

Penerapan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* Berbantuan KAHOOT! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa XII F B1 SMAN 2 Jonggat

1*Baiq Luwita Dewi, 1Ni Made Novi Suryanti, 1Sumitro, 1Masyhuri, 1Muhamad Hidayat

Pendidikan Sosiologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram

*Corresponding Author e-mail: baiqdewiita@gmail.com

Received: June 2025; Revised: July 2025; Published: August 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi melalui penerapan model pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) berbantuan media Kahoot!. Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tiga kali pertemuan yang mencakup empat tahapan utama, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi lembar observasi kegiatan guru dan siswa, tes hasil belajar, serta dokumentasi proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan baik dalam proses maupun hasil pembelajaran. Tingkat keterlaksanaan pembelajaran dengan model STAD berbantuan Kahoot! mencapai 80% pada siklus I dan mengalami peningkatan menjadi 100% pada siklus II. Di sisi lain, pencapaian hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, yaitu 53% siswa tuntas belajar pada siklus I, dan meningkat menjadi 78% pada siklus II, berdasarkan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan. Penerapan model pembelajaran STAD yang dipadukan dengan media interaktif Kahoot! efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar pada mata pelajaran Sosiologi kelas XII F B1 SMAN 2 Jonggat.

Kata kunci: *Student Teams Achievement Division, Kahoot!, Hasil Belajar.*

Implementation of the Student Teams Achievement Division (STAD) Learning Model Assisted by KAHOOT! to Improve Sociology Learning Outcomes of XII F B1 Students of SMAN 2 Jonggat

Abstract

This study aims to improve student learning outcomes in Sociology through the application of the Student Teams Achievement Division (STAD) learning model assisted by Kahoot! media. This study is a type of Classroom Action Research (CAR) implemented in two cycles. Each cycle consists of three meetings covering four main stages, namely: planning, implementation of actions, observation, and reflection. Instruments used to collect data include observation sheets of teacher and student activities, learning outcome tests, and documentation of the learning process. The results of the study showed an increase in both the process and learning outcomes. The level of learning implementation with the STAD model assisted by Kahoot! reached 80% in cycle I and increased to 100% in cycle II. On the other hand, student learning outcomes also showed a significant increase, namely 53% of students completed learning in cycle I, and increased to 78% in cycle II, based on the criteria for achieving learning objectives (KKTP) that have been set. The application of the STAD learning model combined with the interactive media Kahoot! effective in increasing student engagement and learning outcomes in Sociology for grade XII F B1 of SMAN 2 Jonggat.

Keywords: *Student Teams Achievement Division, Kahoot!, Learning Outcomes.*

How to Cite: Dewi, B. L., Suryanti, N. M. N., Sumitro, S., & Hidayat, M. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) Berbantuan KAHOOT! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa XII F B1 SMAN 2 Jonggat. *Journal of Authentic Research*, 4(Special Issue), 1178-1190. <https://doi.org/10.36312/jar.v4iSpecial Issue.3681>



<https://doi.org/10.36312/jar.v4iSpecial Issue.3681>

Copyright© xxxx, First Author et al.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) License.



PENDAHULUAN

Pembelajaran yang bermakna dan efektif dalam era pendidikan saat ini, salah satu tolok ukur utama adalah keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, tercapainya hasil belajar siswa yang optimal menandakan seberapa jauh siswa mampu memahami, mengolah, dan membangun konsep dari pengalaman belajar yang mereka jalani (Wahyuni & Iqbal, 2024). Hasil belajar bukan sekadar memperoleh nilai atau angka, tetapi juga mencerminkan proses kognitif (pemahaman, analisis, sintesis) dan konstruksi konsep oleh siswa (Hulyadi et al., 2023, 2024; Muhali et al., 2025).

(Curry & Docherty, 2017; Hurtubise & Roman, 2014; Tarmo & Kimaro, 2021) melaporkan kurikulum berbasis pada kompetensi dan pengalaman belajar, siswa diharapkan untuk menunjukkan pencapaian yang baik sebagai indikasi keberhasilan dalam mencapai kompetensi yang telah ditargetkan. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pencapaian tersebut belum selalu tercapai secara memuaskan. Dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka, terdapat tantangan dalam menghasilkan output hasil belajar yang sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini tercermin dari banyak sekolah yang masih menemui hasil belajar siswa yang belum sesuai dengan target KKTP yang ditetapkan (Rosjanah & Kiptiyah, 2024).

(Bifuh-Ambe, 2013; Brooks et al., 2014; Prosser & Sze, 2014; Supena et al., 2021; Trigwell & Prosser, 1991) menyatakan permasalahan rendahnya hasil belajar siswa merupakan isu sentral dalam dunia pendidikan yang telah lama menjadi perhatian berbagai pihak, mulai dari pengambil kebijakan, praktisi pendidikan, hingga peneliti. Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis kompetensi, pengalaman belajar, serta penguatan karakter dan kemandirian siswa, hasil belajar yang rendah mencerminkan belum optimalnya proses pendidikan yang berlangsung. Masalah ini bersifat kompleks dan multidimensional, melibatkan berbagai faktor baik dari sisi guru, siswa, lingkungan belajar, maupun sistem pendidikan secara keseluruhan (Nonisa et al., 2024; Wulandari & Nawangsari, 2024).

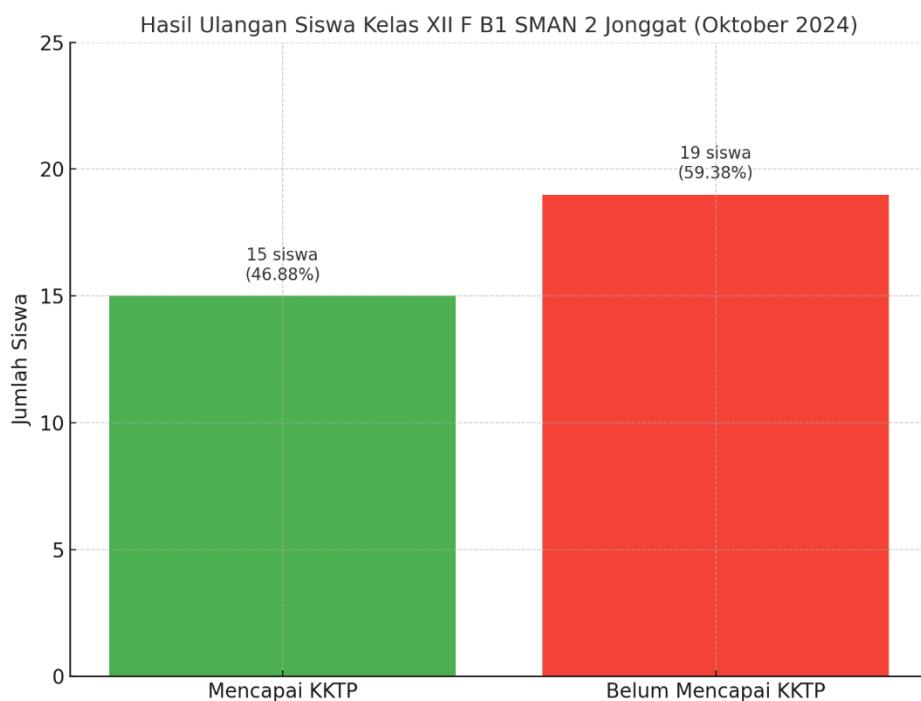
(Spatioti et al., 2022; Wulandari & Nawangsari, 2024) melaporkan salah satu faktor fundamental yang mendasari rendahnya hasil belajar siswa adalah keterbatasan model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dalam praktiknya, banyak guru masih mengandalkan pendekatan tradisional seperti metode ceramah (teacher-centered learning), di mana guru menjadi satu-satunya sumber informasi dan siswa hanya sebagai penerima pasif. Meskipun metode ini efektif untuk mentransmisikan informasi dalam waktu singkat, namun tidak mampu merangsang keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Model ini cenderung mengabaikan dimensi penting dalam pembelajaran abad ke-21 seperti kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan komunikasi. Padahal, berbagai literatur telah menegaskan bahwa siswa akan lebih mudah memahami materi dan membangun konsep bila mereka dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran (Khusnul Amalia, 2024). (Hulyadi et al., 2024) selain itu, dalam proses pembelajaran yang berlangsung, pendekatan guru seringkali masih bersifat konseptual dan minim keterkaitan dengan konteks kehidupan nyata. Hal ini menjadikan materi pelajaran terasa abstrak dan sulit dipahami oleh siswa. Ketika siswa tidak dapat mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman atau realitas mereka sehari-hari, maka peluang untuk terjadinya pembelajaran bermakna akan menurun. Akibatnya, siswa hanya

menghafal materi untuk keperluan ujian, bukan untuk pemahaman jangka panjang yang berkelanjutan (Hwang & Chang, 2023; Muhali et al., 2025; Trigwell & Prosser, 1991).

(Fan et al., 2025; Malone & Lepper, 1987) menyatakan persoalan utama yang cukup mendasar juga terletak pada rendahnya motivasi belajar dan kurangnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Keterlibatan aktif atau *student engagement* merupakan indikator penting dalam pembelajaran yang berkualitas. Rendahnya keterlibatan dapat berupa minimnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas, enggan bertanya, tidak berani mengemukakan pendapat, atau bahkan tidak memperhatikan penjelasan guru. Sari et al. (2020) menyoroti bahwa rendahnya partisipasi aktif ini menjadi salah satu penyebab utama dari rendahnya hasil belajar siswa. Ketika siswa bersikap pasif, mereka tidak hanya kehilangan peluang untuk mengeksplorasi pemahaman mereka sendiri, tetapi juga kehilangan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan berpikir tingkat tinggi.

(Badaruddin et al., 2024; Hwang & Chang, 2023) menyatakan ketidaksesuaian antara model pembelajaran yang digunakan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa saat ini. Generasi siswa modern tumbuh dalam lingkungan digital yang dinamis, interaktif, dan visual. Pembelajaran yang statis, monoton, dan kurang melibatkan teknologi cenderung kehilangan daya tarik dan tidak mampu mempertahankan fokus siswa. Akibatnya, siswa mudah bosan, kehilangan motivasi, dan mengalami kejemuhan yang berdampak pada rendahnya hasil belajar. Permasalahan mendasar ini menunjukkan adanya gap antara pendekatan pembelajaran konvensional yang masih diterapkan di sekolah dengan kebutuhan pembelajaran yang menuntut partisipasi aktif, teknologi, dan interaksi yang bermakna. Maka, perlu dilakukan inovasi pembelajaran yang mampu menjembatani kesenjangan ini. Model pembelajaran kooperatif seperti Student Teams Achievement Division (STAD) muncul sebagai alternatif yang menjanjikan karena mengedepankan kolaborasi, tanggung jawab kelompok, dan keterlibatan individu dalam pembelajaran. Ketika dikombinasikan dengan media digital interaktif seperti Kahoot!, model ini dapat menjawab kebutuhan belajar siswa secara lebih menyeluruh – baik dari sisi kognitif, afektif, maupun sosial.

Khususnya, permasalahan hasil belajar rendah *banyak* ditemukan di berbagai sekolah, termasuk di lingkungan sekolah menengah atas. Sebagai studi kasus, di SMA Negeri 2 Jonggat khususnya pada kelas XII F B1 berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada 7 & 8 Oktober 2024, ditemukan bahwa hasil belajar siswa masih belum mencapai kriteria yang telah ditetapkan. Dari 32 siswa yang mengikuti ulangan, 15 siswa (44,12 %) telah mencapai hasil memuaskan, sementara 19 siswa (55,88 %) masih memerlukan peningkatan agar memenuhi KKTP yang ditetapkan sekolah. Berdasarkan wawancara dengan guru sosiologi pada tanggal yang sama, hanya sebagian siswa yang menunjukkan peningkatan hasil belajar. Dari sisi siswa juga ditemukan faktor-faktor internal yang menjadi penghambat, antara lain: rendahnya motivasi belajar, kurangnya kepercayaan diri saat menyampaikan pendapat dalam diskusi, keterbatasan dalam memahami materi yang bersifat abstrak, kesulitan untuk fokus, kecenderungan pasif, serta hanya bergantung pada penjelasan guru tanpa mencoba memahami materi secara mandiri. Semua faktor ini turut berkontribusi terhadap belum tercapainya KKTP yang telah ditetapkan. Hasil observasi awal digambar 1.



Gambar 1. Hasil obsevasi awal

Melihat kenyataan tersebut, dapat dikatakan bahwa tantangan pembelajaran di SMA Negeri 2 Jonggat adalah bagaimana mengaktifkan siswa secara lebih bermakna, meningkatkan motivasi serta partisipasi mereka, serta menggunakan model pembelajaran yang dapat mendorong pemahaman konseptual, analisis, dan konstruksi pemahaman tidak hanya sekadar menghafal atau menerima informasi secara pasif. Salah satu upaya yang telah dilakukan guru adalah mencoba model pembelajaran yang lebih inovatif, seperti pembelajaran kelompok atau cooperative learning, dengan harapan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD) menjadi pilihan yang relevan. STAD melibatkan siswa bekerja dalam kelompok kecil heterogen (biasanya terdiri dari 4-5 atau 5-6 siswa) untuk saling membantu dalam memahami materi pelajaran. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya, sehingga mendorong kerja sama dan interaksi positif antar siswa (Hermawan et al., 2020). Model STAD terdiri dari beberapa tahap utama, presentasi kelas (teacher teaching), studi tim (team study), tes individu (individual quiz) dan pengakuan/tim pengakuan (team recognition) atas keberhasilan kelompok atau peningkatan individu (Awada & Burston, 2020; Sahmat & Dhoruri, 2024).

(Fikri et al., 2025; Rahmatika, 2019) melaporkan kajian sistematis menunjukkan bahwa model STAD secara empiris terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar akademik, motivasi belajar, dan keterampilan sosial siswa di berbagai jenjang dan mata pelajaran termasuk matematika, ilmu sosial, dan sosiologi serta sangat relevan untuk pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kolaborasi, aktifitas siswa, dan berpikir kritis. Oleh karena itu, penerapan STAD nampak sangat potensial sebagai solusi untuk memperbaiki kualitas hasil belajar siswa yang saat ini masih belum optimal di sekolah tersebut (Awada & Burston, 2020). Di sisi lain, perkembangan teknologi pendidikan juga menyediakan peluang untuk memperkaya interaksi

pembelajaran dan memfasilitasi keterlibatan siswa dengan cara yang lebih menarik. Salah satu media yang banyak digunakan dalam pembelajaran saat ini adalah Kahoot! platform kuis interaktif berbasis game yang memungkinkan guru membuat pertanyaan dengan format pilihan ganda atau jawaban singkat, yang kemudian dijawab siswa melalui perangkat (PC, tablet, smartphone). Kahoot! memberikan pengalaman belajar yang fun, kompetitif, dan interaktif sehingga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi siswa. Integrasi media seperti ini pada model STAD dapat memperkuat elemen aktif-belajar, kolaborasi tim, dan penghargaan dalam tim.

Dengan demikian, penelitian ini mengambil fokus penerapan model STAD berbantuan KAHOOT di kelas XII F B1 SMAN 2 Jonggat, khususnya pada mata pelajaran Sosiologi, dengan harapan bahwa kombinasi antara struktur pembelajaran kooperatif dan penggunaan media digital interaktif akan menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan terhadap pencapaian KKTP. Pendekatan ini dianggap relevan karena kebutuhan perbaikan hasil belajar. Data awal menunjukkan bahwa lebih dari 50 % siswa belum memenuhi KKTP, sehingga urgensi untuk intervensi pembelajaran jelas. Keterbatasan model pembelajaran saat ini. Guru menggunakan metode yang kurang memfasilitasi aktifitas siswa, berpikir kritis, dan partisipasi kelompok. Potensi STAD yang tinggi, penelitian menunjukkan bahwa STAD efektif meningkatkan hasil belajar siswa, terutama di kelas yang memiliki siswa heterogen dalam kemampuan. Integrasi game-kuis interaktif dapat memperkuat motivasi siswa, meningkatkan respons aktif mereka dalam pembelajaran, serta mendukung elemen pengakuan (recognition) dalam STAD.

Dengan latar belakang di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dan sekolah untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran sosiologi, serta menjawab kebutuhan penelitian terkait pengembangan model pembelajaran kooperatif berbasis teknologi di era Kurikulum Merdeka. Hasil penelitian ini tidak hanya relevan bagi SMAN 2 Jonggat tetapi juga dapat dijadikan acuan di sekolah-sekolah lain yang menghadapi tantangan serupa dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat difokuskan bahwa penelitian ini berupaya menjawab pertanyaan sebagai berikut. Bagaimana pengaruh penerapan model STAD berbantuan Kahoot! terhadap peningkatan hasil belajar sosiologi siswa kelas XII F B1 di SMAN 2 Jonggat? Sejauh mana intervensi tersebut dapat meningkatkan persentase siswa yang mencapai KKTP dibandingkan kondisi awal? Apakah model STAD berbantuan Kahoot! mampu mendorong peningkatan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran sosiologi?

Penelitian ini memiliki signifikansi baik dari sisi teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat temuan literatur yang menunjukkan efektivitas model STAD, terutama ketika dikombinasikan dengan media interaktif seperti Kahoot! yang sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan dan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 (misalnya kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis). Secara praktis, penelitian ini memberikan panduan implementasi konkret bagi guru sosiologi di SMAN 2 Jonggat dan sekolah-lain di Indonesia yang sedang menerapkan Kurikulum Merdeka, bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif berbantuan teknologi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Classroom Action Research atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa melalui refleksi terhadap praktik pembelajaran yang diterapkan (Tinggi et al., 2021). Model penelitian yang digunakan adalah Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahap utama dalam setiap siklusnya, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Maliasih et al., 2017). Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 2 Jonggat, Jl. Raden Puguh, Nyerot, Jonggat, Kabupaten Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat, dengan subjek 32 siswa kelas XII F B1. Kegiatan penelitian berlangsung selama dua siklus, masing-masing tiga kali pertemuan dengan alokasi waktu $5 \text{ JP} \times 45 \text{ menit}$.

Variabel penelitian terdiri atas dua jenis, yaitu variabel tindakan dan variabel harapan. Variabel tindakan adalah penerapan model Student Teams Achievement Division (STAD) berbantuan Kahoot! dalam pembelajaran sosiologi, sedangkan variabel harapan adalah peningkatan hasil belajar siswa yang diukur melalui tes akhir setiap siklus.

Prosedur penelitian meliputi dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas empat tahap. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa modul ajar, alur tujuan pembelajaran, kisi-kisi dan soal tes hasil belajar, serta instrumen observasi guru dan siswa. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan penerapan model STAD berbantuan Kahoot! pada materi *Perubahan Sosial dalam Kehidupan Masyarakat*. Tahap observasi dilakukan untuk menilai aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran, sedangkan tahap refleksi digunakan untuk menganalisis hasil observasi dan tes, serta menentukan langkah perbaikan pada siklus berikutnya. Siklus II dilakukan dengan memperbaiki kelemahan yang ditemukan pada siklus I agar hasil belajar dan keterlaksanaan pembelajaran meningkat.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memantau pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas guru dalam menerapkan model STAD berbantuan Kahoot!. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa (C4 - menganalisis) setelah pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa profil sekolah, foto, dan catatan lapangan selama penelitian berlangsung.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Batubara, 2024). Persentase hasil belajar siswa dihitung menggunakan rumus: $P = \frac{JS}{N} \times 100$ dengan keterangan: P = persentase ketuntasan, JS = jumlah skor yang diperoleh, dan N = jumlah skor maksimal (Fachreza et al., 2023). Hasil persentase diklasifikasikan berdasarkan kriteria Monica (2018), yaitu: 85,01–100% (sangat tinggi), 70,01–85% (tinggi), 50,01–70% (sedang), dan 1,00–50% (rendah).

Penelitian dikatakan berhasil apabila 75% siswa mencapai KKTP 76–85 (kategori tidak perlu remedial) dan keterlaksanaan model STAD berbantuan Kahoot! mencapai 100%. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk menilai keterlaksanaan

pembelajaran guru selama penerapan model, tes hasil belajar digunakan untuk menilai peningkatan pemahaman siswa terhadap materi, sedangkan dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan digunakan untuk memperkuat data hasil penelitian pada siklus I dan II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 11, 15, 25, dan 29 Agustus 2025 di kelas XII F B1 SMAN 2 Jonggat dengan Bapak Muhamad Hidayat, S.Pd., sebagai pelaksana tindakan dan peneliti sebagai observer. Materi yang diajarkan adalah *Perubahan Sosial* serta *Bentuk-bentuk Perubahan Sosial dalam Masyarakat*. Proses pembelajaran dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun tujuan pembelajaran, modul ajar berbasis model *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media Kahoot!, lembar observasi, kisi-kisi serta soal tes hasil belajar, dan melakukan konsultasi dengan guru mata pelajaran.

Tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan dengan alokasi waktu $5 \text{ JP} \times 45 \text{ menit}$. Guru menerapkan model STAD berbantuan Kahoot! yang diawali dengan penyampaian tujuan, motivasi belajar, penyajian materi, pembentukan kelompok heterogen, diskusi, dan evaluasi individu melalui kuis Kahoot!. Pertemuan pertama membahas konsep perubahan sosial, pertemuan kedua fokus pada bentuk-bentuk perubahan sosial, dan pertemuan ketiga diisi dengan tes hasil belajar siswa.

Tahap pengamatan dilakukan selama kegiatan pembelajaran untuk menilai keterlaksanaan model STAD berbantuan Kahoot! dan perkembangan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi, dari 29 tahapan tindakan hanya 23 yang terlaksana dengan baik, sehingga tingkat keterlaksanaan penerapan model STAD berbantuan Kahoot! mencapai 80%, belum memenuhi indikator keberhasilan 100%.

Beberapa tindakan yang belum terlaksana antara lain: (1) guru tidak mengarahkan siswa berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran; (2) guru belum optimal dalam memotivasi siswa agar aktif dalam pembelajaran; (3) guru tidak mengajak siswa memberi nama kelompok; (4) guru belum berkeliling secara menyeluruh untuk membimbing kelompok; (5) guru tidak memberikan predikat penghargaan kepada tim; serta (6) guru tidak meminta ketua kelas memimpin doa penutup.

Keterbatasan dalam pelaksanaan model ini berdampak pada hasil belajar siswa. Dari 32 siswa, hanya 17 siswa (53%) yang mencapai ketuntasan belajar dengan skor 76–85 sesuai KKTP, sementara 15 siswa lainnya belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan 75% belum tercapai.

Faktor penyebab rendahnya hasil belajar antara lain: (1) kurangnya perhatian dan konsentrasi siswa saat guru menjelaskan materi, karena sebagian masih berbicara atau melakukan aktivitas lain; dan (2) penerapan model STAD berbantuan Kahoot! belum sepenuhnya optimal, terutama dalam memastikan setiap anggota kelompok memahami materi yang dipelajari. Kondisi ini sejalan dengan temuan Yandi et al. (2025) yang menyatakan bahwa rendahnya hasil belajar siswa sering disebabkan oleh kurangnya perhatian dan konsentrasi saat pembelajaran berlangsung, sehingga

informasi tidak terserap dengan baik dan pemahaman terhadap materi menjadi terbatas.

Tahap refleksi menunjukkan bahwa meskipun penerapan model STAD berbantuan Kahoot! sudah terlaksana sebagian besar, namun masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki agar hasil belajar siswa dapat meningkat pada siklus berikutnya. Perbaikan dirancang untuk mengoptimalkan peran guru dalam memberikan motivasi, pembimbingan kelompok, penghargaan tim, serta penegasan kedisiplinan dan kehadiran siswa selama proses pembelajaran.

Hasil Penelitian Siklus II

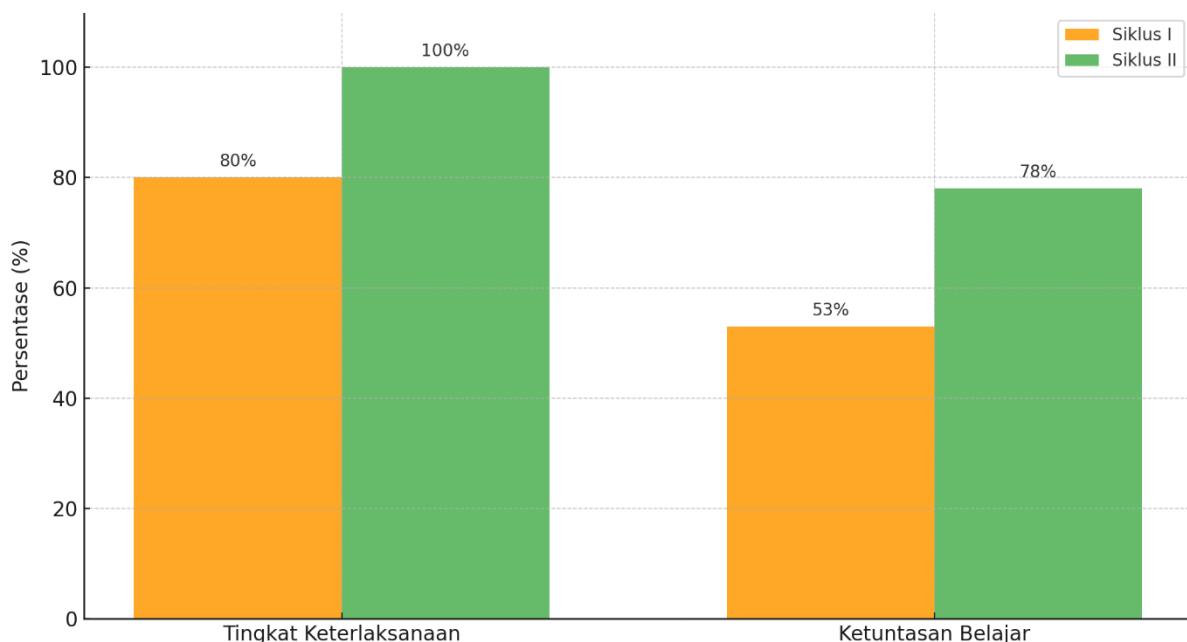
Siklus II dilaksanakan pada tanggal 12, 15, 19, dan 22 September 2025 di kelas XII F B1 SMAN 2 Jonggat, dengan Bapak Muhamad Hidayat, S.Pd. sebagai pelaksana tindakan dan peneliti sebagai observer. Materi yang dibahas merupakan kelanjutan dari siklus sebelumnya, yaitu *Faktor-faktor Perubahan Sosial* dan *Dampak Perubahan Sosial*. Pelaksanaan siklus II mencakup empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Tahap perencanaan dilakukan pada 12 September 2025 dengan menyiapkan alur tujuan pembelajaran, modul ajar berbasis STAD berbantuan Kahoot!, lembar observasi, kisi-kisi, serta soal tes hasil belajar. Perencanaan ini juga mencakup konsultasi dengan guru sosiologi untuk memastikan langkah pelaksanaan lebih optimal dibandingkan siklus sebelumnya.

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dalam tiga kali pertemuan dengan alokasi waktu 5 JP × 45 menit. Pertemuan pertama membahas dampak perubahan sosial, pertemuan kedua berfokus pada penerapan sikap kritis dan analisis hubungan faktor serta dampak perubahan sosial, sedangkan pertemuan ketiga diisi dengan tes hasil belajar siswa. Selama proses pembelajaran, guru melaksanakan seluruh tahapan model STAD berbantuan Kahoot! dengan lebih baik, mulai dari motivasi, pembentukan kelompok heterogen, diskusi aktif, hingga pemberian penghargaan tim. Guru juga melakukan pendampingan lebih intensif dengan berkeliling ke setiap kelompok, memberi motivasi, menegur siswa yang tidak fokus, dan memperkuat pengawasan selama kuis individu.

Tahap pengamatan menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan siklus I. Dari 29 indikator kegiatan, seluruhnya terlaksana dengan baik sehingga tingkat keterlaksanaan model STAD berbantuan Kahoot! mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan pada variabel tindakan telah tercapai sepenuhnya. Perbaikan dari refleksi siklus I terbukti efektif, terutama dalam aspek motivasi, disiplin siswa, pendampingan kelompok, dan penghargaan tim.

Tahap evaluasi hasil belajar juga menunjukkan peningkatan. Dari 32 siswa, 25 siswa (78%) mencapai ketuntasan belajar dengan nilai 76–100, sedangkan 7 siswa (22%) belum tuntas. Persentase ini menunjukkan kenaikan sebesar 25% dibandingkan siklus I (dari 53% menjadi 78%), sekaligus telah memenuhi indikator keberhasilan minimal 75%. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penerapan model STAD berbantuan Kahoot! mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman mereka terhadap materi sosiologi. Aplikasi STAD berbantuan Kahoot memberikan dampak positif terhadap hasil belajar seperti yang Digambar pada gambar 2.



Gambar 2. Tingkat keterlaksanaan dan ketuntasan belajar pada siklus I dan II

Pada **Siklus I**, keterlaksanaan pembelajaran dengan model STAD berbantuan Kahoot! hanya mencapai **80%**. Ini menunjukkan bahwa belum semua tahapan pembelajaran terlaksana dengan optimal. Dari 29 indikator tindakan, hanya 23 yang dapat dilaksanakan dengan baik. Kelemahan pada tahap ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya pengarahan doa awal/akhir, minimnya motivasi dari guru, tidak adanya penghargaan tim, serta kurang maksimalnya pendampingan kelompok oleh guru. Kondisi ini mengindikasikan bahwa guru masih beradaptasi dengan desain pembelajaran STAD yang memerlukan keterlibatan intensif dan sistematis dalam setiap sesi. Ketidaktuntasan aspek-aspek tersebut menyebabkan implementasi model belum mampu mencapai efektivitas optimal.

Namun, pada **Siklus II**, terjadi peningkatan signifikan dengan keterlaksanaan mencapai **100%**, yang berarti seluruh indikator dalam pelaksanaan pembelajaran STAD berbantuan Kahoot! telah diterapkan secara utuh. Hal ini menunjukkan keberhasilan dari proses refleksi dan perbaikan yang dilakukan setelah Siklus I. Guru mulai menjalankan setiap elemen strategi pembelajaran sesuai rencana, termasuk pemberian motivasi yang intensif, membimbing kelompok secara aktif, mengatur dinamika kelas dengan lebih baik, serta memberikan penghargaan tim. Pencapaian ini membuktikan bahwa ketika semua komponen model STAD dilaksanakan dengan konsisten, efektivitas proses pembelajaran meningkat secara substansial.

Dampak dari peningkatan keterlaksanaan pembelajaran tercermin secara langsung dalam ketuntasan hasil belajar siswa. Pada Siklus I, ketuntasan hanya mencapai **53%**, yang berarti hanya 17 dari 32 siswa yang memperoleh nilai sesuai KKTP. Rendahnya hasil ini erat kaitannya dengan belum optimalnya implementasi strategi pembelajaran yang seharusnya mendorong partisipasi aktif, kerja sama tim, dan kompetisi sehat melalui kuis Kahoot!. Beberapa siswa tidak fokus saat pembelajaran, kurang aktif dalam diskusi kelompok, dan hanya mengandalkan penjelasan guru tanpa terlibat aktif dalam konstruksi pengetahuan.

Setelah perbaikan di Siklus II, ketuntasan belajar meningkat tajam menjadi **78%**, atau 25 dari 32 siswa mencapai nilai tuntas. Ini merupakan kenaikan sebesar 25%

dari siklus sebelumnya. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penyempurnaan dalam pelaksanaan model STAD – seperti penguatan motivasi, pemberian penghargaan tim, dan pendampingan kelompok yang merata – berpengaruh nyata terhadap peningkatan pemahaman siswa. Kahoot! juga terbukti menjadi alat bantu yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam kuis individu, memperkuat pemahaman sekaligus membuat proses evaluasi lebih menarik dan kompetitif.

Secara kritis, grafik ini memperlihatkan hubungan yang sangat erat antara kualitas pelaksanaan tindakan dan output hasil belajar siswa. Ketika pelaksanaan hanya parsial (80%), hasil belajar pun berada di bawah target minimal (75%). Sebaliknya, ketika pelaksanaan sempurna (100%), hasil belajar melampaui ambang batas keberhasilan. Ini memperkuat temuan dalam literatur bahwa komitmen terhadap konsistensi implementasi model pembelajaran menjadi kunci dalam peningkatan hasil belajar (Fidhun et al., 2024; Rahmawati et al., 2025). Dari sisi pedagogis, keberhasilan Siklus II juga menegaskan pentingnya aspek *afektif dan sosial* dalam pembelajaran kooperatif. STAD tidak hanya menuntut kerja akademik, tetapi juga penguatan interaksi sosial, tanggung jawab bersama, dan peran aktif individu dalam kelompok. Penggunaan Kahoot! memperkuat sisi *game-based learning*, yang mendorong fokus dan antusiasme siswa terhadap proses evaluasi.

KESIMPULAN

Penerapan model *Student Teams Achievement Division* berbantuan Kahoot! di kelas XII FB1 SMAN 2 Jonggat dapat meningkatkan hasil belajar siswa. hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian Pada siklus I dan II. Pada siklus I hasil belajar siswa baru mencapai 53% dan meningkat menjadi 78% pada siklus II. Selanjutnya pelaksanaan penerapan model *Student Teams Achievement Division* berbantuan Kahoot! mencapai 80% di siklus I dan meningkat menjadi 100% di siklus II. Sehingga variable tindakan yakni penerapan model model *Student Teams Achievement Division* berbantuan Kahoot! dan variabel harapan untuk meningkatkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan penerapan model *Student Teams Achievement Division* berbantuan Kahoot! di kelas XII FB1 SMAN 2 Jonggat.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut. 1) guru perlu lebih mengoptimalkan penerapan model *Student Teams Achievement Division (STAD)* berbantuan Kahoot! agar pemahaman dan capaian akademik siswa semakin meningkat; 2) Siswa diharapkan lebih disiplin dan aktif mengikuti pembelajaran, sehingga hasil belajar dapat sesuai dengan target yang ditetapkan; 3) Sekolah sebaiknya memberikan dukungan terhadap penggunaan model pembelajaran inovatif dengan menyediakan fasilitas maupun pelatihan guru; 4) Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini untuk memperoleh temuan baru yang lebih mendalam mengenai efektivitas model STAD berbantuan Kahoot! dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

REFERENSI

- Abdullah, Muhamad, Akbar, Yakin Asikin, Irawati Sabanja. (2021). "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pendidikan Dasar." *Journal Basic Of Education (Ajbe)*, 6 (1):
- Anggriyani. (2018). Pengaruh Model Stad Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Di Sma Negeri 1 Tebas. *Program Studi Pendidikan Sosiologi Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak*
- Antari, S. N., & Prihandono, T. (2024). Kurikulum Merdeka Sebagai Solusi Mengatasi Krisis Belajar An Independent Curriculum As A Solution To The Learning Crisis (Vol. 8, Issue 1)
- Awada, G., & Burston, J. (2020). Effect of Learner Proficiency Levels on Methodological Effectiveness: Case of STAD and WebQuest (STADIBTM). *Teaching English with Technology*, 20(2), 63–84.
- Badaruddin, A., Budi, A. S., & Sumantri, M. S. (2024). The Effectiveness of Science Encyclopedia-Assisted Project-Based Learning Integrated with the STEM Approach in Enhancing Pre-Service Elementary Teachers' Scientific Literacy. *Journal of Education and E-Learning Research*, 11(3), 597–605.
- Batubara, B. (2024). Pengumpulan Data Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Literasi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Hidayatullah , Institut Agama Islam Hidayatullah Pendahuluan Penelitian tindakan kelas (PTK) telah menjadi metode yang populer dalam bersifat internal. 14(2), 156–165.
- Bifuh-Ambe, E. (2013). Developing Successful Writing Teachers: Outcomes of Professional Development Exploring Teachers' Perceptions of Themselves as Writers and Writing Teachers and Their Students' Attitudes and Abilities to Write across the Curriculum. *English Teaching: Practice and Critique*, 12(3), 137–156.
- Brooks, S., Dobbins, K., Scott, J. J. A., Rawlinson, M., & Norman, R. I. (2014). Learning about learning outcomes: The student perspective. *Teaching in Higher Education*, 19(6), 721–733.
<https://doi.org/10.1080/13562517.2014.901964>
- Curry, L., & Docherty, M. (2017). Implementing Competency-Based Education. *Collected Essays on Learning and Teaching*, 10, 61–73.
- Fan, Y., Tang, L., Le, H., Shen, K., Tan, S., Zhao, Y., Shen, Y., Li, X., & Gašević, D. (2025). Beware of metacognitive laziness: Effects of generative artificial intelligence on learning motivation, processes, and performance. *British Journal of Educational Technology*, 56(2), 489–530.
<https://doi.org/10.1111/bjet.13544>
- Fidhun, M., Suryanti, N. M. N., Malik, I., Wahidah, A., & Suprapti. (2024). *Penerapan PBL berbantuan Short Movie untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa XI Soshum 2 SMAN 2 Mataram*. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 711-715.
- Fikri, A., Saputra, C., Boty, M., Rico, M., Ilmiawan, Assidiqi, M., & Setiawan, J. (2025). The Effectiveness of the Student Teams' Achievement Divisions in Social Studies Learning on Activeness and Learning Outcomes. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 19(2), 954–962.
- Hulyadi, H., Bayani, F., Ferniawan, Rahmawati, S., Liswijaya, Wardani, I. K., & Swati, N. N. S. (2024). Meeting 21st-Century Challenges: Cultivating Critical

- Thinking Skills through a Computational Chemistry-Aided STEM Project-Based Learning Approach. *International Journal of Contextual Science Education*, 1(2), 57–64. <https://doi.org/10.29303/ijcse.v1i2.609>
- Hulyadi, H., Bayani, F., Muhali, M., Khery, Y., & Gargazi, G. (2023). Correlation Profile of Cognition Levels and Student Ability to Solve Problems in Biodiesel Synthesis. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(6), Article 6. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i6.3130>
- Hurtubise, L., & Roman, B. (2014). Competency-Based Curricular Design to Encourage Significant Learning. *Current Problems in Pediatric and Adolescent Health Care*, 44(6), 164–169. <https://doi.org/10.1016/j.cppeds.2014.01.005>
- Hwang, G.-J., & Chang, C.-Y. (2023). Facilitating Decision-Making Performances in Nursing Treatments: A Contextual Digital Game-Based Flipped Learning Approach. *Interactive Learning Environments*, 31(1), 156–171. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1765391>
- Jannah, F. R., Suryanti, N. M. N., Nursaptini, N., & Nursanti, F. (2025). Penerapan Pendekatan CTL Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 2 pada Mata Pelajaran Sosiologi SMAN 10 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(3), 2596–2601. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3941>
- Khusnul Amalia, M. (2024). Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Soal Cerita Matematika. In Conference Series (Vol. 7, Issue 3). <Https://Jurnal.Uns.Ac.Id/Shes>
- Malone, T. W., & Lepper, M. R. (1987). Making Learning Fun: A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning. In *Aptitude, Learning, and Instruction*. Routledge.
- Muhali, M., Hulyadi, H., Khaeruman, K., Gargazi, G., & Azmi, I. (2025). Identifying Analytical Thinking Skills in Forestry Students: Understanding Climate Change Awareness in the 21st Century Context. *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 13, 283. <https://doi.org/10.33394/j-ps.v13i2.13644>
- Nonisa, A., Darsono, D., Nafisah, R., & Ana, R. (2024). The Use of Audio Visual Media on Learning Outcomes in the Merdeka Curriculum. *Indonesian Journal of Education and Mathematical Science*, 5(3), 203–208. <https://doi.org/10.30596/ijems.v5i3.21314>
- Prosser, M., & Sze, D. (2014). Problem-based learning: Student learning experiences and outcomes. *Clinical Linguistics & Phonetics*, 28(1-2), 131–142. <https://doi.org/10.3109/02699206.2013.820351>
- Rahmawati, Dwi Suci, Meirza Nanda Faradita, Dwi Lukitasari Sudjani, (2023). "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad.
- Rahmatika, A. (2019). The Effectiveness of Student Teams Achievement Division to Teach Writing Viewed from Students' Creativity. *International Journal of Language Education*, 3(1), 46–54.
- Rosjanah, N., & Kiptiyah, S. M. (2024). Else (Elementary School Education Journal) Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Kegiatan Pembelajaran Intrakurikuler Dan Kokurikuler Di Sekolah Dasar. <Https://Doi.Org/10.3065>

- Sahmat, S. D. R., & Dhoruri, A. (2024). *The Influence of Learning Student Teams Achievement Division (STAD) on Students' Mathematical Learning Motivation*. International Society for Technology, Education, and Science. <https://eric.ed.gov/?id=ED673133>
- Sari, P. A. P. (2020). *Hubungan literasi baca tulis dan minat membaca dengan hasil belajar Bahasa Indonesia*. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(1), 1-10. P-ISSN: 2615-6148, E-ISSN: 2615-7330
- Shoffah, S. N. A., Suryanti, N. M. N., Malik, I., Masyhuri, & Fikliana, W. (2025). *Penerapan Team Games Tournament berbantuan Question Card untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar sosiologi kelas XI.B IPS SMA Birrul Walidain NW Rensing*. *Resiprokal: Jurnal Riset Sosiologi Progresif Aktual*, 6(2), 312-31. <https://doi.org/%5Bisi>
- Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education. *Information*, 13(9), 402. <https://doi.org/10.3390/info13090402>
- Supena, I., Darmuki, A., & Hariyadi, A. (2021). The Influence of 4C (Constructive, Critical, Creativity, Collaborative) Learning Model on Students' Learning Outcomes. *International Journal of Instruction*, 14(3), 873-892.
- Taena, L., & Ilham, M. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 1 Bone Kabupaten Muna (Vol. 4, Issue 1). <Http://Ojs.Uho.Ac.Id/Index.Php/Jopspe>
- Tarmo, A., & Kimaro, A. (2021). The teacher education curriculum and its competency-based education attributes. *The Journal of Competency-Based Education*, 6(3), e01255. <https://doi.org/10.1002/cbe2.1255>
- Trigwell, K., & Prosser, M. (1991). Improving the quality of student learning: The influence of learning context and student approaches to learning on learning outcomes. *Higher Education*, 22(3), 251-266. <https://doi.org/10.1007/BF00132290>
- Wahyuni, S., & Iqbal, M. (2024). Evaluasi Efektivitas Penerapan Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keterampilan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Journal Of Man5agement In Islamic Education*, 5(3), 360-368. <Https://Doi.Org/10.32832/Idarah.V5i3.16736>
- Wulandari, T., & Nawangsari, N. A. F. (2024). Project-Based Learning in the Merdeka Curriculum in Terms of Primary School Students' Learning Outcomes. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 31-42. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i2.793>
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13-24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>