



## **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Menggunakan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pendidikan Kesetaraan Paket C**

Bayu Pradikto<sup>1</sup>; Intan Purnama Dewi<sup>2</sup>; Restu Janjumari<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Prodi Pendidikan Nonformal, FKIP Universitas Bengkulu, Indonesia

<sup>2</sup>Prodi Pendidikan Masyarakat, FIP Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

<sup>3</sup>SPNF-SKB Arga Makmur, Pemkab. Bengkulu Utara, Indonesia

e-mail: [bayupradikto@unib.ac.id](mailto:bayupradikto@unib.ac.id)

Received: 12 Januari 2021; Revised: 26 Februari 2021; Accepted: 28 April 2021

DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.7.2.371-380.2021>

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah melakukan perbaikan pembelajaran di satuan pendidikan nonformal pada program pendidikan kesetaraan paket C menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD di SPNF-SKB Arga Makmur Kabupaten Bengkulu Utara menggunakan aplikasi Kahoot!. Penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas kolaboratif pada kelas IPS mahir dasar mata pelajaran sosiologi dengan jumlah 23 warga belajar. Hasil penelitian menunjukkan ketuntasan belajar klasikal pada siklus I sebesar 78,3% atau masih dibawah presentase ketuntasan belajar klasikal sebesar  $\geq 85\%$ . Pada siklus II sebesar 87% atau sudah masuk dalam kategori tuntas. Rata-rata nilai pada siklus I sebesar 71 yang selanjutnya mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 76. Pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media kahoot! juga dapat meningkatkan aktivitas tutor, berdasarkan hasil observasi pada siklus I dengan nilai sebesar 21 dengan kategori baik dan pada siklus II meningkat menjadi 25,5 dengan kategori baik. Hasil observasi aktivitas warga belajar pada siklus I adalah 19 atau masuk kategori cukup, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 24 atau masuk ketagori baik. Kesimpulan bahwa pembelajaran koopertif tipe STAD menggunakan aplikasi kahoot! dapat meningkatkan hasil belajar warga belajar paket C IPS Mahir Dasar di SPNF SKB Arga Makmur.

**Kata Kunci :** Pembelajaran Kooperatif, Aplikasi Kahoot!, Hasil Belajar, STAD

### **Abstract**

*The purpose of this study is to improve learning in non-formal education units in the C equivalency education program using the STAD type cooperative learning model in SPNF-SKB North Bengkulu Regency using the Kahoot! Application. The study used collaborative classroom action research in social studies classes proficient in basic sociology subjects with 23 residents studying. The results showed classical learning completeness in the first cycle of 78.3% or still below the percentage of classical learning completeness of  $\geq 85\%$ . In the second cycle of 87% or already in the complete category. The average value in cycle I was 71 which subsequently increased in cycle II to 76. Cooperative learning of STAD type with kahoot! can also increase tutor activity, based on the results of obervation in the first cycle with a value of 21 in the good category and in the second cycle increased to 25.5 in the good category. The results of observations of citizens learning activities in the first cycle were 19 or included in the sufficient category, then in the second cycle increased to 24 or entered into good categories. The conclusion that STAD type cooperative learning uses kahoot! can improve learning outcomes of citizens learning Advanced Basic IPS C package in SPNF-SKB North Bengkulu.*

**Keywords:** Cooperative Learning, Kahoot! App, Learning Outcome, STAD



## PENDAHULUAN

Dunia digital dewasa ini sangat berkembang dengan pesat. Segala bentuk aplikasi dan program diluncurkan berbasis teknologi digital yang semua itu diciptakan guna mendukung aktivitas dan mobilitas manusia dalam menjalankan kegiatan sehari-hari. Akses jaringan internet menjadi suatu kebutuhan manusia pada era sekarang ini, khususnya bagi orang-orang yang memiliki mobilitas dan kegiatan yang berhubungan dengan informasi dan teknologi. Kemudahan yang dirasakan dari adanya dunia digital adalah semakin mudahnya manusia dalam berkomunikasi, mudah dalam berbelanja, dapat menghasilkan uang, memudahkan dalam sistem pembayaran, memudahkan dalam menemukan lokasi, membuat manusia menjadi *mobile* dan fleksibel.

Pengguna internet di Indonesia terdapat sekitar 171,17 juta jiwa. Ini berarti sekitar 64,8% warga negara Indonesia sudah terhubung dengan akses internet. Angka ini naik sekitar 10,12% dari tahun 2017 yang berada di angka 54,68%. Angka ini tentu saja akan terus naik setiap tahunnya (Pratomo, 2019). Perkembangan dunia digital juga berpengaruh terhadap sistem pembelajaran yang sudah mulai memanfaatkan daring (dalam jaringan) dalam belajar mengajar. Peserta didik saat ini lebih senang memanfaatkan sumber-sumber belajar yang berbasis teknologi digital karena dinilai lebih praktis, fleksibel, *update*, dan tak terbatas. Hal ini harus disikapi oleh pendidik agar dapat memahami perkembangan ilmu pengetahuan dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran agar dapat memberikan pelayanan pendidikan yang maksimal dan mampu menjawab kebutuhan peserta didik.

Perkembangan ini juga berlaku pada pendidikan kesetaraan pada jalur pendidikan nonformal, dengan diluncurkannya “seTARA daring” yang merupakan aplikasi LMS yang digunakan untuk memaksimalkan pembelajaran jarak jauh pada program pendidikan kesetaraan. Walaupun belum semua satuan pendidikan nonformal yang menyelenggarakan pendidikan kesetaraan menerapkan pembelajaran ini, namun perlu adanya persiapan yang matang bagi satuan pendidikan nonformal untuk mulai mengenalkan cara pembelajaran yang berbasis IT dan yang menyenangkan dengan karakteristik pendidikan nonformal yang fleksibel dan efisien.

Hafni dan Khasanah (2019) menyatakan bahwa dalam pelaksanaannya, pendidikan kesetaraan bersifat fleksibel, praktis dan dapat disesuaikan waktu dan tempat pembelajarannya. Warga belajar lebih bisa menyesuaikan dengan cara belajar yang nyaman sesuai kondisi mereka. Satuan Pendidikan Nonformal-Sanggar Kegiatan Belajar (SPNF-SKB) Arga Makmur Kabupaten Bengkulu Utara adalah satuan PNF yang menyelenggarakan layanan pendidikan kesetaraan Paket C setara SMA di Argamakmur, Bengkulu Utara. Hasil observasi peneliti pada pembelajaran pendidikan kesetaraan paket C di SPNF SKB Arga Makmur Kabupaten Bengkulu Utara, diketahui tingkat partisipasi warga belajar dalam mengikuti pembelajaran yang diadakan seminggu tiga kali masih tergolong rendah. Belum lagi pembelajaran yang konvensional dengan menggunakan ceramah dan sesekali diskusi semakin membuat suasana belajar membosankan, sehingga belajar menjadi hanya terfokus pada tutor dan warga belajar menjadi pasif dan kurang rasa keingintahuan dalam belajar. Hal ini terjadi pada mata pelajaran sosiologi di Paket C mahir dasar bidang IPS yang suasana belajarnya cenderung membosankan dan pasif. Ini didukung dengan hasil belajar warga belajar yang rata-rata hanya 60, padahal standar ketuntasan belajar minimal dengan nilai 67.



Warga belajar program pendidikan kesetaraan paket C bidang IPS di SPNF-SKB Arga Makmur Bengkulu Utara merupakan warga belajar yang memiliki karakter yang cukup dekat dengan dunia digital, karena rata-rata usia peserta masih di bawah 45 tahun dan semua warga belajar memiliki handphone pintar (*smartphone*) dan separuhnya aktif di media sosial. Hal ini tentu saja membuat terjadinya pergeseran paradigma dalam belajar warga belajar, bahwa warga belajar akan mencari bahan belajar melalui *smartphone* mereka terlebih dahulu, kemudian bila materi belajar yang dicari di *smartphone* terasa kurang memuaskan mereka, barulah mereka mencari di buku. Kegiatan mencari di buku bisa ke Taman Bacaan Masyarakat (TBM), perpustakaan sekolah atau perpustakaan daerah.

Hasil pengamatan saat belajar, banyak tutor yang menggunakan metode pembelajaran yang kurang variatif, kebanyakan hanya menggunakan ceramah dan persentasi powerpoint, bahkan beberapa sama sekali tidak menggunakan powerpoint walaupun perangkatnya tersedia, sehingga kegiatan pembelajaran di kelas membuat warga belajar menjadi kurang aktif dan cenderung monoton. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara kelompok dengan warga belajar bahwa hanya beberapa tutor yang menggunakan ceramah, presentasi powerpoint dan diskusi kelompok. Hal ini tentu saja berimplikasi pada hasil belajar warga belajar selama paruh semester terbilang biasa-biasa saja dan tidak terjadi peningkatan yang signifikan dari test formatif-test formatif yang diberikan bahkan cenderung terus menurun. Pada mata pelajaran sosiologi, test formatif pertama rata-rata nilai warga belajar hanya 62,5 sedangkan untuk test formatif kedua nilai rata-rata warga belajar hanya 60,25. Hasil belajar yang didapat oleh warga belajar ini apabila dibiarkan, maka akan terus mengalami penurunan, sehingga perlu adanya variasi dalam proses belajar mengajar agar membuat warga belajar tidak menjadi jenuh dan lebih aktif, merasa terlibat dan mengambil peran atau merasa menjadi bagian dari pembelajaran tersebut.

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang membagi siswa (warga belajar) dalam kelompok-kelompok kecil yang saling membantu antar satu dengan lainnya sebagai upaya mengurangi kesenjangan dalam belajar dan saling mendukung untuk meningkatkan pencapaian prestasi siswa (warga belajar). Selain itu juga dapat mengembangkan hubungan antar kelompok dan meningkatkan harga diri dan rasa percaya diri. Pembelajaran kooperatif dapat membuat perbedaan yang ada di dalam kelas menjadi bahan dalam pembelajaran karena terjadi interaksi yang saling membantu mencapai tujuan belajar bersama (Slavin, 2016:4-5). Pembelajaran kooperatif dengan berbagai tipenya dapat meningkatkan aktivitas, prestasi, motivasi dan hasil belajar peserta didik (Ngadju, 2018; Sutrisno, 2019; Rahman, 2019).

Pemilihan media atau strategi pembelajaran yang tepat tentu akan berpengaruh positif pula bagi hasil pembelajaran. Ismaniati, Sungkono dan Wahyuningsih (2015) pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemandirian dan daya tarik dalam pembelajaran yang memberikan hasil lebih baik dari yang konvensional. Sehingga pembelajaran kooperatif benar-benar mampu membantu peserta didik (warga belajar) untuk belajar dengan aktif dan mampu mengemukakan gagasan mereka dan saling melengkapi pemahaman masing-masing. Memanfaatkan *e-learning*, warga belajar dapat mengakses informasi, artikel, bahan bacaan, soal latihan secara digital melalui *smartphone* mereka masing-masing. Ini merupakan potensi bagi pendidik agar



memanfaatkan sumber daya yang ada untuk pembelajaran yang lebih baik dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti mencoba memperbaiki proses pembelajaran di kelas agar hasil belajar warga belajar untuk mata pelajaran sosiologi dapat lebih baik lagi. Pembelajaran koperatif memang telah banyak memperbaiki pembaiki pembelajaran di kelas, namun pada riset kali ini peneliti coba menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team-Achievement Division* (STAD) dengan bantuan aplikasi kahoot! sebagai alternatif perbaikan pembelajaran.

Pemilihan media kahoot! bukan tanpa alasan, Barus dan Soedewo (2018) dalam jurnal ilmiahnya menyatakan bahwa penggunaan media kahoot! dapat membuat peserta didik berpartisipasi aktif, merasa gembira dan meningkatkan daya saing peserta didik, serta mampu meningkatkan minat dan motivasi pada setiap sesi dalam materi struktur Bahasa Inggris.

Untuk itu, peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif Tipe STAD dengan menggunakan media Kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar warga belajar program pendidikan kesetaraan paket C IPS tingkat V/mahir dasar di SPNF-SKB Arga Makmur Kabupaten Bengkulu Utara pada Mata Pelajaran Sosiologi.

## Metode

Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara kolaborasi dengan tutor paket C bidang IPS. Tujuan dilakukannya penelitian tindakan kolaboratif adalah untuk meningkatkan kemampuan manejerial tutor dan agar peneliti dan tutor memiliki pengalaman langsung untuk mengajar (Sukmadinata, 2006:57) dengan model pembelajaran kooperatif dengan aplikasi kahoot!. Responden dalam penelitian ini adalah warga belajar program pendidikan kesetaraan Paket C IPS mahir dasar di SPNF-SKB Kabupaten Bengkulu Utara yang berjumlah 23 orang. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Tahapan siklus antara lain: 1) Perencanaan; 2) Pelaksanaan/Tindakan; 3) Observasi; 4) Refleksi. Banyaknya siklus yang dilakukan tergantung pada kondisi implementasi di kelas.

Analisis data hasil obsevasi yang digunakan untuk merefleksi tindakan yang telah dilakukan kepada tutor dan warga belajar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe STAD dengan media kahoot! dan diolah dalam bentuk deskriptif. Terdapat 9 aspek yang diamati (9 item), sehingga dapat digunakan untuk skor tertinggi adalah ( $9 \times 3=27$ ). Sedangkan skor terendah adalah ( $9 \times 1 = 9$ ).

$$\text{Kisaran nilai untuk kriteria} = \frac{27-9}{3} = 6$$

Sehingga kisaran kategori Analisis data Observasi Tutor dan Warga belajar sebagai berikut:

**Tabel 1.** Rentang Kriteria Skor

No.	Skor	Kriteria
1	21 – 27	Baik
2	15 – 20	Cukup
3	9 - 14	Kurang

Analisis hasil belajar diukur dengan menggunakan rumus:



$$\text{Nilai Rata-rata warga belajar, } X = \frac{\sum X}{N}$$

Dengan X = nilai rata-rata warga belajar pada akhir pembelajaran;  $\sum X$  = Jumlah nilai warga belajar pada mata pelajaran Sosiologi; N = Banyaknya warga belajar

Hasil tes warga belajar dianalisis dengan menghitung persentase (%) ketuntasan belajar klasikal, dengan rumus:

$$KB = \frac{Ns}{N} \times 100\%$$

dengan KB = ketuntasan belajar klasikal; N = Jumlah warga belajar; Ns = Jumlah warga belajar yang dapat nilai di atas nilai ketuntasan (Sudjana, 2001).

Menentukan kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk setiap kompetensi dasar, dengan menggunakan kriteria analisis yang mempertimbangkan aspek karakteristik peserta didik (*intake*), karakteristik mata pelajaran (kompleksitas materi/kompetensi), serta pendidik dan kondisi satuan pendidikan (daya dukung).

**Tabel 2.** Kriteria penskoran dalam penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal

Aspek yang dianalisis	Kriteria penskoran		
Kompleksitas	Tinggi (1)	Sedang (2)	Rendah (3)
Guru dan Daya Dukung	Tinggi (3)	Sedang (2)	Rendah (1)
<i>Intake</i> peserta didik	Tinggi (3)	Sedang (2)	Rendah (1)

Sumber: (Kemdikbud, 2017)

$$KKM \text{ KD} = \frac{1+3+2}{9} \times 100 = 66,7 \text{ dibulatkan menjadi } 67.$$

Metode penelitian ditulis dengan jelas, lengkap, dan terstruktur dengan menonjolkan pendekatan serta cara data dianalisis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil tes yang dilakukan pada setiap siklus mulai dari hasil analisis data observasi aktivitas tutor, data observasi aktivitas warga belajar, dan hasil tes pada setiap siklus akan digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 3.** Hasil analisis data observasi aktivitas tutor pada setiap siklus

S	Pengamat	Skor	$\sum$ Skor	r Skor	Kriteria
I	1	20	42	21	Baik
	2	22			
II	1	26	51	25,5	Baik
	2	25			

Ket: S = siklus;  $\sum$  = total; r = rata-rata

Hasil analisis observasi yang telah dilakukan oleh dua orang observer didapat rata-rata skor pada siklus I adalah 21 yang berarti secara umum kegiatan belajar mengajar





yang dilakukan oleh tutor pendidikan kesetaraan Paket C sudah tergolong baik, walaupun masih terdapat aspek yang kurang dan harus diperbaiki, tepatnya berada pada aspek 8: tutor memberikan kesempatan warga belajar untuk membaca kembali materi dan membimbing warga belajar untuk membuat kesimpulan. Pada siklus II, perbaikan dilakukan terhadap kekurangan pada siklus I. Dari analisis data observasi terhadap aktivitas tutor oleh observer didapat hasil rata-rata skor 25,5 yang menunjukkan bahwa secara umum kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh tutor pendidikan kesetaraan paket C sudah tergolong baik. Aktivitas tutor dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD sudah mengalami peningkatan dari setiap rata-rata hasil observer dengan kriteria pencapaian baik.

Berikut akan dijabarkan analisis data hasil observasi aktivitas warga belajar pada setiap siklus:

**Tabel 4.** Hasil data observasi aktivitas warga belajar pada setiap siklus:

Siklus	Observasi	Skor	$\sum$ Skor	r Skor	Kriteria
I	1	18	38	19	Cukup
	2	20			
II	1	24	48	24	Baik
	2	24			

Observasi yang dilakukan oleh dua orang pengamat menunjukkan hasil rata-rata skor pada siklus 1 sebesar 19. Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum aktivitas warga belajar pada siklus I tergolong dalam kriteria cukup. Masih terdapat kelemahan-kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh warga belajar, antara lain pada aspek 5: warga belajar meringkas poin penting dalam teks; dan pada aspek 7. Warga belajar kembali mengembangkan poin-poin utama. Dalam siklus I, beberapa warga belajar masih terlihat lambat dan kesulitan dalam mengembangkan poin-poin utama dalam sebuah teks bacaan. Pada siklus II, hasil observasi yang dilakukan oleh dua orang pengamat terhadap aktivitas warga belajar didapat rata-rata skor sebesar 24, yang secara umum aktivitas warga belajar tergolong baik. Aktivitas warga belajar pada kegiatan belajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe STAD telah terdapat peningkatan aktivitas belajar mulai dari siklus 1 ke siklus II, sehingga pencapaian perbaikan sudah optimal dan dapat dikatakan berhasil dengan kriteria baik.

Berikut dijabarkan hasil belajar warga belajar yang dilakukan melalui tes padasetiap siklusnya:

**Tabel 5.** Rangkuman hasil tes setiap siklus

S	Warga belajar yang tuntas	r nilai warga belajar	Presentase ketuntasan belajar klasikal	Kriteria ketuntasan belajar klasikal
I	18	71	78,3%	Belum tuntas
II	20	76	87%	Tuntas



Hasil tes pada siklus I diperoleh nilai rata-rata warga belajar paket C IPS mahir dasar adalah 71 dengan presentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 78,3%. Presentase ketuntasan belajar tersebut masuk dalam kategori belum tuntas, sesuai dengan ketuntasan belajar yaitu proses belajar mengajar yang telah dikatakan tuntas secara individual adalah apabila seorang warga belajar mendapat nilai 67 ke atas. Sedangkan ketuntasan secara klasikal apabila 85% warga belajar dikelas mendapat nilai 67 ke atas. Refleksi yang dilakukan oleh tutor pada siklus I adalah tutor kurang memberikan kesempatan kepada warga belajar dalam kelompok untuk membaca kembali materi teks untuk membuat kesimpulan dan menemukan poin utama. Sedangkan perbaikan yang harus diperhatikan warga belajar adalah: 1) warga belajar kurang memahami materi dalam teks. Seharusnya setiap kelompok harus memahami materi agar selanjutnya warga belajar dapat melakukan tahapan proses pembelajaran dengan baik; 2) Warga belajar kurang baik dalam mengembangkan poin-poin utama dalam teks. Hal ini dikarenakan warga belajar dari awal kurang memahami materi sehingga warga belajar sulit untuk mengembangkan poin-poin utama tersebut.

Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata warga belajar adalah 76 dengan presentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 87% dan termasuk dalam kategori tuntas, sesuai dengan ketuntasan secara klasikal apabila 85% warga belajar dikelas mendapat nilai 67 ke atas. Refleksi pada siklus II yaitu pengamatan semua aspek pada aktivitas tutor dan warga belajar yang mengalami peningkatan dengan baik karena tutor melakukan perbaikan pada kekurangan-kekurangan dalam proses pembelajaran pada siklus I, yaitu: 1) tutor telah memberikan kesempatan yang cukup kepada warga belajar untuk membaca kembali materi dan membimbing warga belajar dalam membuat dan menemukan kesimpulan dari bacaan; 2) warga belajar sudah memahami materi dalam teks yang diberikan oleh tutor; 3) warga belajar sudah bisa mengembangkan poin-poin utama dengan tepat dan baik.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada warga belajar paket C pendidikan kesetaraan di SPNF SKB Bengkulu Utara pada kelas XI Mahir Dasar pada 23 orang, dengan rangkuman hasil sebagai berikut:

**Tabel 6.** Rangkuman Peningkatan Aktivitas Tutor, Aktivitas Warga belajar dan Presentase Ketintasan Belajar Warga belajar pada setiap Siklus

S	Persentase ketuntasan	Skor pengamat			
		Tutor r skor	Kategori	Warga belajar r skor	Kategori
I	78,3%	21	Baik	19	Cukup
II	87%	25,5	Baik	24	Baik

Peningkatan aktivitas belajar warga belajar tidak terlepas dari keaktifan tutor dan warga belajar dalam proses belajar mengajar. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran pendidikan kesetaraan paket C IPS di SPNF SKB Kabupaten Bengkulu Utara dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media Kahoot! dapat meningkatkan aktivitas warga belajar dalam belajar mengajar. Warga belajar terlibat langsung dalam proses pembelajaran dengan mengembangkan materi dan



menghubungkan dengan kegiatan-kegiatan sehari-hari. Warga belajar juga mengalami perubahan tingkah laku secara intelektual dan lebih aktif dalam menggali materi dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dellors (2015) mengemukakan bahwa penggunaan kahoot! dalam pembelajaran berbasis permainan sangat menakutkan karena pendidik dan warga belajar terlibat langsung dalam pembelajaran yang mampu mengintegrasikan permainan kompetitif di kelas dan mampu menciptakan lingkungan yang menyenangkan. Licorsh, et.al (2017) mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi kahoot! dalam proses pembelajaran dapat membuat warga belajar lebih termotivasi, meningkatkan pengalaman belajar, dinamika kelompok, dan meminimalisir perilaku yang mengganggu dan membosankan dibandingkan dengan kelas yang konvensional. Peningkatan aktivitas belajar warga belajar pada program pembelajaran Paket C IPS untuk mata pelajaran Sosiologi dapat meningkat dengan menggunakan media kahoot! dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

Peningkatan hasil belajar warga belajar paket C IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan media kahoot! dengan presentase 87% pada siklus II merupakan hasil belajar yang baik, mengingat warga belajar Paket C merupakan warga belajar yang menempuh jalur pendidikan nonformal yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan warga belajar pada pendidikan formal di sekolah-sekolah pada umumnya, bila dilihat dari usia yang heterogen, pengalaman belajar dan pengalaman hidup yang berbeda, keterbatasan dalam akses pendidikan seperti di sekolah-sekolah formal. Pembelajaran kooperatif dalam digunakan dengan efektif pada jenis mata pelajaran tertentu dan cocok digunakan dengan bantuan media pembelajaran, seperti kahoot!. Eno (2011) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar warga belajar dalam rumpun ilmu sosial. Hal senda juga disampaikan Hakim (2014), Muzakkir (2014) bahwa penerapan *cooperative learning* tipe STAD dapat menjadi salah satu solusi untuk melakukan perbaikan pembelajaran dengan meningkatnya hasil belajar warga belajar. Begitupun dalam bidang eksakta, Pello (2018) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif dengan media kahoot! dengan efektif dapat meningkatkan ketuntasan belajar warga belajar secara klasikal, aktifitas warga belajar, serta respon warga belajar terhadap pembelajaran kooperatif dengan media kahoot sangat positif.

## **PENUTUP**

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team-Achievement Division* (STAD) dengan memanfaatkan media kahoot! dapat meningkatkan hasil belajar warga belajar program pendidikan kesetaraan paket C IPS mahir dasar di SPNF SKB Bengkulu Utara yang dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklus dilakukan pembelajaran kooperatif tipe STAD yang memacu warga belajar lebih aktif, mampu mengemukakan pendapat dan mampu bekerjasama dengan kelompoknya secara baik. Diakhir materi, dilakukan evaluasi yang menyenangkan dengan aplikasi kahoot!. Hasil penelitian menunjukkan angka ketuntasan belajar klasikal pada siklus I sebesar 78,3% dan siklus II sebesar 87%, sedangkan rata-rata nilai pada siklus I sebesar 71 dan pada siklus II meningkat menjadi 76. Pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media kahoot! juga dapat meningkatkan aktivitas tutor, berdasarkan hasil observasi siklus I adalah sebesar 21 atau berada dalam kategori baik dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 25,5 atau berada dalam





kategori baik. Hasil observasi aktivitas warga belajar pada siklus I adalah 19 atau berada dalam kategori cukup, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 24 atau berada dalam kategori baik.

### Saran

Dari hasil penelitian yang didapat, peneliti memberi beberapa saran yang dapat diajukan antara lain: 1) warga belajar paket C merupakan peserta didik yang memiliki karakteristik khas yang berbeda dengan peserta didik pada sekolah formal, artinya kita perlu mengidentifikasi kebutuhan, pengalaman belajar dan kondisi sosial ekonomi mereka ketika akan memilih metode yang cocok; 2) berikan contoh-contoh dalam materi belajar yang dekat dengan kehidupan mereka (konteks lokal) atau dengan apa yang mereka punya sehingga lebih mudah difahami. 3) beberapa warga belajar memang belum melek teknologi, sehingga menjadi catatan bagi peneliti selanjutnya jika melakukan perbaikan pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat teknologi.

### Daftar Pustaka

- Barus, I. R. G., & Soedewo, T. (2019). Penggunaan Media Kahoot! dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris Studi Kasus: Mahasiswa Sekolah Vokasi–Institut Pertanian Bogor. In *Seminar Nasional Teknologi Terapan Berbasis Kearifan Lokal* (Vol. 1, No. 1). 589-595
- Dellors, R. (2015). Kahoot! a digital Game Resource for Learning. *International Journal of Instruktur Technology and Distance Learning*, 12(4), 49-62
- Eno, M.M. (2011). *Penerapan Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Warga belajar dalam Belajar Ekonomi*. (Skripsi). Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Hafni, N. (2019). Model Pendidikan Kesetaraan Paket A Setara SD/MI Mata Pelajaran PPKN. *akademika*, 8(02), 169-183.
- Hakim, D.L. (2014). Effort to Improve Student Learning Outcomes by Using Cooperative Learning Type of Student Teams Achievement Division (STAD). *Proceeding of International Conference on Research, Implementation and Education of Mathematics and Schiences*, Yogyakarta State University, 18-20 May 2014, 135-142
- Isjoni. (2009). *Cooperative Learning. Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta
- Ismaniati, Ch, Sungkono, Wahyuningsih. (2015). Model Blended Learning untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Daya Tarik dalam Perkuliahan. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 8(2), 19-27
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Model Penilaian Pendidikan Kesetaraan Paket C dalam Jaringan*. Bandung: PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat
- Licorish, S.A. et.al. (2017). “Go Kahoot!” Enriching Classroom Engagement, Motivation dan Learning Experience with Games. *Proceedings of 25<sup>th</sup> International Conference in Education*. New Zealand: Asia-Pasific Society for Computer in Education



- Muzakkir, A. (2014). Keefektifan Model Pembelajaran Cooperative Tipe STAD dan Model Elaborasi Tipe PQ4R Ditinjau dari Kualitas dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 7(2), 45-55
- Ngadju, Y. (2018). Model Pembelajaran Kooperatif Numbered-Head-Together dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA (Suatu Penelitian Deskriptif Pada Siswa Kelas VII CC SMP Negeri 1 Kabila. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(3), 249-254
- Pello, ACS. (2018). Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Kahoot untuk Topik Persamaan Kuadrat pada Warga belajar Kelas X SMA IPH 2 Surabaya. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 89-100
- Pratomo, Yudha. (24 Juni 2019). APJII: Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Tembus 171 Juta Jiwa. URL: <https://tekno.kompas.com/read/2019/05/16/03260037/apjii-jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-171-juta-jiwa>
- Rahman, R. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar melalui Pembelajaran Kooperatif Model Think-Pair-Share. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 19-24
- Slavin, R.E. (2016). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. (Terjemahan). Bandung: Nusa Media
- Sukmadinata, N.S. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya
- Sutrisno, S. (2019). Peningkatan Prestasi Belajar Ips Siswa Melalui Metode Student Teams Achievement Division (STAD). *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 6(1). 89-95