

# **PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD DENGAN MEMANFAATKAN EVALUASI APLIKASI KAHOOT PADA HASIL BELAJAR SISWA KELAS X IPA SMA NEGERI 1 BUKITTINGGI**

**Rosmalina Diana<sup>1)</sup>, Wince Hendri<sup>2)</sup>, Gusmaweti<sup>2)</sup>**

**<sup>1)</sup>Mahasiswa Pendidikan Biologi, Universitas Bung Hatta**

Email: [rosmalinadiana811@gmail.com](mailto:rosmalinadiana811@gmail.com)

**<sup>2)</sup>Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta**

Email: [hendri\\_wince@yahoo.com](mailto:hendri_wince@yahoo.com)

**<sup>2)</sup>Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta**

Email: [gusmaweti1960@gmail.com](mailto:gusmaweti1960@gmail.com)

## **PENDAHULUAN**

Menurut Sistem Pendidikan yang diatur di dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun yang berbunyi :”Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Model pembelajaran STAD beranggotakan 4-5 orang/kelompok berasal dari anggota heterogen terdiri laki-laki dan perempuan serta berbagai tingkat kemampuan dengan kategori tinggi, sedang, dan rendah. Jadi model pembelajaran, kooperatif tipe STAD, dapat digunakan sebagai salah satu model pembelajaran yang berguna untuk menumbuhkan kembangkan kemampuan kerjasama, kreatif, berpikir kritis juga kemampuan untuk membantu teman serta merupakan pembelajaran kooperatif sangat sederhana.

[1]

Adapun aplikasi Kahoot adalah suatu aplikasi game dengan dua alamat website yang berbeda yaitu <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk pembelajar.

Mengutip dari Official Website Kahoot (2017) dalam Ningrum (2018:24), “*Kahoots are best played in a group setting, for example, a classroom. Players answer the question on their own devices, while games are displayed on a shared screen to unite the lesson. It creates a ‘camfire moment’ encouraging players to look up and celebrate together. Besides creating your own kahoots, you can search among millions of existing games.*” [2]

Kahoot memiliki empat fitur yaitu: game, kuis, diskusi dan survey. Untuk game, terdapat pilihan membuat jenis pertanyaan, dan menentukan jawaban

yang paling tepat serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya, jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta diminta memilih warna/gambar yang mewakili jawaban.

Peneliti ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe STAD kelas X IPA SMA Negeri 1 Bukittinggi, dan untuk melihat manfaat aplikasi kahoot pada hasil belajar siswa kelas X IPA SMA Negeri 1 Bukittinggi.

## **METODE**

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Bukittinggi. Subjek pada penelitian yaitu siswa kelas X IPA SMA Negeri 1 Bukittinggi. Jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian eksperimen. Rancangan penelitian yaitu *Randomized Post-Test-Only Control Design*. Pada rancangan ini terdiri kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas X IPA SMA Negeri 1 Bukittinggi pada tahun pelajaran 2019/2020 sebanyak 9 kelas dengan jumlah total anggota yaitu 316 siswa. Teknik pengambilan sampel berupa *purposive sampling*, yaitu dengan jumlah 33 siswa pada kelas eksperimen dan 32 siswa pada kelas kontrol.

Variabel yang digunakan terdiri dari : 1)Variabel bebas berupa penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe STAD, 2)Variabel terikat yaitu didapatkan dari hasil belajar siswa pada matapelajaran biologi kelas X IPA SMA Negeri 1 Bukittinggi.

Data penelitian yang digunakan yaitu 1) Data primer : data dari tes hasil belajar siswa kelas X IPA SMA Negeri 1 Bukittinggi, 2) Data sekunder : data yang didapatkan dari guru matapelajaran biologi kelas X IPA SMA Negeri 1 Bukittinggi, 3) Sumber data :

siswa kelas X IPA 9 dan kelas X IPA SMA Negeri 1 Bukittinggi.

### Prosedur Penelitian

Ada 3 prosedur penelitian yaitu : 1) Tahap persiapan; 2) Tahap pelaksanaan; 3) Tahap evaluasi.

### Teknik Analisis Data

Pada teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Tetapi, sebelum melakukan uji tersebut penulis melakukan uji validitas, uji realibilitas, uji indeks kesukaran, dan uji daya beda berupa tes soal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMA N 1 Bukittinggi, diperoleh hasil belajar siswa sebagai berikut. Setelah dilaksanakannya soal uji coba dengan beberapa uji tes tersebut, maka dari 50 butir soal uji coba penulis mengambil 20 butir soal yang memiliki kriteria baik sebagai pengambilan data tes hasil belajar.

### Aspek Kognitif

Data hasil belajar siswa sebagai berikut :

| Descriptive Statistics |    |         |         |       |                |
|------------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
|                        | N  | Minimum | Maximum | Mean  | Std. Deviation |
| Posttest Eksperimen    | 33 | 85      | 100     | 92.12 | 5.005          |
| Posttest Kontrol       | 32 | 45      | 100     | 80.63 | 16.252         |
| Valid N (listwise)     | 32 |         |         |       |                |

Tabel 1. Nilai Rata-rata *post test*, Simpangan Baku, dan Varians Kelas Sampel

Berdasarkan Tabel 1 menyatakan bahwa nilai rata-rata siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen pada saat sebelum dan sesudah di beri perlakuan mengalami peningkatan hasil belajar, pada kelas kontrol di berikan perlakuan hasil belajarnya dengan rata-rata 80,63. Sedangkan pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD hasil belajar siswa meningkat dengan rata-rata 92,12. Hal ini berarti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### 1. Hasil uji normalitas data

Berdasarkan hasil uji normalitas data diperoleh bahwa kedua kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki  $L_o > L_t$  yaitu  $0,1566 > 0,1543$ , Hal ini bahwa data terdistribusi secara tidak normal.

### 2. Hasil uji homogenitas

Berdasarkan hasil uji homogenitas data diperoleh bahwa  $F_{hitung} < F_{Tabel}$  yaitu  $1,82 < 10,54$  yang berarti kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varians yang tidak homogen/heterogen.

## 3. Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil hipotesis digunakan uji-t diperoleh bahwa hasil uji t dengan taraf  $\alpha 0,05$  di dapat  $t_{hitung} = 3,9566$  dan  $t_{tabel} = 1,6695$ . Hal ini berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  yaitu ditolak,  $H_1$  yaitu diterima.

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian yang dilakukan oleh penulis, didapatkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol. Hal ini disebabkan karena adanya pemberian model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD). Hal ini sejalan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Suarta, 2017).[3]

Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar siswa biologi kelas X IPA pada materi Animalia di SMA Negeri 1 Bukittinggi.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Maka penulis dapat mengambil kesimpulan pada penelitian ini yaitu : 1) Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan memanfaatkan evaluasi aplikasi kahoot pada hasil belajar siswa kelas X IPA SMA Negeri 1 Bukittinggi; 2) Penerapan pembelajaran model kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar siswa daripada menggunakan metode konvensional; 3) Manfaat aplikasi kahoot yaitu dapat membantu dalam mempercepat proses penilaian evaluasi siswa.

Dalam penelitian dapat didokumentasikan dalam bentuk video sebagai arsip skripsi.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. Har, "Penerapan Model Pembelajaran STAD dan Metode Demonstrasi dalam Matakuliah Pengetahuan Lingkungan pada Mahasiswa Pendidikan Biologi Application of STAD Learning Model and Demonstration Learning Method in the Course of Environmental Knowledge on Biology Edu," vol. 14, pp. 499–501, 2017.
- [2] V. N. Halaman, "Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan," vol. 9, no. 1, 2018.
- [3] J. P. Jasmani and K. Rekreasi, "e-Journal PJKR Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Vol 8, No 2, Tahun 2017) e-Journal PJKR Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Vol 8, No 2, Tahun 20," vol. 8, no. 2, 2017.