



---

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONS (STAD)-VIRTUAL* MELALUI *BREAKOUT ROOM* PADA APLIKASI *ZOOM MEETING***

**Budi Sasomo**

Pendidikan Matematika, STKIP Modern Ngawi; Jl. Ir. Soekarno No. 9 Ngawi, Indonesia

e-mail: [sasomo77@gmail.com](mailto:sasomo77@gmail.com)

*Diserahkan: 9 Januari 2021; Diterima: 19 April 2021; Diterbitkan: 30 April 2021*

**Abstrak.** Penulisan ini bertujuan untuk pengembangan pembelajaran STAD dengan pembelajaran *virtual* di masa pandemic *covid-19*. Hal tersebut menarik disebabkan solusi pemerintah untuk pembelajaran pada pandemic *covid-19* adalah pembelajaran *virtual*. Penyusunan artikel ini menggunakan metode kajian pustaka untuk mendapatkan perumusan masalah. Selanjutnya kajian pustaka juga digunakan untuk pengumpulan data, pembahasan, dan penarikan kesimpulan dan saran. Hasil kajian pustaka didapatkan langkah-langkah pembelajaran STAD-Virtual yaitu 1) tahap penyampaian materi dilakukan pada *room* utama *zoom meeting*. 2) Tahap pembagian kelompok dengan peserta yang beragam dilakukan pada *room* utama *zoom meeting*. 3) Kegiatan kelompok pada *breakout room* dan pendidik melakukan pengamatan dengan masuk ke *breakout room* masing-masing kelompok. 4) Tahap evaluasi hasil belajar pada *room* utama *zoom meeting*. 5) Tahap penghargaan kelompok terbaik dilakukan di *rooms* utama pada *zoom meeting*. Pembelajaran STAD-Virtual diharapkan menjadikan solusi pembelajaran *virtual* yang lebih variatif, kreatif dan inovatif.

**Kata kunci:** STAD-Virtual; Breakout Room; Zoom Meeting

**Abstract.** This writing aims to develop STAD learning with virtual learning during the Covid-19 pandemic. This is because the government's solution for learning in the Covid-19 pandemic is virtual learning. The preparation of this article uses the literature review method to get the problem formulation. Furthermore, literature review is also used for data collection, discussion, and drawing conclusions and suggestions. The results of the literature review showed that the STAD-Virtual learning steps were 1) the stage of delivering the material was carried out in the main room of the zoom meeting. 2) The group division stage with us participants is carried out in the main zoom meeting room. 3) Group activity in the breakout room and educators to make observations by entering the breakout room of each group. 4) The stage of evaluating learning outcomes in the main room of the zoom meeting. 5) The best group award stage takes place in the main rooms at the zoom meeting. STAD-Virtual learning is expected to make virtual learning solutions that are more varied, creative and innovative.

**Keywords :** STAD-Virtual; Breakout Room; Zoom Meeting

## **Pendahuluan**

Pendidikan merupakan kegiatan yang terstruktur dan terjadwal untuk menyelenggarakan pembelajaran dengan tujuan melatih dan membentuk peserta didik menjadi manusia mempunyai daya saing yang mampu menggerakkan bangsa kearah yang lebih baik. Hal itu termuat dalam UU Sisdiknas tahun 2003 ayat 3, tentang definisi pendidikan. Salah satu tujuan bangsa Indonesia yaitu memajukan pendidikan dan termuat dalam UUD 1945. Sumber daya manusia suatu bangsa mampu bersaing dengan bangsa lain bisa terwujud karena bangsa tersebut mempunyai sistem pendidikan yang baik.

Lembaga penyelenggara pendidikan merupakan wadah pembelajaran yang menuangkan ilmu dan pendidikan sebagai modal dasar manusia untuk mengarungi kehidupan. Ujung



tombak dari kegiatan pembelajaran untuk mengawal prestasi pendidikan peserta didik adalah pendidik. Hal tersebut menuntut pendidik berperan sebagai fasilitator yang membantu proses belajar peserta didik. Belajar adalah proses adaptasi yang berlangsung secara progresif (Rahmawati & Muqdamien, 2017). Gagne (Suprijono, 2010, p. 54) berpendapat bahwa belajar merupakan perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas.

Pendidik bertindak sebagai motivator dan fasilitator aktifitas peserta didik yang berarti pembelajaran aktif dengan pengetahuan yang dibangun sendiri oleh peserta didik dan bertanggung jawab atas hasil pembelajarannya (Aziz & Yusnita, 2017). Ketepatan pemilihan model atau metode pembelajaran yang digunakan pendidik dalam pembelajaran menjadi faktor penentu ketercapaian tujuan pembelajaran. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman atau rujukan dalam melakukan suatu kegiatan pembelajaran. Komalasari (Nurhadi, 2004, p. 26) model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik.

Interaksi antara pendidik dan peserta didik menjadi unsur utama dalam pembelajaran, tanpa adanya interaksi kegiatan tersebut belum bisa dikatakan pembelajaran. Hal itu termuat dalam UU Sisdiknas tahun 2003 ayat 3 secara jelas menguraikan tentang pembelajaran. Tujuan pembelajaran tentunya tidak bisa dicapai secara instan, perlu latihan secara berkala dan kontinu. Dengan demikian perlu adanya peran pendidik yang inovatif dalam pembelajaran dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, materi yang mudah dipahami dan motivasi belajar yang tinggi dari peserta didik.

Kebijakan pemerintah menetapkan pembelajaran *virtual* dimasa pandemic *covid-19* membuat suasana pendidikan sedikit mengalami pergeseran. Pembelajaran *virtual* sebagai solusi namun pencapaian kompetensi pembelajaran tetap harus diperhatikan bagi para pengajar. Pembelajaran *virtual* adalah pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka secara langsung, namun dilakukan dengan memanfaatkan jaringan misalnya internet. Bentuknya bisa berupa *video converence* atau *E-learning* berbasis *web* maupun *live chat* media social (Sasomo, 2020). Pada pelaksanaan pembelajaran *virtual*, peserta didik tidak mendapatkan pelayanan pembelajaran sebagaimana mestinya dan peserta didik lebih senang dengan model pembelajaran tatap muka langsung, oleh karena itu pembelajaran *virtual* akan lebih efektif jika divariasikan dengan pembelajaran campuran/*blended learning* (Kasidi et al., 2020). Pembelajaran STAD *virtual* diharapkan mampu memecahkan solusi pembelajaran di tengah pandemi *covid-19*.

Pembelajaran STAD yaitu pembelajaran yang mengutamakan peserta didik bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok, peserta didik aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama, aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok dan interaksi antar peserta didik seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat. Dengan demikian STAD-*Virtual* adalah pembelajaran dilakukan tanpa tatap muka secara langsung,

namun dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet yang mengutamakan peserta didik bekerja sama, saling membantu, saling memotivasi dan berperan aktif sebagai tutor sebaya.

Salah satu aplikasi yang menyediakan fasilitas interaksi tatap muka pendidik dan peserta didik secara virtual melalui video conference dengan *PC* atau laptop atau *smartphone* adalah *zoom cloud meeting*, aplikasi ini merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, obrolan, pertemuan online dan kolaborasi seluler (Monica & Fitriawati, 2020). Pengguna aplikasi *video conference* sangat beragam tidak menggunakan satu jenis aplikasi saja.

Tabel 1. Pengguna Aplikasi *Video Conference*

Aplikasi Video Conference	Jumlah Pengguna
Zoom	257.853
Hangouts Meet	10.454
Skype	17.115
Cisca Web Meeting	8.748
Go To Meeting	977

(Soraya & detikFinance, 2020)

Berdasarkan Tabel. 1 diatas data pengguna aplikasi *video conference* pada bulan maret 2020 jumlah pengguna mencapai 257.853 pengguna. Hal ini berarti aplikasi *zoom* banyak digunakan baik di bidang pendidikan, pemerintahan dan lain-lain. Pada aplikasi tersebut terdapat menu *breakout* yang bisa membuat *room-room* kecil yang bisa dimanfaatkan untuk berdiskusi sesama anggota kelompok.

Monica dan Fitriawati (2020) juga memaparkan pembelajaran online menggunakan aplikasi *zoom* mendapat tanggapan sangat baik dari Peserta didik karena pembelajaran yang lebih fleksibel saat menggunakannya dan menjadikan Peserta didik lebih mandiri serta aktif dalam perkuliahan. Pembelajaran dengan *video conference* efektif, interkatif, dapat mendukung pembelajaran jarak jauh, memudahkan anak didik untuk menyerap materi pembelajaran yang disampaikan pendidik karena lebih real time (Ismawati & Prasetyo, 2020).

Pengembangan pembelajaran *STAD-Virtual* dengan menggunakan menu *breakout room* pada aplikasi *zoom meeting* menjadi sesuatu hal yang menarik ditengah situasi pandemic *covid-19*. Penelitian ini bertujuan untuk menambah inovasi pembelajaran *STAD-Virtual* dengan menggunakan menu *breakout room* pada aplikasi *zoom meeting*. Harapannya adalah ketercapaian tujuan pembelajaran dan dapat memberikan hal yang baru dengan suasana pembelajaran menarik dan menyenangkan.

### Metode Penelitian

Penelitian ini berdasarkan hasil kajian pustaka dari beberapa sumber pustaka yang relevan. Selain itu penelitian yang relevan juga dipakai untuk kajian penelitian ini. Penulisan artikel ini menggunakan metode yang terdiri dari 1) merumuskan permasalahan; 2) mengumpulkan data; 3) pembahasan; 4) menarik kesimpulan dan memberikan saran. Berpedoman pada kejadian dan fakta dilapangan, penyusunan rumusan masalah pada penelitian ini ditulis. Selanjutnya hal itu yang menjadi menjadi dasar pada tahap pembahasan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan dokumentasi dan studi pustaka. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, dilakukan peneliti untuk memperoleh informasi data ilmiah melalui media cetak yang memuat artikel yang relevan. Teknik pengumpulan data yang kedua yaitu studi pustaka dari buku-buku ataupun artikel yang



relevan dengan penelitian ini. Informasi dari sumber pustaka tersebut yang kemudian akan dikaji untuk menentukan kesimpulan.

Hasil kajian pustaka dari 2 teknik pengumpulan data tersebut dimuat pada pendahuluan dan pembahasan. Kegiatan pembahasan akan diuraikan tentang teori yang berasal dari sumber pustaka yang didapatkan peneliti. Hasil pembahasan dari kajian teori dari sumber pustaka akan dianalisis sesuai dengan aturan. Data dari sumber pustaka akan olah dan di sajikan sehingga pokok masalah akan terurai secara jelas. Penyajian data dalam penelitian ini didapatkan dari hasil analisis sumber pustaka dan disajikan secara detail. Berdasarkan hasil kajian pustaka dan pembahasan, penulis merumuskan kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan hasil dari penelitian yang bisa bermanfaat untuk pihak terkait. Saran bermanfaat untuk peneliti lain ataupun rujukan untuk kepada pihak terkait.

## **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. STAD**

Pembelajaran STAD yang merupakan variasi dari diskusi kelompok yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil dengan cara acak (Hawa, S., Istiqomah, Santosa, R.H. dan Setiana, 2020). Slavin (Rusman, 2012, p. 48) menjelaskan pembelajaran STAD merupakan pembelajaran yang paling mudah diadaptasi dalam beberapa pelajaran pada semua jenjang sekolah. Pembelajaran STAD mempunyai lima tahapan dalam kegiatannya. Adapun tahapan tersebut 1) Tahap penyajian materi yang akan dibahas pada pertemuan pada hari itu. 2) Tahap kegiatan kelompok, yaitu mendiskusikan permasalahan secara kelompok untuk menemukan solusi dari permasalahan yang ditemukan. 3) Tahap tes individual, untuk menguji pemahaman individu pada materi yang dibahas pada pertemuan itu. 4) Tahap penilaian pemahaman materi yang telah dibahas. 5) Tahap pemberian penghargaan kelompok yang menguasai materi dengan baik.

Menurut Rusman (2012, p. 54) pembelajaran STAD mempunyai langkah-langkah sebagai berikut. 1) Penyampaian tujuan yang ingin dicapai dan memotivasi peserta didik untuk belajar. 2) Pembagian kelompok, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok secara beragam. Setiap kelompok terdiri 4-5 peserta didik. 3) Pendidik menyampaikan materi pelajaran yang akan diajarkan. 4) Kegiatan belajar dalam tim (kerja tim). Pendidik menyiapkan lembaran kerja sebagai pedoman bagi kerja kelompok. Selama tim bekerja, pendidik melakukan pengamatan. 5) Pendidik memberikan evaluasi hasil belajar melalui pemberian kuis tentang materi yang dipelajari. Selama kuis berlangsung Peserta didik dilarang bekerja sama dengan Peserta didik lain. 6) Penghargaan prestasi kelompok didasarkan atas evaluasi hasil belajar dengan pemberian kuis.

Berdasarkan pendapat di atas, langkah-langkah model pembelajaran STAD adalah 1) Tahap penyampaian materi sebagai bahan diskusi kelompok. 2) Tahap pembagian kelompok dengan peserta yang beragam. 3) Kegiatan kelompok dengan indikator permasalahan yang telah ditentukan oleh pendidik. 4) Tahap evaluasi untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran. 5) Tahap penghargaan kelompok terbaik dengan kriteria penguasaan materi melalui penilaian individu.

Model pembelajaran STAD pasti mempunyai 2 sisi yaitu keunggulan dan kekurangan. Slavin (Rusman, 2012, p. 57) mengungkapkan pembelajaran STAD mempunyai beberapa keunggulan yaitu peserta didik bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok, peserta didik aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama, aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok dan interaksi antar peserta didik seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat. Keunggulan pembelajaran kooperatif STAD adalah adanya kerjasama dalam kelompok dan untuk menentukan keberhasilan kelompok tergantung keberhasilan individu (Hanggara & Wajubaidah, 2015).

Adapun kekurangan pembelajaran STAD menurut Isjoni (2008, p. 23) diantaranya adalah membutuhkan waktu yang lebih lama untuk peserta didik sehingga sulit mencapai target kurikulum, membutuhkan waktu yang lebih lama untuk pendidik sehingga pada umumnya pendidik tidak mau menggunakan pembelajaran kooperatif, membutuhkan kemampuan khusus pendidik sehingga tidak semua pendidik dapat melakukan pembelajaran kooperatif dan menuntut sifat tertentu dari peserta didik, misalnya sifat suka bekerja sama.

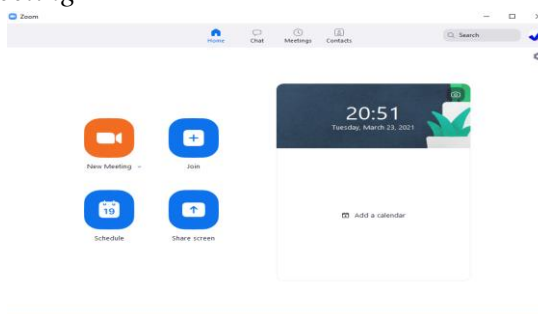
## 2. *Breakout Rooms* pada Aplikasi *Zoom Meeting*

Pada masa pandemic *covid-19* aplikasi *video conference* banyak digunakan oleh orang untuk mengadakan rapat ataupun pertemuan. *Zoom meeting* sendiri merupakan sebuah media pembelajaran menggunakan video. Pendiri aplikasi *zoom meeting* yaitu Eric Yuan yang diresmikan tahun 2011 yang kantor pusatnya berada di San Jose, California (Haqien & Rahman, 2020). *Zoom meeting* adalah aplikasi yang menyediakan layanan konferensi atau *meeting* jarak jauh yang berkonsep *screen sharing*. Aplikasi ini tidak hanya mampu satu panggilan video, tetapi mampu memanggil panggilan grup sampai 100 partisipan atau lebih (Angelina dan rahadi, 2020).

Dengan demikian aplikasi *zoom meeting* merupakan aplikasi *video conference* yang menyediakan layanan pertemuan jarak jauh sehingga dapat bertatap muka walaupun secara *virtual* serta dilengkapi *share screen* untuk mempermudah pemateri dalam menjelaskan ke peserta. Aplikasi ini bisa dipergunakan di laptop atau komputer dan *handphone* yang terkoneksi dengan jaringan internet.

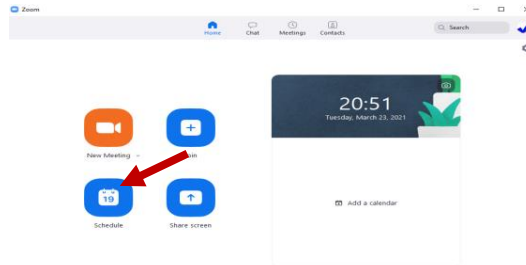
*Breakout rooms* adalah ruang *virtual* yang terpisah dari ruang utama pada aplikasi *zoom meeting* (Nasir, Bagea, I., Sumarni, Herlina, B. dan Safitri, 2021). Pada *rooms* ini sama halnya di *rooms* utama artinya di *Breakout Rooms* juga dapat *share screen* dan bisa tatap muka *virtual*. Berikut langkah-langkah melakukan pembelajaran dengan *breakout rooms*.

### a. Buka aplikasi *zoom meeting*

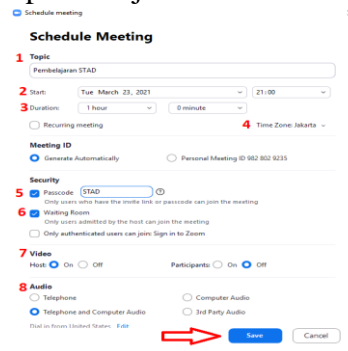


Gambar 1. Menu utama *zoom meeting*

- b. Buat jadwal pembelajaran di *zoom meeting* dengan klik menu *Schedule*

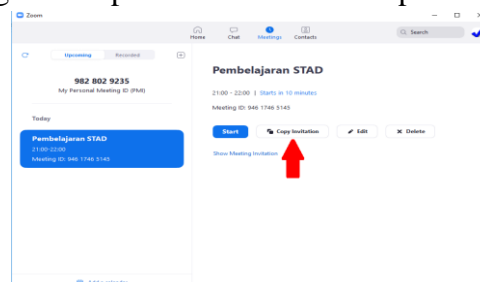
Gambar 2. Menu *Schedule* pada *zoom meeting*

- c. Isi form untuk jadwal kegiatan pembelajaran

Gambar 3. Penjadwalan pertemuan di *zoom meeting*

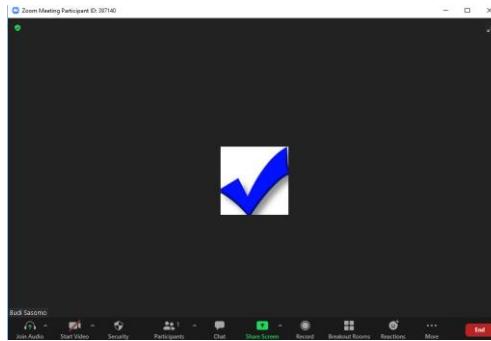
Keterangan:

1. Topik *zoom meeting*, diisi sesuai dengan kegiatan pembelajaran.
  2. Start, diatur sesuai tanggal dan waktu pembelajaran dengan *zoom meeting*.
  3. *Duration*, lama pembelajaran.
  4. *Time zone*, gunakan Jakarta atau Ibukota Negara domisili.
  5. *Passcode*, kata sandi ketika peserta ingin gabung di pembelajaran dan bisa diatur sesuai dengan kebutuhan.
  6. *Waiting room*, bisa dickeklis agar peserta bisa dikontrol atau tidak dickeklis agar peserta bisa langsung masuk.
  7. *Video*, kamera bisa diatur dinyalakan atau dimatikan baik *host* maupun peserta
  8. *Audio*, kamera bisa diatur dinyalakan atau dimatikan baik *host* maupun peserta
- Kemudian klik tombol *save* untuk menyimpan jadwal pembelajaran.
- d. Link pembelajaran dibagikan ke peserta didik sebelum pembelajaran dimulai.

Gambar 4. Menu *Copy link zoom meeting*

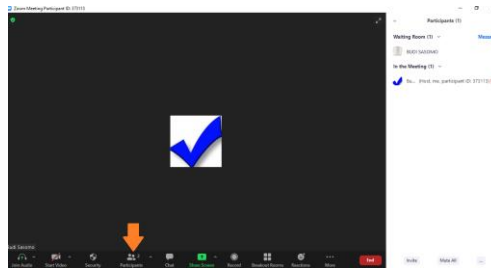
Klik tombol *copy invitation*, dan bagi melalui *whatsapp* atau media komunikasi yang lain dengan peserta didik.

- e. Saat jam pembelajaran dimulai buka *zoom meeting* dan tunggu semua peserta didik bergabung.



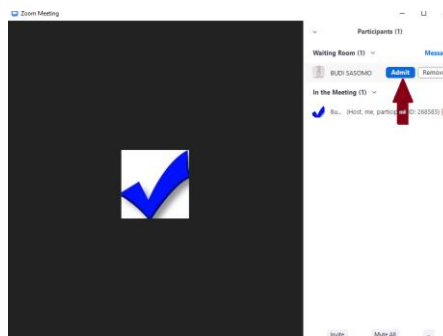
Gambar 5. *Rooms* utama *zoom meeting*

- f. Jika menu *waiting room* diaktifkan maka peserta yang masuk harus diterima dengan klik tombol *partisipans*



Gambar 6. Menu *Partisipant* di *zoom meeting*

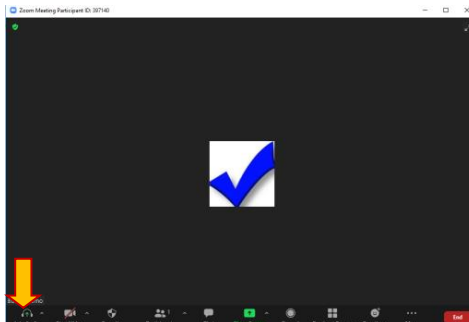
Kemudian klik tombol *admit*



Gambar 7. Menerima *Partisipant* di *zoom meeting*

Begitu selanjutnya sampai semua peserta masuk ke *room* utama *zoom meeting*.

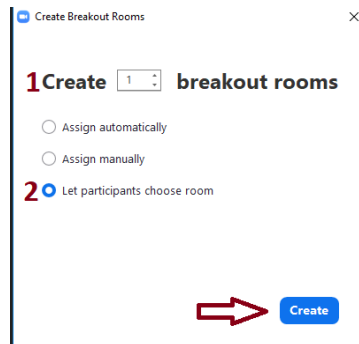
- g. Untuk membuat kelompok kecil, Klik menu *breakout rooms*.



Gambar 8. Menu *Breakout Rooms* di *zoom meeting*

- h. Create *Breakout Rooms*

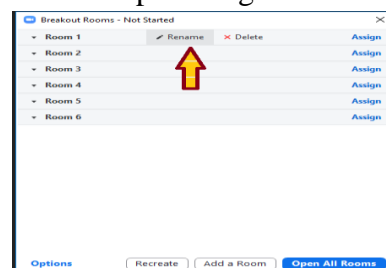




Gambar 9. Menu *Create Breakout Rooms* di *zoom meeting*

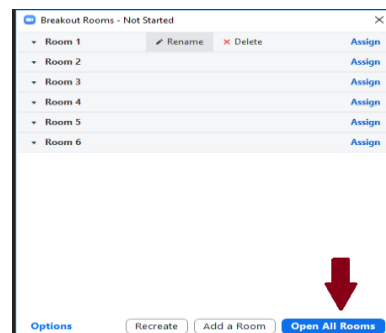
Keterangan :

1. *Create*, isi sesuai jumlah kelompok yang dibentuk.
  2. *Let participant choose room*, peserta *zoom meeting* bisa memilih sesuai dengan kelompoknya.
  3. Kemudian klik tombol *Create*.
- i. Ubah nama *Rooms* sesuai nama kelompok dengan cara klik tombol *Rename*.



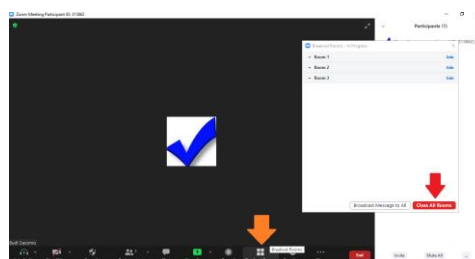
Gambar 9. Menu *Rename Rooms* di *zoom meeting*

- j. Klik tombol *Open all Rooms* untuk memulai *Breakout Rooms*



Gambar 10. Menu *Open all Rooms* di *zoom meeting*

- k. Akhiri *Breakout Rooms* dengan cara klik tombol *Breakout Rooms* kemudian *Close All Rooms*



Gambar 11. Menu *Close All Rooms* dari *Breakout Rooms* di *zoom meeting*



Untuk memaksimalkan pembelajaran *online* dengan menggunakan *zoom meeting* maka langkah-langkah di atas harus dilakukan secara baik. Berikut strategi penggunaan *zoom meeting* saat pembelajaran online adalah 1) Matikan aplikasi lain yang menggunakan data internet saat mengaktifkan *zoom*. Pada saat melakukan pembelajaran dengan *zoom meeting*, aplikasi lain yang menggubakan data internet dimatikan lebih dahulu karena akan memperlambat jalannya pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan aplikasi *zoom meeting* membutuhkan data yang besar dalam penggunaannya. 2) Matikan kamera dan *unmute* saat tidak dibutuhkan. Hal tersebut bisa digunakan oleh *host* atau pendidik yang memiliki *zoom meeting* untuk mematikan kamera dan *microfon* peserta agar penggunaan data lebih ringan. 3) Matikan video dengan kualitas *High Definition* (HD) karena kualitas HD membutuhkan data yang banyak. Dengan mematikan kualitas HD maka pengguna akan mendapatkan kualitas rendah, dampaknya penggunaan datanya juga rendah. 4) Rekam pembelajaran untuk dapat diputar ulang dilain waktu. 5) Aktifkan fitur kunci meeting untuk menghindari ada peserta lain masuk ke kelas *online* melalui *zoom meeting*. 6) Aktifkan *waiting rooms* untuk mengetahui nama pengguna yang ingin masuk ke pertemuan *virtual* yang dijadwalkan. Jika terdapat antrian nama partisipan asing maka *host* dapat menolak atak tidak memasukkan ke pertemuan *virtual*.

Kelebihan dari penggunaan *zoom meeting* adalah menjadikan pertemuan lebih praktis dan efisien, karena pertemuan dengan menggunakan *zoom meeting* ini interaksi lebih mudah dibandingkan berkomunikasi secara tertulis atau melalui chat (Haqien & Rahman, 2020). Dengan demikian kelebihan menggunakan pembelajaran *online* dengan *zoom meeting* adalah 1) Kualitas video dan audio yang dihasilkan *high definition* (HD). *Zoom meeting* bisa digunakan untuk 1000 peserta dengan 49 tampilan peserta dalam 1 layar. 2) *Zoom meeting* juga dilengkapi dengan fitur berbagi layar dan menambahkan catatan dilayar sehingga interaksi antara pemateri dengan peserta lebih terasa. 3) *Zoom meeting* menjamin keamanan data dari pengguna. 4) *Zoom meeting* juga dilengkapi dengan menu rekam, jadi hasil pembelajaran bisa disimpan ke perangkat yang digunakan untuk *zoom meeting*. 5) Penjadwalan pertemuan agar pembelajaran tepat waktu. Selain itu link pertemuan juga bisa dibagikan melalui *Gmail*, *Whatsapp*, atau media sosial lain. 6) *Fitur chat* dapat dilakukan dengan mudah baik secara pribadi maupun secara umum. Riwayat percakapan mudah dicari, berbagi *file* dan arsip untuk disimpan. 7) Bisa menggunakan *virtual background*. 8) Peserta bisa dijadikan *host* dan *co-host*.

Kekurangan *zoom meeting* adalah 1) Data internet yang digunakan boros. Penggunaan kamera dan audio dalam jumlah yang banyak tentunya akan memakan data internet yang banyak. 2) *Zoom meeting* ini menggunakan Bahasa Inggris, bagi yang tidak menguasainya menjadi kesulitan menjalankan aplikasi ini. Hal tersebut bisa diselesaikan dengan *google translate*. 3) Harga lisensi *zoom meeting* sangat mahal, versi gratisnya hanya berdurasi 40 menit.

### 3. STAD-Virtual

Pembelajaran *virtual* menjadi solusi di tengah keadaan pandemic global *covid-19*. Indonesia merupakan salah satu negara terdampak dari pandemic tersebut. Menurut Radita (2018) pembelajaran *virtual* merupakan alternatif pembelajaran ketika kondisi dan situasi tidak mendukung untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran *virtual* sah



hukumnya jika dalam kondisi tertentu, dimana pembelajaran tatap muka secara langsung akan berdampak buruk terhadap faktor yang lain.

Pembelajaran *virtual* adalah pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka secara langsung, namun dilakukan dengan memanfaatkan jaringan misalnya internet. Bentuknya bisa berupa *video converence* atau *E-learning* berbasis web maupun *live chat* media social (Sasomo, 2020). Pembelajaran *virtual* adalah sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik (Suherly et al., 2020). Dengan demikian Pembelajaran *virtual* adalah pembelajaran berbasis elektronik yang dilakukan tanpa tatap muka secara langsung, namun dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet dan menggunakan aplikasi *video conference*.

Kelebihan pembelajaran secara *virtual* adalah 1) pendidik dapat berkomunikasi dengan peserta didik dengan menggunakan aplikasi *video conference* sehingga peserta didik dapat dipantau kegiatannya. 2) Pendidik dapat menjadwalkan pembelajaran melalui internet. 3) Peserta didik dapat belajar dari materi yang dibagikan oleh pendidik layar *video conference*. 4) peserta didik dapat mencari literasi materi pembelajaran melalui akses di internet. 5) Diskusi langsung dengan peserta didik dapat dilakukan pada saat proses pembelajaran. 6) Peserta didik menjadi aktif karena kamera tetap menyala selama pembelajaran. 7) Lebih efisien dan efektif karena pembelajaran bisa dilakukan kapanpun, dimanapun tanpa terbatas ruang dan waktu.

Adapun kekurangan pembelajaran *virtual* adalah 1) kurangnya interaksi antara peserta didik dengan peserta didik lainnya pada proses belajar mengajar. 2) Pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah. 3) Pendidik harus menguasai teknik pembelajaran *virtual*. 4) Motivasi belajar peserta didik yang susah dikontrol sehingga menjadi penyebab gagalnya pembelajaran *virtual*. 5) Akses internet kurang merata disetiap wilayah.

Pembelajaran *virtual* akan maksimal dengan adanya pemilihan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang bisa menutupi kekurangan pembelajaran *virtual* adalah pembelajaran STAD. Hal ini ditunjukkan dengan pembelajaran STAD mengedepankan diskusi kelompok sehingga pembelajaran berfokus kepada peserta didik.

Dengan demikian STAD-Virtual adalah pembelajaran dilakukan dengan interaksi antara pendidik dan peserta didik tidak secara langsung, namun dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet yang mengutamakan peserta didik bekerja sama, saling membantu, saling memotivasi dan berperan aktif sebagai tutor sebaya. Aplikasi yang menyediakan fasilitas interaksi tatap muka pendidik dan peserta didik secara virtual melalui *video conference* dengan PC atau laptop atau *smartphone* adalah *zoom meeting* yang terdapat menu *breakout rooms* yang bisa membuat room-room kecil yang bisa dimanfaatkan untuk berdiskusi sesama anggota kelompok.

Pembelajaran ini lebih fleksibel saat menggunakannya dan menjadikan peserta didik lebih mandiri serta aktif dalam perkuliahan dan memudahkan peserta didik untuk menyerap materi pembelajaran yang disampaikan pendidik karena lebih *real time*. Selain itu pendidik dipermudah untuk penilaian individu melalui menu *breakout room*. Penilaian

itu penting karena penilaian dilakukan untuk mengukur kualitas, kuantitas atau kedudukan sesuatu yang dinilai (Sudjana, 2008, p. 5).

Adapun langkah-langkah pembelajaran *STAD-Virtual* dengan menggunakan menu *breakout room* pada aplikasi *zoom meeting* sebagai berikut.

1. Tahap penyampaian materi sebagai bahan diskusi kelompok, dilakukan pada *room* utama *zoom meeting*.
2. Tahap pembagian kelompok dengan peserta yang beragam dan anggota kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik kemudian pendidik membuat *breakout room* sejumlah kelompok dalam 1 kelas.
3. Kegiatan kelompok dengan indikator permasalahan yang telah ditentukan oleh pendidik dengan menyampaikan lembaran kerja pada *room* utama *zoom meeting* sebagai pedoman bagi kerja kelompok dan dilanjutkan diskusi di *Breakout room* berdasarkan kelompoknya masing-masing. Peserta didik melakukan kegiatan belajar dalam tim (kerja tim) pada *breakout room*. Selama tim bekerja, pendidik melakukan pengamatan dengan masuk ke *breakout room* masing-masing kelompok
4. Tahap evaluasi untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran. Pendidik memberikan evaluasi hasil belajar pada *room* utama *zoom meeting* melalui kegiatan latihan mengerjakan soal latihan dan tidak boleh bekerjasama antara peserta didik dengan yang lain.
5. Tahap pemberian penghargaan kelompok terbaik dengan kriteria penguasaan materi melalui penilaian individu dilakukan di *rooms* utama pada *zoom meeting*.

### **Kesimpulan dan Saran**

Berdasarkan pemaparan di atas, pembelajaran *STAD-Virtual* diharapkan menjadikan solusi pembelajaran *virtual* yang lebih variatif, kreatif dan inovatif. Variatif dalam hal model pembelajaran di masa pandemic *covid-19*. Kreatif dalam dalam hal mengemas pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Inovatif dalam hal pembelajaran, sehingga bisa menjadikan solusi pada pembelajaran yang lain. Dengan demikian diharapkan pembelajaran *STAD-Virtual* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik tanpa mengurangi capaian tujuan pembelajaran.

Bagi pendidik di masa pandemic *covid-19*, sebaiknya menggunakan pembelajaran *STAD-Virtual* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran *STAD-Virtual* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam setiap pembelajaran. Hal ini juga menjadikan peluang bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian dengan melihat keaktifan ataupun motivasi belajar peserta didik.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Angelina dan rahadi. (2020). Strategi Pengelolaan Zoom Meeting dalam Proses Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 3(2621–1467).
- Aziz, A., & Yusnita, Y. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dan TGT terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 05 BATAM T.P 2016/2017. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(2). <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v6i2.631>
- Hanggara, Y., & Wajubaidah. (2015). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe



- Jigsaw dan STAD Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMPN 50 Batam Tahun Pelajaran 2015/2016. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 5(2).
- Haqien, D., & Rahman, A. A. (2020). Pemanfaatan Zoom Meeting untuk Proses Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1). <https://doi.org/10.30998/sap.v5i1.6511>
- Hawa, S., Istiqomah, Santosa, R.H. dan Setiana, D. S. (2020). Efektivitas Model Student Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik SMK. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9.
- Isjoni. (2008). *Metode Pembelajaran Mutakhir*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ismawati, D., & Prasetyo, I. (2020). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.671>
- Kasidi, Satyarini, M. D., & Widayati, S. (2020). Analisis Model Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Journal of Economic Education and Entrepreneurship*, 1(2).
- Monica, J., & Fitriawati, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Online Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Communio : Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 9(2). <https://doi.org/10.35508/jikom.v9i2.2416>
- Nasir, Bagea, I., Sumarni, Herlina, B. dan Safitri, A. (2021). Memaksimalkan Fitur “Breaking Rooms” Zoom Meeting pada Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).
- Nurhadi. (2004). *Pembelajaran Kontekstual dan Pembelajarannya*. Universitas Muhammadiyah Malang Press.
- Radita, N. (2018). Pengembangan Sistem Pembelajaran dalam Jaringan pada Materi Teori Graph. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 3(1). <https://doi.org/10.30651/must.v3i1.1463>
- Rahmawati, R., & Muqdamien, B. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Dan Pembagian Bilangan Pecahan dengan Menggunakan Model Team Games .... *Primary: Jurnal Keilmuan Dan ...*
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Tenaga Pendidik*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sasomo, B. (2020). Pengembangan Stem-V (Science, Technology, Engineering, Mathematic and Video) Pada Pembelajaran Daring dengan Kearifan Lokal Melalui Permainan Tradisional. *Malay Local Wisdom in the Period and After the Plague*, 57.
- Soraya, N., & detikFinance. (2020). *Bisnis Transportasi Online Kena Imbas Corona*. [Www.Detik.Com](http://www.Detik.Com).
- Sudjana. (2008). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suhery, S., Putra, T. J., & Jasmalinda, J. (2020). S Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting dan Google Classroom pada Guru di SDN 17 Mata Air Padang Selatan. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3). <https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.90>

Suprijono, A. (2010). Cooperative Learning Teori dan Aplikasi. *Kumpulan Metode Pembelajaran*, 41–79. <http://history22education.wordpress.com-bloghistoryeducation>