Jurnal Praktik Baik Pembelajaran Sekolah dan Pesantren
Vol. 3, No. 03, pp. 100-106
journal.iistr.org/index.php/PBSBP
DOI: 10.56741/pbpsp.v3i03.582

Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe Student *Team Achievement Division* Berbasis *Blended Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X

[1] Dian Zughlul Arifah*
Corresponding Author: *dianzughlularifah@gmail.com
[1] SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history
Received 1 May 2024
Revised 24 June 2024
Accepted 2 July 2024

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas X melalui implementasi pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* berbasis *Blended Learning*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X yang berjumlah 33 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar ekonomi mengalami peningkatan yang dilihat dari perbandingan nilai rata-rata post-test pada masing-masing siklus. Nilai rata-rata post-test pada siklus I sebesar 79,66, sedangkan nilai rata-rata post-test pada siklus II sebesar 91,11. Berdasarkan hasil rata-rata post-test siklus I dan siklus II tersebut, dapat diketahui bahwa Hasil Belajar Ekonomi mengalami peningkatan sebesar 29,27%. Pada siklus II ditemukan pula hasil post-test menunjukkan bahwa 23 dari 27 siswa atau sebesar 85,19% siswa telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu lebih besar atau sama dengan 75. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpukan bahwa implementasi pembelajaran kooperatif tipe Student Team Achievement Division berbasis Blended Learning dalam meningkatkan Hasil Belajar.

This is an open-access article under the CC–BY-SA license.

Keywords
Blended Learning
Hasil Belajar
Pelajaran Ekonomi
Pembelajaran Kooperatif STAD

Pendahuluan

Pada bulan November 2019 dunia pendidikan mengalami kemunduran akibat adanya COVID-19. Pandemi COVID-19 tidak hanya berupa krisis kesehatan, tapi juga berakibat krisis pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah pendidikan [1]-[3]. SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta dalam menanggapi pandemi menerapkan beberapa kebijakan metode belajar yang dapat diaplikasikan oleh guru, diantaranya adalah metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dan Blended Learning. Namun ternyata masih banyak kendala yang dihadapi oleh guru maupun siswa dari metode pembelajaran ini [4]. Mulai dari kemampuan guru dan siswa dalam penguasaan teknologi untuk PJJ [5], hingga metode kegiatan belajar mengajar yang membuat siswa jenuh dan motivasi belajar menurun [6]. Kondisi ini berujung pada menurunnya hasil belajar siswa. Tantangan ini memerlukan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pembelajaran dan menumbuhkan motivasi siswa. Ketika motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran tinggi maka hasil belajar siswa akan ikut meningkat. Salah satunya adalah menggunakan metode pembelajaran kooperatif. Dengan mempertimbangakan kejenuhan siswa akibat PJJ dan juga perlu dibentuknya kemampuan dan kerjasama siswa maka penggunaan metode pembelajaran kooperatif yang sesuai adalah *Student Team Achievement Division* (STAD). Metode ini memiliki kelebihan tidak hanya membentuk kecakapan kogitif, tetapi juga membentuk kecakapan sosial [7]. Kondisi tersebut mendorong keaktifan dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Teori utama dalam penelitian ini adalah hasil belajar dan metode pembelajaran STAD. Hasil belajar digunakan sebagai tolak ukur untuk mengukur keberhasilan dari kegiatan belajr mengajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran [8]. Hasil belajar juga diartikan sebagai perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, efektif [9]. STAD adalah salah satu strategi pembelajaran kooperatif dimana siswa dibagi menjadi grup kecil dengan kemampuan heterogeny untuk bekerja berasama demi mencapai tujuan yang sama [10]. STAD adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk tahap permulaan bagi guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif dalam kelas, karena model ini sangat efektif diterapkan untuk menumbuhkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian yang relevan tentang implementasi STAD untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik juga pernah dilakukan oleh Ref. [8] yang bertujuan untuk mengetahui aktivitas siswa, motivasi belajar siswa, dan peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkanya model STAD. Hasil dari penelitian ini adalah aktivitas siswa, motivasi belajar, dan hasil siswa siswa yang meningkat setalah diterapkan model STAD. Hal ini ditunjukkan dengan skor aktivitas

siswa, motivasi belajar, dan hasil siswa siswa yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Penelitian ini memiliki perbedaaan objek penelitian, lokasi penelitian, dan penerapan metode *blended learning* berbasis Quizziz. Peneliti melakukan penelitian dengan objek peserta didik kelas X di di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Selama pembelajaran diterapkan *blended learning* berbasis Quizziz. Penelitian ini bertujuan peningkatan motivasi dan keaktivan belajar dengan penelitian tindakan kelas melalui penerapan STAD berbasis blended learning. Implementasi

Metode

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikenal juga sebagai *Classroom Action Research* (CAR). Model dari Kemmis dan Taggart digunakan sebagai model penelitian ini [9]. Model tersebut berbentuk spiral dari satu siklus ke siklus selanjutnya. Satu siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan dan pengamatan, serta refleksi. Subjek penelitian adalah siswa Kelas X yang berjumlah 33 orang. Sedangkan objek penelitian adalah Hasil Belajar Ekonomi pada Kompetensi Dasar Manajemen dan Badan Usaha dengan menerapkan STAD [10] berbasis *blended learning* [11] yang dilakukan oleh peneliti sebagai Guru mata pelajaran Ekonomi Lintas Minat Kelas X. Instrumen dalam penelitian ini adalah soal-soal pre-test dan post-test yang disampaikan secara *blended learning* dengan media situs web Quizziz. Dalam penelitian ini data hasil belajar dikumpulkan dengan menggunakan hasil pre-test dan hasil post-test [12]. Wujud data berupa skor hasil pre-test dan hasil post-test. Data tersebut kemudian diolah oleh peneliti untuk dapat dideskripsikan menjadi pembahasan dan dapat ditarik kesimpulan. PTK ini dikatakan berhasil apabila ada peningkatan Hasil Belajar Ekonomi dengan menerapkan STAD [13],[14] berbantu *learning management system* (LMS). Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi diketahui dengan melihat perubahan post-test yang dikerjakan secara individu pada siklus I dan siklus II. Peningkatan ini dilihat dari selisih nilai rata-rata kelas pada post-test masing-masing siklus. Ketuntasan Hasil Belajar menjadi indikator keberhasilan dengan melihat proses pembelajaran [15]. Hasil Belajar dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau 75% siswa telah mencapai KKM yang ditentukan sebesar 75.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini meneliti tentang masalah hasil belajar pada bidang kognitif yang masih rendah. Hal ini dikarenakan kejenuhan siswa mengikuti pelajaran yang timbul dari pembelajaran daring akibat pandemi COVID-19 yang telah terjadi selama dua tahun terakhir. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pelajaran serta menambah variasi dalam kegiatan belajar mengajar adalah STAD yang berbasis *Blended Learning* dan berbantu Quizizz . Penggunaan model ini menjadi pengalaman

baru bagi siswa dan guru yang diharapkan mampu memberikan motivasi pada siswa dalam meningkatakn Hasil Belajar Ekonomi pada bidang kognitif.

Penelitian ini dilaksanakan dalam masa pandemi COVID-19 di mana sekolah menggunakan dua sistem pembelajaran yang berganti, yaitu pembelajaran daring dan pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) 100%. Sedangkan waktu pelajaran juga terbagi menjadi dua jenis, yaitu satu jam pelajaran selama 30 menit untuk pelaksanaan pembelajaran selama puasa Ramadhan dan satu jam pelajaran selama 35 menit untuk pelaksanaan PTMT 100%.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, yang setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada hari Jumat, 8 April 2022 pukul 08.30-09.00 dan Jumat, 22 April pukul 08.30-09.00. Siklus II dilaksanakan pada hari Jumat, 20 Mei 2022 pukul 08.30-09.05 dan Jumat, 27 Mei pukul 08.30-09.05. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Peningkatan Hasil Belajar ekonomi diukur dengan menggunakan instrument berupa soal tes Hasil Belajar Ekonomi. Soal tes berjumlah 10 butir pertanyaan pilihan ganda yang digunakan dalam pre-test dan post-test pada siklus I dan siklus II sesuai dengan materi pelajaran pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan STAD yang berbasis *Blended Learning* dan berbantu Quizizz mampu meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada perbandingan nilai rata-rata pre-test dan post-test pada masing-masing siklus. Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi dapat dilihat pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Perbandingan Nilai Rata-rata Hasil Belajar Ekonomi Siklus I dan II

Nilai	Siklus		Peningkatan
	I	II	
Rata-rata Pretest	56,90	79,66	11,71%
Rata-rata Post Test	64,44	91,11	12,57%
Peningkatan Hasil Belajar	28,57%	29,27%	

Sumber: Data Primer yang Diolah

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata Hasil Belajar Ekonomi Siklus I dan Siklus II selalu mengalami peningkatan. Hasil nilai rata-rata pre-test siklus I sebesar 56,90 dan post-test sebesar 79,66. Hasil ini menunjukkan ada peningkatan hasil belajar sebesar 28,75%. Sedangkan nilai rata-rata pre-test siklus II adalah sebesar 64,44 dan post-test sebesar 91,11 atau terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 29,27%. Pada siklus I dan siklus II dapat dilihat bahwa nilai rata-rata post-test kedua siklus telah memenuhi KKM sekolah yaitu 75, artinya tektuntasan Hasil Belajar Ekonomi telah tercapai.

Tabel 2. Perbandingan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

Kriteria	Siklus		Peningkatan
	I	II	
Pre-test N ≥ 75	13,79%	25,93%	12,13%
Post-test N ≥ 75	65,52%	85,19%	19,67%

Sumber: Data Primer yang Diolah

Indikator yang lain dari Hasil Belajar Ekonomi adalah apabila seluruhnya atau 75% siswa telah mencapai KKM yang ditentukan sebesar 75. Pada Tabel 2 dapat dilihat persentase nilai pre-test dan post-test pada siklus I dan II yang telah mencapai KKM sebesar 75. Pada siklus I hasil nilai pre-test yang memenuhi KKM adalah sebesar 13,79% dan hasil post-test yang memenuhi KKM adalah sebesar 65,52%. Pada siklus II hasil nilai pre-test yang memenuhi KKM adalah sebesar 25,93% dan hasil post-test yang memenuhi KKM adalah sebesar 85,19%. Persentase post-test siklus II sebesar 85,19% menunjukkan bahwa lebih 75% siswa telah mencapai KKM yang ditentukan sebesar 75. Hal ini membuktikan bahwa implementasi STAD yang berbasis *blended learning* dan berbantu Quizizz dapat meningkatkan Hasil Belajar.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran STAD dalam model *blended learning* yang memanfaatkan Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Meskipun hasil ini tidak diukur secara kuantitatif, observasi selama pembelajaran menunjukkan adanya potensi peningkatan minat dan keaktifan siswa. Beberapa aspek yang mendorong hal ini antara lain adalah penggunaan *game* dalam pembelajaran, *blended learning*, dan peningkatan minat serta keaktifan siswa. Menurut teori motivasi belajar, game-*based learning* dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa [16]-[18]. Ketika siswa merasa tertantang dan terhibur melalui permainan edukatif seperti Quizizz, mereka lebih cenderung terlibat aktif dalam proses belajar [17]. Selain itu, *blended learning* memberikan fleksibilitas kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka masing-masing [18], yang sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif dan kolaboratif [19]. Terakhir, peningkatan minat dan keaktifan siswa dapat dijelaskan melalui teori *engagement*, di mana penggunaan media interaktif seperti Quizizz meningkatkan keterlibatan siswa karena mereka merasa lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran [20]. Dengan memadukan unsur permainan yang menantang, fleksibilitas pembelajaran daring, dan kolaborasi tim, metode ini dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa implementasi STAD yang berbasis *Blended Learning* dan berbantu Quizizz dapat meningkatkan Hasil Belajar. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dan persentase

ketuntasan Hasil Belajar Ekonomi. Peningkatan nilai rata-rata Hasil Belajar Ekonomi dilihat dari perbandingan nilai rata-rata post-test pada masing-masing siklus. Nilai rata-rata post-test pada siklus I sebesar 79,66, sedangkan nilai rata-rata post-test pada siklus II sebesar 91,11. Berdasarkan hasil rata-rata post-test siklus I dan siklus II tersebut, dapat diketahui bahwa Hasil Belajar Ekonomi mengalami peningkatan sebesar 29,27%. Indikator keberhasilan yang lain adalah minimal 75% siswa dalam kelas telah mencapai KKM yang ditetapkan di sekolah yaitu lebih besar atau sama dengan 75. Pada siklus II hasil post-test menunjukkan bahwa 23 dari 27 siswa atau sebesar 85,19% siswa telah mencapai nilai KKM yaitu lebih besar atau sama dengan 75. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa implementasi STAD berbasis Blended Learning dalam meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi.

Conflict of Interest

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan dalam kajian ini.

Referensi

[1] Ciotti, M., Ciccozzi, M., Terrinoni, A., Jiang, W. C., Wang, C. B., & Bernardini, S. (2020). The COVID-19 pandemic. *Critical reviews in clinical laboratory sciences*, *57*(6), 365-388.

[2] Daniel, S. J. (2020). Education and the COVID-19 pandemic. *Prospects*, *49*(1), 91-96.

[3] Sulisworo, D., Fitrianawati, M., Maryani, I., Hidayat, S., Agusta, E., & Saputri, W. (2020). Students' self-regulated learning (SRL) profile dataset measured during Covid-19 mitigation in Yogyakarta, Indonesia. *Data in Brief*, *33*, 106422.

[4] Gurung, S. (2021). Challenges faced by teachers in online teaching during Covid-19 pandemic. *The online journal of distance education and e-Learning*, *9*(1), 8-18.

[5] Robinson, L. E., Valido, A., Drescher, A., Woolweaver, A. B., Espelage, D. L., LoMurray, S., ... & Dailey, M. M. (2023). Teachers, stress, and the COVID-19 pandemic: A qualitative analysis. *School mental health*, *15*(1), 78-89.

[6] Irawan, A. W., Dwisona, D., & Lestari, M. (2020). Psychological impacts of students on online learning during the pandemic COVID-19. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, *7*(1), 53-60.

[7] Nikmah, E. H., Fatchan, A., & Wirahayu, Y. A. (2016). Model Pembelajaran Student Teams Achievement Divisions (STAD) dalam Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Geografi, 3*(3), 1–17.

[8] Septiana, Y., & Jailani, M. (2019). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Menggunakan Model Student Team Achievement Division (STAD) pada Kelas X di SMA Negeri 1 Katingan Hilir. *Neraca: Jurnal Pendidikan Ekonomi, 4*(2), 33–40.

[9] Taniredja, T., & Pujiati, I. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*.

[10] Huda, M. (2011). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

[11] Istiningsih, S., & Hasbullah, H. (2015). Blended learning, Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan. *Jurnal Elemen, 1*(1), 49–56.

[12] Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

[13] Majoka, M. I., Dad, M. H., & Mahmood, T. (2010). Student team achievement division (STAD) as an active learning strategy: Empirical evidence from mathematics classroom. *Journal of Education and Sociology, 4*, 16–20.

[14] Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). Making Cooperative Learning Work. *Theory into Practice, 38*(2), 67–73.

[15] Utari, R., Madya, W., & Pusdiklat, K. (2011). Taksonomi Bloom. *Jurnal: Pusdiklat KNPK*, 1–7.

[16] Aoliyah, N. (2023). Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa. *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah*, *11*(1), 31-36.

[17] Karo, A. F. B., Kurniawati, I. F., & Rahayu, E. (2023, December). Game-Based Learning: Can it Motivate Accounting Students?. In *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)* (Vol. 3, No. 2).

Penulis



Dian Zughlul Arifah, M.Pd. lahir di Magelang pada tanggal 20 Agustus 1995, adalah pendidik yang saat ini menjabat sebagai Guru Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Muhammadiyah Yogyakarta. Beliau menyelesaikan studi S-1 Pendidikan Ekonomi di Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2018 dan melanjutkan pendidikan S-2 di bidang yang sama di universitas yang sama, lulus pada tahun 2023. Minat risetnya meliputi Ekonomi Pendidikan, Literasi Keuangan, serta Koperasi dan Pendidikan Koperasi. (email: dianzughlularifah@gmail.com).