang sedang dipelajari (Slavin, 2016). Dengan menerapkan model pembelajaran STAD diharapkan keaktifan dan kerjasama siswa dalam pembelajaran lebih terstimulasi dengan baik. Sehingga dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam memecahkan suatu masalah, dengan begitu prestasi belajar siswa menjadi lebih baik. Selain model pembelajaran STAD yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan harapan model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar siswa. *Two Stay Two Stray* (TSTS) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dimana teknisnya setelah masing-masing kelompok berdiskusi, dua siswa bertamu ke kelompok lain dan dua siswa lainnya tetap di kelompoknya untuk menerima orang tamu dari kelompok lain. Penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* mengarahkan siswa untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan oleh teman (Herawati, 2015). Selain itu, alasan menggunakan model *Two Stay Two Stray* ini karena terdapat pembagian kerja kelompok yang jelas tiap anggota kelompok, siswa dapat bekerjasama dengan temannya, dan dapat mengatasi kondisi siswa yang ramai dan sulit diatur pada saat proses pembelajaran. Dengan digunakannya model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Selain pemilihan model pembelajaran yang tepat, media pembelajaran merupakan hal penting yang harus diperhatikan, dalam penelitian ini peneliti menggunakan *macromedia flash* untuk mendukung proses pembelajaran. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh dari media pembelajaran adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan (Daryanto, 2013: 52).

Berdasarkan pemaparan permasalahan tersebut, peneliti akan melakukan sebuah penelitian dengan mengambil judul “Studi Komparasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* Dan *Two Stay Two Stray* Berbantu *Macromedia Flash* Terhadap Prestasi Belajar Siswa.”

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah terdapat perbedaan prestasi belajar siswa yang mendapatkan model pembelajaran tipe *Student Team Achievement Division*

(STAD), Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS), dan model pembelajaran konvensional? Apakah prestasi belajar siswa yang mendapatkan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Devision* berbantu *macromedia flash* lebih baik dari model pembelajaran konvensional, Apakah prestasi belajar siswa yang mendapatkan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* berbantu *macromedia flash* lebih baik dari model konvensional, Manakah yang lebih baik antara prestasi belajar siswa yang mendapat model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Devision* berbantu *Macromedia Flash* atau prestasi belajar siswa yang mendapatkan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* berbantu *macromedia flash*. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat diambil tujuan dari penelitian ini untuk yaitu 1. Mengetahui apakah ada perbedaan prestasi belajar siswa yang mendapatkan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Student Team Achievement Devision*, Model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, dan model pembelajaran konvensional, 2. Mengetahui prestasi belajar siswa yang mendapatkan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Devision* berbantu *macromedia flash* apakah lebih baik daripada yang mendapat model pembelajaran konvensional, 3. Mengetahui prestasi belajar siswa yang mendapatkan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* berbantu *macromedia flash* apakah lebih baik dari model konvensional dan 4. Mengetahui mana yang lebih baik antara prestasi belajar siswa yang mendapat perlakuan menggunakan model pembelajaran *Student Team Achievement Devision* berbantu *macromedia flash* atau model *Two Stay Two Stray* berbantu *macromedia flash*

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MA Sholahuddin yang berlokasi di Desa Kerangkulon, Kecamatan Wonosalam, Kabupaten Demak. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari tahun ajaran 2019/2020.

Subyek dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas X MA Sholahuddin. Dalam penelitian ini diambil sampel sebanyak tiga kelas yaitu kelas X.IIS 1 dan X.IIS 2 sebagai kelas eksperimen, kelas X.IIS 3 sebagai kelas kontrol, dan kelas XII.MIA 2 sebagai kelas uji coba.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes dan metode dokumentasi. Analisis data dilakukan untuk menguji hipotesis dari penelitian dan dari hasil analisis dapat ditarik kesimpulan. Analisis data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu analisis awal dan analisis data akhir untuk menguji hipotesis penelitian. Analisis data awal terdiri dari uji normalitas, homogenitas, dan anava satu jalan. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa pada suatu kelas berdistribusi normal atau tidak. Uji yang digunakan untuk menguji normal/tidaknya suatu data adalah uji lilliefors kemudian uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan dari variansi populasinya uji yang digunakan yaitu uji bartlett, selanjutnya melakukan uji anava satu jalan yang tujuannya untuk mengetahui kesamaan rata-rata prestasi belajar dari ketiga kelas. Sedangkan analisis data akhir terdiri dari uji normalitas, homogenitas, anava satu jalan dan uji hipotesis. Sesuai dengan rancangan peneliti untuk menganalisis data hasil eksperimen menggunakan rumus uji-t. Kriteria pengujian adalah H_0 diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika t_{hitung} mempunyai harga lain. Untuk melihat harga t_{tabel} digunakan $db = N - 1$ dengan taraf signifikan 5%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prestasi belajar siswa terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat utama uji anava satu arah.

Tabel 1. Uji Normalitas Data Awal

KELAS	L_{hitung}	L_{tabel}	keterangan
X.IIS 1	0,133849		Normal
X.IIS 2	0,08697	0,161	Normal
X.IIS 3	0,112186		Normal

Dari tabel diatas pada hasil analisis data tahap awal Uji Normalitas nilai awal siswa kelas X.IIS 1 dengan $N = 30$ dan $\alpha = 5\%$ maka hasil perhitungan diperoleh $L_{hitung} = 0,133849$ dan $L_{tabel} = 0,161$. Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,133849 < 0,161$ maka kelas eksperimen 1 berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji Normalitas nilai awal siswa kelas X.IIS 2 dengan $N = 30$ dan $\alpha = 5\%$ maka hasil perhitungan diperoleh $L_{hitung} = 0,08697$ dan $L_{tabel} = 0,161$. Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,08697 < 0,161$ maka kelas eksperimen 2 berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji Normalitas nilai awal siswa kelas X.IIS 3 dengan $N = 30$ dan $\alpha = 5\%$ maka hasil perhitungan diperoleh $L_{hitung} = 0,112186$ dan $L_{tabel} = 0,161$. Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,112186 < 0,161$ maka kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji homogenitas tahap awal berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $\chi^2_{hitung} = 0,47165$ untuk $\alpha = 5\%$ dan dk = 2 diperoleh $\chi^2_{tabel} = 43,77295$ maka H_0 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ketiga kelompok yaitu kelas X.IIS 1, X.IIS 2, dan X.IIS 3 berasal dari populasi yang sama atau homogen.

Uji anava satu jalan dari data awal diperoleh $F_{hitung} = 2,80763$ dan $F_{tabel} = 3,101296$, karena hipotesis penelitian $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $2,80763 < 3,101296$ maka H_0 diterima kesimpulannya tidak ada perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen 1, kelas eksperimen 2 dan kelas kontrol.

Tabel 2. ANAVA Satu Arah Data Awal

Sumber Varians	JK	dk	RK	F Hitung	F tabel
Perlakuan	309,0889	2	154,5444		
Galat	4788,87	87	55,04444	2,80763	3,101296
Total	5097,956	89			

Kemudian dilakukan uji analisis data akhir, pada hasil analisis data akhir diperoleh uji normalitas nilai post test siswa kelas X.IIS 1 sebagai kelas eksperimen 1 dengan $n = 30$ dan $\alpha = 5\%$ maka hasil perhitungan diperoleh $L_{hitung} = 0,10286$ dan $L_{tabel} = 0,161$. Jadi $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,10286 < 0,161$ maka kelas eksperimen 1 berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji Normalitas nilai post test siswa kelas X.IIS 2 dengan $n = 30$ dan $\alpha = 5\%$ maka hasil perhitungan diperoleh $L_{hitung} = 0,13533$ dan $L_{tabel} = 0,161$. Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,13533 < 0,161$ maka kelas eksperimen 2 berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji Normalitas nilai awal siswa kelas X.IIS 3 dengan $n = 30$ dan $\alpha = 5\%$ maka hasil perhitungan diperoleh $L_{hitung} = 0,13247$ dan $L_{tabel} = 0,161$. Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,13247 < 0,161$ maka kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Normalitas Data Akhir

KELAS	L_{hitung}	L_{tabel}	keterangan
-------	--------------	-------------	------------

X.IIS 1	0,10286		Normal
X.IIS 2	0,13533	0,161	Normal
X.IIS 3	0,13247		Normal

Berdasarkan hasil perhitungan Uji homogenitas data akhir diperoleh $\chi^2_{hitung} = 0,871$ untuk $\alpha = 5\%$ dan $dk = 2$ diperoleh $\chi^2_{tabel} = 5,991$ maka H_0 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ketiga kelompok yaitu kelas X.IIS 1, X.IIS 2, dan X.IIS 3 yang mendapat perlakuan model pembelajaran STAD, TSTS, dan Konvensional mempunyai varians yang sama atau homogen.

Berdasarkan hasil perhitungan uji anava satu jalan data akhir diperoleh $F_{hitung} = 148,53$ dan $F_{tabel} = 3,1013$. Karena hipotesis penelitian $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak jadi kesimpulannya ada perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen 1, kelas eksperimen 2, dan kelas kontrol. Hal ini sejalan dengan penelitian (Pasha, Shodiqin, dan Prasetyowati (2019)).

Tabel 4. Uji ANAVA Data Akhir

Sumber Varians	JK	dk	RK	F Hitung	F tabel
Perlakuan	14568	2	7284,01		
Galat	4266,43	87	49,0395	148,534	3,1013
Total	18834,5	89			

Berdasarkan hasil analisis data akhir setelah dilakukan uji anava satu jalur didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan sehingga perhitungan dilanjutkan dengan menggunakan uji t satu pihak kanan untuk mengetahui perubahan rata-rata prestasi belajar siswa dari ketiga kelompok kelas Berdasarkan hasil perhitungan uji t pihak kanan.

Uji t pihak kanan untuk uji hipotesis 2 yang hasilnya $t_{hitung} = 14,225$ dan $t_{tabel} = 1,671$, jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak jadi prestasi belajar siswa kelas eksperimen 1 yaitu kelas yang diajar dengan model pembelajaran *STAD* berbantu *macromedia flash* lebih baik daripada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhtarom(2014), rerata skor yang mengikuti pembelajaran dengan kooperatif tipe *STAD* lebih baik dibandingkan dengan yang mengikuti pembelajaran langsung.

Berdasarkan hasil perhitungan uji t pihak kanan hipotesis 3 yang hasilnya $t_{hitung} = 15,886$ dan $t_{tabel} = 1,671$ $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak jadi bahwa prestasi belajar siswa kelas eksperimen 2 yaitu kelas yang diajar menggunakan model pembelajaran *TSTS* berbantu *macromedia flash* lebih baik daripada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Sari dan Azmi, 2018), terdapat perbedaan antara kemampuan komunikasi matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (*TSTS*) dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil perhitungan uji t pihak kanan hipotesis terakhir didapat $t_{hitung} = 0,346$ dan $t_{tabel} = 1,671$ jadi $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima jadi dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa kelas eksperimen 1 yaitu kelas yang diajar menggunakan model pembelajaran *STAD* berbantu *macromedia flash* tidak lebih baik daripada kelas eksperimen 2 yang diajar menggunakan model pembelajaran *TSTS* berbantu *macromedia flash*. Dari penelitian (Siagian, Astra, dan Budi (2016)) yang menyatakan bahwa hasil belajar menggunakan model pembelajaran *STAD* lebih tinggi daripada model *TSTS*.

Pernyataan tersebut berbanding terbalik dengan hasil dari penelitian ini dimana model STAD tidak lebih baik dari model TSTS. Hal ini dikarenakan model pembelajaran TSTS membuat siswa merasa tidak bosan dan dapat saling bertukar informasi dengan kelompok lain sehingga mendorong mereka menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga prestasi belajar siswa meningkat serta dengan adanya *macromedia flash* yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih fokus dan dapat membuat siswa untuk memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi pelajaran. hal ini sejalan dengan penelitian (Paridah Khidayati, 2018) yang menyatakan pembelajaran TSTS yang berbantu *macromedia flash* dapat membuat siswa lebih terarah perhatiannya menyimak materi yang disampaikan oleh guru, dimana media ini baru pertama kali siswa dapatkan dalam proses pembelajaran.

PENUTUP

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan dari MA Sholahuddin, peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut: Terdapat perbedaan prestasi belajar siswa yang mendapat perlakuan model pembelajaran *Student Team Achievement Devision* (STAD) berbantu *Macromedia Flash*, model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantu *Macromedia Flash* dan model pembelajaran konvensional, Prestasi belajar siswa yang mendapat perlakuan model *Student Team Achievement Devision* (STAD) berbantu *Macromedia Flash* lebih baik dari prestasi belajar siswa yang mendapat model konvensional. Prestasi belajar siswa yang mendapat perlakuan model *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantu *Macromedia Flash* lebih baik dari prestasi belajar siswa yang mendapat model konvensional. Prestasi belajar siswa yang mendapat perlakuan model *Student Team Achievement Devision* (STAD) berbantu *Macromedia Flash* tidak lebih baik dari prestasi belajar siswa yang mendapat perlakuan model *Two Stay Two Stray* (TSTS) berbantu *Macromedia Flash*.

REFERENSI

- Hamzah, A., Muhlisrarini. (2014). *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Herawati. (2015). Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Keliling Dan Luas Lingkaran Di Kelas VI SD Negeri 53 Banda Aceh. *Jurnal Peluang*.
- Isjoni. (2014). *Cooperatif Learning*. Bandung : alfabeta.
- Muhtarom, T. (2014). Pengaruh Pembelajaran Dengan Model Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Devision* (STAD) Terhadap Kemampuan Penalaran Dan Komunikasi Matematik Peserta Didik Di SMK Negeri Manonjaya Kabupaten Tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 1(1).
- Pasha, K.F., Muhtarom., & Prasetyowati, D. (2018). Penerapan *Problem Based Learning* Berbantu *Adobe Lash CS5* Ditinjau Dari Kemampuan Penalaran Matematis Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*.
- Sari, A., Azmi, M.P. (2018). Penerapan Model Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 164-171.
- Siagian, R., Astra, I.M., & Budi, E. (2016). Perbandingan Hasil Belajar Fisika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Devision* (STAD) Dengan *Two Stay Two Stray* (TSTS) Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus Dikelas VII SMPN 117 Jakarta. *Prosiding Seminar Nasional Fisika, Vol V*.

- Slavin, R. E. (2016). COOPERATIVE LEARNING. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Sudjana. (2005)metode Statistika. Bandung: Pt Tarsito Bandung.
- Sutrisno., Prasetyowati, D., & Kartinah. (2018). Efektivitas Buku Ajar Matematika SMP Berbasis 3-D Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Silogisme: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 3(1).