

THE INFLUENCE OF THE STAD TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL WITH QUIZWHIZZER MEDIA ON STUDENT LEARNING OUTCOMES AT SMA NEGERI 1 KUBU BABUSSALAM

MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD DENGAN MEDIA QUIZWHIZZER TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 1 KUBU BABUSSALAM

Restu Fadilah^{1a}, Isjoni^{2b}, Rizki Ananda Hasibuan^{3c}

¹²³Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Pekanbaru, 28293, Indonesia

^aEmail restu.fadilah5602@student.unri.ac.id

^bEmail isjoni@student.unri.ac.id

^cEmail rizkiananda@lecturer.unri.ac.id

restu.fadilah5602@student.unri.ac.id
0823848985403

How to Cite: Fadilah, R., Isjoni., Hasibuan. A. R. (2026). The Influence Of The Stad Type Cooperative Learning Model With Quizwhizzer On Student Learning Outcomes At Sma Negeri 1 Kubu Babussalam
doi: 10.36526/js.v3i2.7920

Received : 24-04-2026
Revised : 10-07-2026
Accepted : 30-09-2026

Keywords:

STAD Type cooperative learning, Quizwhizzer, History Learning, Learning Outcomes

Abstract

This study aims to determine the effect of using the STAD (Student Teams-Achievement Divisions) cooperative learning model combined with Quizwhizzer media on student learning outcomes at SMA Negeri 1 Kubu Babussalam. A quantitative method was employed using a quasi-experimental design—specifically, a non-equivalent control group design. The research sample consisted of two classes: class XI F2 (36 students) served as the experimental group, utilizing the STAD model with Quizwhizzer media, while class XI F4 (36 students) served as the control group, utilizing a conventional teaching model. Data collection instruments included pre-tests and post-tests to measure student learning outcomes. Data analysis revealed a significant improvement in learning outcomes in the experimental group compared to the control group. This was evidenced by an average post-test score of 86.50 for the experimental group, versus 73.00 for the control group. Hypothesis testing using a t-test yielded a significance value (2-tailed) of 0.000, indicating a significant effect resulting from the intervention. Furthermore, the N-Gain test produced a score of 0.62—falling into the "medium" category—which demonstrates the model's effectiveness in enhancing learning outcomes. In conclusion, the combination of the STAD cooperative learning model and Quizwhizzer interactive media positively enhanced student engagement, enthusiasm, and learning outcomes in the history subject.

PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 pendidikan ialah sebagai suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar mengajar. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan kemampuan diri mereka, sehingga memiliki kerohanian yang baik, kemampuan pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan baik untuk diri sendiri maupun masyarakat. Dalam konteks pembelajaran sejarah, tujuannya adalah membangkitkan kesadaran

tentang pentingnya peristiwa masa lalu untuk membentuk karakter dan masa depan yang lebih baik. Dengan memahami pentingnya pembelajaran sejarah bagi peserta didik, diharapkan para guru dapat merancang metode pengajaran yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan peserta didik (Rahmawati, 2022).

Pelaksanaan pembelajaran sejarah di SMA telah mengalami berbagai upaya pengembangan, salah satunya dengan memasukkan aktivitas diskusi, presentasi, serta refleksi. Namun demikian, dalam praktiknya masih dihadapkan pada kendala untuk menciptakan pembelajaran yang sepenuhnya interaktif. Dari pra-observasi di SMA Negeri 1 Kubu Babussalam menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih dipengaruhi oleh model konvensional atau ceramah satu arah. Kondisi ini menyebabkan suasana belajar menjadi menonton, peserta didik cenderung pasif, kurang termotivasi, serta menghambat perkembangan kemampuan berpikir kritis yang berdampak pada rendahnya hasil belajar. Maka dari itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih bervariasi dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satunya model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media *quizwhizzer*.

Model ini merupakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dirancang untuk mendorong interaksi sosial dan kerja sama antar peserta didik, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih mendalam dan partisipatif (Cahyani, 2025:30). Pendekatan ini juga meningkatkan keterlibatan kerja sama serta kognitif peserta didik terhadap pembelajaran. Menurut Asmedy (2021) model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah pendekatan pembelajaran kooperatif yang paling dasar. Model pembelajaran ini mendorong kerja sama antar peserta didik dengan belajar dalam kelompok yang terdiri dari anggota yang beragam. Hal ini bertujuan agar mereka saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam lingkungan sosial yang beragam, sehingga dapat menguasai keterampilan yang sedang dipelajari. Selain itu model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat digunakan untuk memotivasi peserta didik agar berani menyampaikan pendapat, menghargai pendapat teman, dan saling berbagi ide.

Model pembelajaran STAD merupakan pembelajaran kolaboratif yang banyak digunakan di sekolah dan dapat membantu peserta didik menjadi lebih baik. Pemilihan model pengajaran yang tepat mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam memahami suatu topik dengan memungkinkan tujuan pembelajaran tersampaikan melalui penjelasan kepada mereka. Menciptakan lingkungan belajar yang menarik dengan kuis yang akan menggugah minat siswa untuk belajar (Portunata et al., 2025:51). Untuk membuat pembelajaran lebih menarik, penerapan model pembelajaran kooperatif STAD ini dapat dipadukan dengan media digital interaktif, seperti *quizwhizzer*.

Quizwhizzer adalah media pembelajaran yang menggunakan sistem *board game*, perlombaan dan kompetisi. Dengan menggunakan game edukasi ini, peserta didik dapat termotivasi untuk belajar, terutama dalam konteks pembelajaran dikelas. *Quizwhizzer* sangat sesuai untuk proses pembelajaran karena mempunyai berbagai jenis permainan dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan berbagai fitur yang memungkinkan pengguna untuk membuat pertanyaan yang dapat dimainkan dalam bentuk game, baik untuk dimainkan di dalam kelas maupun secara online (Fitriyani, 2024:10954).

Hasil belajar merupakan kemampuan yang didapatkan oleh seorang peserta didik melalui proses pembelajaran di sekolah atau lembaga pendidikan, yang diperoleh berdasarkan penilaian atau evaluasi pembelajaran (Mboa, 2024:12298). Menurut Hamalik, dalam jurnal hasil belajar merupakan terjadinya perubahan tingkat hal yang dapat diamati dan diukur pada diri seseorang, yang meliputi bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Fernando et al., 2024: 66). Hasil belajar menunjukkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi, dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui

seberapa jauh peserta didik mampu menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu, pendidikan dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media *quizwhizzer* terhadap hasil belajar peserta didik. Melalui pendekatan kuantitatif dengan quasi eksperimen, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi empiris dan praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran sejarah yang lebih variatif, interaktif, dan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian eksperimen. Kuasi eksperimen semu adalah jenis eksperimen yang melibatkan perlakuan, pengukuran dampak, dan unit-unit eksperimen, tetapi tidak menerapkan penempatan secara acak (Sutono, 2020:45). Dalam penelitian ini, digunakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan bentuk penelitian yaitu *nonequivalent control group design*. Dalam desain ini, digunakan instrumen pretest sebelum dilakukan perlakuan khusus dan posttest setelah dilakukan perlakuan untuk mengevaluasi ada pengaruh metode eksperimen terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Kubu Babussalam, Kabupaten Rokan Hilir Provinsi Riau. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober sampai dengan bulan September 2025. Dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI. Sampel yang digunakan yaitu purposive sampling. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah kelas XI F2 dan XI F4. Penelitian ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelas XI F4 dengan jumlah 36 siswa sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional, sedangkan kelas XI F2 dengan jumlah 36 siswa sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media *quizwhizzer*. Sampel yang diambil yaitu kelas 11 dengan jumlah 70 siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) yang dilakukan untuk mengamati pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media *quizwhizzer* terhadap hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan kepada sejumlah sampel. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji t dan uji N-gain, teknik sesuai dengan metode yang digunakan oleh peneliti yaitu metode eksperimen

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini diperoleh dari pengolahan data pretest dan posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, yang kemudian dianalisis dengan teknik statistik untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes diuji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu. Hasil uji menunjukkan bahwa butir soal yang dipakai telah memenuhi syarat validitas dan memiliki tingkat reliabilitas yang baik, sehingga layak digunakan sebagai alat pengukur dalam penelitian ini. Berikut adalah tabel frekuensi pretest dan posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 1. Frekuensi pretest dan posttest kelas kontrol

Pretest	Posttest
---------	----------

Nilai	Frekuensi	Rata-rata	Nilai	Frekuensi	Rata-rata
50	3	60.44	63	3	73.00
53	3		66	4	
56	6		70	6	
60	8		73	10	
63	7		76	6	
66	5		80	4	
70	4		83	3	

Sumber : Data Olahan SPSS 25 For Windows

Tabel 2. Frekuensi pretest dan posttest kelas eksperimen

Pretest			Posttest		
Nilai	Frekuensi	Rata-rata	Nilai	Frekuensi	Rata-rata
50	1	65.22	73	1	86.50
53	2		76	2	
56	3		80	5	
60	4		83	5	
63	6		86	89	
66	7		90	6	
70	6		93	6	
73	4		96	3	
76	2				
80	1				

Sumber : Data Olahan SPSS 25 For Windows

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah sampel yang diteliti mengikuti distribusi normal. Uji normalitas ini merupakan salah satu prasyarat awal sebelum melakukan uji t-test. Perhitungan uji normalitas dilakukan kepada masing-masing kelas yang termasuk dalam sampel penelitian. Pengujian ini menggunakan metode *Shapiro Wilk* dengan bantuan SPSS 25.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality			
Kelas	shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Posttest Kelas Kontrol	.947	36	.085
Posttest Kelas Eksperimen	.954	36	.136

Sumber : Data Olahan SPSS 25 For Windows

Berdasarkan tabel uji normalitas diatas, dapat dilihat bahwa nilai Shapiro Wilk diperoleh nilai sig > 0.05. Nilai posttest dari kelas kontrol 0.085 > 0.05, dan nilai posttest kelas eksperimen 0.136. Maka dapat disimpulkan bahwa data pada kedua kelas tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji yang dilakukan untuk menentukan apakah data tersebut bersifat homogen atau tidak. Tujuannya adalah untuk membuktikan secara statistik kesetaraan atau karakteristik sampel data yang digunakan sama atau tidak. Uji ini dilakukan menggunakan perhitungan pada SPSS 25

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.704	1	70	.404
	Based on Median	.522	1	70	.472
	Based on Median and With adjusted df	.522	1	69.98	.472
	Based on trimmed mean	.762	1	70	.386

Sumber : Data Olahan SPSS 25 For Windows

Berdasarkan tabel diatas, dapat kita nilai sig *Based On Mean* adalah 0,404. Hal ini menunjukkan bahwa nilai sig $0,404 > 0,05$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil uji homogenitas dinyatakan homogen. Dapat dilihat dari kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikan (sig) $> 0,05$ maka data dinyatakan homogen, sedangkan apabila nilai signifikan (sig) $< 0,05$ maka data tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Hasil dari uji hipotesis berdasarkan nilai posttest yang digunakan untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif dengan media *quizwhizzer* terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Kubu Babussalam pada kelas kontrol dan eksperimen. Adapun data yang diperoleh dari hasil perhitungan menggunakan SPSS 25 sebagai berikut:

1. Membuat hipotesis

- H₀ : tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media *quizwhizzer* terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Kubu Babussalam
- H_a : terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media *quizwhizzer* terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Kubu Babussalam

2. Menentukan kriteria

- Jika nilai signifikan atau sig $> 0,05$, maka H₀ diterima dan H_a ditolak berdistribusi tidak homogen
- Jika nilai signifikan atau sig $< 0,05$, maka H_a diterima dan H₀ ditolak

3. Hasil output pada SPSS 25 diperoleh sig dapat disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Sumber : Data Olahan SPSS 25 For Windows

Independent Sampel Test									
Hasil	Levene's Test For Equality	T-tes for Equality Of Means							
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std.Error Difference	95% Confidense Interval of the Difference
									Lower Upper
Equal Variances assumed	0.70	0.40	- 9.83	70	.000	-13.5	1.37	-16.24	-10.76
Equal Variance not assumed			- 9.83	69.62	.000	-13.5	1.37	-16.24	-10.76

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai sig (-2 tailed) pada tabel yaitu 0,000. Maka dari itu bisa dilihat berdasarkan kriteria yang ada menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, kesimpulannya terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media *quizwhizzer* terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Kubu Babussalam.

4. Uji N-Gain

Uji N-Gain adalah metode yang umum digunakan untuk mengukur efektifitas suatu pembelajaran atau intervensi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. metode ini memberikan landasan yang kuat untuk mengevaluasi sejauh mana suatu program pembelajaran telah memberikan konstrubusi terhadap pemahaman peserta didik.

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	td. Deviation
Ngain_Score	36	20	83	.63	0.13
Ngain_Persen	6	20	83.33	62.50	13.37
alid N (listwise)	36				

Sumber : Data Olahan SPSS 25 For Windows

Berdasarkan hasil uji N-Gain diatas, diperoleh nilai N-Gain 0,62 yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukan bahwa penerapan perlakuan pada kelas eksperimen mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media *quizwhizzer*.

Pembahasan

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media *quizwhizzer* terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Kubu Babussalam.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan quasi eksperimen, yang melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dikelas F2 dengan jumlah siswa 36 orang dengan diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan *quizwhizzer* dan kelas kontrol dikelas F4 dengan jumlah siswa 36 orang dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Penelitian ini terdapat 4 pertemuan di kelas kontrol dan kelas eksperimen, dimana pertemuan pertama dikelas kontrol pada tanggal 21 Oktober 2025. Kegiatan dimulai dengan memberikan soal pretest kepada peserta didik, selanjutnya menjelaskan materi mengenai masuknya jepang dan runtuhnya hindia belanda oleh guru dengan menggunakan powerpoint dan tanya jawab bersama peserta didik. Kemudian pertemuan kedua 28 Oktober 2025. Melaksanakan pembelajaran sejarah menggunakan model pembelajaran konvensional yang hanya berpusat kepada guru, menampilkan PPT dan menjelaskan materi mengenai tentang penjajahan dan transformasi pemerintahan di Indonesia. Selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya, memberikan tugas soal essay kepada peserta didik dan dikumpulkan kedepan. Pertemuan ketiga pada tanggal 4 November 2025, pada pertemuan ketiga ini sama saja dengan pertemuan sebelumnya, menampilkan PPT dan menjelaskan materi tentang dampak penjajahan jepang di berbagai bidang serta strategi bangsa indonesia menghadapi tirani jepang dan peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, setelahnya memberikan tugas soal essay kepada peserta didik dan dikumpulkan kedepan. Pertemuan terakhir pada tanggal 11 November 2025. Peneliti memberikan soal posttest berupa lembar soal kepada peserta didik.

Pada pertemuan pertama dikelas eksperimen tanggal 22 Oktober 2025, kegiatan dimulai dengan melakukan pretest dengan membagikan lembar soal kepada peserta didik. Kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran serta menjelaskan secara singkat materi tentang dibawah tirani jepang. Pada pertemuan kedua pada tanggal 29 Oktober 2025. Pada pertemuan kedua ini menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media *quizwhizzer* dikelas XI F2. Menurut Harianja Dkk (2022:15) Model pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan suatu model yang mana peserta didik belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 anggota kelompok yang heterogeny. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD memiliki langkah- langkah pembelajaran menurut Musyawir (2022) yaitu pada Langkah 1: Penyajian Materi, menjelaskan materi secara singkat mengenai materi penjajahan dan transformasi pemerintahan di indonesia, peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, Langkah 2: Pembagian Kelompok, membagi peserta didik dalam 4 kelompok dan membagikan materi pada masing-masing kelompok, guru mengawasi dan membimbing peserta didik selama proses diskusi, setiap kelompok mempresentasikan hasilnya dan memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk menanggapi hasil presentasi. Langkah 3: Tes Individu/Kuis, memberitahukan kepada peserta didik akan mengerjakan kuis individual dengan menggunakan platform *quizwhizzer*, peserta didik mengakses link *quizwhizzer* melalui perangkat mereka dan mengerjakan kuis sesuai intruksi dari guru dan peserta didik menjawab pertanyaan secara individual dengan memanfaatkan diskusi sebagai dasar keputusan. Langkah 4: Perhitungan Skor, memeriksa hasil kuis dari skor kemajuan masing-masing peserta didik dan menghitung poin kemajuan dengan membandingkan skor awal dan hasil peserta didik. Tahap 5: Penghargaan kelompok, mengumumkan tim atau kelompok yang berhasil mencapai skor rata-rata dan memberikan penghargaan berupa hadiah.

Pertemuan ketiga pada tanggal 5 November 2025, pada pertemuan ini sama saja dengan pertemuan sebelumnya. Langkah 1: Penyajian Materi, menjelaskan materi secara singkat mengenai materi dampak penjajahan jepang diberbagai bidang dan strategi bangsa Indonesia menghadapi tirani jepang, peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, Langkah 2: Pembagian Kelompok, membagi peserta didik dalam 4 kelompok dan membagikan materi pada masing-masing kelompok, guru mengawasi dan membimbing peserta didik selama proses diskusi, setiap kelompok mempresentasikan hasilnya dan memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk menanggapi hasil presentasi. Langkah 3: Tes Individu/Kuis, memberitahukan kepada peserta didik

akan mengerjakan kuis individual dengan menggunakan platform *quizwhizzer*, peserta didik mengakses link *quizwhizzer* melalui perangkat mereka dan mengerjakan kuis sesuai intruksi dari guru dan peserta didik menjawab pertanyaan secara individual dengan memanfaatkan diskusi sebagai dasar keputusan. Langkah 4: Perhitungan Skor, memeriksa hasil kuis dari skor kemajuan masing-masing peserta didik dan menghitung poin kemajuan dengan membandingkan skor awal dan hasil peserta didik. Tahap 5: Penghargaan kelompok, mengumumkan tim atau kelompok yang berhasil mencapai skor rata-rata dan memberikan penghargaan berupa hadiah. Selanjutnya, pertemuan keempat pada tanggal 12 November, dengan memberikan soal posttest pada kelas eksperimen untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan *quizwhizzer*.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan peserta didik yang menggunakan metode konvensional. Pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media *quizwhizzer* peserta didik dikelas menjadi lebih aktif, antusias, dan bekerja sama selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan teori Asmedy (2021) yang menyatakan bahwa model STAD efektif memotivasi peserta didik untuk berani menyampaikan pendapat dan saling berbagi ide. Dalam STAD, peserta didik tidak bekerja sendiri melainkan dalam kelompok heterogen yang terdiri dari 4-6 anggota. Proses kelompok memungkinkan terjadinya interaksi dimana mereka saling mendukung dan membantu satu sama lain untuk menguasai materi. Dalam mengerjakan kuis yang menggunakan media *quizwhizzer*, peserta didik sangat antusias dan semangat dalam mengerjakannya karena disajikan dalam bentuk permainan dengan tampilan visual yang menarik, sistem skor, dan tantangan dalam mengerjakan kuis. *Quizwhizzer* menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan tidak menegangkan, sehingga peserta didik tidak merasa tertekan. Hasil ini memperkuat studi Fitriyani (2024) yang menegaskan bahwa *quizwhizzer* sebagai evaluasi berbasis game edukasi mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik dalam kelas. Penggunaan *quizwhizzer* mengubah persepsi peserta didik menjadi lebih antusias karena kuis disajikan dalam bentuk permainan dengan tampilan visual menarik, sistem skor, dan tantangan yang memicu semangat motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik. Hal ini sesuai dengan temuan bahwa media yang menarik dapat mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran konvensional. Sedangkan, dikelas kontrol dikelas kontrol dengan menggunakan model konvensional peserta didik cenderung tidak berminat, karena dalam pembelajaran hanya menggunakan metode konvensional/ceramah satu arah dan powerpoint, hal ini menyebabkan peserta didik lebih cepat bosan. terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kedua kelas, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

2. Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif TIPE STAD dengan media *quizwhizzer* terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Kubu Babussalam

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan *quizwhizzer* terhadap peserta didik di SMA Negeri 1 Kubu Babussalam. Penelitian ini menggunakan 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran ceramah yang hanya berpusat pada guru, sedangkan dikelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media *quizwhizzer*. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media *quizwhizzer* terhadap hasil belajar peserta didik perlu dilakukan pengujian hipotesis dengan uji t. sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu melakukan uji validitas dan uji reliabilitas, setelah itu instrumen soal yang sudah valid diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai instrumen soal pretest sebelum diberikan perlakuan. Hasil pretest dari kelas kontrol didapatkan nilai sebesar 60,44 dan pada kelas eksperimen nilai sebesar 65,22.

Selanjutnya kedua kelas diberikan instrumen soal posttest untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari perlakuan yang sudah diberikan oleh peneliti. Dari kedua kelas menunjukkan hasil yang berbeda. Kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata posttest sebesar 73,00 dan kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata posttest sebesar 86,50. Hasil ini menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Untuk melihat pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media *quizwhizzer* dilakukan uji t. Dari hasil uji t diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$ dan berdasarkan hipotesis yang ada bahwa jika $\text{sig} < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media *quizwhizzer* terhadap hasil belajar serta didik di SMA N 1 Kubu Babussalam.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang signifikan, terdapat beberapa keterbatasan yaitu efektivitas media *quizwhizzer* sangat bergantung pada stabilitas koneksi internet dan ketersediaan perangkat gawai milik peserta didik, yang menjadi kendala di lingkungan sekolah dengan fasilitas terbatas. Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi praktik pendidikan, khususnya guru sejarah untuk memulai beralih dari model ceramah satu arah menuju fasilitator dalam pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan berpikir kritis peserta didik.

3. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media *quizwhizzer* terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Kubu Babussalam

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media *quizwhizzer* terhadap hasil belajar dengan jumlah peserta didik 36 orang, untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media *quizwhizzer* terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Kubu Babussalam.

Berdasarkan hasil perhitungan yang didapatkan nilai rata-rata N-Gain 0,62. Nilai tersebut berada pada kategori sedang. Nilai ini menunjukkan bahwa pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media *quizwhizzer* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara cukup efektif. Peningkatan ini terjadi karena peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam diskusi kelompok, saling membantu antar anggota kelompok, serta memotivasi melalui penggunaan media *quizwhizzer* yang bersifat interaktif. Selain itu penggunaan *quizwhizzer* sebagai media evaluasi atau latihan soal mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, karena peserta didik menjadi lebih antusias dan semangat dalam mengerjakan *quizwhizzer*, karena soal yang disajikan dalam bentuk permainan dengan tampilan visual yang menarik, sistem skor, dan tantangan dalam mengerjakan kuis.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD (Student Teams Achievement Divisions) yang dikombinasikan dengan media Quizwhizzer secara signifikan berpengaruh positif pada 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Kubu Babussalam. Kolaborasi kelompok yang terstruktur dipadukan dengan media evaluasi berbasis game *quizwhizzer* terbukti efektif menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini membuktikan bahwa kolaborasi dengan tim yang dipadukan dengan media evaluasi berbasis game interaktif dapat mengoptimalkan retensi informasi dan pemahaman kognitif siswa. Peneliti selanjutnya

disarankan untuk tidak hanya mengukur hasil belajar kognitif, tetapi juga mengkaji dampaknya terhadap variabel efektif dan psikomotorik, seperti motivasi belajar, keterampilan kolaborasi, kemampuan berpikir kritis, atau retensi memori jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmedy & Yapis Dompou, S. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. In *Ainara Journal* (Vol. 2, Number 2). <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>
- Fitriyani, Fajriani, A., Razilu, Z., & Pembelajaran, E. (2024b). *Implementasi Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi pada Matapelajaran Informatika di Sekolah Menengah Pertama Kelas VII Kata kunci* (Vol. 7, Number 9). <http://jiip.stkipyapisdompou.ac.id>
- Harianja, Dkk., 2022. Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif. Yayasan Kita Menulis.
- Mboa, N. M., & Ajito, T. (2024). *Meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning (PBL) pada materi peluang siswa kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang*. *Journal on education*, 6 (2). 12296-12301.
- Musyawir, Dkk., 2022. Model-model pembelajaran inovatif. PT Mifandi Mandiri Digital
- Rahmawati, D., Afni, N., Hendratmoko, Y., Yani, A., Siregar, N., & Meldi, N. F. (2025). *Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Kelas 12 Sma Negeri 3 Pontianak*. In *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika* (Vol. 18).
- Richita Anugrah Cahyani, B., & Suprijono, A. (2025). *Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Stad Berbasis Media Digital Storytelling Terhadap Kemampuan Analisis Historis Siswa Kelas Xi Sma Negeri 15 Surabaya*. In *Journal Pendidikan Sejarah* (Vol. 16, Number 3).
- Sri Dwi Portunata, A., & Eka Putri, A. (2025). *Pengaruh Penggunaan Model STAD Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 1 Toho*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11 (3.A), 50–57.
- Sutono, S., & Pamungkas, A. P. (2021). *Penerapan Metode Eksperimen Semu Pada Sistem Informasi Persediaan dan Penjualan Obat di Apotek Berbasis Web-Base*. *Media Jurnal Informatika*, 12(2), 44. <https://doi.org/10.35194/mji.v12i2.1225>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2 (3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>