

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) BERBANTUAN MEDIA QUIZIZZ PAPER MODE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Shadrina Afra Khairunnisa^{1*}, D. Wahyudin², dan Srie Mulyani³

¹⁻³ Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia.

* Email: shadrinaak@upi.edu

Abstrak

Salah satu mata pelajaran yang didesain pada kurikulum merdeka adalah dengan menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS. Kurangnya penerapan model pembelajaran dan penggunaan media ajar dalam pembelajaran IPAS terutama pada materi IPS terkadang membuat siswa merasa kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Berdampak pada siswa kurang memahami materi ajar dan hasil belajar yang tidak mencapai kategori tinggi. Tujuan untuk mengetahui pengaruh dan hasil belajar siswa sekolah dasar terutama pada mata pelajaran IPAS dengan fokus IPS melalui model Student Team Achievement Division (STAD) berbantuan media quizizz paper mode. Metode penelitian yang digunakan ialah pre-eksperimen one group pre-test post-test design. Sampel yaitu siswa kelas IV yang terdiri dari 23 orang, dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Instrument pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar. Hasil dari penelitian ini menyatakan adanya perubahan dari nilai rata – rata tertinggi dan terendah pada pretest sebesar 47 menjadi 76,5 pada posttest. Hasil rata – rata N-Gain sebesar 62%. Pada nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,499 atau 49%. Maka dapat disimpulkan bahwa pada model pembelajaran kooperatif student team achievement division (STAD) berbantuan media quizizz paper mode memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar terutama pada mata pelajaran IPAS dengan fokus IPS.

Kata kunci: Student Team Achievement Division, IPAS, Hasil Belajar

Abstract

One of the subjects designed in the independent curriculum is to combine science and social studies subjects into science. The lack of application of learning models and the use of teaching media in science learning, especially in science material, sometimes makes students feel less interested in participating in learning. This has an impact on students not understanding the teaching material and learning outcomes that do not reach the high category. The aim is to determine the influence and learning outcomes of elementary school students, especially in science subjects, with a focus on science through the Student Team Achievement Division (STAD) model assisted by quizizz paper mode media. The research method used is a pre-experiment one group pre-test post-test design. The sample was 23 fourth-grade students, using a saturated sampling technique. The data collection instrument used a learning outcome test. The results of this study stated that there was a change from the highest and lowest average values in the pretest of 47 to 76.5 in the posttest. The average N-Gain result was 62%. The coefficient of determination (R Square) value was 0.499 or 49%. So it can be concluded that the cooperative learning model of student team achievement division (STAD) assisted by quizizz paper mode media has an influence on the learning outcomes of elementary school students, especially in the subject of science with a focus on social studies.

Keywords: Student team Achievement Division, IPAS, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha membawa perubahan dalam meningkatkan kualitas setiap individu untuk memecahkan permasalahan yang muncul dalam kehidupan

manusia. Dijelaskan dalam Undang – Undang No. 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional pada pasal 3 bahwa pendidikan nasional memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta

peradaban bangsa dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan tujuan mengembangkan segala potensi yang dimiliki oleh siswa supaya menjadi manusia beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, kreatif, cakap, berilmu, dan menjadi warga Negara yang demokrasi serta bertanggung jawab. Pendidikan formal yang menjadi langkah awal untuk menuju jenjang pendidikan tinggi adalah pendidikan dasar. Jenjang pendidikan dasar bertujuan untuk membekali siswa akan pengetahuan dasar yang mencakup ilmu pengetahuan, pembentukan sikap dan keterampilan. Dalam jenjang pendidikan yang dilaksanakan pasti terdapat ilmu yang mencakup tentang aspek sosial yang masuk ke dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Pada perubahan kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka desain dari kurikulum merdeka ini adanya mata pelajaran yang disebut dengan IPAS. Suryaningsih et al., (2024) IPAS dapat memuat pembelajaran mengenai kajian alam, lingkungan, geografi, teknologi, sejarah dan kebudayaan yang dijadikan ke dalam satu bentuk pembelajaran. Adanya kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS bisa saja membuat siswa kurang terfokus pada materi ajar yang diberikan dan juga kurang terbiasa dalam pembelajaran tersebut. Merujuk hal tersebut karena pembelajaran IPAS baru diterapkan pada kurikulum merdeka maka guru dan siswa harus beradaptasi untuk memahami dan mengkorelasikan dalam satu mata pelajaran atau satu buku yang sama. Terkait penggabungan tersebut permasalahan lain yang sering terjadi biasanya saat pembelajaran materi IPS (ilmu pengetahuan sosial) yang diduga membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik. Pembelajaran IPS terkadang membuat siswa cepat merasa bosan dan minimnya minat untuk mengikuti pembelajaran dengan baik karena siswa beranggapan bahwa pembelajaran IPS ini membuat jenuh dengan informasi yang

cenderung banyak dan harus diserap oleh siswa. Sehingga fokus mata pelajaran yang akan diteliti adalah ilmu pengetahuan sosial (IPS).

Mata pelajaran IPS di sekolah dasar merupakan sarana dalam mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir dalam menghadapi masalah – masalah sosial dan berperan aktif untuk peka terhadap hal yang berkaitan dengan interaksi sosial di lingkungan sekitarnya. Maka salah satu dampak dari keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar para siswa setelah mengalami proses belajar. Nurrita., (2018) hasil belajar merupakan hasil dari pembelajaran setiap individu yang berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya dan adanya perubahan terhadap individu tersebut. Merujuk dari hal tersebut dikemukakan oleh (Suhelayanti et al., 2023) bahwa proses pembelajaran ini sering ditemukannya siswa yang belum siap untuk memahami dan menerima segala materi yang diberikan oleh guru dimana siswa lebih cenderung kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran hingga menurunnya antusias dalam mengikuti pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar yang kurang mencapai Kriteria Ketuntasan (KKM). Didukung juga dengan hasil pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti pada saat proses pembelajaran berlangsung di UPTD SD Negeri 1 Sukajadi di kelas IV dimana siswa kurang fokus dan antusias mengikuti proses pembelajaran dilihat dari siswa yang kurang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi ajar yang diberikan. Hal ini disebabkan oleh guru yang masih mengedepankan *teacher center* atau pembelajaran yang berfokus hanya pada guru sebagai fasilitator yang memegang kendali penuh dalam proses pembelajaran dengan metode ceramah yang menyebabkan siswa jadi lebih pasif dalam pembelajaran. Siswa juga belum memahami bagaimana cara belajar dengan teman sebagai tutor sebaya atau teman

belajar. Hal ini berpengaruh pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS terutama materi IPS di bab 5 mengenai sejarah dan kekayaan di daerah dengan hasil ulangan harian siswa pada kriteria ketuntasan minimum (KKM) dari bab tersebut rata – rata siswa mendapatkan nilai di bawah 70. Selain penggunaan model pembelajaran yang masih konvensional kurangnya pemahaman guru dalam penggunaan media pembelajaran dan fasilitas yang kurang memadai di sekolah karena keterbatasan perangkat yang memadai dan akses internet dengan hanya beberapa provider saja yang masuk ke dalam lingkungan sekitar sekolah menyebabkan pembelajaran menggunakan media digital belum diterapkan. Selain itu fasilitas perangkat seperti hp, laptop, komputer dan perangkat elektronik lainnya masih terbatas di sekolah. Terkait permasalahan tersebut maka perlu adanya model pembelajaran yang mendukung dalam meningkatkan keaktifan siswa agar proses pembelajaran berlangsung dengan melibatkan siswa lebih aktif dan efektif. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* atau biasa dikenal (STAD).

Huda., (2015) pembelajaran STAD merupakan pembelajaran dengan melibatkan kerja sama antar kelompok yang terdiri dari para anggota tim dikelompokkan secara beragam berdasarkan perbedaan kemampuan, gender, ras, dan etnis dimana siswa akan mempelajari materi secara bersama teman sekelompoknya, kemudian dilakukan uji atau tes secara individual melalui kuis yang telah dibuat oleh guru. Dalam penerapannya diperlukan media pembelajaran yang interaktif untuk mendorong siswa belajar secara aktif. Hal ini juga didukung dengan pemanfaatan media pembelajaran yang diharapkan akan adanya interaksi dan motivasi belajar bagi siswa sesuai kebutuhan pembelajaran. Dengan demikian salah satu

media pembelajaran edukasi yang dapat digunakan yaitu *Quizizz*. Pada platform *Quizizz* terdapat beberapa mode yang bisa dijadikan alternatif dalam pembelajaran salah satunya *Quizizz Paper Mode*. *Quizizz* baru – baru ini mengeluarkan fitur untuk terus melibatkan proses belajar mengajar. Putra., (2023) *Quizizz paper mode* sangat berguna bagi guru untuk melakukan media kuis secara offline serta membantu siswa tanpa smartphone, laptop, dan data internet.

Berdasarkan dari uraian latar belakang dan permasalahan yang ada. Maka, penulis memilih untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif STAD Berbantuan Media *Quizizz Paper Mode* terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan model penelitian eksperimen di UPTD SD Negeri 1 Sukajadi. Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimen dimana tidak memiliki variabel kontrol. Menurut (Sugiyono., 2019) penelitian pre-eksperimen merupakan penelitian yang melibatkan hanya satu kelas eksperimen atau satu kelas yang mendapatkan perlakuan tanpa adanya kelas kontrol. Pada penelitian pre-eksperimen ini menggunakan *one group pretest posttest* yang memberikan perlakuan pada satu kelas. Populasi yang diambil dari penelitian ini adalah 23 siswa kelas IV di UPTD SDN 1 Sukajadi Kab. Purwakarta.

Strategi pengambilan sampel yang akan digunakan selama penelitian ini adalah sampling jenuh. Menurut (E. K. Lestari & Yudhanegara., 2018) sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel maksimal dari penelitian yang terdiri dari jumlah populasi kurang dari 30 orang. Amin et al., (2023) menyatakan bahwa sampel merupakan sebagian

karakter yang dimiliki dari populasi. Sampel penelitian ini adalah seluruh jumlah populasi siswa kelas 4 di salah satu UPTD SDN 1 Sukajadi Kab. Purwakarta. Dalam hal ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar yang akan digunakan untuk menilai hasil belajar siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru pada proses pembelajaran. Tes hasil belajar yang digunakan adalah tes tulis soal *pretest* dan *posttest* yang akan diujikan kepada para siswa dengan bentuk soal pilihan ganda sebanyak lima belas butir soal dengan empat pilihan jawaban. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linier.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pertemuan pertama dari penelitian yang dilaksanakan siswa akan diberikan tes awal berupa *pretest* dengan tujuan untuk mengukur hasil belajar kognitif kelas IV sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif STAD berbantuan media *quizzizz paper mode*.



Gambar 1. Pelaksanaan Tes

Hasil nilai tertinggi dan terendah dari hasil *pretest* yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Pretest Siswa

	Nama	Nilai
Nilai Tertinggi	SFI dan SSH	67
Nilai Terendah	HDA, MII, dan SNJ	27

Pada tabel 1 terdapat hasil rekapitulasi dari hasil *pretest* yang telah dilakukan di kelas IV dan memperoleh nilai tertinggi diraih oleh SFI dan

SSH dengan nilai 67 serta nilai terendah diraih oleh HDA, MII, dan SNJ dengan nilai 27. Setelah melakukan tes awal *pretest*, peneliti memberikan perlakuan atau *treatment* kepada siswa kelas IV dengan menerapkan model STAD berbantuan media *quizzizz paper mode*.

Setelah pelaksanaan tes awal atau *pretest* peneliti melakukan *treatment* yang dilakukan sebanyak 2 pertemuan dengan materi Indonesiaku Kaya Budaya Bab 6 topik A dan topik B. Setiap *treatment* yang diberikan menggunakan tahapan, yakni pengorganisasian siswa, penyampaian materi atau informasi, bekerjasama dalam kelompok serta membimbing kelompok belajar, presentasi kelompok, evaluasi, dan penghargaan atau pemberian reward. *Treatment* yang dilakukan menggunakan model pembelajaran STAD dan berbantuan media *quizzizz paper mode*. Pembelajaran kooperatif tipe STAD pertama kali dikembangkan oleh Robert Slavin bersama rekannya di Universitas John Hopkin. Menurut (Rizal et al., 2021) STAD mengacu pada pembelajaran berkelompok dimana guru akan memberikan informasi kepada murid di setiap minggunya menggunakan presentasi atau teks dan membagi siswa ke dalam kelompok kecil yang berjumlah 4-5 orang baik laki – laki dan perempuan yang berasal dari latar belakang berbeda. Dijelaskan juga oleh (Sutikno, 2019) bahwa pembelajaran STAD yang dikembangkan oleh Robert Slavin merupakan pembelajaran berkelompok dengan sistem setiap anggota kelompok memiliki kemampuan yang berbeda – beda dimana peserta didik mempunyai tanggung jawab secara individu dan kelompok sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah melakukan dua kali pertemuan dan pemberian *treatment* dilanjutkan dengan pelaksanaan tes akhir yaitu pemberian soal *posttest* yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan atau *treatment*.

Quizizz juga merupakan web-tools dengan membuat permainan kuis secara interaktif dan digunakan dalam pembelajaran yang diakses oleh siswa tanpa bertatap muka secara langsung. Menurut (Putra., 2021) pada *quizizz* juga memberikan data dari hasil siswa berupa statistik dan guru dapat melacak berapa peserta dan jawaban yang benar dari para peserta kuis. Quizizz memiliki banyak fitur sebagai penunjang dari sarana pembelajaran, yaitu kuis pilihan ganda, essay benar atau salah dan beberapa tools lainnya.

Quizizz memiliki fitur baru yang dikenal sebagai *quizizz paper mode* yang memberikan pengalaman belajar menggunakan mode offline melalui kertas. Angelina et al., (2023) *Quizizz paper mode* juga memberikan akses kepada siswa dan guru untuk berinteraksi melalui tanya jawab yang ditampilkan pada layar dan memutar kertas barcode yang sudah diberikan. Menurut (Eraristian & Dewi., 2021) *Quizizz mode kertas* atau *quizizz paper mode* merupakan fitur dari *quizizz* yang memungkinkan penilaian pembelajaran lebih menarik tanpa memerlukan perangkat seperti hp, laptop, pc dan perangkat lainnya serta dapat dilakukan secara offline. Proses pembelajaran yang dilakukan merujuk kepada sintaks pembelajaran yang dijelaskan oleh (Rusman., 2018) sebagai Berikut:



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran

1. Pengorganisasian Siswa

Pada tahap ini peneliti membagi siswa ke dalam 5 kelompok dimana terdapat 4 sampai 5 siswa di tiap kelompoknya dengan

pembagian kelompok secara *hetegoren* (campuran). Selanjutnya peneliti mengarahkan siswa untuk duduk sesuai kelompoknya masing-masing.

2. Penyampaian Informasi atau Materi

Pada tahap ini peneliti melakukan proses penyampaian materi dengan mengajukan pertanyaan pemantik dan melakukan sesi tanya jawab bersama siswa. Selanjutnya siswa diminta untuk memperhatikan saat guru menjelaskan materi menggunakan power point dengan materi pertemuan pertama *treatment* menyampaikan materi topik A (keunikan, kebiasaan masyarakat di sekitarku) dan pertemuan kedua *treatment* menyampaikan materi topik B (kekayaan budaya Indonesia) menggunakan power point.

3. Membimbing Kelompok Belajar

Pada tahap ini peneliti membagikan LKPD kepada tiap kelompok dan memberikan arahan untuk pengerjaan LKPD. Pada tahapan ini juga peneliti membantu para siswa yang mengalami kesulitan dalam pengerjaan LKPD tersebut.

4. Presentasi Kelompok

Setelah mengerjakan LKPD siswa secara berkelompok dipersilahkan untuk melakukan presentasi dari hasil diskusinya dan menjelaskan hasil pengerjaan LKPD di depan kelas.

5. Evaluasi

Pada tahapan ini dilakukan evaluasi berupa kuis dengan menggunakan *quizizz paper mode* yang dimana peneliti memberikan arahan terkait langkah penggunaan *quizizz paper mode*. Peneliti membagikan lembar *QR Code* kepada seluruh siswa dan siswa menjawab soal dengan mengangkat kertas *QR Code* sesuai jawaban yang dimiliki oleh siswa. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana

pemahaman dan penyerapan materi siswa dari pembelajaran yang telah diberikan.

6. Penghargaan atau Reward

Setelah melakukan evaluasi siswa akan mendapatkan penghargaan berupa reward yang diberikan oleh peneliti dengan kategori point tertinggi baik akumulasi nilai kelompok atau skor kuis individu.

Pada tahap akhir akan dilaksanakan *posttest* sebagai tes akhir untuk melihat hasil belajar setelah diberikannya perlakuan atau *treatment* yang hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Posttest Siswa

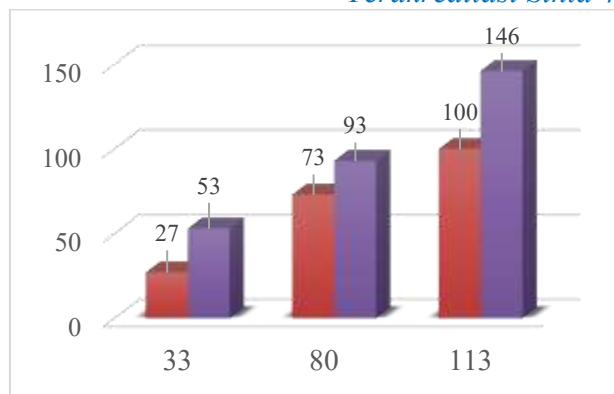
	Nama	Nilai
Nilai Tertinggi	LHH, SFI, dan SSH	93
Nilai Terendah	SNJ	60

Dapat dilihat pada tabel 2 hasil rekapitulasi nilai *posttest* dari nilai tertinggi yang diraih oleh LHH, SFI, dan SSH dengan nilai 93 dan nilai terendah yang diraih oleh SNJ dengan nilai 60. Selanjutnya hasil nilai minimal dan maksimal dari *pretest* dan *posttest* sesuai data yang ada dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Nilai Rata - Rata Pretetst dan Posttest

	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pretest	27	67	47,26	12,174
Posttest	60	93	79,70	8,875

Dari tabel 3 dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan rata – rata nilai terendah dan tertinggi dari *pretest* ke *posttest* sebesar 32,44. Berikut disajikan dalam grafik perbedaan nilai siswa dari hasil *pretest* dan *posttest* beserta rata – rata yang dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 3. Grafik Perbedaan Nilai Siswa

Pada gambar 3 disajikan grafik perbedaan dari nilai siswa pada nilai *pretest* dan *posttest* dimana nilai yang dihasilkan pada *pretest* lebih kecil dibandingkan pada nilai *posttest*. Dari grafik yang disajikan menunjukkan adanya kenaikan nilai pada siswa setelah pemberian *treatment*. Setelah nilai *pretest* dan *posttest* didapatkan dilanjutkan dengan melakukan uji analisis data inferensial untuk melihat seberapa besar pengaruh yang terjadi bila menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Analisis data inferensial ini menggunakan uji regresi linear sederhana menggunakan aplikasi IBM SPSS *statistic versi 25* yang hasilnya disajikan dpada table dibawah ini sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Model Summary			
Model	R	R-Square	Interpretasi (%)
1	0,707 ^a	0,499	49%

Dari hasil uji regresi linear yang disajikan pada tabel 4 hasil nilai korelasi (R) antar variabel yaitu 0,707. Pada nilai R.Square atau koefisien determinasi sebesar 0,499 atau dinyatakan model pembelajaran STAD berbantuan media *quizizz paper mode* berpengaruh sebesar 49%. Selanjutnya nilai sig pada uji regresi disajikan pada tabel dibawah ini sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Model		Sig.	Sig (α)	Interpretasi
1	Regression	0,000 ^b	0,05	Terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y

Dari tabel 5 nilai sig. Sebesar 0,000 yang artinya lebih kecil dari nilai signifikansi (α). Karena nilai $0,000 < 0,05$ signifikansi (α), maka model pembelajaran STAD berbantuan media *quizizz paper mode* dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh pada variabel X yaitu model pembelajaran STAD berbantuan media *quizizz paper mode* terhadap variabel Y yaitu hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan kegiatan dan hasil uji yang dilakukan akan menjawab rumusan masalah terkait hasil belajar siswa sebelum dan sesudah *treatment* diberikan dan pengaruh dari penggunaan model pembelajaran kooperatif STAD berbantuan media *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar siswa. Pemberian *treatment* atau perlakuan dalam menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media *quizizz paper mode* dilakukan kepada 23 subjek penelitian yaitu seluruh siswa kelas IV di UPTD SD Negeri 1 Sukajadi. Dari hasil data yang telah diperoleh nilai rata – rata *pretest* sebesar 47 dengan nilai *pretest* tertinggi 67 dan nilai *posttest* terendah 27. Pada rata – rata *posttest* diperoleh nilai 76,5 dengan nilai *posttest* tertinggi 93 dan nilai *posttest* terendah 60. Hasil *pretest* dan *posttest* ini memiliki perbedaan dan mengalami kenaikan yang signifikan dari nilai *pretest* terendah yaitu mendapatkan 27 dan pada nilai *posttest* terendah menjadi 60 pada *posttest*. Sedangkan pada nilai tertinggi *pretest* yaitu 67 dan pada *posttest* nilai tertinggi yaitu 93. Dari hasil rata – rata dan nilai *pretest posttest* tersebut

dapat dilihat adanya peningkatan yang signifikan hasil dari pengolahan data deksriptif dilihat dari tes hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukannya *treatment* menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media *quizizz paper mode*.

Mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran STAD berbantuan media *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar terjawab oleh hasil dari analisis data inferensial yaitu uji regresi linear sederhana. uji t dengan *paired sample T-Test* untuk mengetahui perbedaan dari hasil belajar siswa setelah diberikan *treatment* model pembelajaran STAD berbantuan media *quizizz paper mode*. Pada hasil uji t ini nilai sig. (2-tailed) menunjukkan hasil 0,000 atau dikatakan lebih kecil dari taraf signifikansi (α) 0,05. Karena nilai $0,000 < 0,05$ maka dinyatakan H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan interpretasi pemberian *treatment* menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media *quizizz paper mode* lebih baik dari sebelum menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media *quizizz paper mode*.

Setelah melakukan uji t dilanjutkan dengan uji regresi linear sederhana yang mendapatkan hasil dengan nilai korelasi sebesar 0,707 dan R-Square sebesar 0,499. Dari hasil tersebut maka terdapat pengaruh sebesar 49% yang dihasilkan dari penerapan model pembelajaran STAD berbantuan media *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS yang berfokus pada pelajaran IPS. Sedangkan untuk 50% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti. Hal ini didukung dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Suryana et al., 2021) dengan hasil $t_{hitung} = 7,897$ dan untuk $t_{tabel} = 2,14$. Maka nilai $7,897 > 2,14$ atau nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} yang diinterpretasikan bahwa adanya pengaruh dari penerapan metode STAD terhadap hasil belajar siswa. Sejalan juga dengan

penelitian (Faradina et al., 2022) yang menyatakan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan dengan aplikasi *quizizz* dengan hasil adanya peningkatan dari siklus I 52,78% menjadi 69,44% pada siklus II.

Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan dari model pembelajaran STAD berbantuan media *quizizz paper mode* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV di UPTD SD Negeri 1 Sukajadi Kab. Purwakarta. Hal ini juga sejalan dengan sintak dari pembelajaran STAD yang dikembangkan oleh Slavin dan dibantu dengan media *quizizz paper mode* sebagai media dalam mengevaluasi pembelajaran dengan kuis untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan kegiatan dan hasil uji yang dilakukan akan menjawab rumusan masalah terkait hasil belajar siswa sebelum dan sesudah *treatment* diberikan dan pengaruh dari penggunaan model pembelajaran kooperatif STAD berbantuan media *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar siswa. Pemberian *treatment* atau perlakuan dalam menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media *quizizz paper mode* dilakukan kepada 23 subjek penelitian yaitu seluruh siswa kelas IV di UPTD SD Negeri 1 Sukajadi. Dari hasil data yang telah diperoleh nilai rata – rata pretest sebesar 47 dengan nilai pretest tertinggi 67 dan nilai *posttest* terendah 27. Pada rata – rata *posttest* diperoleh nilai 76,5 dengan nilai *posttest* tertinggi 93 dan nilai *posttest* terendah 60. Hasil *pretest* dan *posttest* ini memiliki perbedaan dan mengalami kenaikan yang signifikan dari nilai *pretest* terendah yaitu mendapatkan 27 dan pada nilai *posttest* terendah menjadi 60 pada *posttest*. Sedangkan pada nilai tertinggi *pretest* yaitu 67 dan pada *posttest* nilai tertinggi yaitu 93. Dari hasil rata – rata dan nilai *pretest posttest* tersebut dapat dilihat adanya peningkatan yang signifikan hasil dari pengolahan data deksriptif dilihat dari

tes hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukannya *treatment* menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media *quizizz paper mode*.

Selanjutnya mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran STAD berbantuan media *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar terjawab oleh hasil dari analisis data inferensial yaitu uji regresi linear sederhana. uji t dengan *paired sample T-Test* untuk mengetahui perbedaan dari hasil belajar siswa setelah diberikan *treatment* model pembelajaran STAD berbantuan media *quizizz paper mode*. Pada hasil uji t ini nilai sig. (2-tailed) menunjukkan hasil 0,000 atau dikatakan lebih kecil dari taraf signifikansi (α) 0,05. Karena nilai $0,000 < 0,05$ maka dinyatakan H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan interpretasi pemberian *treatment* menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media *quizizz paper mode* lebih baik dari sebelum menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media *quizizz paper mode*.

Setelah melakukan uji t dilanjutkan dengan uji regresi linear sederhana yang mendapatkan hasil dengan nilai korelasi sebesar 0,707 dan R-Square sebesar 0,499. Dari hasil tersebut maka terdapat pengaruh sebesar 49% yang dihasilkan dari penerapan model pembelajaran STAD berbantuan media *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS yang berfokus pada pelajaran IPS. Sedangkan untuk 50% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti. Hal ini didukung dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Suryana et al., 2021) dengan hasil $t_{hitung} = 7,897$ dan untuk $t_{tabel} = 2,14$. Maka nilai $7,897 > 2,14$ atau nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} yang diinterpretasikan bahwa adanya pengaruh dari penerapan metode STAD terhadap hasil belajar siswa. Sejalan juga dengan penelitian (Faradina et al., 2022) yang menyatakan bahwa adanya peningkatan hasil

belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan dengan aplikasi *quizizz* dengan hasil adanya peningkatan dari siklus I 52,78% menjadi 69,44% pada siklus II.

Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan dari model pembelajaran STAD berbantuan media *quizizz paper mode* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV di UPTD SD Negeri 1 Sukajadi Kab. Purwakarta. Hal ini juga sejalan dengan sintak dari pembelajaran STAD yang dikembangkan oleh Slavin dan dibantu dengan media *quizizz paper mode* sebagai media dalam mengevaluasi pembelajaran dengan kuis untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Dari hasil analisis data hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran STAD berbantuan media *quizizz paper mode* terdapat perbedaan pada nilai *pretest* dan *posttest*. Dibuktikan dari hasil nilai *pretest* terendah berapa pada nilai 27 dan nilai tertinggi yaitu 67 dengan skor rata – rata 47. Sedangkan pada nilai *posttest* dimana dilakukan setelah menerapkan model pembelajaran STAD berbantuan media *quizizz paper mode* nilai terendah yaitu 60 dan nilai tertinggi 93 dengan skor rata – rata 76,5. Sehingga pada rata – rata nilai *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan dari 47 menjadi 76,5. Didukung juga dengan hasil yang diperoleh dari uji regresi linear sederhana terdapat pengaruh setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif STAD berbantuan media *quizizz paper mode*. Dibuktikan dengan hasil uji regresi linear sederhana dengan melihat nilai R-Square yaitu sebesar 0,499 yang dapat dikatakan bahwa model pembelajaran STAD berbantuan media *quizizz paper mode* ini dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV sebesar 49%. Maka disimpulkan adanya pengaruh pada variabel x yaitu model pembelajaran STAD berbantuan

media *quizizz paper mode* terhadap variabel y yaitu hasil belajar siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, F. N., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian. *Jurnal Pilar : Jurnal Kajian Islam Kontemporer* , 14(1).
- Angelina, T., Herliana, Y., Widodo, S. T., & Arum, U. K. (2023). Efektivitas Media Paper Mode Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3731–3742. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6382>
- Eraristian, K., & Dewi, C. (2021). Penerapan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Siswa Kelas V Sdn Sukolilo 01. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02).
- Faradina, E., Sisworo, & Hidayanto, E. (2022). Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Berbantuan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jmpm: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 7(1), 51–65. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v7i1.2601>
- Huda, M. (2015). *Cooperative Learning: Model, Teknik, Struktur, Dan Model Penerapan*. Pustaka Pelajar.
- Lestari, E. K., & Yudhanegara, R. M. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika* (3rd Ed.) Pt Refika Aditama .
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Y Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 03, 171.
- Pramana Putra, D. (2021). Pembelajaran Daring Melalui Game Edukasi Quizizz Terhadap

- Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2).
<https://doi.org/10.30605/Jld.1.2.2021.14>
- Putra, P. W. R. (2023). Improving Students' Vocabulary Through Paper-Mode Quizizz: A Classroom Action Research In Indonesian Efl Setting. *English Learning Innovation*, 4(1), 1–11.
<https://doi.org/10.22219/Englie.V4i1.22513>
- Rizal, R. S., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Pembelajaran Daring Dengan Model Stad Berbantuan Power Point Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1067–1075.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i2.873>
- Rusman. (2018). *Model - Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Pt: Raja Grafindo Persada .
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Pt Alfabet .
- Suryana, A., Tarbiyah, F., Roiba, I. L., Sugianto, A., & Bahari, A. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran Student Teams Achivement Divisions (Stad) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 3, 166.
<https://doi.org/10.17467/Jdi.V3i2.351>
- Suryaningsih, S., Arwan, & Rahma, N. (2024). Development of Teaching Materials Based on Strengthening the Pancasila Profile of Science and Science Subjects To Improve Critical-Creative. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 10 (4), 928–941.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/jc.p.v10i411309>
- Sutikno, S. M. (2019). *Metode & Model - Model Pembelajaran* (P. Hadisaputra, Ed.; 1st Ed.). Holistica Lombok.