

MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD (*STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION*) BERBANTUAN PERMAINAN ZEEP QUIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SD N 1 MAYONG

Made Sutawan¹, Made Ari Winangun², I Ketut Suparya³

SD Negeri 1 Mayong¹, STAHN Mpu Kuturan², STAHN Mpu Kuturan³

madesutawan87@gmail.com¹, ari.winangun@stahnmpukuturan.ac.id², iketutsuparya@gmail.com³

ABSTRAK

Implementasi model pembelajaran kooperatif jenis STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan permainan *Zeep Quizz* bertujuan untuk memperbaiki hasil belajar IPAS siswa kelas V di SDN 1 Mayong. Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah 20 siswa kelas V Semester II di SDN 1 Mayong. Fokus penelitian ini adalah hasil belajar IPAS siswa kelas V Semester II SDN 1 Mayong. Untuk menilai hasil belajar siswa, data diperoleh melalui tes pilihan ganda, lalu hasil tersebut dianalisis menggunakan metode analisis statistik deskriptif kuantitatif. Dari analisis data yang dilakukan, terlihat bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif jenis STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan permainan *Zeep Quizz* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V di SDN 1 Mayong. Rata-rata hasil belajar pada Pra Siklus yang awalnya hanya 64,50 meningkat menjadi 73,25 pada siklus I. Selanjutnya, pada siklus II, rata-rata hasil belajar naik menjadi 80,25, mencatat peningkatan sebesar 7 persen dari siklus I.

Kata kunci : Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD, Zeep Quizz, Hasil Belajar

STAD (STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION) TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL USING ZEEP QUIZZ GAME TO IMPROVE STUDENTS' SCIENCE LEARNING OUTCOMES IN GRADE V OF SD N 1 MAYONG

ABSTRACT

The implementation of the STAD (Student Teams Achievement Division) cooperative learning model assisted by the Zeep Quizz game aims to improve the science learning outcomes of fifth grade students at SDN 1 Mayong. This study is a Classroom Action Research conducted in two cycles. The subjects involved in this study were 20 fifth grade students in Semester II at SDN 1 Mayong. The focus of this study is the science learning outcomes of fifth grade students in Semester II at SDN 1 Mayong. To assess student learning outcomes, data were obtained through multiple-choice tests, then the results were analyzed using quantitative descriptive statistical analysis methods. From the data analysis carried out, it can be seen that the implementation of the STAD (Student Teams Achievement Division) cooperative learning model assisted by the Zeep Quizz game can improve the science learning outcomes of fifth grade students at SDN 1 Mayong. The average learning outcomes in the Pre-Cycle, which was initially only 64.50, increased to 73.25 in cycle I. Furthermore, in cycle II, the average learning outcomes increased to 80.25, recording an increase of 7 percent from cycle I.

Keywords: *STAD Type Cooperative Learning, Zeep Quizz, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat, pendidik perlu memiliki keunggulan dibandingkan dengan siswa disekolah. Jika pendidik ketinggalan, terutama dalam hal informasi, ada kemungkinan mereka akan diajar oleh siswa mereka sendiri. Hal ini karena siswa memiliki potensi untuk lebih mahir dan cepat dalam mengakses informasi melalui internet. Dengan perkembangan ilmu pengetahuan teknologi saat ini membuat semua orang terkecuali siswa dapat mengakses informasi dengan sangat cepat. Keberadaan *smartphone* di genggam siswa sangat memudahkan untuk mereka mengakses berbagai informasi dengan sangat cepat dan mudah. Tentunya dengan kemudahan informasi yang didapat oleh siswa ini diharapkan siswa tersebut dapat memilih dan mengolah informasi agar dapat berguna bagi mereka kedepan menjadi anak yang memiliki kemampuan bersaing di dunia kerja. Oleh karena itu, pendidik harus selalu berada selangkah di depan dalam mengakses berbagai informasi yang berkembang saat ini.

Penjelasan diatas, sejalan dengan cita-cita pendidikan nasional yaitu untuk mewujudkan mutu sumber daya manusia Indonesia, yaitu manusia religius, berakhlak mulia, memiliki karakter, mandiri, berkembang, kuat, pintar, inovatif, cakap, tertib, memiliki etos kerja, ahli, amanah, efektif, serta sehat lahir dan batin. Suasana pembelajaran yang dapat membangun keyakinan diri dan ranah pendidikan di publik, diupayakan secara berkelanjutan agar munculnya sikap dan tingkah laku yang kreatif serta rasa ingin terus untuk berkembang (UU No.20 Tahun 2003).

Guru sebagai ujung tombak pendidikan di suatu negara tentunya berperan aktif dalam mendukung keberhasilan siswa dalam belajar di sekolah. Kompetensi profesional yang harus dimiliki oleh guru tentunya sangat bermanfaat dalam menjalankan tugas sebagai

pendidik. Sebuah riset yang dilakukan oleh Supriadi (2009) menyatakan bahwa guru yang memiliki kompetensi profesional memiliki dampak yang sangat positif bagi siswa di sekolah baik itu dalam proses pembelajaran maupun tingkat hasil belajar siswa. Dengan demikian kemampuan profesional guru merupakan sesuatu yang penting dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas. Berdasarkan data dan hasil penelitian oleh Rijal (2018:188) menunjukkan terdapat peningkatan mutu pembelajaran oleh guru melalui penerapan model pembelajaran yang efektif akan berdampak terhadap mutu pembelajaran, yang akhirnya mempengaruhi capaian akademik siswa.

Pada saat peneliti melakukan tes hasil belajar ditemukan bahwa hasil belajar siswa kelas V untuk mata pelajaran IPAS di SDN 1 Mayong masih rendah karena 10 dari 20 siswa atau 50% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu 65,00. Observasi pembelajaran IPAS di kelas V menunjukkan bahwa capaian hasil belajar siswa tergolong rendah. Ada beberapa hal yang mungkin menjadi penyebab hasil belajar siswa rendah seperti iklim pembelajaran yang kurang kondusif serta tingkat partisipasi siswa yang terbatas. Siswa cenderung berperan pasif sebagai penerima informasi tanpa interaksi timbal balik yang memadai. Selain itu, keaktifan siswa masih kurang dalam proses pembelajaran turut berkontribusi terhadap hasil belajar yang kurang optimal. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS, salah satunya melalui pemberian kesempatan kepada seluruh siswa untuk terlibat secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran.

Mewujudkan pendidikan berkualitas sebagaimana telah diuraikan sebelumnya merupakan tantangan yang kompleks. Guru yang selama ini melakukan pembelajaran

yang masih berpusat kepada guru harus segera di rubah menjadi berpusat kepada siswa. Pembelajaran kooperatif, sebagai salah satu strategi, melibatkan pembentukan kelompok-kelompok belajar yang berkolaborasi sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran bersama. Model pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran dimana siswa dikelompokkan secara heterogen dan saling bekerjasama dalam kelompoknya untuk memecahkan masalah sehingga tujuan belajar dapat tercapai (Sugianto, 2010). Pembelajaran kooperatif diharapkan dapat memfasilitasi pengembangan kemampuan siswa dalam hal kolaborasi, pengajuan argumentasi, dan diskusi dalam mengatasi persoalan yang dihadapi. Pola interaksi yang terjalin dalam pembelajaran kooperatif diproyeksikan akan memberikan pengaruh positif terhadap perubahan capaian hasil belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe, salah satu diantaranya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Dalam Trianto (2014) menyatakan bahwa STAD (*Student Teams Achievement Division*) mulai disebarkan Robert Slavin bersama kawan-kawannya di Universitas John Hopkins. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) adalah tipe model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari kelompok belajar yang berjumlah antara 4-5 orang siswa. Kelompok belajar tersebut merupakan kelompok yang heterogen baik itu laki-laki dan perempuan, memiliki suku yang berbeda, dan kemampuan akademik siswa ada yang rendah sedang dan tinggi. Kelebihan dari model kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) menurut Aris Shoimin (2014) menyatakan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif akan membuat siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok, selain itu siswa yang memiliki kemampuan kognitif tinggi

akan menjadi tutor sebaya bagi temannya yang memiliki kemampuan kognitif rendah.

Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai inovasi dalam media pembelajaran berbasis digital mulai diterapkan guna meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu pendekatan yang semakin mendapat perhatian adalah gamifikasi, yaitu penggunaan elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Platform seperti *Kahoot!* dan *Quizizz* sudah sering digunakan dalam dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. Menurut Putri dan Juwita (2019), pemanfaatan kuis interaktif berbasis digital dapat meningkatkan fokus serta ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan, sekaligus memberikan umpan balik langsung yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih cepat. Kendati *Kahoot!* dan *Quizizz* telah banyak diterapkan di berbagai institusi pendidikan, eksplorasi lebih lanjut masih diperlukan untuk mengetahui efektivitas platform lain yang memiliki fitur lebih fleksibel, seperti *Zeep Quiz*.

Zeep Quiz adalah platform pembelajaran digital yang dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Platform ini menggunakan format kuis yang menarik, mencakup berbagai mata pelajaran, dan dirancang untuk menguji serta memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan antarmuka yang ramah pengguna dan elemen permainan yang memotivasi, *Zeep Quiz* bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Salah satu fitur utama *Zeep Quiz* adalah kemampuannya untuk memberikan umpan balik langsung kepada pengguna. Setelah menyelesaikan setiap kuis, siswa dapat melihat hasil mereka, mengidentifikasi area di mana mereka perlu meningkatkan kemampuan mereka. Fitur

ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan menyesuaikan kecepatan pembelajaran mereka sendiri. Selain itu, *Zeep Quizz* juga sering kali menyertakan elemen kompetitif, seperti papan peringkat, sehingga siswa menjadi bersemangat untuk bersemangat lagi dalam belajar.

Pada penelitian ini berfokus pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan permainan *Zeep Quizz* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 1 Mayong. Rumusan masalah yaitu bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan permainan *Zeep Quizz* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif guru dalam melaksanakan inovasi pembelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dikelas.

METODE

Jenis penelitian yang dilaksanakan yaitu merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Dantes (2023:134) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah kegiatan reflektif yang dipublikasikan (*a reflective practice, made public*). Meskipun PTK merupakan tindakan reflektif, namun dalam PTK guru berfungsi sebagai peneliti yang mengkaji secara sistematis dan mengikuti kaidah-kaidah penelitian yang tepat. Sedangkan menurut, Arikunto (2010:135) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh pendidik di tempat ia mengajar berfokus pada penyempurnaan proses pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas ini dirancang selama 2 (dua) siklus, dimana setiap siklus terdapat empat fase yaitu fase perencanaan, fase tindakan, fase observasi dan yang terakhir fase refleksi.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode tes untuk mengumpulkan data. Tes merupakan kumpulan dari pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk lisan, bentuk tulisan ataupun dalam bentuk tindakan yang diberikan kepada siswa untuk mendapatkan jawaban sesuai dengan pemahaman mereka setelah mengikuti kegiatan pembelajaran (Nana Sudjana, 1989:35). Menurut Arikunto (2013:67) tes merupakan sebuah alat yang dipakai oleh pendidik untuk memperoleh dan mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Adapun data yang diperlukan dari penelitian ini adalah data tentang hasil belajar siswa.

Sebagai penelitian tindakan kelas, data yang dikumpulkan bersifat komprehensif, mencakup data proses pembelajaran yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan. Pengumpulan data dilakukan melalui berbagai metode, yaitu observasi, studi dokumen, dan wawancara. Analisis data hasil belajar menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Sugiyono (2022:226) menyatakan bahwa analisis deskriptif kuantitatif adalah metode analisis data yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah dikumpulkan tanpa membuat kesimpulan yang bersifat umum atau generalisasi. Data yang diperoleh dari penelitian dianalisis untuk mendapatkan nilai rata-rata siswa, persentase ketuntasan belajar, dan tingkat hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Rata-rata hasil belajar siswa pra siklus yaitu 64,50 sedangkan rata-rata persen yaitu 64,50 %. Hasil belajar siswa pada pra siklus jika dibandingkan dengan PAP skala 5 tergolong rendah (55-64). Pada siklus I peneliti menyiapkan bahan ajar dan penilaian hasil belajar untuk siklus I yang dibuat selama tahap perencanaan. Selama tiga

kali pertemuan selama tahap implementasi, pembelajaran kooperatif STAD digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran, dengan menggunakan permainan *Zeep Quizz*. Tes hasil belajar siklus I diberikan selama pertemuan ketiga setelah pertemuan kedua berakhir. Rata-rata hasil belajar untuk siklus I, sebagaimana ditentukan oleh evaluasi, adalah 73,25, dengan persentase rata-rata 73,25%. Hasil belajar siswa dibandingkan dengan skala PAP lima, dan hasilnya dianggap cukup (65-74).

Modul pengajaran dan penilaian hasil belajar untuk siklus II disusun selama tahap perencanaan. Tiga kali pertemuan pada siklus II digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran selama tahap implementasi. Tes hasil belajar siklus II diberikan pada pertemuan ketiga setelah pertemuan kedua berakhir. Setelah evaluasi, hasil belajar rata-rata untuk siklus II yaitu 80,25, sedangkan persentase rata-rata 80,25%. Kualitas hasil belajar pada siklus II dinilai baik (75-89) jika dibandingkan dengan skala PAP lima.

Data hasil belajar siswa kelas V SD N 1 Mayong setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan permainan *Zeep Quizz* dapat dilihat dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 01. Hasil Penelitian

No	Siklus	Rata-rata	Rata-Rata Persen	Kriteria
1	Pra Siklus	64.50	64.50 %	Rendah
2	Siklus I	73.25	73.25 %	Sedang
3	Siklus II	80.25	80.25 %	Tinggi

Pembahasan

Dari hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan permainan *Zeep Quizz*. Rata-rata hasil belajar pada siklus I sebesar

73,25 sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 80,25.

Selama proses pembelajaran pada siklus I, siswa cenderung belum sepenuhnya aktif dalam mengikuti kegiatan diskusi kelompok. Siswa yang memiliki kemampuan kognitif yang tinggi belum mampu menjadi tutor bagi temannya. Sehingga dapat dikatakan siswa masih belum sepenuhnya memahami pelaksanaan dari model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan permainan *Zeep Quizz*.

Dari hasil siklus I peneliti melanjutkan ke siklus II. Sejumlah upaya dilakukan, termasuk mengatur ulang anggota kelompok penelitian sesuai dengan hasil tes siklus I. Hal ini dilakukan agar anak-anak dengan kemampuan yang sama dapat masuk dalam satu kelompok. Untuk meningkatkan hubungan yang positif dan memastikan tidak ada siswa yang bisu atau tidak aktif, guru harus mendorong siswa untuk melatih keterampilan kooperatif selama diskusi kelompok. Keterampilan ini meliputi pembagian tugas dan saling membantu dalam memahami materi pelajaran.

Selama proses pembelajaran Siklus II, terlihat siswa sudah mulai aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan model STAD berbantuan permainan *Zeep Quizz*. Hal ini terlihat dari antusias siswa dalam berdiskusi kelompok, ekspresi siswa nampak ceria dan saling memberikan pendapat terkait permasalahan yang diberikan oleh guru. Peningkatan hasil belajar nampak jelas terlihat setelah dilakukan tes hasil belajar siswa yang menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus I.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah disampaikan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan

permainan *Zeep Quizz* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 1 Mayong. Hal ini dapat dilihat terjadinya peningkatan rata-rata persentase hasil belajar dari Pra Siklus yang hanya 64,50 % pada kategori rendah menjadi 73,25 % di siklus I berada pada kategori sedang. Pada siklus II menjadi 80,25 berada di kategori tinggi terjadi peningkatan 7 % dari siklus I.

Adapun saran yang dapat disampaikan yaitu untuk siswa dalam mengikuti proses pembelajaran hendaknya lebih aktif lagi dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat memahami materi yang diberikan. Untuk guru diharapkan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan permainan *Zeep Quizz* dapat menjadi salah satu sumber informasi dalam merancang kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif. Pihak sekolah diharapkan selalu mendukung dengan memberikan fasilitas yang lengkap selama proses pembelajaran sehingga guru bisa terus berinovasi dalam pembelajaran di kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik tanpa dukungan penuh dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga besar SD N 1 Mayong yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk melaksanakan penelitian ini. Ucapan terima kasih yang tulus disampaikan kepada kepala sekolah yang telah memberikan izin serta dukungan moril dalam setiap tahapan penelitian. Seluruh dewan guru yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian, memberikan masukan yang konstruktif, serta berbagi pengalaman mengenai metode pembelajaran yang inovatif.

Dukungan tenaga pendidik dalam membimbing serta mendukung proses implementasi Model pembelajaran Kooperatif Tipe

STAD berbantuan permainan *Zeep Quizz* sangat berarti dalam keberhasilan penelitian ini. Tak lupa, penulis juga menyampaikan apresiasi kepada siswa kelas V SD Negeri 1 Mayong yang telah berpartisipasi dengan penuh antusias dalam setiap tahapan pembelajaran berbasis kuis interaktif ini. Semangat dan keterlibatan aktif mereka menjadi faktor kunci dalam keberhasilan penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi (2010). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dantes, Nyoman. (2012). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Andi.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional*.
- Isjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Putri, R. A., & Juwita, R. (2019). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 98–105.
- Rijal. (2018). *Pengembangan Profesionalisme Guru IPS*. *Jurnal IPS*, 15(2), 187-196
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Sudjana, Nana. (1989). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugianto. (2010). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Sugiyono (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sipriadi. (2009). *Pengembangan Profesionalisme Sekolah Dasar*. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, 27-38
- Trianto, 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.