

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF IPA SISWA

Eka Murdani ¹⁾, Sumarli ^{*2)}, Erdi Guna Utama ³⁾, Hidayat ⁴⁾

^{1,2,3,4)} Prodi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Institut Sains dan Bisnis Internasional (ISBI) Singkawang,
Kalimantan Barat, Indonesia.

**Corresponding author*

e-mail: sumarlipysics@gmail.com

Article history:

Submitted: May 14th, 2024; Revised: June 8th, 2024; Accepted: July 4th, 2024; Published: Oct. 10th, 2024

ABSTRAK

Tujuan penelitian : (1) mendeskripsikan perbedaan hasil belajar kognitif (2) mendeskripsikan seberapa tinggi pengaruh (3) mendeskripsikan respon siswa. Penelitian ini kuantitatif eksperimen. Metode penelitian ini eksperimen semu. Populasi penelitian seluruh siswa kelas III berjumlah 50. teknik *total sampling* digunakan dalam pengambilan sampel. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Alat tes yang digunakan dalam penelitian adalah tes hasil belajar berupa uraian dengan jumlah 6 butir soal. Alat non tes berupa angket respon siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t, *effect size* dan presentase respon siswa. penelitian menunjukkan bahwa terdapat : (1) adanya perbedaan pada hasil belajar kognitif dengan $t_{hitung} = 4,558 > t_{tabel} = 2,010$; (2) model pembelajaran Kooperatif tipe STAD berbantuan media interaktif *Quizizz* memberikan pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA sebesar 0,90 (kriteria tinggi).; (3) Respon siswa positif dengan presentase sebesar 84% kategori sangat baik.

Kata Kunci: kooperatif tipe STAD; *Quizizz*; hasil belajar kognitif IPA; sumber energi

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman menandakan bahwa sains dan juga teknologi berbagai aspek seperti bisnis, pemerintahan, budaya, kehidupan masyarakat dan dunia pendidikan terus berkembang dengan cepat. Hal tersebut menjadi indikasi bagi kemampuan negara dalam menyesuaikan kehidupan pada pertumbuhan dan perkembangan sains dan juga teknologi saat ini. Menyesuaikan kehidupan pada perkembangan sains dan juga teknologi diawali dengan mempersiapkan manusia yang berkualitas. Dalam mempersiapkan manusia yang berkualitas dapat dilakukan melalui sebuah proses pendidikan yang baik (Rokhanah dkk., 2021). pendidikan

memegang peranan yang sangat penting meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Negara Indonesia telah berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan sejak lama. Upaya nyata pemerintahan dalam meningkatkan kualitas pendidikan yaitu memperbaiki silabus yang dilaksanakan dalam kurun waktu tertentu, pengadaan bahan pembelajaran, meningkatkan kualitas guru dan memberikan kesempatan belajar (Kemendikbud, 2014). Dalam hal ini langkah awal yang dapat dilakukan pemerintah adalah meningkatkan proses Sekolah Dasar.

Pendidikan dasar adalah bagian dari subordinasi atau pendidikan paling bawah.

Sebagaimana diketahui pula, pendidikan di Sekolah Dasar merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan nasional. Pendidikan dasar merupakan pendidikan yang terdiri dari enam tahun di Sekolah Dasar dan tiga tahun di Sekolah Menengah Pertama atau satuan dari pendidikan yang sejenis (Taufiq, 2014). Sekolah Dasar merupakan tempat, langkah dan upaya pertama yang dilakukan untuk membawa perubahan pada mutu pendidikan yang lebih baik, karena siswa Sekolah Dasar mempelajari sesuatu yang dasar/belum pernah diketahuinya (Taufiq, 2014). Sehingga jika pembelajaran yang diberikan pada Sekolah Dasar ini sudah salah maka ini akan berakibat pada pendidikan selanjutnya yang tidak sejalan dengan apa yang telah diberikan sebelumnya dan ini akan membuat mutu pendidikan tidak mengalami perubahan yang lebih baik.

Mewujudkan pendidikan yang baik, membutuhkan kreativitas dan inovasi dari para guru dalam persiapan dan perencanaan dalam pembelajaran. Guru diharapkan membantu siswa menyelesaikan masalah guna mencapai tujuan pendidikan nasional yang diinginkan (Supriadi, 2018). Sekolah dasar diselenggarakan untuk tujuan dalam mengembangkan sikap dan memberikan dasar ilmu pengetahuan serta keterampilan yang dibutuhkan seseorang dalam kehidupan di masyarakat. Hal tersebut dapat dilakukan dan dimulai di dalam pembelajaran IPA.

IPA dalam Kurikulum 2013 merupakan mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam pembelajaran pada seluruh aspek tingkat kemampuan siswa (Setyowati dkk., 2021). Ilmu Pengetahuan Alam di SD dapat dijadikan sebagai sarana bagi siswa untuk mengenal dirinya dan alam sekitar, serta peluang pengembangan untuk

menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung yang menitik beratkan pada proses, terjadi ketika pembelajaran IPA dapat meningkatkan proses berfikir melalui kegiatan yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai (Dapiha, 2019; Tembang dkk., 2019). Untuk itu dalam proses pembelajaran IPA harus mengutamakan pengalaman belajar secara langsung pada siswa.

Pengalaman belajar secara langsung, dapat diwujudkan dengan pembelajaran ideal bagi siswa, yaitu dengan adanya perubahan dalam pembelajaran IPA untuk menjadi lebih efektif dan juga kreatif, hal tersebut dapat dilaksanakan dengan guru mengimplementasikan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran IPA (Supriadi, 2018). Pembelajaran ideal, memerlukan guru yang dapat menjadikan siswa berpartisipasi dalam pembelajaran (Adelia dkk., 2024). Model pembelajaran merupakan prosedur yang dipakai selama pembelajaran berlangsung, Jika model pembelajaran yang digunakan di dalam kelas pada proses pembelajaran sudah tepat, maka diharapkan semakin efektifnya pencapaian tujuan pembelajaran. Model yang tepat adalah model pembelajaran yang berpusat kepada siswa, yang dapat dilakukan secara berkelompok, model pembelajaran yang dilakukan dalam berkelompok adalah kooperatif karena melibatkan siswa bekerja sama dalam proses pembelajaran, sehingga model pembelajaran ini dapat menyediakan siswa pengalaman belajar secara langsung. Dalam hal ini untuk melihat keberhasilan dalam pembelajaran IPA Sekolah Dasar dapat dilihat dan dibuktikan dengan adanya hasil belajar.

Hasil belajar adalah prestasi yang dicapai siswa secara akademik melalui tes dan penugasan,

kesuksesan dalam akademik tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tercantum pada ijazah, namun sebagai tolak ukur keberhasilan kognitif bisa dilihat dari hasil belajar (Mughtar, 2010). Menurut Djamarah dan Zain (Supardi, 2013), daya serap dan tingkah laku siswa yang terlihat dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan belajar. Hasil belajar yang dimaksud adalah pencapaian hasil belajar didasarkan pada kriteria, Sedangkan menurut Nana Sudjana, menyatakan bahwa bidang kognitif cocok pada hasil belajar intelektual terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau memori, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penalaran. Ranah ini lebih ditekankan pada kemampuan berpikir logis dan rasional. Bagi siswa pembelajaran IPA dalam bidang kognitif adalah cara mereka belajar tentang mempelajari diri sendiri dan lingkungan sekitar, sehingga bermanfaat dikehidupan bermasyarakat (Wulandari dkk., 2021).

Pentingnya hasil belajar yang dicapai siswa, selain sebagai bentuk keberhasilan siswa dalam memahami suatu pembelajaran, ternyata juga bisa digunakan dalam mengetahui bagaimana kondisi kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan pada sekolah apakah sudah sesuai dengan harapan, kemudian hasil belajar dapat digunakan sekolah dalam merencanakan sebuah pengembangan sekolah pada masa depan serta merupakan bahan untuk menetapkan kebijakan dalam upaya meningkatkan sekolah atau pendidikan yang lebih berkualitas (Sumayasa, dkk., 2015).

Hasil belajar siswa terkadang berkaitan dengan masalah yang dialami siswa disekolah. Banyak masalah yang dapat mempengaruhi hasil belajar menjadi baik atau buruk, diantaranya yaitu, siswa yang belajar sendiri yang menyebabkan kurang efektif, terkadang siswa

yang tidak memiliki semangat untuk belajar, siswa yang biasanya tidak mengikuti atau berpartisipasi dengan aktif di dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran yang diberikan tidak dipahami siswa. Pembelajaran yang diberikan harus menyenangkan dan juga dilaksanakan secara aktif, agar mendorong kreativitas dan semangat siswa untuk berpartisipasi dengan aktif pada proses pembelajaran, hal tersebut dilakukan agar mencapai hasil yang maksimal (Alfajri dkk., 2019: 249).

Setelah melakukan prariset 7 November 2023, didapatkanlah hasil jika terdapat siswa yang hasil belajar kognitifnya masih rendah, yang mana siswa mengalami kesulitan dalam belajar dan terdapat beberapa dari siswa yang masih belum memahami materi pembelajaran. Kriteria Ketuntasan Minimal dalam mata pelajaran IPA yaitu 65. Sesuai dengan hasil prariset pada pembelajaran IPA semester 1 kelas III tahun ajaran 2023/2024, diperoleh data hanya 7 dari 25 siswa kelas III SDN 3 Singkawang yang hasil nilai rata-rata di atas KKM, dengan nilai rata-rata 48,8%. Berdasarkan data diketahui 18 siswa nilainya tidak mencapai KKM. Ini berarti hasil belajar kognitif siswa masih rendah dalam pembelajaran IPA.

Menurut informasi dari guru kelas III SD diperoleh bahwa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran IPA, masih menerapkan model pembelajaran langsung, yaitu pembelajaran yang menekankan pada ceramah serta tanya jawab saja. Kegiatan belajar mengajar lebih banyak menerangkan sehingga siswa kurang berperan aktif pada proses pembelajaran. Hal ini mengarah pada hasil belajar kognitif IPA siswa menjadi rendah. Selain itu, di dalam proses pembelajaran kurang memanfaatkan media pembelajaran, terlebih lagi media yang menggunakan teknologi.

Media pembelajaran yang biasa diberikan pada siswa juga kurang menarik perhatian mereka.

Respon siswa terhadap proses pembelajaran yang berlangsung juga tidak begitu responsif, akibatnya siswa enggan menanggapi guru pada kegiatan belajar mengajar dan pada akhirnya menimbulkan adanya kesulitan memahami materi IPA. Saat pembelajaran IPA siswa lebih sering berbicara atau bermain sama teman nya dan lebih asik sendiri, sehingga siswa tidak begitu memperhatikan guru saat menjelaskan materi. Tetapi jika siswa diberikan model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, siswa cenderung lebih mendengarkan, aktif dan memperhatikan penjelasan dari guru karena masing-masing kelompok diberikan arahan untuk sesama anggotanya selalu menjaga ketertiban, sehingga cenderung hasil belajarnya lebih baik dari model pembelajaran sebelumnya. Dikarenakan model pembelajaran ini banyak memakan waktu sehingga jarang sekali digunakan pada pembelajaran sehari-hari terlebih lagi dalam pembelajaran IPA.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran IPA, Jika dilaksanakan benar dan juga efektif, hasil pembelajaran menjadi tercapai dengan maksimum. Bentuk pembelajaran ini dapat diterapkan pada pembelajaran IPA yaitu menggunakan pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin, kooperatif merupakan kegiatan belajar mengajar menggunakan kelompok kecil beranggotakan 4 sampai 6 orang bersifat heterogen, sehingga mereka akan bekerja sama dalam belajar dengan kolaboratif (Isjoni, 2012: 12). Dari pendapat di atas, menggunakan pembelajaran tersebut akan membuat mereka berusaha untuk saling bekerja serta membantu dalam menyelesaikan masalah.

Bentuk kooperatif memiliki efek positif pada kinerja, hubungan dan komunikasi antara siswa untuk memberikan peningkatan hasil dan prestasi belajar (Isjoni, 2012: 13). Melalui pembelajaran yang berpusat pada siswa, akan membuat mereka memiliki kesempatan untuk memperluas pengetahuannya sehingga interpretasi yang diperoleh menjadi dalam dan pada akhirnya bisa memperbaiki kualitas pendidikan (Kodir, 2018: 106). Pembelajaran yang berpusat kepada siswa akan bermanfaat bagi mereka untuk berpartisipasi aktif pada kegiatan belajar mengajar sehingga tugas guru hanyalah mengelola pelaksanaan pembelajaran.

Dari hasil belajar yang rendah, maka penulis memutuskan model kooperatif tipe STAD inilah yang tepat mempengaruhi hasil belajar kognitif IPA siswa kelas III. Menurut Isjoni (2012:16), kooperatif tipe STAD disukai oleh pendidik karena berorientasi pada siswa, dan bisa memberikan jalan keluar pada masalah. Masalah tersebut meliputi aktivitas siswa dan individualitas yang dimiliki siswa yang berbeda beda.

STAD adalah sebuah pengembangan pembelajaran dari Slavin, berorientasi dalam aktivitas dan hubungan mendorong serta membantu untuk memahami materi pembelajaran agar mencapai hasil yang baik (Isjoni, 2012: 51). Penerapan kooperatif tipe STAD akan lebih baik jika berkolaborasi dengan media yang sesuai agar siswa lebih antusias dan memaksimalkan kegiatan belajar mengajar. Menurut Kustandi dan Darmawan (2020:6), media adalah sebuah benda ataupun barang dalam membantu prestasi belajar serta tujuan yang akan dicapai, karena dapat meningkatkan penyampaian pesan saat belajar. Jika kegiatan belajar mengajar berkolaborasi dengan media, akan mempermudah mereka memahami materi dan membuat ketertarikan

pembelajaran. Media dibuat dengan mengedepankan berbagai aspek seperti tujuan, materi dan kemudahan mendapatkannya (Febriyantini dkk., 2023). Media yang cocok dan tepat digunakan untuk berkolaborasi dengan model pembelajaran tersebut yaitu media yang menggunakan teknologi.

Media yang menggunakan teknologi dan dapat digunakan pada pembelajaran adalah *Quizizz*. *Quizizz* merupakan media berbasis teknologi bersifat naratif dan juga fleksibel dalam menyampaikan materi, serta dapat digunakan untuk penilaian setelah pembelajaran yang dilakukan dengan menyenangkan dan menginspirasi (Salsabila dkk., 2020: 165). Media pembelajaran ini dapat digunakan di ponsel ataupun komputer siswa, sehingga dapat memberikan pengaruh dalam perhatian siswa pada saat belajar. Mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan bantuan media seperti *Quizizz* tentunya memudahkan pekerjaan guru terutama pada pembuatan kuis sendiri. *Quizizz* juga memiliki fitur presentasi yang memudahkan guru dalam menyajikan materinya.

Pembelajaran STAD dengan berbantuan *Quizizz* diharapkan dapat mempengaruhi siswa pada hasil belajarnya. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian Kusumawardani dkk. (2018) memaparkan pengimplementasian STAD dengan bantuan media poster sangatlah efektif dalam hasil belajar. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Nugroho & Shodikin (2018) menunjukkan hasil jika pengimplementasian pembelajaran dengan model kooperatif tipe STAD dengan bantuan media komik efektif untuk ketuntasan pembelajaran, aktivitas, serta respon siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas inilah yang membuat peneliti terdorong

melakukan sebuah penelitian tentang pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD berbantuan media interaktif *Quizizz* terhadap hasil belajar terutama ranah kognitif IPA siswa kelas III SD. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan perbedaan hasil belajar ranah kognitif antar kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan bantuan media interaktif *Quizizz* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung; (2) mendeskripsikan seberapa tinggi pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan bantuan media interaktif *Quizizz* terhadap hasil belajar ranah kognitif IPA siswa kelas III SD; (3) mendeskripsikan respon siswa kelas III SD setelah diterapkan pembelajaran model kooperatif tipe STAD dengan bantuan media interaktif *Quizizz*.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan perbedaan hasil belajar ranah kognitif antar kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan bantuan media interaktif *Quizizz* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung; (2) mendeskripsikan seberapa tinggi pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan bantuan media interaktif *Quizizz* terhadap hasil belajar ranah kognitif IPA siswa kelas III SD; (3) mendeskripsikan respon siswa kelas III SD setelah diterapkan pembelajaran dengan model kooperatif tipe STAD dengan bantuan media interaktif *Quizizz*. Penelitian ini kuantitatif eksperimen. Metode penelitian ini adalah eksperimen semu. Populasi penelitian seluruh siswa kelas III berjumlah 50. teknik *total sampling* digunakan dalam pengambilan sampel. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik

tes dan teknik non tes. Alat tes yang digunakan dalam penelitian adalah tes hasil belajar berupa uraian dengan jumlah 6 butir soal pada materi sumber energi. Alat non tes berupa angket respon siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t, *effect size* dan presentase respon siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan melihat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan bantuan media interaktif *Quizizz* pada hasil belajar ranah kognitif IPA siswa kelas III SD. Setelah melakukan penelitian, peneliti sudah memiliki data nilai post-test siswa. Setelah itu data dioalah agar mendapatkan jawaban berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini. Adapun data dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

A. Hasil Penelitian

1. Perbedaan hasil belajar kognitif

Untuk mengetahui apakah adanya perbedaan pada hasil belajar ranah kognitif digunakan rumus uji t dua sampel. Adapun perhitungannya sebagai berikut :

a. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat data berdistribusi normal atau tidak. Hasil analisis pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1
Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data

| Statistika | Kelas Eksperimen |
|-----------------------------|------------------|
| χ^2_{hitung} | 5,950 |
| Jumlah siswa (n) | 25 |
| Taraf kesukaran(α) | 5% |
| χ^2_{tabel} | 7,814 |
| Keputusan | H_a diterima |
| Kesimpulan | Normal |

Dari Tabel 1, didapatkan jika χ^2_{hitung} yaitu 5,950 dan data χ^2_{tabel} adalah 7,814. Karena $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ maka dapat diketahui jika kelas eksperimen berdistribusi normal. Selanjutnya menentukan homogenitas data menggunakan rumus f.

b. Uji homogenitas

Setelah data yang didapatkan berdistribusi normal, selanjutnya melakukan uji homogenitas dengan rumus f. Adapun hasil dari perhitungan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2
Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

| Statistika | Kelas Eksperimen |
|------------------------------|------------------|
| | <i>Post-test</i> |
| Varians (s^2) | 253,49 |
| f_{hitung} | 1,169 |
| Jumlah siswa (n) | 25 |
| Taraf kesukaran (α) | 5% |
| f_{tabel} | 1,983 |
| Keputusan | H_a diterima |
| Kesimpulan | Homogen |

Berdasarkan Tabel 2, diketahui varian kelas eksperimen yaitu 253,49 lebih kecil dari varian kelas kontrol yaitu 296,50 dengan f_{hitung} sebesar 1,169 dari f_{tabel} sebesar 1,983 dengan $\alpha = 5\%$ atau 0,05 dan dk pembilang 25 dan dk penyebut 25 diperoleh $f_{hitung} < f_{tabel}$ 1,983. Karena $f_{hitung} < f_{tabel}$ yaitu 1,169 < 1,983 sehingga varian yang diperoleh sama atau homogen. Karena data berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan uji t dua sampel untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif siswa.

c. Hipotesis menggunakan Uji t dua sampel Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas yang berdistribusi normal dan varians yang sama. Selanjutnya dilakukanlah uji hopotesis untuk menguji dari kesamaan rata-rata kedua kelas menggunakan uji t dua sampel. Adapun hasil dari perhitungan uji t dua sampel ini dapat dilihat di Tabel 3.

Tabel 3

Hasil Perhitungan Uji T Dua Sampel

| Kelompok | Dk | α | t_{hitung} | t_{tabel} | Keputusan |
|------------------|----|----------|--------------|-------------|-------------------|
| Kelas Eksperimen | 50 | 5% | 4,558 | 2,010 | H_a Diterima |

Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa t_{hitung} yaitu 4,558 dan t_{tabel} yaitu 2,010 diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,558 > 2,010$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif siswa.

2. Tinggi Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Interaktif *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif IPA Siswa

Setelah dilakukan uji t, selanjutnya untuk mengetahui seberapa tinggi pengaruh, maka digunakanlah rumus Effect Size (ES). Hasil dari uji Effect Size disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4
Rekapitulasi Hasil Uji Effect Size

| Statistika | Kelas | |
|-------------------|------------|---------|
| | Eksperimen | Kontrol |
| Nilai Rata-rata | 75,92 | 60,80 |
| Standar Devisiasi | 15,60 | 16,87 |
| ES | 0,90 | |
| Kriteria | Tinggi | |

Berdasarkan kriteria *Effect Size* maka terdapat pengaruh yang tinggi sebesar 0,90 sehingga mendapatkan kategori tinggi dengan rentang $ES > 0,8$.

3. Respon siswa

Adapun hasil dari persentase angket respon siswa yang sesuai dengan indikator penilaian disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5
Angket Respon Siswa

| No | Indikator | Presentase | Kriteria |
|-----------|--------------|------------|-------------|
| 1 | Relevansi | 95% | Sangat Baik |
| 2 | Perhatian | 86% | Sangat Baik |
| 3 | Kepuasan | 79% | Sangat Baik |
| 4 | Percaya Diri | 74% | Baik |
| Rata-rata | | 84% | Sangat Baik |

Berdasarkan tabel 4.6 menunjukkan hasil perhitungan presentase respon siswa positif. Rata-rata hasil rekapitulasi presentase respon siswa mencapai 84% dengan kategori sangat baik.

B. Pembahasan

Setelah proses hasil penelitian, selanjutnya dilakukan pembahasan:

1. Perbedaan Hasil Belajar Kognitif

Penelitian ini dilakukan di SDN 3 Singkawang terdiri dari 2 kelas yaitu eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas IIIA 25 siswa, sedangkan kelas kontrol adalah kelas IIIB 25 siswa.

Setelah melakukan penelitian, selanjutnya yaitu membagikan instrumen tes berupa soal post-test pada siswa agar dapat melihat pengaruh, tinggi pengaruh dan respon siswa. Berdasarkan hasil dari perhitungan data didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga terdapat perbedaan hasil belajar kognitif. Adanya perbedaan disebabkan oleh perbedaan perlakuan antara dua kelas tersebut.

Pada kelas eksperimen diberikan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan bantuan media interaktif *Quizizz*, kegiatan tersebut bisa disebut dengan bekerja dalam sebuah kelompok, yang memungkinkan siswa untuk tidak ragu dan memiliki lebih banyak kesempatan bertanya kepada rekan kelompoknya. Dalam menciptakan suasana pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media interaktif *Quizizz* tentunya harus mengikuti langkah-langkah yang ada. Sejalan dengan pernyataan Isjoni (2012:51) yang mengemukakan bahwa kooperatif tipe STAD adalah pembelajaran yang menitikberatkan aktivitas serta hubungan untuk saling memotivasi dan membantu memahami pembelajaran.

Penelitian dari Marheni, dkk. (2020) hasil penelitiannya membuktikan jika terdapat pengaruh yang lebih baik dari kelas eksperimen daripada kelas kontrol pada hasil pembelajaran IPA. Model pembelajaran STAD digunakan dengan bantuan media interaktif yang bernama *Quizizz*. *Quizizz* membantu siswa memahami

sesuatu dengan menyenangkan karena terdapat berbagai fitur didalamnya, sehingga tidak menimbulkan kebosanan saat memakainya. Aplikasi *Quizizz* ini digunakan pada saat guru memberikan evaluasi pembelajaran maupun memberikan sebuah kuis untuk mengetes siswa dalam pembelajaran dengan cara menyenangkan dan interaktif, sehingga memberikan pengaruh terhadap pembelajaran.

2. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe

STAD dengan bantuan Media Interaktif *Quizizz* Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh effect size sebesar 0,90 yang termasuk kriteria tinggi. Sehingga dapat diketahui jika pengaruhnya berada pada kriteria tinggi. Hasil perhitungan dengan rumus *effect size* termasuk dalam kriteria tinggi karena pada kelas eksperimen diberikan adanya perlakuan. Hal tersebut diperkuat penelitian oleh Ningsih (2022) menunjukkan ada pengaruh model pembelajaran kooperatif STAD dengan berbantuan Media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Kemudian penelitian oleh Riny & Safrul (2022) menjelaskan bahwa ada pengaruh yang cukup besar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar kognitif.

3. Respon siswa

Angket respon diberikan setelah kegiatan pembelajaran selesai, yang semata-mata digunakan untuk melihat minat siswa selama kegiatan belajar mengajar. Sejalan dengan pernyataan oleh Aisyah dkk. (2016) bahwa respon siswa merupakan reaksi siswa selama pembelajaran berlangsung. Angket respon siswa pada penelitian ini berjumlah 16 item yang berbentuk *checklist*. Angket respon siswa disebarkan sesuai 4 indikator yaitu, terdiri dari relevansi, perhatian, kepuasan dan percaya diri.

Respon siswa yang didapatkan positif karena berada pada kriteria sangat baik.

Dari hasil perhitungan angket respon siswa diketahui indikator relevansi presentasinya sebesar 95% kriteria sangat baik. Dari persentase yang didapatkan, membuktikan bahwa model pembelajaran dengan bantuan media dapat bermanfaat untuk siswa. Manfaat ini dibuktikan dengan berkembangnya keterampilan siswa.

Indikator yang menunjukkan perhatian memperoleh presentase sebesar 86% berada pada kriteria sangat baik. Dari presentase pada indikator ini ditunjukkan oleh antusias siswa selama pembelajaran seperti lebih termotivasi dalam belajar. Hal ini dibuktikan dengan fokusnya siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

Pernyataan yang menunjukkan Indikator kepuasan siswa memperoleh presentase sebesar 79% dengan kriteria sangat baik. Besarnya presentase ini dibuktikan dengan efektifnya pembelajaran. Selama pembelajaran pada kegiatan penyelesaian masalah hampir seluruh siswa berpartisipasi di dalamnya. Sehingga siswa menjadi termotivasi dalam menentukan model pemecahan masalah.

Pernyataan yang menunjukkan indikator percaya diri selama belajar memperoleh presentase sebesar 74% dengan kriteria baik. Besarnya presentase ini dilihat dari keaktifan siswa selama diskusi kelompok. Melalui kegiatan tersebut siswa bebas berpendapat saling bertukar pikiran/ide untuk menyelesaikan permasalahan. Sehingga menciptakan kepercayaan diri pada setiap siswa dalam menentukan strategi pemecahan masalah.

Berdasarkan keseluruhan hasil perhitungan indikator angket respon siswa yang telah diperoleh dengan persentase rata-rata 84%

terletak pada kategori sangat baik. Menurut Hanim (2011: 1) menyatakan bahwa respon siswa dalam kegiatan pembelajaran efektif dan juga kondusif itu dapat terwujud. Hal ini menunjukkan bahwa respon siswa positif setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan bantuan media interaktif *Quizizz*. Demikian model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media interaktif *Quizizz* ini dapat membuat suatu pembelajaran yang berpusat pada siswa dalam hasil belajar ranah kognitif IPA.

SIMPULAN

Secara umum disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan bantuan media interaktif *Quizizz* terhadap hasil belajar ranah kognitif IPA siswa kelas III SD. secara khusus disimpulkan bahwa: (1) adanya perbedaan pada hasil belajar ranah kognitif dengan $t_{hitung} = 4,558 > t_{tabel} = 2,010$; (2) model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media interaktif *Quizizz* memberikan pengaruh tinggi terhadap hasil belajar ranah kognitif IPA siswa sebesar 0,90 (kriteria tinggi).; (3) Respon siswa positif dengan presentase sebesar 84% dengan kategori sangat baik.

REFERENSI

- Adelia, V., Basith, A., Utama, E. G., Murdani, E., & Mursidi, A. (2024). Pengaruh Strategi Pembelajaran Everyone Is A Teacher Here Terhadap Kepercayaan Diri Siswa SD Dalam Pembelajaran IPA. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 9(1), 1-6.
- Aisyah., Panjaitan, R.G.P. dan Marlina, R.(2016). Respon Siswa Terhadap MediaE- Comic Bilingual Sub Materi Bagian-Bagian Darah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 5 (3): 1-12

- Alfajri, M., E. Edidas, dan T. Thamrin. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Terhadap Hasil Belajar Menerapkan Dasar-Dasar Kelistrikan. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)* 7(3):249. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i3.105688>
- Dapiha, D. D. (2019). Penerapan Metode Demonstrasi dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas IV SDN 11 Ujan Mas. *JPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(1), 22-27. <https://doi.org/10.33369/pgsd.12.1.22-27>
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). Strategi belajar mengajar. Palangkaraya: Akasia.
- Febriyantini, F., Utama, E. G., & Mariana, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Etnosains pada Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan*, 32(3), 411-420.
- Hanim, S. (2011). "Respon Siswa dalam Kegiatan Belajar mengajar ". <http://id.shvoong.com/socialsciences/education/2143438-respon-siswadalam-kegiatanbelajar/>. Diakses 20 Desember 2013.
- Isjoni, H. (2012). *Cooperative Learning efektifitas pembelajaran kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.(2014). Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan (Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan di Indonesia, Implementasi, dan Kisah Sukses. Kemendikbud
- Kodir, A. (2018). *Manajemen Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013 Pembelajaran Berpusat Pada Siswa*. Bandung: Pustaka Setia.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Kusumawardani, N., Siswanto, J., & Purnamasari, V. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media poster terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2), 170-174.
- Marheni, N. K., Jampel, I. N., & Suwatra, I. I. W. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (STAD) Terhadap Sikap Sosial dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 351-361.
- Muchtar, H. (2010). Penerapan penilaian autentik dalam upaya peningkatan mutu pendidikan. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 14(9), 68-76.
- Ningsih, E. M. (2022). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Stad Berbantuan Media Lks Dan Quiziiz Serta Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Di Kecamatan Bumiaji Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 1(3), 177-200.
- Nugroho, S., & Shodikin, A. (2018). Efektivitas Pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) Berbantuan Komik pada Siswa SD. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 22-32.
- Nuramanah, S. A., Iwan, C. D., & Selamat, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Bestari. *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17 (1), 117.
- Riny, M., & Safrul, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran STAD Menggunakan Powerpoint Interaktif terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8666-8674
- Rokhanah, N., Widowati, A., & Sutanto, E. H. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3173-3180.

- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Asih, I. N., & Salsabilah, D. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172.
- Setyowati, R., Sumarli, S., & Nurdiah, N. (2021). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 3 Singkawang. *Journal of Educational Review and Research*, 4(2), 123-128.
- Sumayasa, I. N., Marhaeni, M. P. A. N., & Dantes, N. (2015). Pengaruh Implementasi pendekatan saintifik terhadap motivasi belajar dan hasil belajar bahasa indonesia pada siswa kelas VI di Sekolah Dasar Se Gugus VI Kecamatan Abang, Karangasem (Doctoral dissertation, Ganesha University Of Education)
- Supriadi, D. (2018). Implementasi manajemen inovasi dan kreatifitas guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran. *Indonesian journal of Education Management & Administration Review*, 1(2), 125-132
- Taufiq, A (2014). Hakikat Pendidikan di Sekolah Dasar. *Pendidikan Anak Di SD*, 1(1), 1-37
- Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., & Sumarli, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(2), 283-290.