

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF STAD UNTUK MENINGKATKAN HASIL DAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK SMP

Dyah Islamiati Lestari¹, Indiyah Yuni Astuti²

¹Bidang Studi Ilmu Pengetahuan Alam, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal.
Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

² Ilmu Pengetahuan Alam, SMP Negeri 1 Tegal. Jalan Tentara Pelajar No.32, Panggung, Kec. Tegal Timur, Kota Tegal, Jawa Tengah, 52122 Indonesia.
E-mail: dyahlestari355@gmail.com, Telp: +6285743104232

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar dan minat belajar peserta didik kelas VIII F SMP Negeri 1 Tegal dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif STAD pada materi unsur, senyawa, dan campuran. Subjek penelitian ini sebanya 31 peserta didik kelas VIII F. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak dua siklus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (a) penerapan pembelajaran kooperatif STAD berbantuan permainan bingo dapat meningkatkan hasil dan minat belajar peserta didik kelas VIII F SMP Negeri 1 Tegal, (b) peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VIII F SMP Negeri 1 Tegal pada siklus I menunjukkan rata-rata hasil belajar sebesar 77,7 dengan ketuntasan klasikal sebesar 80,6% sedangkan pada siklus II rata-rata hasil belajar sebesar 78,4 dengan ketuntasan klasikal 87%, (c) peningkatan minat belajar peserta didik kelas VIII F SMP Negeri 1 Tegal pada materi unsur, senyawa, dan campuran pada siklus I menunjukkan rata-rata minat belajar dengan kategori sangat tinggi.

Kata kunci: Kooperatif, STAD, hasil belajar, minat

Implementation of the STAD Cooperative Learning Model to Improve the Outcomes and Interest in Learning of Students Junior High School

Abstract

The objective of this research is to improve the learning outcomes and learning interest of students in class VIII F at SMP Negeri 1 Tegal by implementing the STAD cooperative learning model on the topic of elements, compounds, and mixtures. The research subjects consisted of 31 students in class VIII F. This classroom action research was conducted in two cycles. The results of this research indicate that: (a) the implementation of cooperative learning using the STAD model with the assistance of the bingo game can improve the learning outcomes and learning interest of students in class VIII F at SMP Negeri 1 Tegal, (b) the improvement of learning outcomes of students in class VIII F at SMP Negeri 1 Tegal in the first cycle showed an average learning outcome of 77.7 with a classical completeness rate of 80.6%, while in the second cycle, the average learning outcome was 78.4 with a classical completeness rate of 87%, (c) the improvement of learning interest of students in class VIII F at SMP Negeri 1 Tegal on the topic of elements, compounds, and mixtures in the first cycle showed an average learning interest in the category of very high.

Keywords: Cooperative, STAD, learning outcomes, interest

1. PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk penerapan dasar-dasar ilmu pengetahuan, pembentukan kepribadian, moral, dan watak peserta didik, serta peran guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Adanya paradigma baru dalam pendidikan, seperti perubahan orientasi pembelajaran dengan mengedepankan peran guru sebagai fasilitator, dapat memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia saat ini (Wulandari, 2022). Hasil belajar termasuk salah satu minat peserta didik dalam belajar, karena jika hasil belajar yang tinggi maka minat peserta didik tinggi untuk lebih giat belajar begitupula sebaliknya (Handayani, 2016). Hasil belajar mencerminkan sejauh mana peserta didik telah menguasai dan memahami materi pelajaran serta kemampuan mereka dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari. Proses pembelajaran yang saat ini lebih mengarah kepada *student oriented* berpusat pada peserta didik dimana peserta didik yang lebih aktif dalam mencari informasi (Suyitno, 2016). Penggunaan metode pembelajaran yang inovatif menjadi sangat penting untuk meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk kegiatan yang dapat meningkatkan minat pada proses pembelajaran adalah dengan melibatkan peserta didik secara langsung di lingkungan pembelajaran melalui berdiskusi Fitriani (2021) menyatakan bahwa minat yaitu suatu kecenderungan dalam bentuk pengalaman yang mendorong peserta didik untuk mengembangkan keinginan terhadap objek, aktivitas, pemahaman, dan keterampilan tertentu dengan tujuan meraih pencapaian.

Namun beberapa keadaan berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas VIII F SMP Negeri 1 Tegal bahwa peserta didik masih terbiasa dengan pembelajaran dengan ceramah. Hal tersebut juga disebabkan karena efek yang ditimbulkan setelah terjadinya pandemi Covid-19 yang menurunkan minat peserta didik. Peserta didik terbiasa dengan pembelajaran daaring dan fleksibel mengerjakan tugas di rumah. Sehingga saat pembelajaran di kelas peserta didik kurang antusias untuk bertanya, mempelajari materi IPA, dan mengerjakan tugas IPA yang diberikan oleh guru. Pada paradigma baru pada pembelajaran bahwa pembelajaran harus menyesuaikan dengan kebutuhan dan minat peserta didik. Hasil observasi yang saya lakukan di kelas VIII F SMP Negeri 1 Tegal ditemukan berbagai macam masalah seperti hasil belajar peserta didik masih rendah, hal ini ditunjukkan pada hasil PTS semester 2 yang menunjukkan bahwa 58,9 % peserta didik masih memiliki nilai di bawah 70 dan dikategorikan belum mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) dan rata-rata PTS kelas VIIIF sebesar 63,8. Hasil observasi yang dilakukan berdasarkan minat peserta didik juga menunjukkan bahwa peserta didik belum memiliki minat yang tinggi untuk belajar IPA sehingga mempengaruhi hasil belajar dari peserta didik.

Keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Strategi dalam pembelajaran memiliki peran yang penting karena dapat memudahkan proses belajar dan mencapai hasil yang optimal. Tanpa adanya strategi pembelajaran, proses pembelajaran tidak akan mencapai tingkat efektivitas dan efisiensi yang diinginkan (Firmansyah, 2014). Penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dapat memotivasi peserta

didik yang berani mengemukakan pendapat, menghargai pendapat orang lain/teman, dan pembelajaran STAD dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Wulandari, 2022). Pembelajaran kooperatif STAD terdiri dari beberapa tahapan antara lain penyajian kelas, pembentukan kelompok, kuis, skor peningkatan individu, pengakuan kelompok (Slavin, 2019).

Belajar dengan menggunakan permainan akan menimbulkan rasa senang Penggunaan permainan, termasuk permainan bingo, sebagai alat bantu pembelajaran merupakan cara yang efektif untuk membangkitkan minat dan semangat belajar peserta didik (Masrohah et al, 2019). Menurut Silberman (2017) bahwa permainan bingo adalah permainan berupa kartu dan tabel bernomor, jika peserta didik mengumpulkan tiga kotak vertikal, horizontal, atau diagonal secara berturut-turut dalam menjawab soal dengan benar mendapatkan poin bingo. Menyusun pertanyaan pada permainan bingo yang sesuai dengan materi pembelajaran, permainan tersebut dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan menggabungkan elemen kompetitif, kerjasama, dan kesenangan dalam permainan bingo yang disesuaikan dengan materi pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas yang telah dijelaskan bahwa hasil dan minat belajar peserta didik masih rendah khususnya di kelas VIII F SMP Negeri 1 Tegal oleh karena itu perlu dilakukan upaya peningkatan kualitas pembelajaran untuk meningkatkan hasil dan minat belajar peserta didik. Peneliti berkolaborasi dengan guru melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif STAD untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Peserta Didik SMP". Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini antara lain mengetahui penerapan pembelajaran kooperatif STAD dalam meningkatkan hasil belajar dan minat belajar peserta didik, mengetahui besar peningkatan hasil belajar peserta didik, serta mengetahui besar peningkatan minat belajar peserta didik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif STAD dengan permainan bingo untuk meningkatkan hasil belajar dan minat peserta didik.

2. METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui proses pengkajian dengan beberapa siklus. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik.

Waktu dan Tempat Penelitian (*Setting Penelitian*)

Penelitian bertempat di SMP Negeri 1 Tegal pada kelas VIII F yang beralamat di Jl. Tentara Pelajar No.32, Panggung, Kec. Tegal Timur, Kota Tegal, Jawa Tengah 52122. Lama penelitian yang dilakukan 3 bulan, sejak bulan April hingga Juni.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII F. Jumlah peserta didik di kelas VIII F sebanyak 31 peserta didik ,terdiri dari 15 laki-laki dan 16 perempuan. Hasil belajar

peserta didik masih rendah kemudian minat belajar peserta didik juga masih rendah. Ditinjau dari latar belakang kehidupan sosial ekonomi orang tua peserta didik kelas VIII F rata-rata berasal dari kelas menengah ke bawah, dengan mata pencaharian karyawan swasta dan buruh dan ada beberapa orang tua peserta didik yang PNS. Berarti tidak ada peserta didik yang terlalu menonjol dilihat dari sisi kehidupan sosial ekonomi.

Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan ini berfokus untuk memecahkan masalah dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pada penelitian ini menggunakan dua siklus yang masing-masing siklusnya terdiri dari beberapa tahapan. Model penelitian ini menggunakan model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (1991) yaitu : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Indikator Keberhasilan Penelitian

Pada akhir penelitian ini, hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA meningkat secara signifikan sebagaimana ditunjukkan dengan indikator sebagai berikut:

- a. Secara individual, peserta didik mencapai tuntas (≥ 70)
- b. Secara klasikal, sekurang-kurangnya 85% tuntas pada hasil belajar dan sekurang kurangnya >75% presentase pada hasil minat belajar.

Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan instrumen lembar tes, lembar observasi minat, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan lembar respon peserta didik. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan metode non tes dan tes. Metode non tes berupa wawancara kepada guru IPA terkait permasalahan yang ada di kelas, metode observasi dilakukan dengan cara meninjau proses pembelajaran yang berlangsung di kelas oleh guru, metode angket pada penelitian ini digunakan untuk mengambil data minat belajar peserta didik. Sedangkan metode tes dalam penelitian ini menggunakan instrumen soal pilihan ganda.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan menggunakan data kuantitatif menggunakan analisis deskriptif komparatif yaitu membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya data kualitatif hasil observasi menggunakan analisis diskriptif kualitatif berdasarkan hasil observasi dan refleksi dari setiap siklus. Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar kognitif peserta didik dapat dihitung dengan rumus:

$$\text{Nilai (N)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\sum \text{Peserta didik yang tuntas}}{\sum \text{Peserta didik keseluruhan}} \times 100 \%$$

Hasil observasi minat belajar peserta didik yang diperoleh dianalisis dengan rumus berikut,

$$\text{Minat Belajar (\%)} = \frac{A}{B} \times 100 \%$$

Keterangan:

A = Jumlah skor peserta didik yang muncul dan teramati

B = Jumlah total skor maksimum

Hasil keterlaksanaan pembelajaran dan angket respon peserta didik yang diperoleh dianalisis dengan rumus berikut,

$$P (\%) = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

(Sugiyono, 2017)

Keterangan :

P = Presentase skor yang diperoleh

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal

Penelitian ini diperoleh hasil bahwa hasil belajar peserta didik kelas VIII F dalam mata pelajaran IPA masih rendah. Berdasarkan hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) 2 yang telah dilakukan sebelum siklus bahwa dari 31 peserta didik di kelas VIII F, ternyata nilai rata-rata kelas baru mencapai 63,8. Peserta didik yang telah mencapai batas tuntas kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran sebanyak 13 peserta didik, sedangkan 18 peserta didik lainnya masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Di bawah ini disajikan tabel nilai PTS kondisi awal.

Rendahnya kemampuan kognitif peserta didik dalam mempelajari IPA ditunjukkan dengan data kuantitatif yaitu rendahnya nilai rerata hasil PTS kondisi awal dan hasil observasi awal ditemukan bahwa minat belajar sebagian besar peserta didik selama pembelajaran IPA tergolong rendah, terutama peserta didik yang duduk di bangku belakang. Hal ini dapat dibuktikan secara faktual melalui beberapa indikator yang ditemukan selama proses pembelajaran yaitu konsentrasi, perasaan senang, kemauan untuk belajar. Di bawah ini disajikan tabel kondisi awal minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA

Tabel 1. Hasil Kondisi Awal Minat Belajar Peserta Didik

No	Indikator Minat Belajar	Jumlah Peserta Didik		Presentase (%)
		Ya	Tidak	
1	Konsentrasi	7	24	22,5 %
2	Perasaan Senang	12	19	38,7 %
3	Kemauan	13	18	41,9 %
Rata - Rata				34,3 %

Melihat kondisi tersebut maka dilakukan perbaikan pembelajaran. Adapun penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, dimana dalam 1 siklus terdiri dari 4 langkah yaitu a) Perencanaan, b) Pelaksanaan, c) Pengamatan/observasi, d) Refleksi

Hasil Siklus I

Perencanaan

Tahap perencanaan untuk merencanakan dan mempersiapkan segala sesuatu sebelum melakukan tindakan penelitian, adapun kegiatan perencanaan yang dilakukan yaitu (1) membuat modul ajar beserta perangkat pembelajaran (media, bahan ajar, LKPD, dan alat evaluasi) tentang materi unsur yang akan diajarkan dengan menggunakan model

pembelajaran STAD berbantuan permainan bingo, (2) menyusun lembar angket minat peserta didik, lembar aktivitas peserta didik, lembar observasi aktivitas ketercapaian pembelajaran guru.

Pelaksanaan

Tindakan pada siklus 1 dilaksanakan selama 5 jam pelajaran dengan dua kali tatap muka atau pertemuan. Proses pembelajaran ada 3 tahap, yaitu : pendahuluan, kegiatan inti dan penutup.

Observasi

Hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada materi unsur yang telah dilaksanakan 2 kali pertemuan dalam satu siklus dengan jumlah soal *pretest* dan *posttest* sebanyak 20 didapatkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* meningkat secara signifikan pada peserta didik. Jika dibandingkan dengan kondisi awal dengan *posttest* terdapat peningkatan yang signifikan juga sehingga rata-rata klasikal 80,6 % dengan rata-rata 77,7. Berikut disajikan tabel perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Kognitif Kondisi Awal dengan Siklus I

No	Keterangan	Kondisi Awal (PTS)	Pretest	Posttest
1	Nilai Tertinggi	90	70	95
2	Nilai Terendah	38	10	50
3	KKTP	70	70	70
4	Rata-Rata	63,8	43,2	77,7
5	Jumlah Peserta Didik yang Tuntas	13	6	25
6	Jumlah Peserta Didik yang Tidak Tuntas	18	25	6
7	Presentase Ketuntasan Belajar	41,9 %	19 %	80,6 %

Observasi terhadap minat belajar peserta didik ketika kegiatan pembelajaran menggunakan model kooperatif STAD dapat dijadikan pedoman untuk merencanakan tindakan pada siklus II. Selain menggunakan lembar observasi, peneliti juga menggunakan angket untuk mengukur minat belajar peserta didik. Adapun perolehan skor akhir lembar observasi dan angket minat belajar peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Observasi Minat Peserta Didik Siklus I

No	Aktivitas Peserta Didik	Presentase (%)
Konsetrasi		
1	Peserta didik memperhatikan dengan serius keterangan guru	75
Perasaan Senang		
2	Peserta didik mengumpulkan tugas tepat waktu	50
Kemauan		
3	Peserta didik mengerjakan semua tugas yang diberikan oleh guru dengan semangat	50
4	Peserta didik menanyakan kesulitan materi pembelajaran	50
5	Peserta didik tidak merasa takut bertanya dan menjawab pertanyaan	50

Rata-Rata	55 %
-----------	------

Kemudian pada hasil observasi pada siklus 1 bahwa konsentrasi belajar peserta didik dalam memperhatikan penjelasan guru dan menjaga ketenangan saat pembelajaran berlangsung sudah tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan presentase 75% kemudian perasaan senang dan kemauan untuk belajar masih rendah dengan presentase 50 %.

Refleksi

Refleksi pada siklus I diperoleh hasil belajar kognitif peserta didik masih rendah. Oleh sebab itu bagi peneliti dan pendidik untuk terus melakukan pemantauan dan evaluasi terhadap proses pembelajaran, serta terbuka terhadap umpan balik dari peserta didik, sehingga perbaikan yang berkelanjutan dapat dilakukan guna mencapai hasil belajar yang optimal pada siklus II. Beberapa hal yang menjadi perbaikan antara lain, guru memberikan penugasan sesuai dengan tingkat kognitif peserta didik, guru membuat kesepakatan kelas sebelum pembelajaran, guru melakukan *scaffolding* pada peserta didik saat penggerjaan LKPD, guru lebih memotivasi peserta didik turut aktif dalam diskusi, uru memberikan kesempatan yang sama kepada semua peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi adalah suatu langkah yang inklusif dan mendukung partisipasi aktif seluruh peserta didik. Dengan memberikan kesempatan kepada semua peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi, guru mendorong pengembangan keterampilan berbicara di depan umum, serta memberikan ruang bagi setiap peserta didik untuk berkontribusi dalam pembelajaran kelompok.

Hasil Siklus II

Perencanaan

Perencanaan pada siklus II yaitu penyusunan modul ajar menggunakan model pembelajaran yang sama dengan siklus I. Perencanaan yang dibuat dengan memperhatikan kendala pada siklus sebelumnya. Penelitian dilaksanakan di kelas VIIIF dengan jumlah peserta didik 31 peserta didik dengan pembentukan kelompok yang sama dengan siklus sebelumnya namun kartu pada bingo dibedakan menjadi kartu yang terdiri 5 X 5 dengan 1 kotak *free space*.

Pelaksanaan

Kegiatan pendahuluan dan kegiatan inti pada siklus II di pertemuan 1 berlangsung selama 2 JP. Kegiatan pembelajaran pada siklus II di pertemuan 2 berlangsung selama 3 X 40 menit (3 JP) dengan kegiatan mengulas kembali materi sebelumnya, melakukan permainan bingo, memberikan penghargaan, dan diakhiri dengan *posttest*.

Observasi

Hasil *posttest* yang dilakukan pada materi senyawa yang telah dilaksanakan dengan jumlah soal *pretest* dan *posttest* sebanyak 20 didapatkan bahwa hasil *posttest* meningkat. Jika dibandingkan dengan kondisi awal dengan *posttest* terdapat peningkatan yang signifikan juga sehingga rata-rata klasikal 87 % dengan rata-rata 82,1. Besar peningkatan rata-rata dari siklus I ke siklus II sebesar 4,4. Berikut disajikan tabel perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar Kognitif Siklus I dan Siklus II

No	Keterangan	Posttest Siklus I	Posttest Siklus II
1	Nilai Tertinggi	95	100
2	Nilai Terendah	50	60
3	KKTP	70	70
4	Rata-Rata	77,7	82,1
5	Jumlah Peserta Didik yang Tuntas	25	28
6	Jumlah Peserta Didik yang Tidak Tuntas	6	4
7	Presentase Ketuntasan Belajar	80,6 %	87%

Sedangkan Observasi terhadap minat belajar peserta didik ketika kegiatan pembelajaran menggunakan model kooperatif STAD pada siklus II ini meningkat dari siklus sebelumnya. Adapun perolehan skor akhir lembar observasi dan angket minat belajar peserta didik sebagai berikut:

Tabel 5. Perbandingan Hasil Observasi Minat Peserta Didik Siklus II

No	Aktivitas Peserta Didik	Presentase (%) Siklus I	Presentase (%) Siklus II
Konsetrasi			
1	Peserta didik memperhatikan dengan serius keterangan guru	75	75
Perasaan Senang			
2	Peserta didik mengumpulkan tugas tepat waktu	50	100
Kemauan			
3	Peserta didik mengerjakan semua tugas yang diberikan oleh guru dengan semangat	50	75
4	Peserta didik menanyakan kesulitan materi pembelajaran	50	75
5	Peserta didik tidak merasa takut bertanya dan menjawab pertanyaan	50	75
Rata-Rata		55 %	80%

Kemudian pada hasil observasi pada siklus II bahwa konsentrasi belajar peserta didik dalam memperhatikan penjelasan guru dan menjaga ketenangan saat pembelajaran berlangsung sudah tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan presentase 100 % pada perasaan senang dan 75% pada indikator konsentrasi,dan kemauan dalam menanyakan kesulitan dan keberanian menjawab pertanyaan.

Refleksi

Refleksi pada siklus II terlihat adanya peningkatan pada nilai *posttest* dari siklus I ke siklus II. Data kuantitatif nilai tersebut dianalisis melalui analisis deskriptif dengan membandingkan kedua nilai tersebut, kemudian hasil analisis tersebut di-refleksikan. Data ini digunakan untuk memahami perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran dengan permainan bingo. Hasil analisis ini kemudian direfleksikan guna mendapatkan wawasan lebih dalam tentang efektivitas penggunaan permainan bingo

dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan melakukan refleksi berdasarkan hasil observasi dan analisis data tersebut, peneliti dapat memahami sejauh mana permainan bingo berkontribusi pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Tahap ini dapat diambil langkah-langkah perbaikan atau penyesuaian untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan permainan bingo di masa mendatang. Refleksi pada siklus ini antara lain terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar dan minat belajar peserta didik, peserta didik sudah terlihat aktif, mampu berkonsentrasi, merasa senang, dan mempunyai kemauan untuk belajar, kerja kelompok menunjukkan hasil yang semakin baik dilihat dari hasil peningkatan skor pada kartu permainan bingo

Pembahasan

Hasil keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa pada siklus I keterlaksanaan aktivitas pembelajaran guru menunjukkan persentase sebesar 86 % dengan skor 3,4 menunjukkan sangat baik dalam keterlaksanaan pembelajaran. Sedangkan pada siklus II menunjukkan peningkatan dengan persentase sebesar 97 % dengan skor 3,88 menunjukkan sangat baik dalam keterlaksanaan pembelajaran dari mulai pembukaan, kegiatan inti, serta penutup yang dilakukan oleh guru dalam melakukan penelitian. Terdapat peningkatan yang signifikan yang dapat diamati dari siklus ke siklus. Selain itu, peserta didik menunjukkan minat yang tinggi dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dengan permainan bingo, sehingga mereka dapat dengan mudah dan efektif menerima materi pelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Masrohah *et al* (2019) bahwa penelitian menggunakan permainan bingo memberikan dampak positif, peserta didik menjadi lebih terlibata aktif dalam belajar, hasil belajar kognitif meningkat dari siklus I ke siklus II.

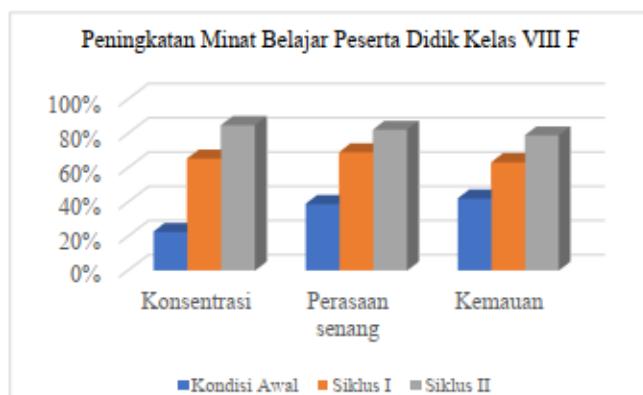
Permainan bingo membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat, bermain sekaligus belajar dengan suasana yang menenangkan, karena menemukan bintang-bintang pada papan bingo yang disediakan dan mendapatkan point. Permainan bingo ini juga membuat peserta didik melatih kerja sama dengan teman sekelompok, saling menghargai teman, lebih aktif saat belajar, dan meningkatkan kreatifitas untuk memperoleh bingo sebanyak-banyaknya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tian Oktaviani *et al* (2019) bahwa permainan bingo menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dampak yang terlihat yaitu peserta didik merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran, peserta didik menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam mencari jawaban dan berpartisipasi dalam permainan. Permainan ini juga dapat meningkatkan kerja sama antara peserta didik dengan teman-teman mereka. Mereka bekerja bersama untuk mencari jawaban dan berbagi pengetahuan, sehingga meningkatkan interaksi sosial di kelas. Oleh karena itu permainan bingo dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik karena menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, mendorong partisipasi aktif, meningkatkan kerja sama, membangun *well being*, dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran.



Gambar 1. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas VIII F

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif STAD berbantuan permainan bingo menunjukkan hasil peningkatan hasil kognitif peserta didik kelas VIII F. Siklus penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus hingga berhasil mencapai indikator keberhasilan. Pada kondisi awal pra-siklus hasil kognitif peserta didik mencapai ketuntasan klasikal sebesar 19% dengan jumlah rata-rata 43,2 sedangkan pada siklus I hasil kognitif peserta didik mencapai ketuntasan klasikal sebesar 80,6% dengan jumlah rata-rata 77,7. Hal tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan dikarenakan indikator keberhasilannya adalah ≥ 75 mencapai ketuntasan klasikal. Namun perlu adanya perbaikan dan pelaksanaan siklus II dikarenakan interval nilai terendah dan tertinggi peserta didik masih sangat jauh sehingga perlu perencanaan lebih baik lagi untuk dapat meningkatkan interval nilai terendah dan tertinggi.

Hal yang dilakukan pada siklus II yaitu dengan melakukan pembimbingan lebih dari sebelumnya, memperhatikan kelompok yang mengalami kesulitan belajar, memotivasi peserta didik dalam belajar, menentukan waktu permainan kuis secara konsisten, serta menambah banyak pertanyaan pada kartu bingo. Menurut Subaryana (2015) pengaruh pada prestasi belajar dapat dibagi menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup kemampuan peserta didik, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan sosial di sekitar peserta didik. Sehingga faktor-faktor tersebut perlu diperhatikan dalam melakukan rencana tindak lanjut pada siklus II.



Gambar 2. Peningkatan Hasil Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII F

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan peningkatan minat belajar peserta didik VIII F dilihat dari kondisi awal, siklus I hingga siklus II yang dilakukan saat melakukan observasi. Peningkatan minat belajar peserta didik yang sangat tinggi sesuai dengan indikator ketuntasan klasikal sebesar ≥ 80 sehingga penelitian cukup sampai pada siklus II. Pada kondisi awal minat peserta didik masih sangat rendah dengan presentasi konsentrasi sebesar 23 %, perasaan senang sebesar 38,7 %, dan kemauan sebesar 41,9 %. Hal ini menunjukkan pada indikator konsentrasi bahwa peserta didik tidak memperhatikan guru dalam menjelaskan, lebih senang bermain dengan teman lainnya saat guru menjelaskan materi. Pada indikator perasaan senang, menunjukkan bahwa peserta didik kurang menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, kurang bersemangat dalam mengerjakan tugas, dan seringkali tidak dapat menyelesaikan tugas tepat waktu. Sedangkan pada indikator kemauan menunjukkan bahwa peserta didik tidak berani mempertanyakan gagasan guru atau teman lain saat presentasi kelompok, tidak mempelajari materi yang akan disampaikan dan materi yang telah disampaikan, dan peserta didik tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru. Oleh karena itu penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif STAD dengan permainan bingo untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Adanya peningkatan minat belajar pada siklus I ditunjukkan dari hasil observasi yang dilakukan bahwa pada indikator konsetrasi meningkat menjadi 65,3 %, indikator perasaan senang meningkat menjadi 69%, dan indikator kemauan meningkat menjadi 63,1 %. Hal ini sudah menunjukkan minat yang tinggi namun belum mencapai indikator ketuntasan klasikal yang ditetapkan sehingga perlu adanya perbaikan pada siklus II. Selain itu, hasil angket yang diberikan kepada peserta didik dari siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan. Pada siklus I presentase hasil angket sebesar 65,5 % kemudian meningkat menjadi 81,2 % pada siklus II. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Shafia *et al* (2018) bahwa permainan bingo membuat peserta didik terlibat aktif dalam kelompok akan aktif, dapat memperkuat pemahaman peserta didik, menggunakan kemampuan berpikir kritis mereka untuk mengidentifikasi keunggulan dan kelemahan materi, serta mengembangkan keterampilan komunikasi interaktif peserta didik. Dengan demikian dilaksanakannya penelitian penerapan model pembelajaran STAD dengan menggunakan permainan bingo yang dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar peserta didik kelas VIII F SMP Negeri 1 Tegal pada materi unsur, senyawa, dan campuran.

Temuan baru pada penelitian ini yaitu terkadang apa yang telah direncanakan di dalam modul ajar yang direncanakan belum dapat tercapai karena terkendala oleh waktu dan peserta didik tidak terbiasa dengan penerapan metode permainan kartu bingo dalam pembelajaran IPA sehingga butuh waktu untuk penyesuaian. Peneliti harus banyak melakukan konsultasi dengan guru mata pelajaran IPA, lebih giat memotivasi peserta didik, melakukan pengelolaan waktu yang efisien untuk menghadapi kendala yang tak terduga dalam proses pembelajaran. Pada perkembangan emosi peserta didik SMP masih sangat mudah berubah-ubah suasana hatinya sehingga guru harus bisa menerapkan pembelajaran sosial emosional di kelas untuk mengelola kelas menjadi kondusif.

4. SIMPULAN

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa,

1. Pembelajaran kooperatif STAD berbantuan permainan bingo dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar peserta didik kelas VIII F SMP Negeri 1 Tegal pada materi unsur, senyawa, dan campuran hal tersebut dapat dilihat dari kenaikan pada siklus I dan siklus II.
2. Peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII F SMP Negeri 1 Tegal pada materi unsur, senyawa, dan campuran pada siklus I menunjukkan rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 77,7 dengan ketuntasan klasikal sebesar 80,6% atau 25 peserta didik sedangkan pada siklus II rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 78,4 dengan ketuntasan klasikal 87% atau 27 peserta didik yang tuntas dengan KKTP 70. Besar peningkatan sebesar 0,7 pada siklus I ke siklus II dengan peningkatan 2 peserta didik yang tuntas.
3. Peningkatan minat belajar peserta didik kelas VIII F SMP Negeri 1 Tegal pada materi unsur, senyawa, dan campuran pada siklus I menunjukkan rata-rata minat belajar berdasarkan observasi sebesar 65,5% dengan kategori tinggi sedangkan siklus II meningkat sebesar 81,2% dengan kategori sangat tinggi sehingga besar peningkatan antara siklus I dan siklus II sebesar 15,7 %. Sedangkan jika ditinjau dari angket peserta didik menunjukkan pada siklus I minat peserta didik sebesar 55% dengan kategori tinggi sedangkan siklus II meningkat sebesar 80% dengan kategori sangat tinggi.

Saran

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian selanjutnya agar lebih baik lagi. Adapun saran yang dapat dilakukan sebagai berikut

1. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) selanjutnya dapat dilaksanakan lebih dari 2 siklus untuk lebih mengetahui peningkatan pada hasil belajar peserta didik dan kemampuan lainnya selain minat belajar.
2. Penerapan model pembelajaran STAD berbantuan permainan bingo dalam pembelajaran perlu persiapan dan perencanaan yang maksimal sehingga pembelajaran berjalan dengan lancar.
3. Penggunaan metode STAD menggunakan permainan bingo dapat dikembangkan dengan menggunakan model pembelajaran lainnya serta diterapkan pada mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Firmansyah, A. (2014). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Memperbaiki Sistem Rem Pada Siswa Kelas XI TKR 3 di SMKN 3 Surabaya. *Disertasi*, tidak dipublikasi. Universitas Negeri Surabaya.

- Fitriani, E. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas IX E SMP Negeri 1 Ulaweng. *Disertasi*, tidak dipublikasi. IAIN Bone.
- Handayani, S. (2016). Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Minat Belajar Matematika Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(2).
- Hapsari, D., Vicky, D. (2018.) Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Bingo Terhadap Motivasi dan Pemahaman Materi PPKn Kelas IV SDN Sumokembangsri Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 01(01)
- Masrohah, K., Wiarsih, C., & Irawan, D. (2019). Penerapan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik. Madrasah: *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 11(2), 13-22.
- McMahon, J. M. (2017). An Organizational Structure Game (And BINGO! Is Its Name-O). *Management Teaching review* 1-9. Journals@sagepub.com
- Oktaviani, Tian, and Endah Rita Sulistya Dewi. (2019). Penerapan Pembelajaran Aktif dengan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Mimbar Ilmu* 24, No. 1
- Shafia, D., Nazar, M. and Ismayani, A., (2018). Pengembangan Media Permainan Bingo Pada Materi Konsep Reaksi Redoks Untuk Siswa Kelas X SMA Laboratorium Unsyiah. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia*, 3(2).
- Silberman, M. L. (2017). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Slavin, Robert E. (2019). *Cooperative Learning (theory, Research and Practice)*. Bandung: Nusa Media.
- Subaryana. (2015). Konsep Diri dan Prestasi Belajar. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, (7)2.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.Susanto.
- Suyitno, B. I. L. (2016). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dalam Meningkatkan Kerjasama dan Hasil Belajar Kompetensi Menggunakan Alat Ukur Siswa Kelas X TKR B SMK Patriot Pituruh Tahun Pelajaran 2015/2016. *Auto Tech: Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Muhammadiyah Purworejo*, 8(1).
- Wulandari, I. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) dalam Pembelajaran MI. *Jurnal papeda*, 4(1).
- Yatim, Riyanto. (2009). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta : PT Kencana

PROFIL SINGKAT

Dyah Islamiati Lestari, lahir di Purbalingga pada 10 Agustus 1999. Menyelesaikan pendidikan terakhir di Universitas Negeri Semarang pada tahun 2021 prodi Pendidikan IPA. Sekarang, tengah menempuh studi Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan 2022 gelombang 1 di Universitas Pancasakti Tegal.