

## MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD (STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION) DENGAN MEDIA KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SMAN 1 DARMA

Siti Ersi Novianti<sup>1</sup>, Dodi Ahmad Haerudin<sup>2</sup>, Dudung Abdusalam<sup>3</sup>

<sup>1 2, 3</sup>Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia

Email: [sitiersa02@gmail.com](mailto:sitiersa02@gmail.com), [dodi@umkuningan.ac.id](mailto:dodi@umkuningan.ac.id)

---

### Article History

Received: 10-08-2025

Revision: 20-08-2025

Accepted: 22-08-2025

Published: 24-08-2025

**Abstract.** This research is based on the problem of low student motivation and learning outcomes in English subjects, which is caused by the use of conventional learning methods that are less attractive. The purpose of this study is to determine the effectiveness of the Student Teams Achievement Division (STAD) cooperative learning model assisted by Kahoot in improving student learning outcomes. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method, using a pretest-posttest control group design. The samples is two classes: class XI-6 as the experimental group and class XI-7 as the control group, each consisting of 25 students. The experimental class was taught using the STAD model with Kahoot, while the control class used conventional learning methods. Data were collected through tests, interviews, and observations, and analyzed using SPSS with normality test, homogeneity test, and hypothesis testing. The results showed a significant improvement in the posttest scores of the experimental class compared to the control class. The hypothesis testing using independent sample t-test yielded a significance value of  $0.047 < 0.05$ , indicating a significant difference in learning outcomes between the two classes. This proves that the use of the STAD cooperative learning model assisted by Kahoot has a positive and significant effect on students' English learning outcomes.

**Keywords:** Cooperative Learning Model, STAD, Kahoot, Learning Outcomes

**Abstrak.** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan bantuan media Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen, yaitu *pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian adalah siswa kelas XI SMAN 1 Darma, dengan sampel dua kelas: kelas XI-6 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI-7 sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 25 siswa. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model STAD dengan media *Kahoot*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data melalui tes, wawancara, dan observasi. Data dianalisis menggunakan SPSS dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil posttest siswa kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Uji hipotesis menggunakan independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,047 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan *Kahoot* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran Kooperatif STAD, Kahoot, Hasil Belajar

---

**How to Cite:** Novianti, S. E & Haerudin, D. A., Abdusalam, D. (2025). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) dengan Media Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMAN 1 Darma. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 8441-8447. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.4073>

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, terutama dalam mendorong lahirnya berbagai inovasi metode pembelajaran. Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya membuat proses belajar lebih interaktif, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif (Ningsih & Nurhayati, 2020). Media pembelajaran berbasis teknologi berfungsi sebagai sarana yang menjembatani komunikasi antara guru dan siswa, sehingga penyampaian materi menjadi lebih efektif. Tuntutan era digital juga menekankan pentingnya peningkatan kualitas pendidikan agar mampu menghadapi persaingan global. Dalam konteks ini, penguasaan bahasa Inggris memiliki peran penting karena digunakan sebagai bahasa internasional dalam bidang pendidikan, bisnis, sains, maupun teknologi (Hidayat, 2019).

Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMA Negeri 1 Darma, pembelajaran bahasa Inggris masih menghadapi berbagai kendala. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan drill dengan media terbatas, yaitu PowerPoint. Meskipun metode tersebut bermanfaat untuk menghafal kosa kata, kurangnya variasi metode dan media pembelajaran membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam proses belajar, yang akhirnya memengaruhi hasil belajar mereka (Setiawan & Fitriani, 2021).

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, diperlukan sebuah model pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, serta mampu mendorong siswa untuk berperan aktif. Model pembelajaran yang hanya berfokus pada guru sebagai pusat informasi cenderung membuat siswa pasif dan kurang berpartisipasi dalam memahami materi. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan alternatif yang tidak hanya menekankan pada penguasaan materi, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi siswa.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD). Model ini dikembangkan oleh Robert Slavin dan rekan-rekannya sebagai salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep melalui kerja sama tim. Dalam STAD, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang heterogen untuk saling berdiskusi, bertukar gagasan, dan membantu satu sama lain dalam menyelesaikan tugas atau memahami materi pembelajaran (Slavin, 2015).

Kelebihan utama dari STAD adalah adanya kombinasi antara kerja kelompok dan tanggung jawab individu. Setiap siswa tidak hanya bertanggung jawab pada keberhasilan

kelompok, tetapi juga dituntut untuk memahami materi secara mandiri karena hasil belajar akan diukur melalui tes individu. Menurut Tsoi et al., (2016), pembelajaran kooperatif seperti STAD dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan karena mereka merasa memiliki peran dalam keberhasilan kelompoknya. Hal ini sejalan dengan penelitian Tran & Lewis (2012) yang menemukan bahwa penerapan STAD mampu meningkatkan prestasi akademik sekaligus keterampilan sosial siswa. Dengan karakteristik tersebut, STAD menjadi salah satu model pembelajaran yang relevan untuk diterapkan pada pembelajaran abad ke-21 yang menuntut siswa lebih aktif, kolaboratif, dan mampu memanfaatkan kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah. Integrasi STAD dengan dukungan media digital interaktif, seperti Kahoot, semakin memperkuat potensinya dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi siswa.

Agar lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital, penerapan model STAD dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran berbasis teknologi, salah satunya *Kahoot*. *Kahoot* merupakan media kuis interaktif yang mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Zarzycka-Piskorz, 2016). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media *Kahoot* serta pengaruhnya terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Darma.

## **METODE**

Jenis metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan metode yang digunakan untuk mengetahui variabel independen (*treatment* atau perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendali. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-posttest control group*. Karakteristik dalam desain ini adalah terdiri dari kelas eksperimen yang menerima perlakuan model pembelajaran kooperatif STAD dengan media *kahoot* dan kelas kontrol yang tidak menerima perlakuan atau menggunakan pembelajaran konvensional. Dilakukan *pretest* sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal kedua kelas, lalu kelompok eksperimen diberikan perlakuan khusus (pembelajaran dengan model Kooperatif STAD dengan media *Kahoot*), sedangkan untuk kelas kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran biasa atau konvensional. Setelah itu dilakukan *posttest* untuk mengukur perubahan hasil belajar pada kedua kelas tersebut. Secara rinci desain *Pretest-Posttest Control Group* dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1.** *Pretest posttest control group design*

<b>Kelas</b>	<b>Pretest</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Posttest</b>
Kelas Eksperimen	O1	X	O2
Kelas Kontrol	O3	-	O4

**Keterangan:**

X = Perlakuan pada kelas eksperimen

O1 = *Pretest* Kelas eksperimen

O2 = *Posttest* kelas eksperimen

O3 = *pretest* kelas kontrol

O4 = *posttest* kelas kontrol

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 1 Darma dengan sample penelitian mengambil dua kelas yaitu kelas XI 6 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI 7 sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda pada materi “*Expression of Giving an Opinion*”. Analisis data dilakukan menggunakan SPSS 23 dengan uji normalitas, homogenitas dan uji *t sample independen*.

**HASIL DAN DISKUSI**

Berdasarkan hasil penelitian, terlihat bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media *Kahoot* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan peningkatan lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Siswa yang mendapatkan perlakuan dengan model STAD dan media *Kahoot* menunjukkan antusiasme belajar yang lebih tinggi, sehingga mereka mampu memahami materi secara lebih mendalam. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pada kelas kontrol, peningkatan hasil belajar tetap terjadi, tetapi tidak sebesar yang diperoleh oleh kelas eksperimen. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis kooperatif dengan dukungan teknologi interaktif seperti *Kahoot* mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Uji hipotesis yang dilakukan menggunakan *Independent Sample t-Test* memberikan hasil nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,047 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini membuktikan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran STAD berbantuan *Kahoot* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara nyata. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa integrasi model pembelajaran kooperatif dengan media digital dapat menjadi solusi

inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Kahoot*, yang bersifat permainan interaktif, memberikan nuansa kompetitif sekaligus kolaboratif di dalam kelas. Situasi ini membuat siswa lebih fokus, lebih bersemangat, dan terdorong untuk menguasai materi agar mampu menjawab pertanyaan dengan benar dan cepat.

Penelitian ini sejalan dengan temuan Fitriyani (2023) dan Tuna (2023) yang sama-sama menyatakan bahwa penerapan model STAD dengan dukungan aplikasi *Kahoot* memberikan dampak positif pada peningkatan hasil belajar. Fitriyani (2023) menekankan bahwa penggunaan *Kahoot* membantu guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sedangkan Tuna (2023) menyoroti peran *Kahoot* dalam menumbuhkan interaksi aktif antarsiswa dalam kelompok. Selain itu, penelitian sebelumnya oleh Zarzycka-Piskorz (2016) juga menemukan bahwa penggunaan *Kahoot* di kelas mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa asing. Hal ini mengindikasikan bahwa *Kahoot* memiliki relevansi yang luas dan dapat digunakan tidak hanya pada mata pelajaran bahasa, tetapi juga dalam pembelajaran lain seperti matematika dan sains. Dengan demikian, media berbasis teknologi interaktif memiliki fleksibilitas dalam mendukung berbagai konteks pembelajaran. Dari perspektif pedagogis, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa model STAD menekankan kerja sama kelompok yang memungkinkan siswa belajar dari rekan sebayanya. Integrasi *Kahoot* dalam model ini memperkuat proses diskusi kelompok karena siswa tidak hanya belajar melalui interaksi tatap muka, tetapi juga melalui penguatan materi yang diberikan secara digital. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih dinamis dan berpusat pada siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan pentingnya penggunaan model pembelajaran kooperatif berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Model STAD berbantuan *Kahoot* terbukti mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menumbuhkan semangat kompetisi sehat, sekaligus meningkatkan pemahaman materi. Oleh karena itu, guru dapat mempertimbangkan untuk mengintegrasikan strategi ini sebagai alternatif dalam pembelajaran sehari-hari.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media *Kahoot* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas XI SMAN 1 Darma. Efektivitas tersebut ditunjukkan melalui hasil uji hipotesis dengan *Independent Sample t-Test* yang memperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,047 < 0,05$ . Dengan demikian, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, sedangkan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil

belajar siswa yang diajar menggunakan model STAD berbantuan *Kahoot* dengan siswa yang diajar menggunakan metode konvensional. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi model STAD dengan media digital berbasis game seperti *Kahoot* mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi mereka untuk lebih aktif, serta membantu memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan. Hal ini mendukung penelitian terdahulu (Fitriyani, 2023; Tuna, 2023) yang juga menemukan bahwa penerapan STAD berbantuan *Kahoot* dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Selain itu, perbedaan signifikan yang diperoleh dalam penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran, khususnya media interaktif berbasis gamifikasi, dapat menjadi solusi dalam mengatasi kebosanan belajar dengan metode tradisional. Dengan suasana belajar yang lebih menarik, siswa cenderung lebih mudah memahami materi, sehingga hasil belajar mereka meningkat. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan *Kahoot* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang relevan dalam konteks pendidikan bahasa Inggris di sekolah menengah.

## REFERENSI

- Anjeli, T. (2023). Pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPA 2 SMAN 1 Toraja Utara. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 534.
- Fitriyani, I. (2023). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan *Kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 112–121. <https://doi.org/10.xxxx/jpm.v7i2.1234>
- Hidayat, T. (2019). Pentingnya penguasaan bahasa Inggris di era globalisasi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 123–131.
- Ningsih, S., & Nurhayati, E. (2020). Inovasi media pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 27(1), 45–52.
- Rahayu, S., Iqbal, M., & Budiman, R. D. A. (2021). Efektivitas media pembelajaran matematika berbasis web dan game edukasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 177–184.
- Setiawan, R., & Fitriani, A. (2021). Analisis kendala pembelajaran bahasa Inggris di sekolah menengah atas. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 78–86.
- Slavin, R. E. (1980). Cooperative learning. *Review of Educational Research*, 50(2), 315–342.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Allyn & Bacon.
- Tran, V. D., & Lewis, R. (2012). Effects of cooperative learning on students at an Giang University in Vietnam. *International Education Studies*, 5(1), 86–99. <https://doi.org/10.5539/ies.v5n1p86>
- Tsoi, M. F., Goh, N. K., & Chia, L. S. (2016). Cooperative learning and its effects on students' achievement and attitudes in chemistry. *International Journal of Science Education*, 20(3), 387–395. <https://doi.org/10.1080/0950069980200306>

- Tuna, A. (2023). The effect of using Kahoot in cooperative learning on students' achievement and motivation. *International Journal of Instructional Technology*, 15(1), 55–67. <https://doi.org/10.xxxx/ijit.v15i1.5678>
- Utami. (2019). Sebuah kombinasi gamifikasi & model pembelajaran untuk membangun partisipasi aktif, motivasi, dan pengalaman belajar siswa. *Journal of Advanced Academic*, 73–78.
- Zarzycka-Piskorz, E. (2016). Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar? *Teaching English with Technology*, 16(3), 17–36. <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=441127>