



## **Penerapan Model *Student Teams Achievement Division* dengan Utaku untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa**

**Zevi Ismiatul Ulfa<sup>1✉</sup>, Erik Aditia Ismaya<sup>2</sup> & Much Arsyad Fardhani<sup>3</sup>**

<sup>1✉</sup>Universitas Muria Kudus, zeviismiatululfa98@gmail.com, Orcid ID: [0000-0002-5594-3503](https://orcid.org/0000-0002-5594-3503)

<sup>2</sup>Universitas Muria Kudus, erik.aditia@umk.ac.id, Orcid ID: [0000-0002-0204-0474](https://orcid.org/0000-0002-0204-0474)

<sup>3</sup>Universitas Muria Kudus, arsyad.fardhani@umk.ac.id, Orcid ID: [0000-0002-8926-9895](https://orcid.org/0000-0002-8926-9895)

### **Article Info**

#### *History Articles*

Received:

Juli 2020

Accepted:

Agustus 2020

Published:

Oktober 2020

### **Abstract**

Student' activities play an important role in classroom learning activities. Student activities also affect student learning achievement, if the child is active then the possibility of achievement is also good. Unfortunately, not all students are active in learning activities. The problem of low student activity occurs at State Elementary School 2 of Medini. The lack of students who ask questions or express opinions showed the activities of students were classified as low. This problem may disturb learning process and can affect student achievement. The purpose of this study is to describe the improvement in student activity through the Student Teams Achievement Division model assisted by Utaku media. The research method used is classroom action research (CAR). The subjects of the study were the fourth grade students of State Elementary School 2 of Medini. The instrument used was a student activity observation sheet. The data analysis technique used is qualitative data analysis technique. The results showed an increase on students' learning activities in the first cycle obtained an average value of 74 and in the second cycle increased to 85. Based on the results of CAR conducted in forth grade of State Elementary School 2 of Medini it can be concluded that the use of the STAD model assisted by Utaku media can increase student activity.

### **Keywords:**

Utaku Media, STAD Model, Students' Activities

### **How to cite:**

Ulfa, Z. I., Ismaya, E. A., & Fardhani, M. A. (2020). Penerapan model student teams achievement division dengan utaku untuk meningkatkan aktivitas siswa. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 72-78.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran secara terpadu sehingga dapat memberikan aktivitas dan pengalaman yang bermakna pada peserta didik. Implementasi Kurikulum 2013 di SDN 2 Medini sudah diterapkan pembelajaran dengan pendekatan tematik terpadu dari kelas satu sampai kelas enam di antaranya pada mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV SDN 2 Medini ditemukan aktivitas siswa yang dapat dikategorikan rendah. Saat kegiatan pembelajaran, banyak siswa yang bermain sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan guru. Siswa juga cenderung pasif dan tidak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Jika terus dibiarkan dapat mempengaruhi prestasi belajar anak.

Rendahnya aktivitas siswa kelas IV SDN 2 Medini disebabkan oleh guru yang masih melakukan kegiatan pembelajaran secara konvensional dengan tidak menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tidak menggunakan media guna mendukung kegiatan pembelajaran. Alasan guru tidak menggunakan model dan media pembelajaran dikarenakan kebingungan memilih model yang tepat dan tidak perlu mengeluarkan uang untuk media pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan memberikan solusi untuk meningkatkan aktivitas siswa. Solusi yang peneliti tawarkan adalah dengan menerapkan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media Utaku. Pemilihan model STAD dikarenakan tahapan dalam model ini terdiri dari presentasi kelas, tim atau kelompok, kuis atau pertanyaan, skor kemajuan individu dan *reward* atau hadiah.

Model *Student Teams Achievement Division* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat siswa bermain sambil belajar dengan hadiah di akhir pelajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Shoimin (2014) menjelaskan

*Student Teams Achievement Division* adalah suatu model pembelajaran yang sederhana dan banyak digunakan oleh guru diseluruh dunia.

Pemilihan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) sebagai upaya perbaikan serta peningkatan kualitas pembelajaran pada siswa kelas IV SDN 2 Medini senada dengan riset Utami (2015), Esminto et al. (2016), Wardana et al. (2017), Laa et al. (2017), Kusumawardani et al. (2018), Jannah & Sulianto (2018), dan Ristiana (2018). Hasil riset membuktikan penggunaan model STAD dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan dengan riset diatas yaitu pada pemilihan media, subyek penelitian, mata pelajaran, serta lokasi penelitian.

Metode bermain atau permainan juga dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih nyaman dan menyenangkan dan tidak akan menimbulkan kejenuhan pada siswa, sehingga mereka dapat memusatkan perhatian penuh terhadap materi pelajaran. Media permainan memiliki jenis yang sangat banyak, salah satunya media permainan yang dapat membantu guru dalam pembelajaran adalah media permainan ulartangga.

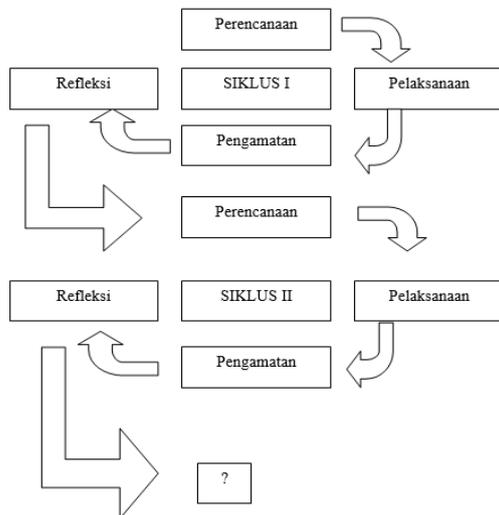
Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan permainan ular tangga yang sudah dimodifikasi dan disesuaikan dengan materi pembelajaran. Permainan ular tangga dilengkapi dengan kartu soal sehingga anak dapat bermain sambil belajar dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media permainan ular tangga yang peneliti modifikasi bernama Utaku yang merupakan kependekan dari Ular Tangga Kudus dikarenakan media dan kartu soalnya berbasis kearifan lokal wilayah Kabupaten Kudus, Jawa Tengah.

Penelitian menggunakan media modifikasi permainan ular tangga senada dengan Baiquni (2016), Jaelani et al. (2016), Dewi et al. (2017), Chabib et al. (2017), Nuryanti (2017), Jannah (2017), Anggraeni et al. (2018), Napitupulu et al. (2018), Widiana et al. (2019), Salam et al. (2019), dan Setiawati et al. (2019). Hasil penelitian menunjukkan media modifikasi permainan ular tangga dapat membantu kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan penerapan model *student teams achievement division* berbantuan media Utaku pada kelas IV SDN 2 Medini Undaan Kudus.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek yakni 18 siswa SDN 2 Medini. Riset ini dilakukan pada tanggal 9, 10, 16, dan 17 Januari 2020. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dengan kegiatan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Lebih jelasnya akan digambarkan lewat gambar dibawah ini.



**Gambar 1.** Siklus penelitian tindakan kelas

Aktivitas siswa merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Paul B. Diedrich (dalam Sardiman, 2016) menyebutkan indikator aktivitas siswa, yakni (1) *visual activities*, (2) *oral activities*, (3) *listening activitie*, (4) *writing activities*, (5) *drawing activities*, (6) *motor activities*, (7) *mental activities*, (8) *emotional activities*. Aktivitas siswa kelas IV SDN 2 Medini diukur dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa yang diisi oleh teman sejawat peneliti saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan yakni lembar observasi aktivitas siswa yang terdiri dari 8 indikator. Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif. Untuk mendapatkan nilai menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \quad (1)$$

Untuk menghitung nilai rata-rata kelas menggunakan rumus:

$$Me = \frac{\sum xi}{n} \quad (2)$$

Keterangan:

Me : mean (rata-rata),  
 $\sum xi$  : jumlah semua nilai siswa,  
 n : banyaknya siswa  
 (Kariadinata, 2015)

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yakni aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan model *student Teams Achievement Division* berbantuan media utaku meningkat dengan nilai rata-rata >75 dengan kriteria cukup (C).

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Indikator aktivitas siswa yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2016), kemudian peneliti mengembangkan 8 indikator aktivitas siswa menjadi 15 aspek yang sudah disesuaikan dengan model dan media dalam penelitian tindakan kelas. 15 aspek terdiri dari (1) siswa memperhatikan media utaku yang dibawa oleh guru, (2) siswa bertanya pertanyaan yang membutuhkan penjelasan, (3) siswa mengeluarkan pendapat saat kegiatan diskusi, (4) siswa mendengarkan penjelasan guru, (5) mendengarkan teman yang presentasi di depan kelas, (6) menulis kesimpulan diskusi, (7) mengerjakan soal evaluasi, (8) membuat peta konsep materi sumber daya alam, (9) membuat peta konsep materi puisi, (10) membentuk kelompok diskusi, (11) menanggapi teman yang presentasi di depan kelas, (12) mengingat dan memahami materi yang disampaikan oleh

guru, (13) gembira saat kegiatan pembelajaran, (14) bertanggung jawab pada tugasnya dan (15) menghargai pendapat orang lain.

Aktivitas siswa kelas IV SDN 2 Medini dinilai oleh observer II memakai lembar observasi. Dari hasil observasi didapatkan data yang disajikan pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Aktivitas Siswa

	Siklus I		Siklus II		Progress
	Pe. I	Pe. II	Pe. I	Pe. II	
Rata-rata	73	75	84	86	
Rata-rata Siklus	74		85		Naik
Kategori	D		B		

Berdasarkan tabel diatas, aktivitas siswa dalam pembelajaran tema cita-citaku dengan mengimplementasikan model *STAD* dan media utaku dapat menunjang proses kegiatan pembelajaran dan meningkatkan aktivitas siswa.

Observasi siklus I mendapat rata-rata nilai 74 dengan predikat (D). siklus I belum memenuhi kriteria keberhasilan dalam penelitian dan harus dilanjut ke siklus selanjutnya supaya semua indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan dapat tercapai.

Siklus I aktivitas siswa belum maksimal, hal ini terlihat dari masih ada beberapa siswa yang saat kegiatan pembelajaran berlangsung masih malu-malu untuk bertanya dan memberikan kritik dan saran kepada teman mereka yang presentasi di depan kelas. Beberapa siswa juga masih terlihat asyik bermain sendiri saat media permainan Utaku di mainkan. Hasil aktivitas siswa pada siklus I masih banyak kekurangan dan perlu perbaikan agar mendapat hasil maksimal di siklus II.

Siklus II mendapat hasil yang lebih baik dengan nilai klasikal 85 predikat (B). nilai ini sudah sesuai dengan kriteria keberhasilan yang sudah ditetapkan dan tidak perlu dilanjut ke siklus III. Dengan demikian penelitian ini sudah selesai.

Peningkatan aktivitas siswa yang terjadi di siklus II dikarenakan peneliti memperbaiki kesalahan yang terjadi pada siklus I. Peningkatan juga terjadi karena siswa yang mengetahui di akhir pembelajaran akan ada hadiah bagi mereka yang aktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dari sudah banyak siswa yang berani bertanya kepada guru, memberikan saran dan masukan kepada teman yang presentasi di depan kelas serta mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Peningkatan pada masing-masing indikator dan aspek aktivitas belajar siswa dijabarkan di bawah ini.

#### **Visual Activities**

Aspek yang dikembangkan dalam *Visual Activities* yakni perhatian pada media. Siklus I banyak yang tidak memperhatikan media karena mereka pikir hanya ulartangga biasa. Siklus II perhatian siswa meningkat karena mereka sudah tau media berbeda dengan ulartangga biasa dan antusias sekali.

#### **Oral Activities**

Aspek *oral activity* terdiri dari kegiatan bertanya dan berpendapat. Siklus I siswa masih pasif dan enggan berpendapat. Siklus II siswa aktif bertanya dan berpendapat untuk mendapatkan bintang dan memperoleh hadiah.

#### **Listening Activities**

Aspeknya terdiri dari mendengarkan teman dan guru persentasi. Siklus I terlihat banyak yang mengacuhkan ketika guru/siswa persentasi. Guru menegur dan siklus II hampir seluruh siswa mendengarkan dengan baik ketika ada yang persentasi.

#### **Writing Activities**

Kegiatannya berupa menulis kesimpulan dan menjawab soal. Siklus I masih banyak yang tidak menulis kesimpulan dan tidak menjawab soal. Siklus II semua siswa mengerjakan tes dan menyimpulkan setelah diberi teguran dan penguatan oleh guru.

#### **Drawing Activities**

Aspeknya yaitu menggambarkan peta konsep puisi dan SDA. Hampir semua siswa awalnya tidak bisa manggambarakan karena sebelumnya tidak pernah disuruh untuk membuat. Setelah diberi arahan guru, semua dapat membuatnya dengan baik.

### **Motor Activities**

Aspeknya yakni membentuk kelompok. Siklus I siswa susah untuk dikelompokkan karena masing-masing mau sekelompok dengan siswa tertentu. Guru memberikan nasehat semua teman itu sama dan teman kita semua. Siklus II siswa dapat membentuk kelompoknya dengan baik.

### **Mental Activities**

Aspeknya yaitu mengingat materi dan menanggapi presentasi. Siklus I siswa hampir semuanya dapat mengingat materi namun enggan memberikan tanggapan kepada yang presentasi. Siklus II seluruh siswa aktif memberikan tanggapan dan mengingat materi.

### **Emotional Activities**

Aspeknya yaitu menghargai oranglain, bertanggung jawab dan gembira. Awalnya banyak siswa ingin menang sendiri, tidak mengerjakan tugasnya dan murung ketika dikritik temannya. Namun setelah diberikan nasehat, penguatan dan arahan guru. Siswa dapat menghargai temannya, bertanggung jawab pada tugasnya dan gembira sepanjang kegiatan pembelajaran berlangsung.

Peningkatan aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* juga dilakukan oleh Imron (2019). Hasil penelitiannya menunjukkan aktivitas siswa meningkat dengan persentase 73% dengan kriteria baik pada siklus I dan meningkat pada siklus II dengan persentase 82% dengan kriteria sangat baik.

Para siswa sangat aktif jika guru dapat menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat sehingga anak dapat menjadi lebih paham dan lebih aktif. Serta dengan pemberian *reward* atau hadiah sederhana juga dapat menambah semangat dan aktivitas siswa. Media Utaku yang merupakan modifikasi dari permainan ular tangga dapat dijadikan media untuk pembelajaran selanjutnya. Hal ini dikarenakan media berisi gambar secara general sehingga cukup mengganti kartu soal saja untuk dapat digunakan pada materi-materi pembelajaran selanjutnya.

Media Utaku juga menghilangkan kejenuhan dan kebosanan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang selama ini masih

konvensional. Dengan media Utaku anak dapat bermain sambil belajar sehingga membuat anak lebih rileks dan tidak cepat bosan. Media utaku juga dilengkapi kartu soal untuk menguji pemahaman siswa

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan penerapan model *Student Teams Achievement Division* berbantuan media utaku pada siswa kelas IV SDN 2 Medini pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 74 dengan kategori D (perlu bimbingan) dan meningkat pada siklus II dengan memperoleh nilai rata-rata 85 dengan kategori B (baik).

Berdasarkan penelitian tindakan kelas ini, peneliti merekomendasikan 3 hal. Pertama penggunaan model *Student Teams Achievement Division*. Hal ini karena sintak model STAD yang sederhana dan sesuai dengan banyak materi. Guru menjelaskan materi, anak berkelompok, adanya kuis, adanya skor kemajuan individu dan *reward* atau hadiah yang sederhana tapi sangat berharga bagi siswa dan membuatnya tambah bersemangat. Kedua penggunaan media Utaku, hal ini karena guru hanya perlu mengganti kartu soal sesuai materi pembelajaran saja. Ketiga kajian penggunaan media modifikasi ular tangga sudah jarang dilakukan. Hal ini karena adanya kemajuan di bidang teknologi. Penelitian selanjutnya diharapkan banyak menggunakan media modifikasi permainan ular tangga yang didesain dengan baik sehingga dapat menarik perhatian siswa.

Berdasarkan penelitian tindakan kelas ini, ditemukan implikasi secara teoritis dan praktis. Implikasi teoritis diantaranya: (1) pemilihan model dan media yang tepat dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dan (2) aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Siswa dengan aktivitas belajar tinggi kemungkinan prestasi belajarnya juga tinggi. Selain itu implikasi praktisnya dari hasil penelitian ini dapat digunakan bagi guru dan calon guru untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran

dengan menggunakan model dan media yang tepat sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, V., Muharram, Alimin. (2018). Pengaruh permainan ular tangga dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap motivasi dan hasil belajar kimia siswa kelas X SMA Negeri 1 Masamba. *Chemica: Jurnal Ilmiah Kimia dan Pendidikan Kimia*, 19(1), 96-106.
- Baiquni, I. (2016). Penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 1(2), 193-203. doi: 10.30998/jkpm.v1i2.1187
- Chabib, M., Djatmika, E. T., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas pengembangan media permainan ular tangga sebagai sarana belajar tematik SD. *Jurnal Pendidikan*, 2(7), 910-918.
- Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). Penggunaan media permainan ular tangga pada pembelajaran PIPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembagian wilayah waktu di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 241-250. doi: 10.17509/jpi.v2i1.12425
- Esminarto, Sukowati, Suryowati, N., & Anam K. (2016). Implementasi model STAD dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 1(1), 16-23.
- Jaelani, E., Wahidin, & Roviati, E. (2016). Penerapan media ular tangga bercerita untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas VII pada konsep pencemaran lingkungan di MTS Al-Muatawally kuningan. *Scientiae Educatia: Jurnal Sains dan Pendidikan Sains*, 5(1), 25-38. doi: 10.24235/sc.educatia.v5i1.962
- Jannah, M. (2017). Pengaruh penggunaan media ular tangga pada materi hidrokarbon terhadap hasil belajar siswa SMAN 1 Krueng Sabee. *Prosiding seminar nasional MIPA III*, pp. 141-146, Langsa-Aceh, 30 Oktober 2017. Banda Aceh: Unsyiah
- Kusumawardani, N., Siswanto, J. & Purnamasari, P. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media poster terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2), 170-174. doi:10.23887/jisd.v2i2.15487
- Laa, N., Winata, H., & Meilani, R. I. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe student teams achievement division terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 251-260. doi:10.17509/jpm.v2i2.8115
- Napitupulu, S. M., Hardianti, T., & Syahwin. (2018). Penggunaan media ular tangga berbasis macromedia flash pada materi GLB dan GLBB terhadap hasil belajar siswa di SMA Al- Washliyah Medan. *Pascal: Journal of Physics and Science Learning*, 2(2), 9-14.
- Nuryanti, E. (2017). Pengembangan permainan ular tangga media pembelajaran jurnal khusus untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(3), 1-20.
- Ristiana, E. (2018). Pemberian umpan balik pada model pembelajaran tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar IPA konsep peredaran darah pada siswa SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 1(1), 65-71. doi:10.26618/jrpd.v1i1.1241
- Salam, N. Safei, Jamilah. (2019). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga pada materi system saraf. *Jurnal Al-Ahya: Pendidikan Biologi*, 1(1), 52-69.
- Sardiman. (2016). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Setiawati, E., Desri, Solihatulmilah, E. (2019). Permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan moral anak. *PETIK: Jurnal Pendidikan Informasi dan Komunikasi*, 5(1), 85-91. doi:10.31980/jpetik.v5i1.494

- Shoimin, A. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Jannah, M. & Sulianto, J. (2018). Hasil belajar siswa pada materi-materi operasi hitung campuran pembelajaran dengan model STAD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 1(2), 152-157. doi: 10.26618/jrpd.v1i2.1570.
- Utami, S. (2015). Peningkatan hasil belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe STAD pada pembelajaran dasar sinyal video. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 22(4), 424-431. doi:10.21831/jptk.v22i4.7840
- Wardana, I., Banggali, T., & Husain, H. (2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe student teams achievement division untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPA Avogadro SMA Negeri 2 Pangkajene. *Chemica: Jurnal Ilmiah Kimia dan Pendidikan Kimia*, 18(1), 76-84. doi:10.35580/chemica.v18i1.4678
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2019). Media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA. *Journal Of Education Technology*, 3(4), 314-32. doi: 10.23887/jet.v3i4.22556