

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN STAD BERBANTU MEDIA PERMAINAN BI EJA BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X DI MAN 1 KEDIRI

IMPLEMENTATION OF THE STAD LEARNING MODEL ASSISTED WITH THE BI EJA GAMES MEDIA BASED ON LOCAL WISDOM TO IMPROVE THE LEARNING OUTCOMES OF CLASS X STUDENTS IN MAN 1 KEDIRI

^{1*}Dewi Iklimah Salusi, ²Agus Budiando, ³Yatmin

^{1*,2,3} Universitas Nusantara PGRI Kediri

dewiiklimahsalusi@gmail.com, budiando@unpkediri.ac.id, yatmin@unpkediri.ac.id

Abstract

This study was motivated by history instruction that remained teacher centered, a lack of creative learning models, and low student learning outcomes regarding the topic of Hindu Buddhist kingdoms in Indonesia. The study aimed to examine the implementation of the Student Teams-Achievement Divisions (STAD) model supported by the local wisdom based Bi Eja game and its impact on the learning outcomes of Grade X students at MAN 1 Kediri. A Classroom Action Research (CAR) method was employed, comprising two cycles that included the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through questionnaires, observations, interviews, and pre- and post-tests. The results showed an increase in teacher activity from 88.7% in Cycle I to 94.3% in Cycle II. Student activity also increased from 88.8% in Cycle I to 96.4% in Cycle II. Student learning mastery rose from 45.8% prior to the intervention to 70.8% in Cycle I and 91.7% in Cycle II. Student response was highly positive, with an average score of 85%. Thus, the implementation of the STAD model supported by the local wisdom based Bi Eja game proved effective in enhancing student learning outcomes and engagement in history lessons.

Keywords: STAD Model, Game based Media, Learning Outcomes

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran sejarah yang masih berpusat pada guru, kurangnya variasi model pembelajaran yang kreatif, serta rendahnya hasil belajar siswa pada materi Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Penelitian bertujuan mengetahui penerapan model pembelajaran STAD berbantu media permainan Bi Eja berbasis kearifan lokal serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas X di MAN 1 Kediri. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data diperoleh melalui angket, observasi, wawancara, serta pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan aktivitas guru sebesar 88,7% pada siklus I menjadi 94,3% pada siklus II. Aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 88,8% pada siklus I menjadi 96,4% pada siklus II. Ketuntasan belajar siswa dari 45,8% sebelum tindakan menjadi 70,8% pada siklus I dan 91,7% pada siklus II. Respon siswa juga sangat tinggi dengan rata-rata 85%. Dengan demikian, penerapan model STAD berbantu media Bi Eja berbasis kearifan lokal terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa pada pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: Model STAD, Media Permainan, Hasil Belajar

Article History:

Submitted	Accepted	Published
March 20 th 2026	June 10 th 2026	June 15 th 2026

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai tugas menyiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) untuk pembangunan. SDM unggul mampu mendorong suatu bangsa untuk maju dan kompetitif ditengah arus global. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU RI No 20 th 2003).

Menurut Ahdar & Wardana (2019:13) Pembelajaran yang sering dihubungkan dengan kata ‘mengajar’ berasal dari kata dasar ‘ajar,’ yang berarti petunjuk yang diberikan kepada seseorang agar dipahami atau diikuti. Dengan penambahan awalan ‘pe-‘ dan akhiran ‘-an,’ pembelajaran berarti proses, tindakan, atau metode dalam mengajarkan sesuatu agar peserta didik terdorong untuk belajar. Pembelajaran merupakan proses aktif peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya. Menurut Isjoni (2013:11) pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Menurut Sari dan Widiatmoko (dalam Yatmin, et al 2021:956) Pembelajaran menekankan pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, artinya pembelajaran tidak hanya mengajarkan pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai, sikap dan perilaku

Metode pembelajaran konvensional sering kali tidak menarik minat peserta didik, sehingga berdampak pada rendahnya semangat belajar dan pencapaian akademik. Menurut Budianto, (2022:1176) untuk menghindari kebosanan dalam pembelajaran sejarah, pendidik harus menerapkan variasi metode pembelajaran yang disesuaikan dengan materi dan kondisi kelas. Menurut Erna Fatmawati et al., (2024:11) pengajaran yang inovatif dan menarik dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan sesuai dengan minat peserta didik, sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami. Menurut (Afandi, 2015) “Pembelajaran sejarah sudah waktunya tidak digunakan untuk menghafal materi Sejarah”

Cooperative learning tipe Student Teams Achivement Divisions (STAD) merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif (Slavin, 2005: 143). *Student Teams Achivement Division (STAD)* menurut Miftahul (2011) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang di dalamnya beberapa kelompok kecil siswa dengan level kemampuan akademik yang berbeda-beda saling bekerja sama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran. Model ini pertama kali dikembangkan oleh Robert Slavin dan rekan-rekannya di Johns Hopkins University. Slavin mengungkapkan bahwa salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana adalah tipe STAD dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif.

Di MAN 1 Kediri, pembelajaran sejarah kelas X masih menggunakan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Model pembelajaran yang digunakan adalah metode konvensional yaitu ceramah. Metode lain sebenarnya juga pernah diterapkan seperti metode bermain peran, namun metode yang mendominasi tetaplah metode ceramah. Di dalam metode ini bersifat satu arah sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pada pelaksanaan pembelajaran guru menjelaskan materi dengan metode ceramah dan dibantu media papan tulis, sedangkan siswa mencatat penjelasan guru.

Melalui model kooperatif tipe Student Teams Achievement Divison (STAD) berbantu media Bi Eja peneliti berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka peneliti akan mengembangkan suatu pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar sejarah kelas X MAN 1 Kediri. Menurut Fitriastuti et al., (2023) Penggunaan media interaktif diharapkan dapat menjawab persoalan rendahnya partisipasi dan prestasi peserta didik dengan menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan berbasis kompetisi sehat. Dengan demikian penelitian ini akan memecahkan masalah tentang masih minimnya aktivitas belajar yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia di MAN 1 Kediri dengan menggunakan model pembelajaran Student Teams Achivement Division (STAD) berbantu media permainan Bi Eja.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas/PTK (*classroom action research*) dengan menggunakan tindakan berupa penerapan pembelajaran kooperatif tipe STAD. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model penelitian Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus disetiap siklus terdiri dari 4 komponen yaitu rencana tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di MAN 1 Kediri, yang terletak di Desa Kalirong, Kecamatan Tarokan, Kabupaten Kediri. Penelitian ini mulai dilakukan pada bulan April 2026 sampai dengan Mei 2026. Pada penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes hasil belajar, wawancara (*interview*), pengamatan (*observation*), serta angket/kuesioner.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions (STAD) berbantu media permainan Bi Eja secara signifikan mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Peningkatan tersebut terlihat nyata pada empat indikator utama, yaitu aktivitas guru, aktivitas siswa, hasil belajar, serta skor perkembangan individu dan kelompok dari siklus I ke siklus II. Pemaparan indikator tersebut dapat dilihat pada penjelasan berikut ini:

Tabel 1 Hasil Analisis Aktivitas Guru

NO	Item Observasi	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan
1	Membuka Pembelajaran	78,1%	87,5%	9,4%
2	Pengusaan Materi	91,6%	95,8%	4,2%
3	Interaksi pembelajaran dan Skenario pembelajaran	89,5%	98%	8,5%
4	Penggunaan bahasa, penampilan, gerak, alokasi waktu	82,5%	87,5%	5%
5	Evaluasi	100%	100%	0

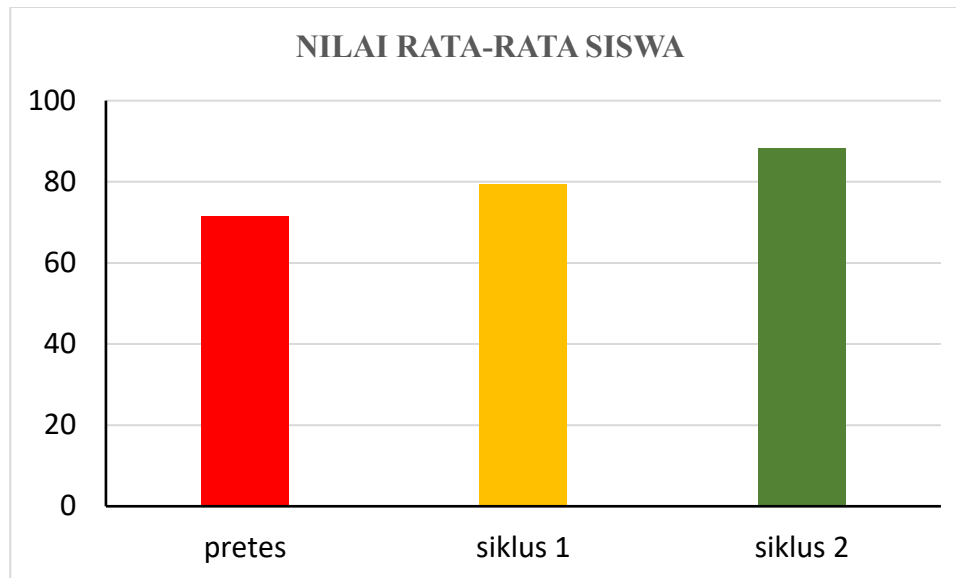
6	Penutup Pembelajaran	90,6%	97%	6,4%
Rata-rata		88,7%	94,3%	5,6%

Pada aspek aktivitas guru, terjadi peningkatan kualitas pengelolaan pembelajaran yang signifikan. Berdasarkan data observasi, rata-rata persentase aktivitas guru meningkat sebesar 5,6%, yaitu dari 88,7% pada siklus I (kategori baik) menjadi 94,3% pada siklus II (kategori sangat baik). Kenaikan tertinggi terlihat pada keterampilan membuka pembelajaran yang melonjak sebesar 9,4% (dari 78,1% menjadi 87,5%) serta aspek interaksi dan skenario pembelajaran yang naik sebesar 8,5% (dari 89,5% menjadi 98%). Sementara itu, aspek evaluasi pembelajaran berhasil mempertahankan capaian sempurna sebesar 100% pada kedua siklus karena guru konsisten memberikan evaluasi di akhir pertemuan. Secara umum, hasil ini menegaskan bahwa kombinasi model STAD dan media Bi Eja efektif meningkatkan kompetensi guru dalam mengelola kelas mulai dari kegiatan awal, inti, hingga penutup.

Tabel 2 Hasil Analisis Aktivitas Siswa

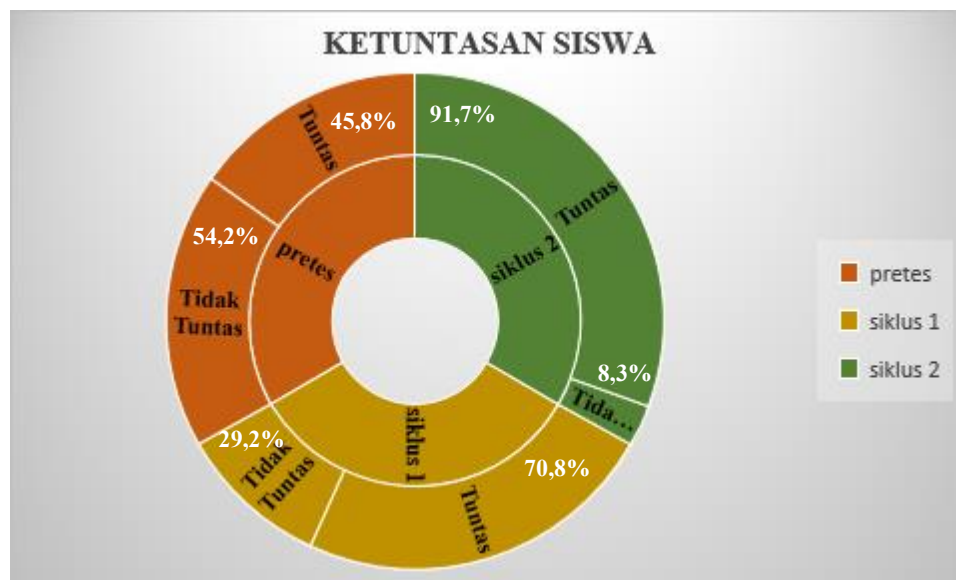
NO	Item Observasi	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan
1	Mempersiapkan diri mengikuti pembelajaran	87,5%	95,8%	8,3%
2	Memperhatikan uraian tujuan pembelajaran dari guru	84,4%	96,7%	12,3%
3	Memperhatikan materi melalui media Bi Eja	83,4%	95,8%	12,4%
4	Memperhatikan demonstrasi guru	89,6%	95,8%	6,2%
5	Menggunakan alat peraga sederhana (Bi Eja)	100%	100%	0
6	Aktif dalam kegiatan kelompok	85,4%	94,7%	9,3%
7	Menyampaikan hasil kerja kelompok	80,2%	92,7%	12,5%
8	Mengerjakan soal evaluasi individu	100%	100%	0
Rata-rata		88,8%	96,4%	7,6%

Dampak positif dari optimalnya aktivitas guru turut memicu peningkatan aktivitas belajar siswa ke kategori sangat tinggi. Secara klasikal, rata-rata aktivitas siswa mengalami kenaikan sebesar 7,6%, dari 88,8% pada siklus I menjadi 96,4% pada siklus II. Indikator keaktifan yang mengalami lonjakan paling tinggi adalah kemampuan siswa dalam menyampaikan hasil kerja kelompok (naik 12,5%) dan perhatian siswa terhadap materi melalui media Bi Eja (naik 12,4%). Adapun aktivitas menggunakan alat peraga dan mengerjakan soal evaluasi individu berhasil mencapai konsistensi maksimal 100% di setiap siklusnya. Data ini membuktikan bahwa penggunaan media permainan Bi Eja dalam model STAD berhasil menciptakan atmosfer belajar yang interaktif dan berpusat pada siswa.



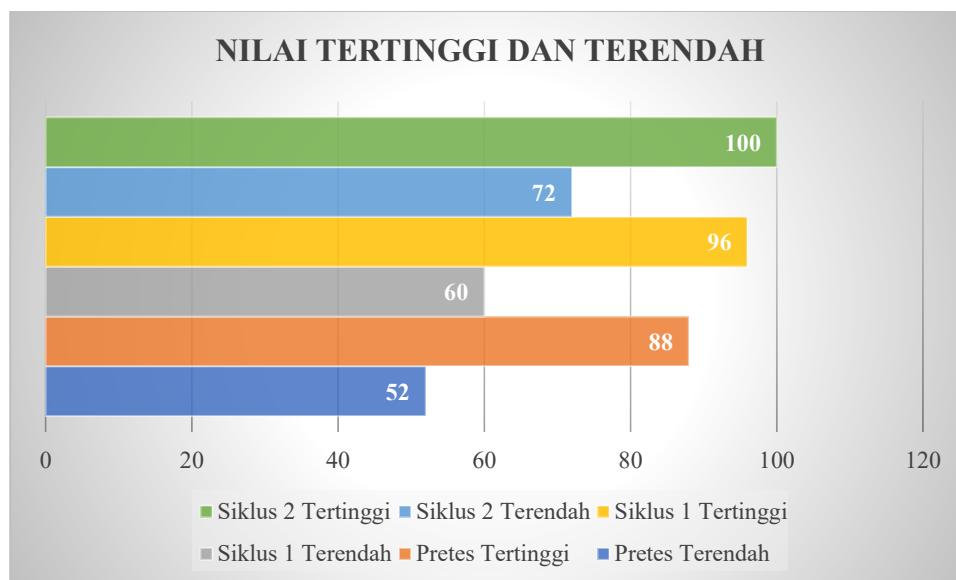
Gambar 1 Nilai Rata-Rata Siswa

Sejalan dengan peningkatan aktivitas guru dan siswa, hasil belajar siswa juga mengalami lompatan yang sangat memuaskan melalui tiga parameter evaluasi tertulis (pretes, siklus I, dan siklus II). Nilai rata-rata kelas merangkak naik secara konstan dari angka 71 pada kondisi pretes, meningkat menjadi 79,3 pada siklus I, dan mencapai puncaknya sebesar 88,3 pada siklus II.



Gambar 2 Ketuntasan Siswa

Peningkatan ini berbanding lurus dengan tingkat ketuntasan klasikal siswa. Sebelum tindakan (pretes), ketuntasan belajar siswa hanya menyentuh 45,8% (11 siswa tuntas). Setelah model STAD dan media Bi Eja diterapkan pada siklus I, ketuntasan belajar meningkat menjadi 70,8% (17 siswa tuntas), dan mengalami kenaikan optimal pada siklus II hingga mencapai 91,7% (22 siswa tuntas).



Gambar 3 Nilai Tertinggi dan Terendah

Nilai ekstrem siswa juga menunjukkan perbaikan mutu; nilai tertinggi siswa meningkat dari 88 (pretes) menjadi 96 (siklus I) dan mencapai nilai sempurna 100 pada siklus II. Pada sisi lain, nilai terendah berhasil didongkrak dari angka 52 (pretes) menjadi 60 (siklus I), dan meningkat tajam menjadi 72 pada siklus II.

Keberhasilan teoretis dari model STAD diperkuat oleh hasil analisis perkembangan individu dan kelompok menurut metode Slavin yang dihitung berdasarkan selisih nilai pretes dan post-tes. Secara individu, dari total 24 siswa, mayoritas menunjukkan progres yang sangat baik; sebanyak 19 siswa berhasil meraih skor perkembangan di atas 10 poin dari skor awal, dan 4 siswa berhasil mencapai kategori kertas jawaban sempurna dengan nilai maksimal 100 pada siklus kedua. Sementara itu, hanya terdapat 1 siswa yang perkembangannya berada pada rentang skor awal sampai 10 poin di atas skor awal.

Tabel 3 Analisis Perkembangan Kelompok

NO	KELOMPOK	RATA-RATA SKOR PERKEMBANGAN	KATEGORI
1	Kelompok 1	30	Super
2	Kelompok 2	28,75	Super
3	Kelompok 3	30	Super

Secara kelompok, dampak positif kerja sama tim terlihat dari pencapaian ketiga kelompok yang seluruhnya sukses masuk dalam kategori "Kelompok Super". Kelompok 3 menjadi kelompok paling unggul karena selain meraih rata-rata skor perkembangan maksimal (30) dan memiliki 2 siswa dengan kertas jawaban sempurna, kelompok ini juga menunjukkan keaktifan tertinggi dengan mengumpulkan skor permainan Bi Eja sebanyak 260 poin selama dua siklus. Kelompok 1 juga meraih rata-rata skor perkembangan sebesar 30, namun berada di posisi kedua karena mengumpulkan skor permainan yang lebih rendah (185 poin) dan tidak memiliki siswa dengan kriteria jawaban sempurna. Di sisi lain, Kelompok 2 memperoleh rata-rata skor perkembangan sebesar 28,75 dengan total skor permainan sebesar 155 poin. Walaupun kelompok

2 memiliki 2 siswa yang meraih jawaban sempurna, rata-rata kelompok ini sedikit tertekan akibat keberadaan 1 siswa yang peningkatannya masih di bawah 10 poin.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran STAD berbantu media permainan Bi Eja memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan efektivitas mengajar guru, mendongkrak partisipasi aktif siswa, serta memperbaiki capaian akademis dan perkembangan belajar siswa baik secara individu maupun kelompok secara masif dan berkelanjutan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions (STAD) berbantu media permainan Bi Eja berbasis kearifan lokal secara efektif meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Pada aspek proses pembelajaran, terjadi peningkatan kualitas yang konsisten, di mana aktivitas guru meningkat sebesar 5,6% dari semula 88,70% pada siklus I menjadi 94,30% pada siklus II. Sejalan dengan hal tersebut, aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan sebesar 7,6%, yaitu dari 88,8% pada siklus I naik menjadi 96,4% pada siklus II. Optimalnya atmosfer pembelajaran ini diperkuat oleh hasil angket respon siswa yang mencapai rata-rata 85% dalam kategori sangat tinggi. Data tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa menilai penerapan model STAD berbantu media Bi Eja ini mampu mendongkrak partisipasi aktif sekaligus memotivasi mereka dalam belajar.

Dampak positif dari perbaikan proses pembelajaran tersebut secara linear berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan. Nilai rata-rata kelas merangkak naik secara konstan dari kondisi pretes sebesar 71, meningkat menjadi 79,3 pada siklus I, dan mencapai puncaknya sebesar 88,3 pada siklus II. Peningkatan ini berbanding lurus dengan ketuntasan klasikal siswa yang semula berada pada kategori sangat rendah (45,8%) sebelum tindakan, berhasil terdongkrak ke kategori cukup pada siklus I (70,8%), dan mencapai hasil optimal pada siklus II sebesar 91,7% yang masuk dalam kategori sangat tinggi. Perbaikan mutu akademik juga tercermin dari peningkatan rentang nilai siswa, di mana nilai tertinggi meningkat dari 88 menjadi 96 pada siklus I, dan mencapai nilai sempurna 100 pada siklus II. Sebaliknya, nilai terendah siswa berhasil didongkrak secara bertahap dari angka 52 menjadi 60 pada siklus I, dan naik menjadi 72 pada siklus II.

Keberhasilan implementasi metode ini dipertegas oleh analisis perkembangan individu dan kelompok menurut metode Slavin. Secara individu, mayoritas siswa menunjukkan progres yang sangat baik, dengan 19 siswa mengalami peningkatan nilai di atas 10 poin dari siklus I ke siklus II, 4 siswa meraih kategori kertas jawaban sempurna dengan nilai maksimal 100, dan hanya 1 siswa yang peningkatannya berada di bawah atau sama dengan 10 poin. Sementara itu, secara kelompok, kerja sama tim yang terbangun menunjukkan hasil yang sangat memuaskan, di mana ketiga kelompok yang dibentuk dalam pembelajaran seluruhnya berhasil mencapai performa maksimal dengan predikat kelompok super. Secara keseluruhan, model STAD berbantu media permainan Bi Eja terbukti menjadi solusi yang integratif dalam meningkatkan kinerja mengajar guru, keaktifan siswa, serta capaian akademis secara masif dan berkelanjutan.

Saran

Berdasarkan temuan dan simpulan yang diperoleh dari penelitian tindakan kelas ini, diajukan beberapa saran akademis dan praktis bagi berbagai pihak demi peningkatan mutu pendidikan ke depan. Bagi guru sejarah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan pedagogis dalam mendidik generasi muda di era globalisasi. Guru sejarah diimbau untuk lebih kreatif, inovatif, dan bijak dalam memanfaatkan media pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan zaman guna menciptakan atmosfer kelas yang dinamis. Sementara itu bagi siswa, riset ini diharapkan mampu menstimulus motivasi dan semangat belajar yang tinggi. Siswa hendaknya mulai menyadari potensi serta kompetensi diri yang mereka miliki, lalu secara aktif mengembangkannya dengan memanfaatkan integrasi teknologi modern agar kualitas pengalaman belajar mereka terus terbaru seiring dengan kemajuan zaman.

Saran lebih lanjut ditujukan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengkaji tema serupa, agar penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi dalam mengonstruksi iklim pembelajaran yang aktif dan inovatif. Peneliti mendatang disarankan untuk memahami karakteristik unik siswa serta kebutuhan dunia pendidikan secara kontekstual, mengingat setiap generasi memiliki tantangan dan keunikan masing-masing. Selain itu, dalam penyusunan instrumen penelitian, sangat penting untuk melakukan observasi awal dan kajian teoretis secara mendalam, serta tidak menyamaratakan penggunaan angket tanpa penyesuaian lapangan. Terakhir, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran baru yang memiliki keunikan tersendiri tanpa mengesampingkan unsur kearifan lokal, serta dikemas secara praktis agar mudah diakses dan diimplementasikan oleh sesama pendidik sejarah di berbagai wilayah.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Z. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran Kontekstual dan Efikasi Diri terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA Kediri. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 127-136.
- Ahdar Djamaluddin, & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *New Scientist* (Vol. 162, Issue 2188). Kota Parepare, Indonesia: Cv. Kaaffah Learning Center.
- Budianto, A. (2022). Pengajaran Sejarah: Sebuah Upaya Memelihara Dan Meningkatkan Semangat Nasionalisme. 1167–1178.
- Erna Fatmawati, Nara Setya Wiratama, Zainal Afandi, Agus Budianto, & Amri Ichsa Ardhana. (2024). Pendampingan Pengajaran dan Konservasi Cagar Budaya Masyarakat Desa Adan-Adan Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 8–17. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v4i1.2474>
- Huda, M. (2011). *Cooperative Learning*. Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan. Yogyakarta:Pustaka Belajar.
- Isjoni. (2013). *Cooperative Learning*. Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok. Bandung:Alfabeta.
- Slavin. Robert E. (2005). *Cooperative Learning*. Teori, Riset, dan Praktik. Terjemahan Narulita Yusron. Bandung:Nusa Media.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional., (2003).

Yatmin, Rohmah, I. N., & Wiratama, N. S. (2021). Perkembangan Museum Airlangga Di Kota Kediri Tahun 1991-2019. *Semdikjar* 5, 958–963.