

PENINGKATAN NILAI SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIVE LEARNING *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION* (STAD) BERBANTU MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATERI LEMBAGA KEUANGAN BANK KELAS X-4 SMA NEGERI 5 TARUNA BRAWIJAYA JAWA TIMUR

Putri Ekasari, Sulistyono, Cahya Wulan P.

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Email : putriekasari456@gmail.com

Abstrak

This study determine the increase in students' scores using the Student Teams Achievement Division (STAD) learning model assisted by snakes and ladders learning media on bank financial institution material class X-4 SMA Negeri 5 Taruna Brawijaya East Java, to determine the effect of snakes and ladders learning media on the activeness of students and increasing student scores. One of the educational problems is the lack of interactive learning media for the high school stage, so teachers are required to be creative in improving the quality of learning in class, such as developing learning media. One of the learning media that is interesting and can overcome student boredom in learning activities is cooperative-based learning activities by means of games and supporting media, such as the application of snakes and ladders game media. In the learning outcomes of class X-4 there were 32 students, showing that 50% of students had scores above the KKM before applying the snakes and ladders learning media, whereas after applying the snakes and ladders game learning media 90% of students had scores above the KKM (Minimum Completeness Criteria). The use of learning media in learning activities makes it easier for students to gain understanding and motivates students to learn.

Keywords: Snake and Ladder Learning Media, Cooperative Learning, Banking Financial Institutions

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan nilai peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *student teams achievement division* (STAD) berbantu media pembelajaran ular tangga pada materi lembaga keuangan bank kelas X-4 SMA Negeri 5 Taruna Brawijaya Jawa Timur, untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap keaktifan peserta didik dan peningkatan nilai siswa. Salah satu permasalahan pendidikan adalah minimnya media pembelajaran yang interaktif untuk jenjang Sekolah Menengah Atas, sehingga guru dituntut kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, seperti mengembangkan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat mengatasi kebosanan siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pembelajaran berbasis kooperatif dengan cara permainan dan media yang mendukung, seperti penerapan media permainan ular tangga. Pada hasil belajar siswa kelas X-4 sejumlah 32 siswa, menunjukkan 50% siswa memiliki nilai di atas KKM sebelum menerapkan media pembelajaran ular tangga, sedangkan setelah diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga pada siklus I yaitu 70% dan siklus II 90% siswa memiliki nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar.

Kata Kunci: media pembelajaran ular tangga, *Cooperative learning*, lembaga keuangan bank.

1. Pendahuluan

Dalam pencapaian tujuan pendidikan, kompetensi guru dalam pengelolaan pembelajaran di dalam kelas sangat berpengaruh, dalam pembelajaran di kelas guru sebaiknya mengetahui karakteristik peserta didik satu persatu dengan begitu guru mampu menyediakan atau membuat rancangan media pembelajaran yang cocok dengan karakteristik peserta didik, dengan menggunakan *profiling* peserta didik serta menggali apa saja yang dibutuhkan dalam pembelajaran agar siswa dapat fokus dengan guru dan meningkatkan nilai peserta didik, melakukan refleksi dan evaluasi terhadap pembelajaran, *characterized*-memahami setiap pelajar, melakukan diferensiasi untuk setiap pelajar menjadilangkah pertama sebelum melakukan pembelajaran (shihab, 2017:21) kemudian pendekatan dengan peserta didik yang kurang paham terhadap pelajaran dengan begitu dibutuhkan adanya bantuan media pembelajaran yang inovatif yang dapat menjadikan siswa aktif dan kompetitif.

Pembelajaran yang mampu mengambil fokus anak terhadap materi adalah tujuan utama seorang guru agar dapat membuat media yang menarik, dengan menyisipkan materi atau pertanyaan yang dapat meningkatkan pemikiran kritis bagi peserta didik, menambahkan segala aspek yang mampu mendukung pemikiran peserta didik, dan pada saat melihat pembelajaran yang dilakukan oleh guru dari pengamatan tersebut didapatkan hasil pengamatan yaitu media yang digunakan adalah *powerpoint*, dengan metode pembelajaran ceramah, untuk bahan ajar yang digunakan adalah buku yang telah disediakan dan diberikan kepada setiap peserta didik.

Peneliti melakukan observasi dan pengamatan di sekolah SMAN 5 Taruna Brawijaya Jawa Timur dalam pengamatan yang dilakukan pada tanggal 15 maret 2023, sekarang ini sekolah SMAN 5 Taruna menggunakan 3 kurikulum, yaitu Kurikulum K13 untuk kelas 3 yang akan lulus tahun ini, Kurikulum Merdeka yang terdapat pada kelas 1 dan 2, kemudian adalah Kurikulum Bela Negara yaitu kurikulum semi militer yang memenuhi kebutuhan peserta didik untuk kebugaran dan kedisiplinan peserta didik, prioritas sekolah yaitu penanaman karakter anak mulai pagi sampai malam hari karena sistem sekolah yang memiliki asrama, dibekali dengan wawasan kebangsaan dalam bentuk materi dan kedisiplinan sehingga peserta didik dapat berada di kelas tepat waktu serta memiliki kedisiplin dalam berpakaian.

Berdasar uraian diatas terjadi permasalahan di kelas yaitu seringkali siswa tertidur di kelas, karena jadwal yang sangat padat pada saat pulang sekolah, serta jam tidur yang tidak menentu, kemudian mereka harus bangun pagi pukul 4, hal itu membuat siswa kelelahan saat pagi hari dan saat pembelajaran siswa akan banyak yang tertidur di kelas, dengan begitu nilai mereka menjadi turun karena tidak mendengarkan materi yang diberikan oleh guru ditambah kebanyakan guru masih menggunakan media pembelajaran *powerpoint* maka dari itu peserta didik merasa bosan dan kemudian tertidur dikelas, maka dari itu penelitian kolaborasi ini memiliki peran yang penting untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Adanya peningkatan mutu pembelajaran di kelas diharapkan dapat memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran serta dapat meningkatkan nilai siswa.

Permasalahan tersebut perlu diperbaiki melalui penggunaan model dan media pembelajaran yang lebih bervariasi, aktif dan menyenangkan. Model pembelajaran tersebut dikenal dengan model pembelajaran kelompok atau Model Pembelajaran Kooperatif Salah satu Model Pembelajaran Kooperatif yaitu *Student Teams Achievement Division* (STAD). Dengan menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) yaitu dengan menggunakan reward atau hadiah kepada kelompok siswa yang menang dalam permainan, dalam melaksanakan pembelajaran kooperatif ini memiliki bantuan media pembelajaran ular tangga, hal tersebut tujuan dari permainan ular tangga sebagai media pembelajaran adalah agar siswa belajar secara menyenangkan. Selain itu dapat juga melatih siswa tentang sikap jujur dan mengerti peraturan (Rifa, 2012: 95).

2. Tinjauan Pustaka

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan bentuk kolaborasi bersama guru mata pelajaran ekonomi dan dibantu oleh rekan peneliti lainnya. Waktu pelaksanaan penelitian dari bulan maret 2023 sampai bulan mei 2023 Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-4 SMAN 5 Taruna Brawijaya Jawa Timur yang berjumlah 32 siswa. Sedangkan objek penelitian adalah Aktivitas Belajar dan Prestasi Belajar mata pelajaran ekonomi pada materi lembaga keuangan bank,

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan tes. Observasi bertujuan untuk mendapatkan data mengenai profil sekolah, perangkat pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran sebelum tindakan, dan data prestasi belajar ekonomi siswa kelas X-4 yang akan dilakukan tindakan. Data mengenai profil sekolah, perangkat pembelajaran dan prestasi belajar diperoleh dari dokumentasi sekolah, Indikator Aktivitas Belajar ekonomi pada penelitian ini yaitu peserta didik memperhatikan apa yang disampaikan guru, menulis dan membuat catatan materi penting, bertanya/ menjawab/ menyampaikan pendapat pada saat kegiatan belajar dan diskusi, kemudian juga memperhatikan kegiatan bekerjasama dengan teman dalam satu tim, bertanggungjawab pada tugas yang telah diberikan guru dalam tim, juga melihat bagaimana keaktifan siswa dalam mendiskusikan sebuah materi yang disampaikan guru.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2017:407) metode *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu yang telah dikembangkan dan menguji keefektifan produk agar dapat bermanfaat. Model pengembangan alat evaluasi yang digunakan oleh peneliti adalah model 4D (*four- D model*). Menurut Thiagarajan (1974) model penelitian dan pengembangan 4D terdiri dari 4 tahap utama, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Hasil pengembangan pada penelitian ini dibatasi hingga tahap pengembangan saja karena disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yang hanya membuat *prototype* produk saja.

Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi pada setiap siklus. Dengan tahap awal yaitu perencanaan, yaitu mendesain papan ular tangga agar menarik bagi peserta didik dengan begitu peserta didik senang dalam melakukan permainan tersebut, tahap kedua adalah dengan mengelompokkan soal atau pertanyaan sesuai dengan tingkat kesulitan dalam mengerjakan.

Dalam permainan ular tangga ini memiliki beberapa komponen yang penting yaitu :

Papan Ular Tangga

Papan permainan ini terdapat 30 kotak permainan, selain itu papan permainan ini juga terdapat 2 ular dan 2 tangga. Papan permainan ini berukuran 1m x 1m, bahan yang digunakan yaitu flexi dengan Papan permainan dibuat melalui canva. Tampilan papan permainan ular tangga yang peneliti buat pada bagian (a).

Kartu Soal

Kartu ini memiliki ukuran panjang 6 cm dan lebar 10 cm, bahan yang digunakan untuk kartu materi dan kartu soal ini adalah kertas manila, kartu soal ini dibuat dengan menggunakan aplikasi canva. Pada kartu permainan ini terdapat point dari setiap soal yang ada dikartu sesuai dengan tingkat kesulitan. Tampilan kartu materi dan kartu soal pada bagian (b).

Kartu Petunjuk Permainan

Kartu petunjuk permainan menggunakan bahan kertas A4. Kartu petunjuk permainan dibuat dengan menggunakan aplikasi canva. Pada permainan ular tangga ini peserta didik memiliki keleluasaan untuk menentukan bidak kelompok mereka sendiri dengan begitu mereka memiliki kreativitas untuk membuat bidak mereka sendiri Tampilan kartu petunjuk berada pada bagian (c).



Bagian (a)



bagian (b)



bagian (c)

Pada pembelajaran ular tangga dengan model Model Pembelajaran Kooperatif yaitu *Student Teams Achievement Division* (STAD), maka kelompok yang memiliki nilai yang baik serta mendapatkan garis finish terlebih dahulu akan mendapatkan reward atau hadiah dari guru.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis siswa dalam proses pembelajaran untuk mengetahui karakteristik peserta didik sesuai dengan materi dan gaya belajar peserta didik. Dimana siswa lebih menyukai pembelajaran yang aktif bergerak dan memiliki desain atau menampilkan warna yang menarik, serta materi yang digunakan dapat dimengerti dengan baik. Sehingga menimbulkan keinginan untuk mengikuti kegiatan belajar tersebut. Sesuai dengan hasil analisis awal dan analisis siswa maka diperlukan pengembangan media pembelajaran yang berbasis Model Pembelajaran Kooperatif yaitu *Student Teams Achievement Division* (STAD pada mata pelajaran ekonomi untuk memudahkan dalam meningkatkan keaktifan serta peningkatan nilai siswa dalam proses pembelajaran dikelas. Selain itu, dapat digunakan oleh guru untuk menambah media pengajaran yang interaktif untuk siswa. Dapat dilihat dari peserta didik yang aktif mengikuti pembelajaran.



Gambar (1)



Gambar (2)

Indikator menulis dan membuat catatan materi penting mengalami peningkatan perolehan skor dari siklus I ke II. Skor indikator pada siklus I sebesar 70% sehingga belum mencapai kriteria minimal, namun pada siklus II skor meningkat menjadi 90%. Materi pada siklus I cenderung lebih mudah dipahami, berbeda pada siklus II, materi yang dipelajari lebih kompleks dan membutuhkan

penguasaan konsep dan fungsi bank sehingga siswa lebih giat mencatat hal penting dan contoh-contoh yang disampaikan oleh guru.

4. Penutup

Simpulan

Perencanaan pembelajaran memiliki target sebesar 100%, dimulai dari siklus I mencapai 70% dengan kriteria sangat baik, akan tetapi pada siklus ini belum mencapai target yang diharapkan. Kemudian pada siklus II telah diperbaiki masalah pada siklus sebelumnya, sehingga pada siklus ini mencapai target 90%.

Saran

Untuk peneliti selanjutnya diharapkan menambahkan referensi dari berbagai sumber agar materi yang ada lebih bervariasi.

Daftar Pustaka

- hujair ah. sanaky (2009) media pembelajaran. Yogyakarta: safiria insania press.
Iva Rifa. (2012). *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Flashbook.
Shihab,najelaa. (2017). Diferensiasi. Tangerang: literati.
Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta