

## **PENGUNAAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *STAD* BERBANTUAN GAME *MATCHING PAIRS* MATERI CAMPURAN KELAS VIII**

**Yusiva Hidayati<sup>1)</sup>, Purwo Susongko<sup>2)</sup>, Eny Budhy Purwant<sup>3)</sup>**

<sup>1</sup> Bidang Studi Pendidikan IPA, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

<sup>2</sup> Bidang Studi Pendidikan IPA, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

<sup>3</sup> UPTD SPF SMPN 8 Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

Penulis. E-mail: ppg.yusivahidayati07@program.belajar.id, Telp: +62895322165838

### **Abstrak**

Tujuan *best practice* ini ditulis yaitu untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar pada peserta didik selama PPL melalui model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Student Teams Archivement Divisions (STAD)* berbantuan game *Matching Pairs*. Sasaran penerapan *best practice* ini yaitu pada peserta didik kelas VIII semester 2 di SMP Negeri 8 Kota Tegal sejumlah 30 orang pada pembelajaran IPA. Dalam proses *Best Practice* ini penulis menggunakan pokok bahasan pada Materi Campuran. Proses pembelajaran IPA yang penulis lakukan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe STAD* berbantuan game *Matching Pairs* dapat dikatakan layak dijadikan *best practice* karena dapat membangun motivasi belajar peserta didik yang juga berpengaruh terhadap hasil belajar mereka. Proses pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *STAD* dapat diintegrasikan dengan pendekatan saintifik serta permainan yang menyenangkan seperti game *Matching Pairs* sehingga akan menambah ketertarikan dan semangat peserta didik untuk belajar. Sedangkan motivasi belajar peserta didik ini dapat diukur dengan observasi langsung dan tes menggunakan soal pada aktivitas belajar mereka. Aktivitas ini menggunakan LKPD yang terintegrasi dengan model *STAD* serta menggunakan media permainan secara online untuk melalui fitur game *Matching Pairs* di dalamnya memungkinkan terjadinya kolaborasi antar peserta didik, dan berkompetisi dengan kelompok lain.

**Kata Kunci:** *Best Practice, Cooperative Learning Tipe STAD, Game Matching Pairs*

### **USE OF *COOPERATIVE LEARNING* MODEL TYPE *STAD* ASSISTED WITH *MATCHING PAIRS* GAME TOPIC CAMPURAN CLASS VIII**

#### **Abstract**

*The purpose of this best practice is to determine the increase in learning motivation in students during PPL through the Student Teams Archivement Divisions (STAD) Cooperative Learning model assisted by the Matching Pairs game. The target of implementing this best practice is 30 students in class VIII semester 2 at SMP Negeri 8 Tegal City in science learning. In this Best Practice process the author uses the subject matter of Mixed Material. The science learning process that the author carries out using the STAD Type Cooperative Learning model assisted by the Matching Pairs game can be said to be worthy of being a best practice because it can build students' learning motivation which also influences their learning outcomes. The science learning process using the STAD type Cooperative Learning learning model can be integrated with a scientific approach and fun games such as the Matching Pairs game so that it will increase students' interest and enthusiasm for learning. Meanwhile, students' learning motivation can be measured by direct observation and tests using questions on their learning activities. This activity uses LKPD which is integrated with the STAD model and uses online game media through the Matching Pairs game feature which allows collaboration between students and competition with other groups.*

**Keywords:** *Best Practice, Cooperative Learning Type STAD, Matching Pairs Game*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar bagi pembangunan bangsa. Pendidikan juga menjadi proses yang mencakup aktivitas mendidik, mengajar, dan melatih (Supartama *et al.*, 2023). Sehingga proses pembelajaran ini memegang salah satu peranan terpenting dalam menunjang keberhasilan pendidikan. Pada praktiknya pembelajaran yang baik juga sangat dipengaruhi oleh perencanaan pembelajaran yang baik (Laoli *et al.*, 2022). Hal ini sejalan dengan Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 tentang tujuan pendidikan nasional yang menyatakan bahwa peserta didik hendaknya beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, dan berilmu yang cakap, kreatif, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab. Pernyataan tersebut juga sejalan Kurikulum Merdeka merestrukturisasi sistem pendidikan nasional Indonesia, membawa perubahan dan kemajuan bagi bangsa serta memungkinkannya beradaptasi terhadap perkembangan dari waktu ke waktu (Yamin & Syahrir, 2020).

Dalam implementasinya diharapkan dapat sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka yaitu memungkinkan pembelajaran holistik dan kontekstual untuk peserta didik. Bagian inilah yang menjadikan pembelajaran lebih bermanfaat dan bermakna bagi peserta didik dibandingkan sekedar menghafal isi materi saja (Satriawan *et al.*, 2021). Kurikulum Merdeka telah mengemas pembelajaran dengan muatan kritis, ekspresif, bermutu, beragam, aplikatif, dan progresif sehingga diharapkan peserta didik dapat berkembang sesuai potensi dan kemampuannya. Dan dengan berubahnya kurikulum baru ini memerlukan kolaborasi, komitmen kuat, keseriusan, dan implementasi praktis dari seluruh pemangku kepentingan untuk menyampaikan profil pelajar Pancasila kepada peserta didik (Sari, & Amini, 2020).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang diterapkan Kurikulum Merdeka di jenjang SMP. Mata pelajaran ini berkaitan erat dengan pemahaman terstruktur dan sistematis terhadap bermacam-macam fenomena alam. Ilmu ini mencakup aspek-aspek seperti aplikasi, sikap ilmiah, proses, dan produk (Sutrisna *et al.*, 2022). Ketercapaian pembelajaran IPA ini tidak hanya bergantung pada sarana dan prasarana pendidikan, strategi, dan metode pembelajaran saja, namun juga memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran IPA dengan memilih kurikulum yang sesuai (Dina, 2019). Oleh karena itulah sangat penting untuk memotivasi peserta didik dalam belajar sehingga secara mandiri dapat mencapai maksud dan tujuan pembelajaran serta tujuan dari kurikulum merdeka itu sendiri.

Berdasarkan hasil observasi serta pengalaman dalam mengajar yang telah dilalui selama kegiatan PPL II edi SMP Negeri 8 Kota Tegal pada tanggal 7 Februari 2024 sampai dengan tanggal 17 Mei 2024. Dalam ini didapatkan permasalahan pada pembelajaran IPA yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik khususnya mata pelajaran IPA yang tergolong rendah dengan persentase sebesar 70% lebih yang dilihat dari hasil Asesmen Sumatif pada Ulangan Harian setiap materi maupun pada saat tengah dan akhir semester. Hasil yang didapatkan ini berada dibawah KKM dan pada KKM pelajaran IPA di SMP Neheri 8 Kota Tegal ini yaitu 75. Hal ini disebabkan karena (1) peserta didik mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran karena kurangnya motivasi belajar, (2) peserta didik kurang memperhatikan saat proses pembelajaran karena menganggap pelajaran IPA terlalu sulit dan banyak materi yang harus di pelajari, (3) serta tingkat berpikir kritis mereka yang masih tergolong rendah yang dibuktikan dengan kurang memiliki rasa ingin tahu dan belum mampu menjelaskan atau menggambarkan solusi yang tepat dari permasalahan yang dialami.

Pada hasil belajar yang peserta didik yang rendah ini justru cenderung menganggap tugas dan materi yang diberikan sebagai hal yang kurang penting sehingga mereka akan menyepelekan tugas tersebut dan membuatnya secara kurang maksimal atau asal-asalan. Dengan demikian hasil belajar yang peserta didik dapatkan di SMP Negeri 8 Kota Tegal ini dipengaruhi oleh salah satu faktor yaitu motivasi belajar. Hal ini di dukung oleh penelitian (Sholekah, 2020) yang menunjukkan bahwa peserta didik kurang termotivasi dalam belajar yang rendah, terbukti dari penjelasan guru terhadap materi. Semakin peserta didik termotivasi untuk belajar, maka hasil belajarnya akan semakin baik juga. Hal ini sesuai dengan Kusnandar (2019) bahwa peserta didik memerlukan motivasi internal agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan sukses. Kurangnya motivasi ini disebabkan karena pembelajaran masih menerapkan metode klasikal dan tidak bervariasi sehingga peserta didik merasa kurang tertarik dalam pembelajaran.

Terkait dengan dengan kurangnya motivasi belajar peserta didik ini, pendekatan pembelajaran *Cooperative Learning* merupakan satu pendekatan pembelajaran yang menunjang motivasi belajar peserta didik, mengingat semakin menurunnya motivasi belajar mereka. Dalam model pembelajaran ini, siswa membentuk kelompok kecil untuk belajar. Terdapat berbagai jenis pendekatan pembelajaran kolaboratif, seperti model pembelajaran STAD (*Student Teams Archiving Divisions*). Menurut Johariah (2018) Model pembelajaran tipe STAD merupakan model pembelajaran yang membantu mengembangkan kemampuan berpikir kolaboratif, kreatif, kritis dan kemampuan membantu teman, serta merupakan model pembelajaran kooperatif yang sangat sederhana. Dalam model pembelajaran ini setiap kelompok terdiri dari 4 sampai 6 anggota. Model pembelajaran STAD ini terdiri dari lima komponen utama seperti presentasi kelas, tim, kuis, penilaian kemajuan individu, dan penilaian tim.

Salah satu bentuk kuis dalam menunjang model pembelajaran tipe STAD yaitu dengan menggunakan digunakannya aplikasi *e-learning Educandy* yang dapat digunakan sebagai media penilaian pembelajaran, atau digunakan untuk mengulas materi pembelajaran. Educandy merupakan aplikasi atau permainan edukasi berbasis Edugame yang dapat digunakan guru selama proses belajar mengajar (Rohmah, 2021). Aplikasi ini memiliki 3 fitur utama salah satunya yaitu game *Matching Pairs*. Guru dapat mengabungkan fitur permainan ini kedalam berbagai jenis permainan termasuk pencarian kata (*word search*), teka-teki silang (*crosswords*), *match-up*, *memory*, dan *multiple choice*. Educandy dapat diterapkan pada berbagai topik atau mata pelajaran (Abidin *et al.*, 2022). Peserta didik dapat mengikuti kuis Educandy ini melalui ponsel, laptop, atau komputer sehingga sangat nyaman dan memotivasi peserta didik untuk belajar.

Dengan adanya latar belakang permasalahan berdasarkan pernyataan diatas, maka tujuan penulisan praktik baik atau *best practice* di kelas VIII SMP Negeri 8 Kota Tegal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe STAD berbantuan game *Matching Pairs* Materi Campuran pada pembelajaran IPA. Dalam pembelajaran ini peserta didik diharapkan aktif berdiskusi secara berkelompok sehingga mampu mendeskripsikan perbedaan unsur, senyawa, dan campuran serta dapat menganalisis macam-macam campuran. Sedangkan kegunaan penulisan *best practice* ini diharapkan dapat menjadi salah satu pengalaman yang baik dalam mengimplementasikan perancangan pembelajaran yang telah dibuat dengan memperhatikan kebutuhan, minat, dan karakteristik peserta didik. Selain itu dapat pula dijadikan sebagai pengalaman praktik baik dengan tujuan memotivasi diri sendiri yang juga diharapkan dapat

menjadikan bahan referensi bagi rekan pendidik yang lain selama pelaksanaan proses pembelajaran.

## 2. METODE

Dalam melakukan kegiatan praktik pembelajaran tentunya penulis mengalami berbagai tantangan diantaranya kesiapan peserta didik dalam proses pembelajaran, kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang disajikan mengenai perbedaan unsur, senyawa, campuran, keterbatasan alokasi waktu pembelajaran, termasuk ruang kelas yang kurang memadai, jaringan internet dalam kategori tidak stabil, keterbatasan sarana dan prasarana yaitu perangkat atau alat bantu mengajar seperti proyektor dan sejenisnya, serta persiapan perangkat pembelajaran LKPD juga membutuhkan lebih banyak waktu.

### **Waktu dan Tempat pelaksanaan *best practices***

Pelaksanaan *Best practices* bertempat di SMP Negeri 8 Kota Tegal dengan waktu pelaksanaan pada saat PPL II selama kurang lebih 3 bulan 2 minggu, sejak 7 Februari 2024 sampai dengan 17 Mei 2024.

### **Target/Subjek *best practices***

Target atau subjek *best practices* ini yaitu peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 8 Kota Tegal sebanyak 30 orang yang terdiri dari 1 kelas. Dimana pembagian kelompok di kelas ini berdasarkan hasil profiling peserta didik sesuai dengan gaya belajar mereka yang terdiri dari 2 kelompok dengan gaya belajar visual, 2 kelompok dengan gaya belajar audio-visual, dan 2 kelompok dengan gaya belajar kinestetik.

### **Prosedur**

Prosedur yang dilakukan pada penulisan *best practices* ini yaitu (1) Menyusun perangkat atau angket observasi berupa angket gaya belajar, angket minat belajar dan angket latar belakang peserta didik. (2) Melakukan observasi awal di kelas pada peserta didik untuk mengetahui profiling mereka dengan menggunakan angket minat, gaya belajar, dan tentang latar belakang peserta didik untuk mengetahui karakteristik mereka juga tentunya. (3) Menyusun rancangan pembelajaran seperti modul ajar yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik berdasarkan hasil analisis observasi sebelumnya. (4) Menggunakan model pembelajaran kooperatif melalui diskusi. (5) Mengelompokkan peserta didik sesuai dengan gaya belajar mereka yaitu kelompok dengan gaya belajar visual, audio-visual, dan kinestetik. (6) Melaksanakan kegiatan pembelajaran yang diawali dengan *ice breaking* atau games sehingga sebelum memulai pembelajaran peserta didik akan lebih merasa bersemangat. (7) Menggunakan pendekatan *Student Teams Achievement Division* (STAD) ditambah dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT). (8) Membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dengan menerapkan game pada saat pembelajaran. (9) Penilaian pengetahuan menggunakan soal pada Hasil penilaian LKPD, dan hasil Games *Matching Pairs*.

### **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu metode observasi dan tes (tugas). Observasi dilakukan melalui pengamatan serta pencatatan untuk mengetahui kelemahan proses pembelajaran. Kegiatan observasi dimaksudkan untuk mengumpulkan data keterlaksanaan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe STAD* berbantuan game *Matching Pairs* Materi Campuran. Observasi dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung oleh penulis. Kemudian metode tes yang dimaksud berupa tugas yang diberikan untuk mengetahui hasil belajar pada peserta didik selama melaksanakan kegiatan pembelajaran pada materi tersebut. Hasil ini dilihat dari proses

pembelajaran yang peserta didik lakukan yaitu dari hasil nilai LKPD dan hasil permainan *Matching Pairs* Materi Campuran.

Kemudian sesuai dengan data yang digunakan ini, penulis menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif yang mendeskripsikan keberlangsungan pelaksanaan rancangan pembelajaran yang telah dibuat terkait hasil motivasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, proses penelitian akan mendapatkan hasil berupa data deskriptif berbentuk kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang serta perilaku yang diamati.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

*Best practices* ini telah dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas VIII E SMP Negeri 8 Kota Tegal pada Semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024 pada mata pelajaran IPA khususnya pada topik Campuran. Praktik pembelajaran ini dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe STAD* berbantuan game *Matching Pairs* Materi Campuran. Instrumen yang digunakan yaitu soal beserta kegiatan di LKPD, dan soal pada permainan *Matching Pairs* Materi Campuran. Sehingga didapatkan hasil praktik pembelajaran meliputi: (1) data hasil pengerjaan soal pada LKPD dengan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe STAD*, dan (2) data hasil permainan *Matching Pairs*. Hasil penelitian kemudian dianalisis secara kualitatif. Hal tersebut digunakan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe STAD* berbantuan game *Matching Pairs* terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas.

Adapun data yang didapatkan dari hasil observasi pada proses pembelajaran di kelas VIII E dapat dilihat pada deskripsi berikut ini:

#### **Perencanaan**

Tahap perencanaan meliputi persiapan misalnya dengan membuat rancangan pembelajaran berupa modul ajar, membuat lembar observasi siswa dan guru yang digunakan oleh untuk melakukan pengamatan selama aktivitas proses pembelajaran sekaligus pelaksanaan *best practice* berlangsung, dan membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta menyiapkan soal-soal evaluasi (tes hasil belajar) yang diberikan dalam bentuk games pada media *Matching Pairs*.

#### **Pelaksanaan**

Pada tahap pelaksanaan proses pembelajaran dilakukan selama 1 pertemuan dengan waktu selama 3 JP dan materi Campuran akan disajikan dalam satu pertemuan ini, kemudian masing-masing kelompok akan mengerjakan LKPD sesuai dengan gaya belajarnya. Pada kelompok gaya belajar visual diberikan konten dan proses pembelajaran dengan mengamati bahan bacaan. Kemudian pada gaya belajar visual diberikan video materi tentang campuran, dan pada gaya belajar kinestetik mereka melakukan praktikum secara sederhana. Setelah selesai mempelajari materi dan menyelesaikan LKPD, setiap kelompok diberikan games *Matching Pairs* dimana nantinya semua kelompok akan berkompetisi untuk mendapatkan total perolehan nilai yang paling tinggi. Setelah itu dilaksanakan evaluasi pada pertemuan yang membahas materi campuran ini.

#### **Observasi dan Evaluasi**

Berdasarkan aktivitas peserta didik yang telah diamati secara kelompok pada satu pertemuan ini, diperoleh hasil observasi dari pengamatan yang dilaksanakan secara langsung dalam proses pembelajaran. Hampir semua aktivitas peserta didik yang terlihat selama proses pembelajaran menunjukkan hasil yang baik. Kemudian penulis

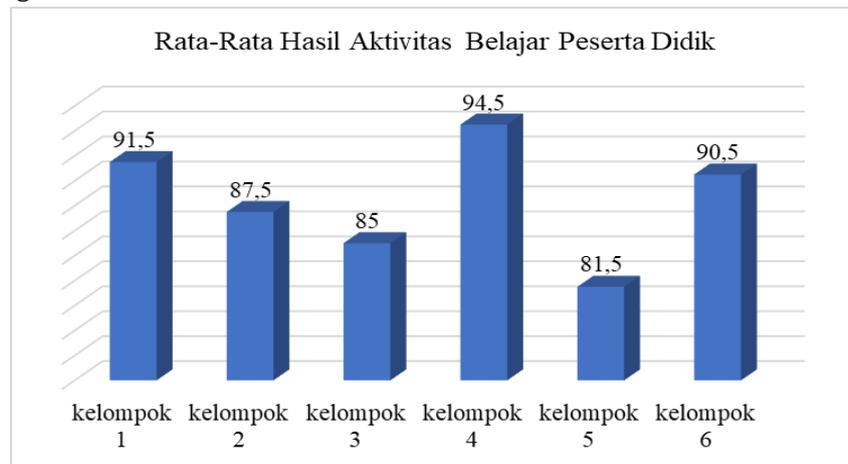
menyampaikan umpan balik positif dan secara lisan mengaskan kembali penguatan terhadap keberhasilan peserta didik. Hasilnya didapatkan bahwa aktivitas peserta didik ini ditempatkan pada kategori “sangat baik”.

Pada hasil deskripsi dan skema proses pembelajaran diatas, menunjukkan hasil observasi dalam proses pembelajaran di kelas VIII E dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe STAD. Selain data hasil observasi tersebut, terdapat pula data hasil tes yang diperoleh dari hasil tugas peserta didik berupa LKPD dan hasil permainan *Matching Pairs* materi Campuran. Berikut adalah hasil implementasi dan didapatkan data yang disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Skor Hasil Aktivitas Belajar Peserta Didik

No.	Kelompok	Skor LKPD	Skor <i>Matching Pairs</i>
1	Kelompok 1 (Gaya Belajar Visual)	88	95
2	Kelompok 2 (Gaya Belajar Visual)	85	90
3	Kelompok 3 (Gaya Belajar Audio-Visual)	90	80
4	Kelompok 4 (Gaya Belajar Audio-Visual)	89	100
5	Kelompok 5 (Gaya Belajar Kinestetik)	78	85
6	Kelompok 6 (Gaya Belajar Kinestetik)	91	90

Berdasarkan tabel yang disajikan di atas, terlihat bahwa hasil belajar peserta didik mencapai rata-rata skor LKPD sebesar 87 pada saat proses pembelajaran. Sedangkan pada skor permainan *Matching Pairs* di peroleh sebesar 90. Kemudian penulis menganalisis hasil belajar masing-masing kelompok pada pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe STAD adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Rata-Rata Hasil Aktivitas Belajar dengan Model STAD

Bedasarkan pada gambar 1 yang memperlihatkan rata-rata hasil aktivitas belajar dari ke 6 kelompok dengan total peserta didik di kelas sebanyak 30 orang ini memiliki nilai yang sangat baik walaupun ada 1 kelompok yang mendapatkan hasil yang kurang maksimal. Sehingga ketuntasan secara klasikal diperoleh persentase keberhasilan sebesar 90% dan sudah dikatakan tercapai dalam memberikan motivasi belajar mereka.

### Refleksi

Dilihat pada hasil yang diperoleh dari analisis metode observasi dan metode tes tersebut memiliki persentase keberhasilan sebesar 90%. Hal ini tentunya memberikan dampak dari aksi yang telah dilakukan oleh penulis diantaranya yaitu melibatkan peserta didik secara aktif selama kegiatan pembelajaran sehingga tidak ada waktu untuk jenuh. Dengan pengelompokan berdasarkan gaya belajar ini tentunya setiap kelompok memiliki kemampuan yang berbeda-beda maka peserta didik *fast learner* memberi dampak positif

untuk *slow learner*. Penerapan *games Matching Pair* dimana setiap kelompok bermain untuk mencocokkan hasil campuran dalam kehidupan sehari-hari dengan jenis campuran yang sesuai dengan waktu yang telah di atur pada games tersebut untuk mendapatkan poin yang terbaik. Kemudian menerapkan kompetisi pada kegiatan pembelajaran hari ini dengan menjumlah semua hasil pembelajaran dari pengerjaan LKPD dan hasil point pada games sehingga peserta didik lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe STAD berbantuan permainan *Matching Pairs* berlangsung menarik dan aktif. Peserta didik mampu mengembangkan keberanian untuk bertanya dan mengemukakan pendapat. Peserta didik terlihat lebih aktif merespon pertanyaan dari guru, dan juga mengajukan pertanyaan kepada guru maupun teman sebayanya. Kemudian terlihat peserta didik mampu bekerja sama secara baik dengan temannya dalam satu kelompok maupun dengan kelompok lain. Peserta didik merasa berkompetisi untuk mendapatkan hasil yang terbaik dari kelompoknya dan tetap terbuka dari pendapat orang lain serta ditunjukkan pula pada saat melakukan kompetisi pada permainan *Matching Pairs*. Sehingga dalam hal ini, siswa tampak telah belajar berpikir kritis. Hal ini terlihat dari partisipasi siswa dalam bertanya dan menjawab permasalahan yang dibahas pada saat pembelajaran, khususnya pada saat presentasi.

### **Pembahasan**

Model STAD merupakan salah satu jenis pembelajaran pada model pembelajaran *Cooperative Learning*. Menurut Laa (2017) metode kooperatif yaitu metode pembelajaran yang dapat membantu mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kinerja peserta didik dalam proses pembelajaran. Model STAD menekankan pada aktivitas dan interaksi antara peserta didik untuk saling membantu dalam mempelajari materi pelajaran melalui serangkaian aktivitas didalamnya. Hal ini dilakukan untuk ketercapaian tujuan yang diharapkan dan peserta didik ditempatkan dalam kelompok belajar agar dapat bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas yang ditetapkan oleh guru. Pada Tanaya (2023) *Student Teams Achievement Division* (STAD) menjadi strategi pembelajaran kooperatif dimana beberapa kelompok kecil peserta didik yang mempunyai kemampuan akademik berbeda-beda bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain kemampuan secara akademis, peserta didik juga dikelompokkan secara beragam berdasarkan gender, ras, dan etnis. Namun pada praktik pembelajaran yang penulis gunakan kali ini menggunakan pengelompokan berdasarkan gaya belajar mereka.

Kegiatan pembelajaran didasarkan dengan penerapan model STAD memungkinkan peserta didik belajar secara aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Dengan demikian pembelajaran ini akan bisa meningkatkan rasa semangat peserta didik untuk dalam belajar sehingga akan meningkatkan motivasi belajarnya dan mempengaruhi tercapainya hasil belajar peserta didik dengan optimal (Rahmawati *et al*, 2022). STAD adalah varian pembelajaran kooperatif yang paling banyak dipelajari, dan menjadi model terbaik untuk mendorong peserta didik saling menyemangati dan membantukan mereka untuk menguasai keterampilan yang diberikan oleh guru (Ngailo *et al*, 2021). Model STAD ini ditekankan pada kegiatan proses dan interaksi antar peserta didik untuk saling berupaya dalam penguasaan materi pelajaran. Dalam menuju tujuan yang diinginkan, peserta didik dikelompokkan dalam tim belajar sehingga mereka saling bekerja sama dalam kelompok untuk membereskan tugas yang ditetapkan oleh guru (Reni *et al.*, 2021).

Pada *best practice* ini merupakan praktik pengalaman pembelajaran terbaik yang dialami secara langsung oleh penulis selama menjalankan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di sekolah mitra yaitu di SMP Negeri 8 Kota Tegal. Penulisan *best practice* ini menjadi

penelitian deskriptif kualitatif, karena merepresentasikan bagaimana suatu teknik pembelajaran diaplikasikan dan bagaimana hasil yang diharapkan dapat tercapai (Sudanta, 2023). Tujuan dari pembelajaran kali ini yaitu untuk mengungkap penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Student Teams Archivement Divisions* (STAD) berbantuan game *Matching Pairs* pada materi Campuran terhadap motivasi belajar pada peserta didik.

Berdasarkan analisis hasil *best practice* ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Student Teams Archivement Divisions* (STAD) berbantuan game *Matching Pairs* pada materi Campuran memberikan dampak positif bagi peserta didik. Sehingga bagi peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar yang dibuktikan dengan data peningkatan integritas hasil belajar. Didasarkan pada hasil refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran pada kelas VIII E dengan persentase keberhasilan 90% dan aktivitas peserta didik dengan berkategori sangat aktif yang menunjukkan bahwa hasil belajar pada peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Student Teams Archivement Divisions* (STAD) berbantuan game *Matching Pairs* pada materi Campuran dapat berpengaruh pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Kota Tegal.

#### 4. SIMPULAN

Kegiatan pembelajaran IPA dengan penerapan model pembelajaran pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Student Teams Archivement Divisions* (STAD) berbantuan game *Matching Pairs* pada materi Campuran patut dijadikan praktik baik atau *best practice* karena dapat membangun motivasi belajar pada peserta didik yang juga berpengaruh terhadap hasil belajar mereka. Proses pembelajaran IPA yang menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Student Teams Archivement Divisions* (STAD) dapat diintegrasikan dengan pendekatan pendekatan saintifik serta permainan yang menyenangkan seperti game *Matching Pairs* sehingga akan menambah ketertarikan dan semangat peserta didik untuk belajar. Motivasi belajar pada peserta didik ini dapat diukur dengan observasi langsung dan tes menggunakan soal pada aktivitas belajar mereka. Aktivitas ini menggunakan LKPD yang terintegrasi dengan model STAD serta menggunakan media permainan secara online untuk melalui fitur game *Matching Pairs* di dalamnya memungkinkan terjadinya kolaborasi antar peserta didik, dan berkompetisi dengan kelompok lain.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Aljamaliah, S. N. M., Rakhmayanti, F., & Anggraeni, D. (2022). Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Educandy di Kelas V SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 1230–1242. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i2.1789>.
- Sari, F. B., & Risda Amini, M. (2020). *Jurnal Basicedu. Jurnal Basicedu. vol, 6, 3.*
- Johariah, B. (2018). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PPKn Siswa Melalui Penerapan Pendekatan Cooperative Learning Tipe STAD di Kelas VII-E SMP Negeri 5 Mataram. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 16(2).
- Kusnandar, D. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Motivasi Belajar IPA. *MADRASCIENCE: Jurnal Pendidikan Islam, Sains, Sosial, dan Budaya*, 1, 17–30.

- Laa, Neli, Hendri Winata, Rini Intansari Meilani. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 139-148.
- Laoli, A., Dakhi, O., & Zagoto, M. M. (2022). The Application of Lesson Study in Improving the Quality of English Teaching. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2238-46.
- Ngailo, D. W., Muliadi, A., Adawiyah, S. R., Samsuri, T., & Armansyah, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD terhadap Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Empiricism Journal*, 2(1), 19-28.
- Rahmawati, D., Pauziah, P., Sukma, R., Sadiyah, S., & Indrianti, Y. (2022). Kajian Literatur Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(1), 103- 107.
- Reni, S. A., Praherdhiono, H., & Soepriyanto, Y. (2021). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Desain Menggunakan Model Kooperatif Tipe STAD Secara Online. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(3), 270-279.
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 127-132.
- Satriawan, W., Santika, I. D., Naim, A., Tarbiyah, F., Raya, B., Selatan, L., Timur, L., Bakoman, A., & Panggung, P. (2021). Guru Penggerak Dan Transformasi Sekolah. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 11(1), 1-12.
- Sholekah, A. W. (2020). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Materi Pencemaran Lingkungan Melalui Model PjBL Siswa Kelas VII SMPN 9 Salatiga. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 10(1), 16-22. <https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.260>.
- Sudanta, I. W. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dengan Bantuan Peta Konsep untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn pada Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 7(2).
- Supartama, I. N. W., Pujani, N. M., & Priyanka, L. M. (2023). Analisis Motivasi Belajar IPA pada Kurikulum Merdeka di Kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 6(2), 194-205.
- Sutrisna, N., & Gusnidar. 2022. Pengembangan Buku Siswa Berbasis Inkuiri Pada Materi IPA Untuk Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2 (8). 2859-2867.
- Tanaya, K. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjasorkes Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 7(1), 8-14.
- Yamin, M., & Syahrir, S. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 126-136.