

---

---

## **MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MENGUNAKAN MODEL *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD)* BERBANTUAN PAPAN PERMAINAN MONOPOLI PADA MATERI MINYAK BUMI KELAS XI IPA SMA ADVENT MANOKWARI**

**Ketty Yunnella Pigai<sup>1\*</sup>, Achmad Rante Suparman<sup>2</sup>, Christiana Niken Larasati<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> SMA Advent Manokwari

<sup>2,3</sup> Jurusan Pendidikan Kimia FKIP Universitas Papua

Jalan Gunung Salju Amban Manokwari, Papua Barat, Indonesia

\* Koresponden. E-mail: [kettypigai@gmail.com](mailto:kettypigai@gmail.com)

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik melalui model *Student Team Achivement Division (STAD)* berbantuan papan permainan monopoli pada materi minyak bumi kelas XI IPA SMA Advent Manokwari. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model PTK Hoppkins yang terdiri dua siklus dengan masing-masing siklusnya memiliki lima tahap yaitu identifikasi masalah, perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Untuk melihat peningkatan minat belajar peserta didik pada penelitian ini dengan memberikan angket *Online pre-test* dan *post-test* diberikan kepada peserta didik setiap siklus. Data analisis menggunakan teknik analisis deskriptif dengan bantuan Microsoft Excel 2010 untuk menggambarkan peningkatan setiap siklus. Terlihat penerapan model *Student Team Achivement Division (STAD)* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas XI IPA SMA Advent Manokwari pada materi minyak bumi. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan setiap indikator meningkat 86% pada siklus II. Pada hasil belajar dilihat dari ketuntasan hasil belajar peserta didik mencapai KKM yaitu  $\geq 70$  mengalami peningkatan besar 19% yaitu dari 67% pada siklus I dengan kriteria ketuntasan klasikal sedang menjadi 86,7% dengan kriteria ketuntasan klasikal tinggi pada siklus II.

**Kata Kunci:** Model *Student Team Achivement Division (STAD)*, Papan monopoli, Minat belajar, Hasil belajar, dan Minyak bumi.

### **Abstract**

*This research aimed to improve students' interest and increase their academic achievement using STAD (Student Team Achievement Division) model. The model was stimulated by the assistance of monopoly board game to students in the science class, studied about Oil, of XI IPA SMA ADVENT Manokwari. This research was conducted in the Hopkins Model of Class Action Research in which it has two cycles. Each cycle includes five stages as problem identification, planning, action, observation, and reflection. The researcher used an online pre-test and post-test of software Google form for every cycle to see the improvement was found out by giving pre-test and post-test for every cycle. Data of the research was descriptively analyzed in Microsoft Excel 2010 to review the result of each cycle. As a result, the analysis showed that the STAD model could improve the students' interest and increase their academic achievement. Indicators of the second cycle were 86%, and the students could achieve the academic or KKM  $\geq 70$  about 19% counted from the total presentation of 67% at the first cycle with middle classical criteria of 86,7% at the second cycle.*

**Keywords:** *STAD Model, Monopoly, Students' Academic Achievement, and Oil.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah pondasi awal dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dalam pembelajaran kimia di SMA Advent Manokwari masih terdapat banyak fakta-fakta yang menyebabkan hasil belajar kurang memuaskan yaitu kesulitan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan guru karena, peserta didik sering mencari kesibukan sendiri dan cenderung tidak memperhatikan, serta dalam kegiatan pembelajaran didominasi oleh peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi tersebut, menurut Sanjaya (2016 : 3) berkualitasnya atau tidak suatu proses pembelajaran sangat bergantung pada potensi dan perilaku seorang guru dalam pengelolaan pembelajaran maka perlu adanya pemilihan model pembelajaran yang tepat salah satunya yaitu model *Student Team Achievement Division* (STAD).

Ilmu kimia mempelajari susunan, struktur, sifat, dan perubahan materi, serta energi yang menyertai perubahan tersebut (Purba, 1994: 2). Kenyataannya pada, paradigma kebanyakan orang berbeda, dimana berasumsi bahwa kimia adalah materi yang sukar, beracun dan berbahaya. Tetapi pada kenyataan tidaklah demikian untuk mempelajari ilmu kimia seseorang tidak hanya mempelajari teori, pada bangku pendidikan tetapi dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini membuat peserta didik merasa bahwa materi kimia adalah materi yang sangat sulit.

Kondisi peserta didik di kelas XI IPA SMA Advent manokwari, pada kegiatan pembelajaran saat ini memang berpusat pada peserta didik (*Student Centered Learning*) dengan menerapkan kurikulum 2013. Walaupun telah menerapkan kurikulum 2013, dalam proses pembelajaran masih memiliki permasalahan-permasalahan sehingga proses pembelajaran tidak tercapai dengan baik, untuk mengatasinya diperlukan strategi baru dalam pembelajaran dengan memakai model pembelajaran yang mampu membangun, kerja sama, rasa ingin tahu, mampu memahami pembelajaran dengan tutor sebaya, serta saling memotivasi untuk itu, model yang baik adalah dengan menggunakan model *Student Team Achievement Division* (STAD). Hal ini tidak terlepas dari media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi oleh guru. Dengan adanya media ini juga dapat mengatasi persoalan dalam proses pembelajaran yakni alat bantu papan permainan monopoli. Alat bantu papan permainan monopoli memiliki keunggulan yang tidak dimiliki media pembelajaran lainnya, di mana dapat membangun semangat belajar yang disertai dengan mengumpulkan harta yang menjadi karakteristik permainan monopoli untuk memenangkan permainannya. Dengan harapan media tersebut mampu mengatasi personal yang ada.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dalam pembelajaran kimia di SMA Advent Manokwari masih terdapat banyak permasalahan yang ditemui yang menyebabkan minat dan hasil belajar kurang baik, yaitu kesulitan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru, karena peserta didik lebih suka bermain, cenderung lebih suka berdiskusi dengan teman sehingga mengabaikan penjelasan guru pembagian kelompok yang kurang heterogen, sehingga yang lebih aktif dalam pembelajaran hanya peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi sedangkan lainnya pasif. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik dapat dikatakan sangat rendah, lebih khususnya pada kelas XI IPA dari total peserta didik 15 orang, sebagian besar peserta didik tidak tuntas dalam pelajaran kimia. Kriteria ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran kimia Di SMA Advent Manokwari adalah 70.

Model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) adalah salah satu pembelajaran yang dapat melatih peserta didik untuk terlibat aktif dan saling memberi serta menerima materi yakni bekerja sama saling memotivasi dalam kelompok sehingga materi yang dipelajari dapat dipahami bersama.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan papan permainan monopoli pada materi minyak bumi kelas XI IPA semester ganjil SMA Advent Manokwari.

## **METODE**

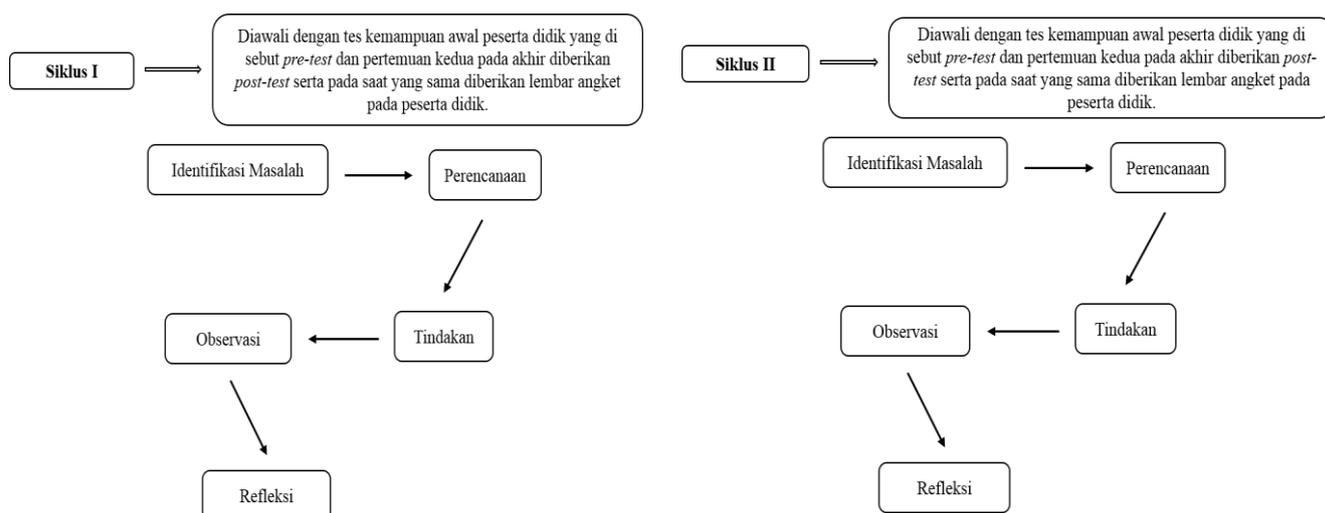
Penelitian Tindakan Kelas dilakukan di SMA Advent Manokwari semester ganjil 2018/2019 yang beralamat jalan Karya Abri Sanggeng Manokwari. Penelitian ini berlangsung secara keseluruhan dari bulan september-oktober 2018 pada kelas XI IPA dengan jumlah siswa 15.

### **Metode penelitian**

Pada metode yang digunakan dalam penelitian ini dengan model PTK Hopkins dan memiliki 5 tahapan yang harus dilakukan dalam proses penelitian tindakan, diantaranya 1) identifikasi masalah,

yaitu menemukan masalah pada proses pembelajaran berlangsung, 2) perencanaan, yaitu rencana penyusunan perangkat pembelajaran (RPP, media), lembar observasi untuk guru dalam merefleksikan proses pembelajaran, 3) aksi, yaitu perlakuan/tindakan yang dilakukan secara terstruktur sesuai perencanaan yang disusun, 4) observasi, yaitu pengamatan yang dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari setiap indikator pencapaian yang telah dibuat serta proses berlangsungnya pembelajaran, 5) refleksi, yaitu keberhasilan proses pembelajaran yang ditinjau dari tahap observasi hingga membutuhkan perencanaan baru.

### Prosedur kerja



### Analisis data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif menggunakan bantuan *software Microsoft Excel 2013*. Pengolahan data menggunakan analisis deskriptif untuk melihat pencapaian indikator keberhasilan pada setiap siklus berpusat pada peningkatan minat dan hasil belajar. Data yang diperoleh akan disajikan melalui table, grafik, histogram, perhitungan rata-rata serta perhitungan persentase peserta didik yang mencapai nilai KKM.

Teknik analisis data dalam melihat peningkatan dan hasil belajar meliputi :

1. Jumlah seluruh nilai yang diperoleh peserta didik
2. Rata-rata nilai peserta didik (total nilai peserta didik dibagi jumlah peserta didik)
3. Nilai tertinggi (maksimum) dan nilai terendah (minimum)
4. Nilai persentase ketuntasan belajar kognitif peserta didik secara klasikal memakai rumus :

$$P = \frac{\Sigma \text{peserta didik yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{peserta didik}} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase ketuntasan belajar kognitif

5. Nilai persentase peserta didik yang tidak tuntas

$$P = \frac{\Sigma \text{peserta didik yang tidak tuntas belajar}}{\Sigma \text{peserta didik}} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase ketuntasan belajar kognitif

Peserta didik dapat dikatakan tuntas apabila hasil belajarnya  $\geq$  nilai KKM yaitu  $\geq 70\%$ .

Tabel 1 Kriteria ketuntasan Hasil Belajar peserta didik secara klasikal

No	Skor	Tingkat Keberhasilan	Kategori
1	5	$\geq 85\%$ -100%	Sangat tinggi
2	4	70% - 84%	Tinggi
3	3	55% - 69%	Cukup
4	2	40% - 54%	Rendah
5	1	$\leq 39\%$	Sangat rendah

(Sumber Modifikasi : Aqib, dkk.,2010: 41)

Data hasil pengamatan untuk peserta didik dan guru yang di isi pada lembar observasi selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati seluruh aktivitas peserta didik dan guru dihitung menggunakan skala 1 sampai 4 dengan skor akhir menggunakan rumus:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor max}} \times 4.$$

Untuk kategori dan rentang skor observasi guru dan peserta didik sesuai dengan Permendikbud No. 81 Tahun 2003, dapat dilihat pada tabel 3.2

Tabel 2 Kategori dan Rentang Skor Observasi Guru dan Peserta didik

Rentang Nilai	Kategori
Skor 3,33 < skor $\leq$ 4,00	Sangat tinggi
Skor 2,33 < skor $\leq$ 3,33	Baik
Skor 1,33 < skor $\leq$ 2,33	Cukup
Skor $\leq$ 1,33	Kurang

(Sumber, Majid dan Firdaus 2014)

### Teknik analisis data dalam melihat minat belajar peserta didik

Dalam pengumpulan hasil pengamatan minat dan teknik analisis diantaranya, menggunakan *software google form* pada teknik analisis dengan dengan sebaran jawaban dalam bentuk persen (%), dimana terdiri atas angket *pre -test* dan angket *post-test* dengan kategori serta bobot skor masing-masing yaitu: sangat setuju (5), setuju(4), kadang-kadang (3), tidak setuju (2), sangat tidak setuju(1).

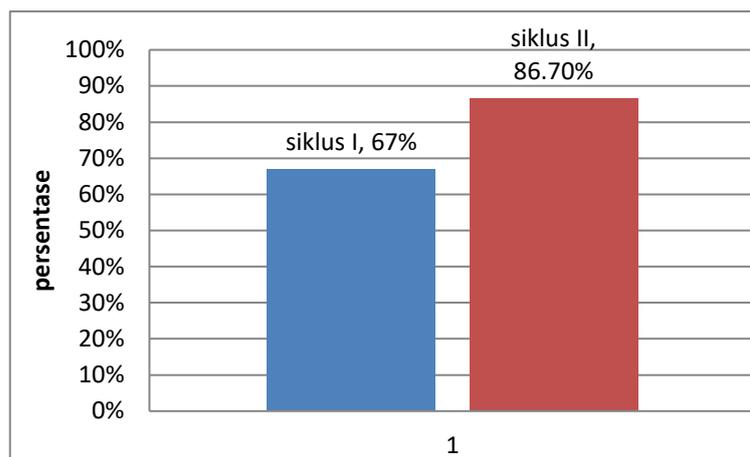
Tabel 3 Kriteria persentase minat belajar

Skor Persentase	Kriteria Interpretasi
0%-19,99%	Sangat rendah
20%-39,99%	Rendah
40%-59,99%	Sedang
60%-79,99%	Tinggi
80%-100%	Sangat tinggi

(Suharsimi Arikunto 1996:154)

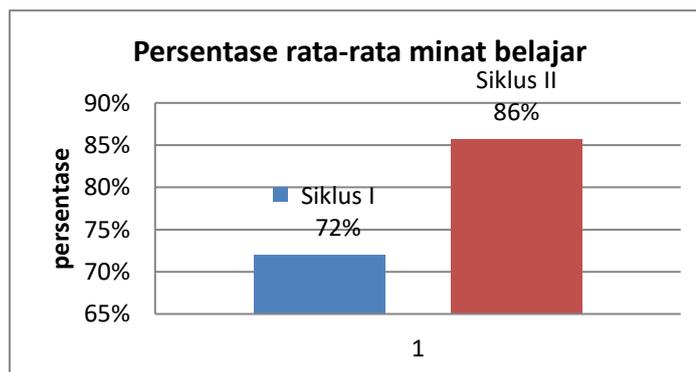
### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini sesuai dengan gambar 1.1 menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sebesar dari 67% siklus I ke 86,7% pada siklus II mencapai nilai KKM. Hal ini sesuai dengan penelitian Dimas, D.dkk (2012) yaitu upayah meningkatkan minat dan prestasi belajar materi hidrokarbon melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan kartu soal dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada siklus I mencapai 51,85%, dan pada siklus II mencapai 77,78%.



Gambar 1. Rata-rata persentase Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan pengamatan yang diperoleh peneliti pada indikator minat pre tes dan pos test yang diberikan pada siklus I dan siklus II dapat dilihat mengalami peningkatan pada siklus II, dengan persen peningkatannya 14% dan pada siklus dengan 86% dengan kategori sangat tinggi menurut Suharsimi Arikunto (1996:154) berada pada kategori sangat tinggi dengan rentang 80%-100%, hal ini disebabkan oleh, antusias dan keaktifan peserta didik meningkat dikarenakan adanya perbaikan-perbaikan pada proses pembelajaran sebelumnya pada siklus I.



Gambar 2. Persentase Rata-rata minat Belajar Peserta Didik

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *Student Team Achievemen Division* (STAD) berbantuan alat bantu papan permainan monopoli dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI IPA SMA Advent Manokwari dengan kriteria ketunasan sangat tinggi. Hal ini terlihat dari peningkatan pada setiap indikator meningkat 86%.
2. Penerapan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan alat bantu papan permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI IPA SMA Advent Manokwari pada materi minyak bumi. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar peserta didik yang mencapai KKM yaitu  $\geq 70$  mengalami peningkatan sebesar 19% yaitu dari 67% pada siklus I dengan kriteria ketuntasan klasikal sedang menjadi 86,7% dengan kriteria ketuntasan klasikal tinggi pada siklus II.

## DAFTAR PUSTAKA

Gronlund, N.E. & Linn, R.L. (1990). *Measurement and evaluation in teaching*. (6<sup>th</sup>ed.). New York: Macmillan.

- Effendi, S. (1982). Unsur-unsur penelitian ilmiah. Dalam Masri Singarimbun (Ed.). *Metode penelitian survei*. Jakarta: LP3ES.
- Aqib, Zainal, Dkk. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD,SLB, & TK*. Bandung: Yrama Widya
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S, dan Jabar, C.S.A. (2010). *Evaluasi Program pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aziz,W. A. (2013).*Mode-Model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Fhatona, R, Sugiharto, dan Utomo, S.B. "Studi Komparasi Penggunaan Media teka-teki silang (tts) dengan kartu pada Pembelajaran Kimia Melalui Pendekatan Contextual Teaching and Learning (ctl) terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Zat Adiktif dan Psikotropika Kelas VIII SMPN 2 Ngadirojo, Wonogiri tahun pelajaran 2011/2012". *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, **2 (3)**, 2011: 68-76.
- Fathurroman, M. (2015). *Model-Model pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Hamdayama, J. (2014). *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hanum, F. (2014). *Karya Tulis Penelitian dan Nonpenelitian Untuk Guru*. Yogyakarta: Araska.
- Huda,M. (2013). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mardia, Ainul. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Game *Smart* terhadap Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Fisika kelas VII SMPN 2 Baraka". *Skripsi*, UIN ALAUDDIN Makasar: 2017.
- Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Priatmoko s, Binadja A, dan Putri S.T. Pengaruh Media Permainan Truth and Deret Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Dengan Visit Sets. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, **2 (1)**, 2008: 230-235.
- Pribadi, A, Benny. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat, 2009.
- Priyambodo, E, DKK. *Buku Kimia Untuk SMA/MA Kelas XI*.
- Perdana,D.Dimas., Suryadi,B,Utomo., dan Sri,Yamtinah. "Upayah Peningkatan Minat dan Prestasi belajar Materi Hidrokarbon melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Divison* (STAD) berbantuan Kartu soal pada Siswa kelas X Semester Genap SMA N 8 Surakarta Tahun pelajaran 2012/2013". *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, **3(1)**, 2014: 74-79.
- Purba, M. *Kimia SMU Kelas 1*. Jakarta: Erlangga. 2002.
- Purpiniyanti, Menik. "Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Kimia melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Team Achievement Division) Pada Pokok Pembahasan Larutan Penyanggga Siswa Kelas XI IPA 2 SMA N 1 Wonosegoro Tahun Pelajaran 2016/2017". *Prosiding*, Seminar Nasional Pendidikan Sains: Strategi Pengembangan Pembelajaran dan Penelitian Sains untuk Mengasah Ketrampilan Abad 21 (*Creativity and Innovation, Critical Thinking and Problem Solving, Comunication, Colaboration/4C*), Surakarta: USM, 2017.
- Ramdhani, Ihsan. Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran.<file:///D:/baru/Permainan.Monopoli%20Sebagai.Media%20PembelajaranMonolog26.htm> (diakses 2 Juli 2018).
- Sanjaya, W. *Penelitian Tindakan kelas*. Jakarta: Predana Media Group.
- Siagian, R, E, Flora. Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, **2 (2)**, 2014: 122-131.
- Sudijono,A. (2011). *Pengantar Statistik pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfa Beta.
- Sumantri, M.S. (2015). *Strategi pembelajaran Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Grafindo Persada.

- Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Undang-Undang Republik Indonesia. No.20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas).2003. Jakarta: Sinar Grafika.
- Utami, Budi. “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement (STAD)* untuk meningkatkan Hasil Belajar Profesi Pendidikan”. *Prosiding*, Seminar Nasional Kimia Dan Pendidikan Kimia: Pemantapan Riset Kimia Dan Asesmen Dalam Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik, Surakarta: UNS, 2014.