

IMPLEMENTASI STRATEGI STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONS BERBASIS PROYEK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR EKONOMI PADA MATERI UANG DAN BANK

Sutinah

Guru SMAN 1 Pakem, Yogyakarta

Pos-el: drasutinah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan karena adanya tuntutan untuk meningkatkan kompetensi belajar peserta didik di mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Pakem. Penelitian ini dilakukan dua siklus dengan strategi Pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* berbasis proyek. Setiap siklus terdiri dari satu kompetensi dasar yang diajarkan dengan berbagai tugas yang harus dikerjakan para siswa. Siklus pertama di Kompetensi Dasar Uang dan siklus kedua di Kompetensi Dasar Bank. Berdasarkan data yang diambil dengan angket dan observasi dianalisis dengan analisis deskriptif persentase yang terlaksana di Mei 2013. Ditinjau dari sisi sikap, peserta didik lebih jujur, terbuka, mandiri, kreatif, cermat, peduli dan ada peningkatan keingintahuan sehingga nilai prestasi meningkat, terbukti nilai *post test* diperoleh rata-rata nilai 73 di siklus awal dan menjadi 85 di siklus kedua. Ditinjau dari proses pembelajaran mengalami perkembangan kemajuan dari setiap siklusnya dengan semakin meningkatnya tanggapan para peserta didik. Sehubungan dengan hal tersebut hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* berbasis proyek terbukti dapat meningkatkan kompetensi belajar materi uang dan bank para peserta didik kelas XB di SMA Negeri 1 Pakem.

Kata kunci: strategi *Student Teams Achievement Divisions*, belajar ekonomi

Pendahuluan

Dalam upaya mencapai tujuan pendidikan nasional yaitu untuk perkembangan potensi peserta didik untuk menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Guru memiliki peranan yang sangat penting. Kedudukan Guru sebagai tenaga profesional bertujuan untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Tujuan pendidikan menengah adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan,

kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut (Panduan penyusunan KTSP oleh BSNP Tahun 2006 Bagian II.A.2). Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 10, dinyatakan bahwa kompetensi guru meliputi kompetensi paedagogik, kompetensi kepribadian, kompoetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.

Didasarkan Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2006 Pasal 19 ayat 1 dinyatakan bahwa, proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interak-

tif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Didasarkan pada uraian di atas guru dituntut untuk memiliki komitmen, kemauan keras dan kemampuan untuk melaksanakan pembelajaran.

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 Tentang Guru Bab I Ketentuan Umum Pasal 1). Sehubungan dengan hal tersebut di atas kami sebagai Guru Ekonomi melaksanakan strategi pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Divisions*), dalam upaya peningkatan hasil belajar Ekonomi khususnya materi Uang dan Bank di kelas X dengan berbasis proyek.

Berdasar identifikasi, masalah dapat dirumuskan sebagai berikut. Bagaimanakah Implementasi Strategi STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) dengan Berbasis Proyek, dapat Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Pada Materi Uang dan Bank untuk Siswa Kelas X B di SMA N 1 Pakem Sleman Yogyakarta? Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa jauh keefektifan pelaksanaan pembelajaran dengan Strategi STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) dengan berbasis proyek, dalam upaya meningkatkan hasil belajar Ekonomi untuk materi Uang dan Bank di kelas X B SMAN 1 Pakem Sleman.

Pembelajaran diartikan sebagai proses belajar mengajar yang dalam konteksnya terdapat dua komponen penting yaitu

pendidik dan peserta didik. Pembelajaran didefinisikan sebagai pengorganisasian, penciptaan, atau pengaturan suatu kondisi lingkungan yang sebaik-baiknya yang memungkinkan terjadinya belajar pada peserta didik.

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 ayat 1).

Metode pembelajaran digunakan oleh guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan. Pemilihan metode pembelajaran disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik serta karakteristik dari setiap indikator dan kompetensi yang hendak dicapai pada setiap mata pelajaran (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses. Lampiran butir B.8.).

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang menggambarkan kegiatan dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Jadi, model pembelajaran dapat diartikan sebagai rencana yang memperlihatkan pola pembelajaran tertentu (terlihat kegiatan guru - peserta didik), dan sumber belajar yang digunakan atau sistem lingkungan yang menyebabkan terjadinya belajar pada peserta didik.

Semakin banyak seseorang berinteraksi dengan pengetahuan dan pemahamannya akan objek dan lingkungan, pemahaman dan pengetahuan akan objek tersebut akan semakin meningkat dan lebih rinci penge-

tahuan dan pengalamannya untuk mencapai kompetensinya. Kompetensi adalah kemampuan bersikap berpikir dan bertindak secara konsisten sebagai perwujudan dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik (Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, Glosarium butir 8).

Ada 5 (lima) tipe karakteristik afektif yang penting, yaitu sikap, minat, konsep diri, nilai, dan moral. Dari kelima hal tersebut masih diperlukan motivasi. Motivasi ada jika memiliki kebutuhan. Kebutuhan ada berbagai macam tingkatan. Ditinjau dari sudut motivasi untuk pencapaiannya, berdasar teori motivasi Abraham Maslow ada 7 tangga kebutuhan manusia, untuk menjadi manusia yang sesungguhnya, yaitu kebutuhan sosiologis (fisik); bekerja untuk memenuhi kebutuhan rasa aman; kebutuhan rasa kasih sayang, cinta memiliki dan dimiliki; kebutuhan rasa dipercaya; kebutuhan aktualisasi diri; orang ingin menjadi diri sepenuhnya; kebutuhan ingin tahu dan memahami, mencari makna hidup; kebutuhan estetika, nilai-nilai luhur sangat berarti, waktu dipakai untuk meningkatkan nilai tambah.

Adanya tujuh tingkatan kebutuhan dapat dijadikan tolok ukur pemberian motivasi yang efektif jika sesuai yang dibutuhkan. Dengan demikian, para peserta didik yang kebutuhannya berbeda, otomatis pemberian motivasinya berbeda pula. Agar sama, kebutuhan harus disamakan. Oleh karena itu, belajar ilmu tidak hanya salah satu saja tetapi harus semua dipelajari bersama secara serasi. Jika, yang dipelajari hanya ilmu lahir yang bersifat penalaran atau argumen, seperti di pelajaran ekonomi baik untuk materi uang maupun bank atau di kompetensi dasar yang lain, tanpa didasari ilmu batin/agama dapat berakibat membangkitkan gairah duniawi saja, berbuat curang yang penting dapat lulus /naik kelas dengan nilai bagus

meskipun dengan mencontek atau yang sejenisnya.

Ilmu batin merupakan ilmu yang bermanfaat, dan dapat mendorong untuk berbuat ikhlas yang menjadikan rahmat bagi kehidupan alam semesta. Pikiran tenang akan mudah menyerap ilmu pengetahuan lebih cepat. Jika yang diikuti hawa nafsu seperti dapat lulus/ naik kelas dengan nilai bagus, tapi malas belajar dapat berakibat jiwa sakit, hilang kemauan berusaha untuk belajar menguasai ilmu yang diperoleh disekolah. Malas bertindak karena hilangnya hikmah yang menggerakkan kemauan. Pikiran buntu timbul putus asa dan terhambat kesadarannya karena lebih dahulu membayangkan kelezatan hawa nafsu untuk dapat nilai bagus dengan mudah, dari pada memenuhi kehendak kembali ke jalan Allah dengan ulet tekun belajar menggali ilmu. Jadi, hawa nafsu itu bukan dipelihara tapi dikendalikan untuk dapat mencapai cita-cita luhur dalam mendapatkan ilmu yang tinggi bermanfaat bagi agama keluarga bangsa dan negara.

Untuk menjadikan peserta didik belajar secara mandiri yang efektif ada 4 (empat) prinsip. *Pertama*, membuat tugas bermakna, jelas dan menantang. Dalam hal ini peserta didik harus mengetahui adanya apa yang dilakukan, mengapa, untuk apa, dan bagaimana tugas yang harus dikerjakannya. *Kedua*, menganekaragamkan tugas-tugas. Hal ini diperlukan untuk daya tarik tugas pekerjaan rumah dan pekerjaan kelas dengan penawaran berbagai cara penyelesaian pekerjaan mandiri. *Ketiga*, menaruh perhatian pada tingkat kesulitan.

Tugas yang memiliki tingkat kesulitan cukup yang menjamin kemungkinan berhasil tinggi, yang semuanya itu dapat menantang peserta didik untuk dapat dikerjakan dengan benar. Dengan demikian, peserta didik merasa ada tugas menantang

dan dapat menemukan pemecahannya dan mengerjakan tugas tersebut atas jerih payah sendiri.

Memonitor kemajuan siswa dilakukan dalam penelitian ini. Kegiatan ini meliputi memonitor tugas-tugas kelas dan pekerjaan rumah, dengan pengecekan pemahaman tugasnya dan proses koqnitif yang terlibat. Pengecekan ini meliputi pengecekan pekerjaan peserta didik dan pengembalian tugas dengan umpan balik.

Strategi pembelajaran merupakan pendekatan dalam mengelola kegiatan pembelajaran, dengan mengintegrasikan komponen urutan kegiatan, cara mengorganisasikan materi, peralatan dan bahan serta waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Salah satu strategi pembelajaran adalah *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* dikembangkan oleh Robert Slavin dan kawan-kawannya dari Universitas John Hopkins (1995) yang melibatkan kompetisi antarkelompok. Dengan pengelompokan peserta didik secara beragam berdasarkan, kemampuan, gender, ras, dan etnis. Metode yang paling langsung dari pendekatan pembelajaran kooperatif.

Langkah yang ditempuh ada beberapa. Pada awalnya peserta didik mempelajari materi secara bersama, dengan teman kelompoknya, kemudian mereka diuji secara individual melalui kuis-kuis. Masing-masing individu mengerjakan sendiri kuis, tidak bekerja sama dalam mengerjakan kuis.

Perolehan kuis setiap individu anggota kelompok menentukan skor yang diperoleh oleh kelompok mereka. Jadi, setiap anggota harus berusaha memperoleh nilai maksimal dalam kuis. Adapun urutan kegiatannya dapat disusun meliputi (a) Membentuk kelompok yang anggotanya 4 (empat) orang secara heterogen(campuran menurut

prestasi, jenis kelamin); (b) Guru menyajikan pelajaran; (c) Guru menyampaikan tugas pada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok. Anggotanya yang sudah mengerti dapat menjelaskan pada anggota lainnya sampai anggota dalam kelompok itu mengerti; (d) Guru memberi kuis/ pertanyaan kepada seluruh peserta didik. Pada saat menjawab kuis tidak boleh saling membantu; (e) Memberi evaluasi dan kesimpulan.

Menurut Cord et al. (Khamdi, 2007) pembelajaran berbasis proyek adalah suatu model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Pembelajaran berbasis proyek adalah penggunaan proyek sebagai model pembelajaran. Proyek-proyek meletakkan siswa dalam sebuah peran aktif yaitu sebagai pemecah masalah, pengambil keputusan, peneliti, dan pembuat dokumen.

Pembelajaran berbasis proyek berangkat dari pandangan konstruktivisme yang mengacu pada pendekatan kontekstual (Khamdi, 2007). Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek merupakan metode yang menggunakan belajar kontekstual, dimana para siswa berperan aktif untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan, meneliti, mempresentasikan, dan membuat dokumen.

Dengan demikian untuk pengajaran ini membutuhkan pendekatan pengajaran komprehensif dengan mendesain pada lingkungan peserta didik agar dapat melakukan penyelidikan terhadap masalah-masalah autentik yang dapat memperdalam materi dan pelaksanaan tugas yang lebih bermakna bagi peserta didik.

Proyek yang dikerjakan oleh siswa dapat berupa proyek perseorangan atau kelompok. Proyek tersebut dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu secara kolaboratif, dan

menghasilkan sebuah produk, yang hasilnya kemudian akan ditampilkan atau dipresentasikan. Pelaksanaan proyek dilakukan secara kolaboratif dan inovatif, unik, yang berfokus pada pemecahan masalah yang berhubungan dengan kegiatan/kehidupan peserta didik di kesehariannya. Untuk penugasan proyek penilaiannya terhadap suatu tugas, harus selesai dalam waktu tertentu, serta tugas investigasi dengan tahapan perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data dan penyajian data.

Penilaian proyek, dapat bermanfaat menilai a) keterampilan menyelidiki secara umum, b) pemahaman dan pengetahuan dalam bidang tertentu, c) kemampuan mengaplikasikan pengetahuan dalam suatu penyelidikan, d) kemampuan menginformasikan subjek secara jelas. Karakteristik utama pembelajaran berbasis proyek meliputi 1) isi, memuat gagasan yang orisinal, 2) kondisi, mengutamakan otonomi siswa, yaitu melakukan inquiry dalam konteks masyarakat, mampu mengelola waktu secara efektif efisien, belajar penuh kontrol diri dan mensimulasikan kerja secara profesional, 3) aktivitas, investigasi kelompok kolaboratif; siswa berinvestigasi selama periode tertentu, dan memecahkan masalah kompleks, serta memformulasikan hubungan antar gagasan orisinalnya untuk mengkonstruksi keterampilan baru, juga menggunakan teknologi otentik dalam memecahkan masalah. 4) Hasil, produk nyata; yaitu peserta didik menunjukkan produk nyata berdasarkan hasil investigasi mereka, serta peserta didik melakukan evaluasi diri juga merespon segala implikasi dari kompetensi yang dimilikinya. 5) Model pembelajaran berbasis proyek mengikuti lima langkah utama, yaitu menetapkan tema proyek, menetapkan konteks belajar, merencanakan aktivitas, memproses aktivitas, dan penerapan aktivitas (Santyasa, 2006).

Metode Penelitian

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, dokumentasi, wawancara, dan tes. Pelaksanaan observasi dilakukan dengan pengamatan proses kegiatan pembelajaran serta penggunaan model pembelajaran *STAD* didukung dengan kegiatan peserta didik membuat laporan tugas dan saat mengikuti pelajaran. Teknik dokumentasi dilakukan dengan menjalankan presensi, daftar nilai, lembar instrumen serta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Wawancara dilakukan guru dengan tanya jawab pada peserta didik dengan kertas lembar soal. Sementara teknik tes dilaksanakan dengan memberikan tes objektif pada saat siklus I untuk soal Uang dan siklus II untuk Bank. Subjek penelitian adalah para peserta didik kelas XB SMA N 1 Pakem tahun ajaran 2012/2013 yang berjumlah 32 siswa. Penentuan kelas ini dilaksanakan peneliti berdasarkan hasil pengamatan terhadap kelas yang diajar oleh peneliti yang paling rendah dari kelas lainnya, yang paralel ada empat kelas yaitu kelas A, B, C dan D. Objek penelitian adalah dari hasil tes dan hasil pengamatan aktivitas siswa pada pembelajaran ekonomi di materi Uang dan Bank, serta untuk guru pada penerapan model pembelajaran *STAD* berbasis Proyek.

Hasil dan Pembahasan

Dengan model pembelajaran *STAD* (*Student Teams Achievement Divisions*) di kelas X B di kegiatan penelitian tindakan kelas pada materi Uang dan Bank pada semester 2 tahun pelajaran 2012/2013 ini dikatakan ada peningkatan yang signifikan atas prestasi belajar para peserta didik. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari sejak nilai *pre-test* awal penelitian KD Uang sampai selesai *post-test* KD Bank akhir tahun pelajaran 2012/2013.

Awal kegiatan dimulai dengan memberikan diktat materi uang untuk dipelajari para peserta didik. Sebelum menggunakan model STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) diperoleh hasil prestasi siswa bahwa dari 32 peserta didik memperoleh nilai rata-rata 52,74 dengan peserta semua tidak tuntas untuk mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 75. Yang mendapat nilai di atas 65 (belum tuntas) sebanyak 5 siswa atau 15,83% nya, sedangkan yang lain masih dibawah nilai 65.

Siklus I

Kegiatan siklus I meliputi perencanaan tindakan dan pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

a. Hasil Tes

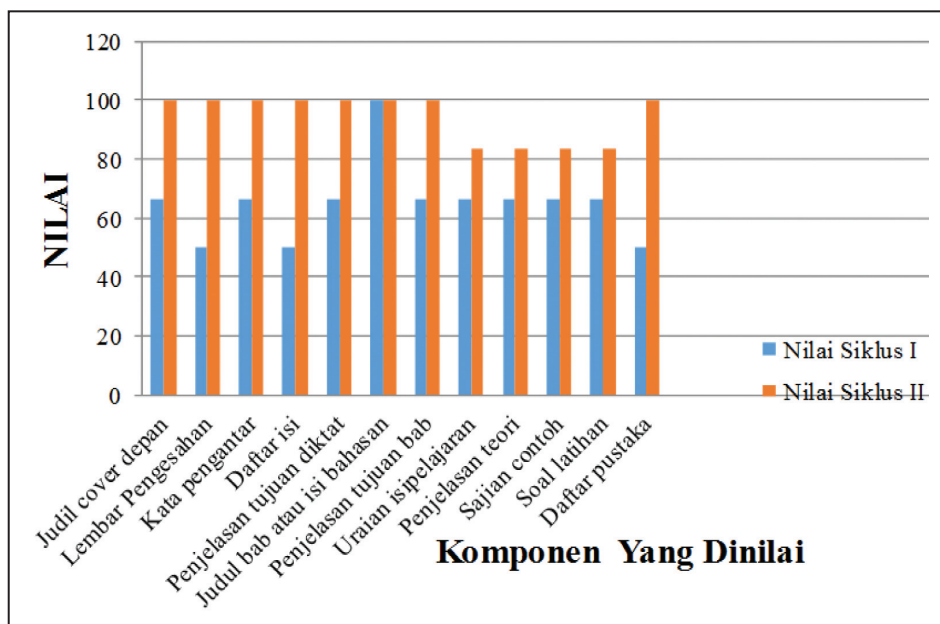
Tes mengacu pada kompetensi dasar menjelaskan konsep permintaan dan penawaran uang. Perolehan nilai kuis materi uang dari peserta didik, dari 16 butir soal esai terstruktur, ada 8 siswa yang mempunyai nilai dibawah KKM. Perolehan nilai *post test* materi uang dari peserta didik dengan tipe soal pilihan ganda, ada 12 siswa yang

memperoleh nilai dibawah KKM. Untuk peserta didik yang nilainya dibawah KKM diremidi sampai tuntas. Berikut gambar 1 nilai perolehan di siklus pertama.

Rata-rata nilai *pre-test* 55,28 dengan nilai tertinggi 70 dan terendah 40. Untuk kuis, nilai rata-rata 78,90 dengan nilai tertinggi 93 dan terendah 37. Rata-rata nilai *post-test* adalah 73,28 dengan nilai tertinggi 90 dan terendah 50. Untuk ini, perlu langkah lanjut perbaikan pembelajaran di siklus kedua.

b. Hasil Pengamatan

Pengamatan minat peserta didik dilakukan dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, diperoleh hasil bahwa kesan peserta didik ketika diberi pembelajaran dengan metode STAD dan pendekatan proyek, merasa cukup mendidik seiring dengan cara penyampaian melalui alat modern yang lebih komunikatif. Peserta didik lebih kreatif dan dapat mengerjakan soal-soal dan tugas dengan baik. Mereka juga berkesan cukup senang dan lebih mudah memahami, mandiri, dan jauh lebih baik



Gambar1. Nilai *Posttest* siklus I Materi Uang

dan menarik tidak membuat cepat bosan. Meskipun begitu juga ada yang berkesan biasa-biasa saja cukup mendidik, terlalu banyak tugas dan agak membosankan, sehingga lebih suka pembelajaran sebelumnya. Ada pula pendapat lain yang menyatakan bahwa pembelajaran ini lebih menyenangkan, bagus, dan lebih mudah memahami materi karena berdiskusi bersama-sama. Alasan yang kurang adalah terlalu banyak tugas sehingga tugas menjadi menumpuk.

Adapun kesan peserta didik terhadap guru setelah pemberian tindakan strategi ini adalah terlalu banyak tugas, namun cukup mendidik, cukup baik, lebih menyenangkan, tidak membuat ngantuk, dan dapat merasakan hal yang baru. Peserta didik menjadi lebih dekat dengan guru, sedangkan dalam tayangan *power point* merasa terlalu cepat. Siswa lebih merasa nyaman saat memakai papan tulis. Materi yang ini sangat mengasikkan karena materinya menyenangkan walau kadang belum paham. Bagi yang merasa malas mengikuti pelajaran terasa bosan, kurang senang, dan merasa kurang maksimal dalam menjelaskan.

Kesan peserta didik terhadap sikap teman saat bekerja secara kelompok lebih bersosialisasi dan mampu melatih kekeluargaan, lebih dekat dengan teman, kompak saling memberi/ membantu pelajaran hingga benar-benar jelas, bertukar pendapat dan lebih kritis. Namun, ada juga teman yang tidak mampu menjelaskan. Ada yang diskusi dengan sangat baik, ada yang baik dan ada yang tidak dan ada yang merasa biasa-biasa saja. Yang merasa lumayan mereka sudah dapat membagi tugas dengan baik dan dapat diajak kerja sama, mengasikkan namun kadang kurang paham, sedang yang materi mudah dipahami merasa menyenangkan.

Kesan peserta didik saat bertanya jawab dan mendengarkan penjelasan teman saat

bekerja dalam kelompok merasa lebih mudah memahami, karena dengan teman sendiri. Merasa lebih mudah bertanya maupun menjelaskan dan senang karena dapat bertukar pikiran. Merasa lebih komunikatif, lebih mengerti, lebih jelas dan memberikan wawasan baru dan dapat menghargai pendapat orang lain meskipun pemberian penjelasannya kadang jelas kadang tidak.

Berkaitan pertanyaan kemudahan memahami materi dengan cara belajar dengan metode ini ternyata peserta didik merasa lebih mudah memahami dan mampu berinisiatif, tidak cepat bosan. Penjelasan dalam diskusi lebih sederhana dan mudah dipahami.

Siklus II

Kekurangan atau kelemahan pelaksanaan di siklus awal diperbaiki di siklus ke dua antara lain di sektor pemberian motivasi berkelanjutan dan tugas.

a. Nilai Tes Peserta Didik

Perolehan nilai kuis materi Bank dari peserta didik atas 15 butir soal esai terstruktur dapat dimaknai bahwa pembelajaran ini membantu para pesertadidik memahami materi lebih baik. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh ialah 78,91 dengan 9 siswa yang masih berada dibawah KKM. Adapun sebarannya dapat dilihat pada tabel 1.

Nilai perkembangan dari *pre-test* ke pemberian quis yang dilakukan setelah pembelajaran, ternyata mengalami perkembangan yang baik, dibandingkan di siklus pertama. Ditinjau dari proses kegiatannya pada siklus kedua terlihat adanya perubahan-perubahan sikap. Data ini diperoleh dari jawaban peserta didik melalui wawancara dan tertulis. Dari hasil koreksi tes akhir di pertemuan KD Bank diperoleh nilai dapat dilihat pada tabel 2.

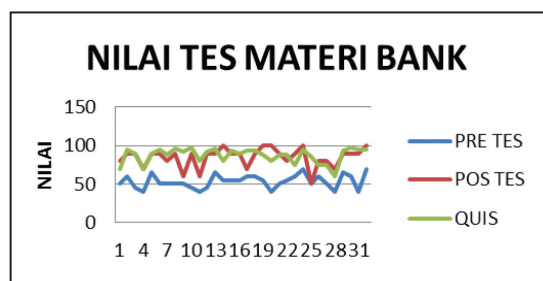
Tabel 1. Nilai *Pre-test* dan Quis KD Bank

Nilai <i>Pre-test</i>			Nilai Kuis		
Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
40	5	15,63	86-100	23	71,88
45	3	09,38	76-85	6	18,75
50	8	25,00	66-75	2	6,25
55	5	15,63	56-65	1	3,12
60	6	18,75	Rata-rata nilai quis sebesar 87,25		
65	3	09,38			
70	2	06,25			
Rata-rata nilai pre tes KD Bank 53,28					

Tabel 2. Persentase Nilai Tes

NILAI POS TES KD BANK		
NILAI	FREKUENSI	PERSENTASE
100	5	15,63
90	16	50,00
80	5	15,63
70	3	09,38
60	2	06,25
50	1	03,12

Ket: Rata-rata nilai *post test* 85



Gambar 2. Diagram Nilai Tes Materi Bank

Perolehan nilai *post-test* materi Bank dari peserta didik atas soal pilihan ganda menunjukkan nilai rata-rata 85 dengan nilai dibawah KKM ada 5 siswa. Peserta didik yang nilainya dibawah KKM diremidi dengan hasil tuntas semua. Untuk perkembangan perolehan nilai materi bank dari *pre-test*, kuis, dan *post-test* menunjukkan bahwa perkembangan pembelajaran semakin baik.

b. Hasil Pengamatan

Persentase hasil penghitungan atas tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran materi KD Bank menunjukkan bahwa yang tidak setuju dan sangat tidak setuju lebih kecil persentasenya dari pada yang setuju maupun yang sangat setuju, sehingga proses pembelajaran dapat dilanjutkan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik mempunyai kesan metode STAD dengan pendekatan proyek cukup mendidik seiring dengan cara penyampaian melalui alat modern yang lebih komunikatif, lebih kreatif, dan dapat mengerjakan soal-soal dan tugas dengan baik, juga berkesan cukup senang lebih mudah memahami, mandiri, dan jauh lebih baik dan menarik tidak membuat cepat bosan. Meskipun begitu juga ada yang berkesan biasa-biasa saja cukup mendidik, terlalu banyak tugas dan agak membosankan, sehingga lebih suka dari sebelumnya. Ada pula peserta didik yang berpendapat lebih senang, bagus, lebih mudah memahami materi karena berdiskusi bersama-sama. Bagi peserta yang kurang senang, alasannya adalah karena terlalu banyak tugas dan tugas yang lain menumpuk.

Adapun kesan peserta didik terhadap guru dengan strategi ini adalah guru banyak memberi tugas, namun cukup mendidik, cukup baik, lebih menyenangkan, tidak membuat mengantuk, dan dapat merasakan hal

yang baru. Bagi yang merasa malas mengikuti pelajaran, mereka akan merasa bosan, kurang senang, dan merasa bahwa guru kurang maksimal dalam menjelaskan.

Kesan peserta didik terhadap sikap teman saat bekerja secara kelompok adalah mereka merasa lebih bersosialisasi dan mampu melatih kekeluargaan, lebih dekat dengan teman, kompak saling memberi/membantu pelajaran hingga benar-benar jelas, bertukar pendapat dan lebih kritis. Namun ada juga teman yang tidak mampu menjelaskan. Ada yang diskusi dengan sangat baik, ada yang baik dan ada yang tidak, dan ada yang merasa biasa-biasa saja. Yang merasa lumayan mereka sudah dapat membagi tugas dengan baik dan dapat diajak kerja sama, mengasikkan namun kadang kurang paham, sedang yang materi mudah dipahami merasa menyenangkan.

Pada saat kegiatan tanya jawab dan mendengarkan penjelasan teman saat bekerja dalam kelompok, peserta didik merasa lebih mudah memahami. Merasa lebih mudah bertanya maupun menjelaskan dan senang karena dapat bertukar pikiran dengan teman seumurannya. Peserta didik merasa lebih komunikatif, lebih mengerti, lebih jelas, serta memberikan wawasan baru dan dapat menghargai pendapat orang lain meskipun pemberian penjelasannya belum tentu jelas.

Berkaitan pertanyaan kemudahan memahami materi dengan cara belajar dengan metode ini ternyata peserta didik merasa lebih mudah memahami dan mampu berinisiatif, tidak cepat bosan. Penjelasan dalam diskusi lebih sederhana dan mudah dipahami.

Kesimpulan dan Saran

Pelaksanaan pembelajaran telah menjadikan siswa lebih mampu untuk mengkonstruksi sendiri konsep dan berdasarkan

pengalaman di lapangan yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Pembelajaran konstruktivistik dalam ekonomi khususnya materi Uang dan Bank telah membentuk sikap peserta didik lebih jujur, terbuka dan peningkatan keingintahuan pada pelajaran sehingga nilai prestasi meningkat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* Berbasis Proyek, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman siswa pada mata pelajaran uang dan bank kelas X B di SMA Negeri 1 Pakem. Dari sisi sikap juga terjadi peningkatan, baik dari keingintahuan, keterbukaan, mandiri, kreatif, cermat, peduli, dan kejujurannya. Sikap dalam proses pembelajaran mengalami perkembangan kemajuan dengan semakin meningkatnya tanggapan dari siklus satu ke siklus dua.

Mengacu kepada kesimpulan di atas, maka peneliti menyampaikan beberapa saran, yakni (a) pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran ekonomi di kelas atau sekolah lain, (b) peneliti memberikan rekomendasi kepada peneliti lain untuk mengembangkan pembelajaran peta konsep dan pembentukan sikap yang dipadukan dengan metode-metode pembelajaran lain, (c) peneliti berharap kritik dan saran serta dorongan moril dan material demi kesempurnaan hasil penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Suprijono, Agus. (2009). *Coopertive Learning*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Linda, Campbell, dkk. (2006). *Metode Praktis Pembelajaran*. Intuisi Press: Depok.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.

- Depdiknas. (2006). Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2006 tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2005). Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Jakarta: Depdiknas.
- Stavin, Robert E. (2010). *Cooperative Learning*. Cetakan ke-6. Bandung: Nusa Media.
- Mulyasa. (2006). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Bandung: Citra Umbara.
- <http://www.referensimakalah.com/2013/01/pembelajaran-berbasis-proyek-pbp.html>.