

Jurnal Inovasi Sekolah Dasar (JISD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jisd/index>

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIF TIPE STAD BERBANTUAN MEDIA KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR TEMA 7 KELAS V SD

Waliyul Maulana Siregar¹, Himmah Roshipah Hasibuan²
PGSD FIP Universitas Negri Medan
Himmahhsb@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of the STAD type cooperative learning model assisted by Kahoot media on learning outcomes for theme 7 class V at SDN 1304 Mompang Kec.Barumun Baru T.A 2023/2024. This research is quantitative experimental research using the Quasi Experimental method. In collecting data in this research, 3 techniques were used, namely observation, tests and documentation. Data analysis using analytical techniques, namely normality test, homogeneity test, and hypothesis test with SPSS version 26.0. The research results stated that the STAD type Cooperative learning model assisted by Kahoot media had an effect and had a significant increase in learning outcomes in theme 7 class V at SDN 1304 Mompang T.A 2023/2024. The results of this research can be proven by the average pretest score for the control class being 51.87 and the experimental group at 54.12, then after being given treatment the average posttest score for the experimental group was higher at 74.12 compared to the control group's average score of 68.74.

Keywords: Learning Outcomes, STAD Type Cooperative Learning Model Assisted by Kahoot Media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Cooperatif tipe* STAD berbantuan media kahoot terhadap hasil belajar tema 7 kelas V SDN 1304 Mompang Kec.Barumun Baru T.A 2023/2024. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan menggunakan metode *Quasi Eksperimen*. Dalam pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan 3 teknik yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data dengan menggunakan teknik analisis yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan SPSS versi 26.0. Hasil penelitian menyatakan bahwa model pembelajaran *Cooperatif tipe* STAD berbantuan media kahoot berpengaruh dan memiliki peningkatan secara signifikan terhadap hasil belajar pada tema 7 kelas V SDN 1304 Mompang T.A 2023/2024. Hasil penelitian ini dapat dibuktikan melalui rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol sebesar 51,87 dan kelompok eksperimen sebesar 54,12 kemudian setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen lebih tinggi sebesar 74,12 dibandingkan nilai rata-rata kelompok kontrol sebesar 68,74.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran *Cooperatif Tipe* STAD Berbantuan Media Kahoot.

Copyright (c) 2024 Waliyul Maulana Siregar¹ Himmah
Roshipah Hasibuan²

✉ Corresponding author :

Email : himmahhsb@gmail.com

HP : 082272802416

Received 10 Juni 2024, Accepted 15 Juni 2024, Published 30 Juni 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi dalam pengembangan sumber daya manusia, dan pendidikan adalah bagian yang sangat penting dari proses pembangunan nasional serta menentukan pertumbuhan ekonomi suatu negara di mana tingkat kecakapan dan kemampuan, yakni sebagai faktor pembantu upaya manusia dalam mengarungi kehidupan yang penuh dengan ketidak pastian ini. Kondisi inilah pendidikan dipandang sebagai faktor kebutuhan yang sangat mendasar bagi masyarakat yang ingin maju. Yang pada akhirnya, di situasi seperti inilah guru harus mampu untuk beradaptasi, menguasai dan memiliki kompetensi dalam menggunakan alat-alat teknologi yang berguna untuk mendukung proses pembelajaran. Menurut pendapat ahli (Siregar, M.W. 2022, h. 141), penggunaan yang paling populer saat ini ialah dengan berkembangnya "*Cyber Teaching*" atau pengajaran maya, yang mana merupakan proses pengajaran yang menggunakan internet.

Menurut pendapat (Utami, 2015, h. 424). Metode STAD digunakan untuk memotivasi peserta didik agar saling membantu dalam memahami suatu materi pembelajaran dan saling membantu menyelesaikan masalah, hal tersebut membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran karena dengan adanya interaksi antar peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran yang diberikan oleh guru, di dalam model pembelajaran *Cooperatif Tipe STAD* peserta didik juga harus memastikan pada setiap anggota kelompoknya telah memahami materi yang diberikan oleh guru.

Dalam pembelajaran guru haruslah menggunakan media pembelajaran yang efektif dan juga disukai oleh peserta didik.

Media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik adalah pembelajaran sambil bermain. Media pembelajaran adalah salah satu komponen sumber belajar yang penting. Dengan adanya media pembelajaran dapat menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Media pembelajaran memiliki kedudukan pokok dalam suatu proses pembelajaran. Perumpamaannya dapat dianalogikan bahwa media pembelajaran sangat mendukung proses pembelajaran berjalan dengan optimal, efektif dan efisien.

Menurut (Kiryakova, 2018, h. 17) Kahoot ialah platform pembelajaran berbasis game online. Kahoot ini juga sangat memudahkan guru untuk membuat, membagikan, dan memainkan game pembelajaran kuis hanya dalam hitungan menit. Kahoot juga menyediakan banyak bentuk-bentuk soal yang dapat dipakai dan diedit. Kahoot ini juga menyediakan berbagai permainan yang dapat mengikat peserta didik terutama pada jenjang SD .

Melalui hasil observasi awal penelitian yang dilaksanakan di SDN 1304 Mompang bahwa nilai hasil ujian harian semester II pada tema 7 kelas V tahun ajaran 2023/2024 masih dibawah rata-rata. Hasil belajar peserta didik rendah disebabkan munculnya permasalahan dari dalam maupun dari luar. Adapun faktor dalamnya yaitu kurangnya ketertarikan dan motivasi peserta didik ketika mengikuti kegiatan pembelajaran yang terlihat dari peserta didik yang mengobrol saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik kurang berani tampil untuk mengemukakan pendapat dan kurang aktif dalam bertanya tentang materi yang diajarkan, dan juga peserta didik kurang memperhatikan guru ketika menjelaskan karena peserta didik merasa

penyampaian materi tersebut membosankan. Sedangkan dari faktor luarnya yaitu pada saat proses pembelajaran guru lebih banyak menyampaikan informasi yang menyebabkan peserta didik tidak tertarik, juga guru kurang menguasai penerapan model dan media saat proses pembelajaran berlangsung.

Sebagaimana pendapat dari (susanto, 2016, h. 3) mengemukakan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor Intern adalah faktor yang berasal dari peserta didik seperti kecerdasan (intelegensi), faktor jasmaniah atau faktor fisiologis, sikap, minat, bakat, dan motivasi. Salah satu upaya untuk membangkitkan motivasi peserta didik adalah memperjelas tujuan yang akan dicapai. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari dua macam, yaitu lingkungan sosial dan lingkungan non sosial yang termasuk dalam lingkungan sosial adalah guru, kepala sekolah, staf administrasi, teman-teman sekelas, rumah tempat tinggal peserta didik, alat-alat belajar dan lain-lain. Adapun yang termasuk dalam lingkungan non sosial adalah gedung sekolah, tempat tinggal dan waktu belajar termasuk Pengaruh lingkungan pada umumnya bersifat positif dan tidak memberikan paksaan kepada individu.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen menggunakan metode Quasi Eksperimen. Adapun desain quasi yang peneliti pakai dalam penelitian ini meliputi Nonequivalent Control Group Design.

Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas V yakni sebanyak 48. Penelitian ini memakai teknik *sampling*

jenuh yaitu sebagai kelas kontrol yang memakai model ceramah dengan media video yang berjumlah 23 peserta didik dan sebagai kelas eksperimen memakai model pembelajaran *Cooperatif tipe* STAD berbantuan media kahoot dengan jumlah 25 peserta didik.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi pada proses pembelajaran yaitu bertujuan agar dapat memberikan gambaran mengenai berbagai kegiatan yang dilakukan peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperatif tipe* STAD berbantuan media kahoot di kelas eksperimen dan Penerapan pembelajaran model ceramah dengan media video di kelas kontrol. Untuk analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis uji normalitas, homogenitas dan hipotesis yaitu uji *Paired sample t-test*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas V SDN 1304 Mompang, Kecamatan Barumun Baru Kabupaten Padang Lawas provinsi Sumatra Utara. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Cooperatif tipe* STAD berbantuan media kahoot pada tema 7 kelas V SDN 1304 Mompang tahun ajaran 2023/2024, serta untuk melihat perbedaan hasil tema 7 kelas V antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Cooperatif tipe* STAD berbantuan media kahoot dengan peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran ceramah berbantuan video.

Materi yang diajarkan dan dibahas pada penelitian ini yaitu pembelajaran 3

Peristiwa dalam Kehidupan.

Pada instrumen *pretest*, rata-rata nilai hasil belajar yang diperoleh kelas kontrol sebesar 51,87 dan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 54,12 dan adapun selisih peroleh nilai rata-rata *pretest* antar kedua kelas yaitu sebesar 2,28. Setelah melakukan *pretest* pada kedua kelompok kemudian pada kelas eksperimen dan kelas dan kontrol diberikan perlakuan yang berbeda pada saat pembelajaran. Pada pelaksanaan pembelajaran peneliti melakukan observasi terhadap keterlaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan sintak yang telah direncanakan pada modul ajar dengan lembar observasi yang telah tersedia.

Observasi pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperatif* tipe STAD berbantuan media kahoot memiliki jumlah presentase sebanyak 95% dan termasuk dalam kategori baik, dikarenakan model pembelajaran *Cooperatif* tipe STAD berbantuan media kahoot memiliki banyak kegunaan. 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, Interaksi antar Peserta didik seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat. Begitu juga dengan media kahoot

Adapun kelebihan Kahoot menurut (Fauzan, R. 2019, h. 254-262) yakni: 1)Kemudahan penggunaan dan akses melalui smartphone dan computer, 2) Kahoot dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran dan latihan antara lain sebagai media penilaian, pemberian tugas belajar dirumah, serta digunakan sebagai hiburan dalam kegiatan pembelajaran, 3) Mempunyai desain yang *user friendly* dengan memperhatikan

kenyamanan pengguna, 4) Penggunaan Kahoot tidak memerlukan install aplikasi, karena dibuat dengan *software* berbasis web sehingga tidak diperlukan perangkat *hardware* dan *software* tertentu dalam penggunaannya, 5) Mempunyai alokasi waktu untuk menjawab soal dan dapat diakses secara gratis, 6) Terdapat fitur analisis hasil penilaian yang dapat digunakan guru untuk membuat analisis dan tindakan perbaikan, 7) Konten permainan yang bervariasi yang dapat menjadi hiburan dalam pembelajaran.

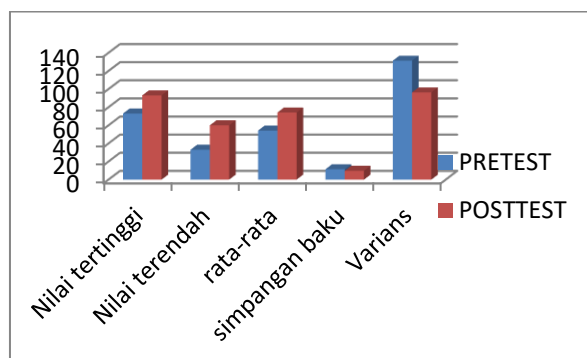


Gambar1. Media Pembelajaran Kahoot

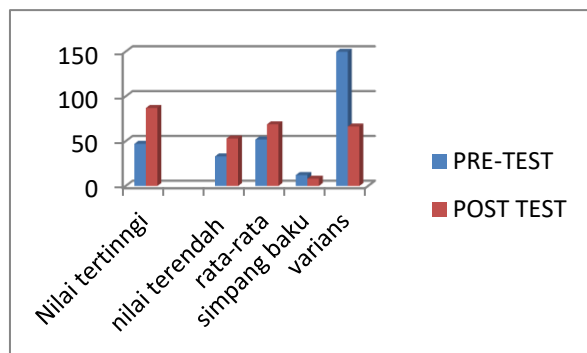
Sedangkan observasi pelaksanaan pembelajaran pada kelas kontrol dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah berbantuan media video memiliki jumlah presentase sebanyak 87,5% termasuk kategori cukup. Secara keseluruhan langkah-langkah dalam modul ajar belum terealisasi dengan baik ketika pendidik menjelaskan materi dengan memanfaatkan media video peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, serta komunikasi yang terdiri antara guru dan peserta didik kurang baik dalam proses pembelajaran dan hanya sebagai peserta didik yang menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Setelah peserta didik diberi pelajaran dengan perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya peserta didik diberi soal *posttest*. Diperoleh rata-rata hasil belajar proses kelas kontrol sebesar 68,74 dan rata-rata kelas eksperimen sebesar 74,12 adapun selisih rata-rata hasil

belajar setelah diberikan perlakuan yaitu sebesar 5,38 dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperatif* tipe STAD berbantuan media kahoot lebih tinggi dan peningkatan lebih signifikan dari pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran ceramah berbantuan video, untuk perbedaan khas sebagai dua kelas tersebut dapat dilihat pada tabel



Gambar 2. Diagram Hasil Belajar Kelas Eksperimen Pretest dan Posttest Pada Kelas Va



Gambar 3. Diagram Hasil Belajar Kelas Kontrol Pretest dan Posttest Pada Kelas Vb

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu mengikuti uji normalitas dan homogenitas. Pada uji normalitas data *pretest* dan *posttest* 2 kelas dengan kriteria pengambilan keputusan data normal jika apabila nilai signifikan $>$ dari 0,05. Nilai signifikan *pretest* kelas eksperimen $200 >$

0,05 sedangkan *posttest* $183 > 0,05$ dan *pretest* kelas kontrol $200 > 0,05$ sedangkan *posttest* $0,58 > 0,05$ maka kesimpulan yang dapat diambil pada data di atas berdistribusi normal. Selanjutnya uji homogenitas dengan nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ yang mana nilai F_{tabel} sebesar 2,028. Diperoleh $F_{hitung} 0,457 < 2,028$ maka H_0 diterima yang berarti varians antara kelas kontrol dan kelas eksperimen homogen. Selanjutnya uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji paired sample t-test digunakan untuk melihat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Cooperatif* tipe STAD berbantuan media kahoot terhadap hasil belajar adapapun kriteria pengujian hasil hipotesis jika nilai $sign < \alpha$ (0,05) maka H_1 diterima (berpengaruh). Nilai signifikan yang diperoleh pada uji paired sample t-test sebesar $0,000 < 0,05$ dengan demikian dapat disimpulkan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran *Cooperatif* tipe STAD berbantuan media kahoot terhadap hasil belajar tema 7 kelas V SDN 1304 Mompang tahun ajaran 2023/2024.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperatif* tipe STAD berbantuan media kahoot terhadap hasil belajar tema 7 SDN 1304 Mompang tahun ajaran 2023/2024 dapat diperoleh kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Dapat dibuktikan melalui peserta didik dengan adanya model pembelajaran *Cooperatif* tipe STAD berbantuan media Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar yang dapat dilihat dari hasil observasi dengan hasil presentasi 95% sedang dengan model pembelajaran Saintifik

- dengan metode ceramah hanya mendapatkan hasil presentasi 87,5 %.
2. Penerapan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada tema 7, dapat dibuktikan pada kelas eksperimen I dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperatif tipe STAD* berbantuan media kahoot dengan hasil rata-rata pada posttest yaitu 74,12, sedangkan pada kelas control dengan menggunakan model pembelajaran *Saintifik* metode ceramah dengan hasil rata-rata pada posttest sebesar 68,74.
 3. Dari hasil uji hipotesis yang dilakukan pengujian diperoleh hasil uji hipotesis dengan $\text{sig } 000 > 0,05$, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Jadi, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Kahoot Pada Tema 7 Kelas V SDN 1304 Mompang.
- Seminar Nasional, Pascasarjana S3 Pendidikan Dasar Universitas Negeri Jakarta*, 16–21.
- Siregar, M. W. (2022). Peran Electronic Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN. *Jurnal Sekolah* 7(1), 141–145.
- Susanto, A. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Menggunakan Tipe Jigsaw Di Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(8), 1–11.
- Utami, S. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Pembelajaran Dasar Sinyal Video. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(4), 424.

DAFTAR RUJUKAN

- Fauzan, R. (2019). Pemanfaatan Gamification Kahoot. IT Sebagai Enrichment Kemampuan Berpikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 254–262.
- Kiryakova. (2018). Teknologi Dan Pedagogi: Kahoot! Dan Quizziz Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar.