

## **EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) BERBANTUAN GAME EDUKASI WORDWALL**

**Nofrili Saviera<sup>1</sup>, Nur Aini S<sup>2</sup>, R.A Rica Wijayanti<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Bangkalan

Email: nofrilisaviera89@gmail.com

### **Abstrak:**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keefektifan penggunaan model pembelajaran kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan Game Edukasi *Wordwall* ditinjau dari 4 indikator yaitu: kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, aktivitas siswa, respon siswa, ketuntasan belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah yaitu deskriptif kuantitatif dengan teknik analisis datanya menggunakan statistik deskriptif. Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data kemampuan guru mengelola pembelajaran dan aktivitas siswa, metode angket digunakan untuk mengumpulkan data respon siswa, dan metode tes untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran, lembar observasi aktivitas siswa, lembar angket respon siswa dan lembar tes ketuntasan belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa kemampuan guru mengelola pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata skor tingkat kemampuan guru yaitu 4,7; aktivitas siswa berada pada kategori aktif dengan persentase skor rata-rata sebesar 3,25; respon siswa menunjukkan positif dengan persentase 88,6% dan tes ketuntasan belajar telah mencapai ketuntasan secara klasikal sebesar 83,3%. Berdasarkan analisis data dari keempat indikator tersebut maka model pembelajaran kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan game edukasi *Wordwall* dikatakan efektif.

**Kata Kunci:** Efektivitas, Kooperatif (STAD), *Wordwall*

### **Abstract:**

This study aims to describe the effectiveness of using the cooperative learning model of *Student Teams Achievement Division* (STAD) with the help of *Wordwall* Educational Games in terms of 4 indicators, namely: teacher's ability to manage learning, student activity, student response, student learning completeness. The type of research used is descriptive quantitative with data analysis techniques using descriptive statistics. The observation method was used to collect data on the teacher's ability to manage learning and student activities, the questionnaire method was used to collect student response data, and the test method to determine student learning completeness. The research instruments used were observation sheet of teacher's ability to manage learning, student activity observation sheet, student response questionnaire sheet and student learning completeness test sheet. The results of the analysis showed that the teacher's ability to manage learning was in the very good category with an average score of the teacher's ability level of 4.7; student activities were in the active category with an average score percentage of 3.25; student responses showed positive with a percentage of 88.6% and the learning completeness test had achieved classical completeness of 83.3%. Based on the data analysis of the four indicators, the cooperative learning model of *Student Teams Achievement Division* (STAD) assisted by *Wordwall* educational game is said to be effective.

**Keywords:** Effectiveness, Cooperative (STAD), *Wordwall*.

### **Pendahuluan**

Perkembangan teknologi berlangsung dengan cepat dan mengalami transformasi yang sangat penting, terutama dengan kemunculan era teknologi 5.0. Era

teknologi 5.0 adalah periode di mana teknologi terintegrasi dengan berbagai dimensi kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan (Fricitarani et al., 2023). Kemajuan pesat di bidang

teknologi telah membuka berbagai kemungkinan baru dalam sektor pendidikan. Hal ini memungkinkan baik guru maupun murid untuk mengintegrasikan dan memanfaatkan berbagai alat teknologi canggih dalam proses belajar-mengajar sehingga lingkungan pendidikan menjadi lebih dinamis dan interaktif, menawarkan pengalaman pembelajaran yang lebih bervariasi dan efektif (Suprpto, 2022).

Berdasarkan pengalaman peneliti di SMA I Blega, sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika, sehingga mereka juga kesulitan dalam menerapkan pemecahan masalah. Selain itu, banyak siswa merasa bosan saat guru menjelaskan materi di depan kelas. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang interaktif, sehingga berdampak pada rendahnya minat serta partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika. Proses pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan interaksi di kelas menjadi minim, sehingga siswa cenderung pasif (Yusrika et al., 2024). Selain itu, terdapat perbedaan kemampuan peserta didik dalam satu kelas menjadi tantangan tersendiri. Siswa yang lebih unggul dapat dengan mudah memahami konsep pembelajaran dan menjawab pertanyaan, sementara siswa dengan kemampuan lebih rendah sering kali mengalami kesulitan dan cenderung diam saat diberikan pertanyaan atau evaluasi oleh guru. Ketimpangan ini semakin diperparah dengan kurangnya strategi diferensiasi pembelajaran yang dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. seperti dalam kemampuan akademis, minat dan motivasi belajar, serta gaya belajarnya. Peserta didik yang berkemampuan lebih unggul akan mudah menjawab pertanyaan atau soal yang diberikan oleh guru, berbanding terbalik dengan peserta didik yang mempunyai kemampuan lebih rendah mereka cenderung diam saat diberikan pertanyaan atau evaluasi oleh guru. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan model pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif agar dapat mengakomodasi perbedaan kemampuan siswa serta

meningkatkan partisipasi mereka. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran matematika. Namun, hingga saat ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih terbatas, meskipun potensinya sangat besar dalam membantu visualisasi konsep abstrak dan meningkatkan pemahaman siswa. Fenomena-fenomena ini menunjukkan urgensi eksplorasi strategi pembelajaran inovatif yang tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika, tetapi juga memperkuat pemahaman konseptual siswa serta membangun sikap positif mereka terhadap mata pelajaran ini. Dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi, diharapkan matematika menjadi lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mendorong aktivitas dan keterlibatan siswa secara aktif. Salah satu model yang sering digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD)

STAD dipilih karena kesederhanaan dan kemudahan dalam mengimplementasikannya STAD dikenal sebagai model kooperatif paling sederhana yang menekankan adanya aktivitas dan interaksi antar siswa untuk saling menginspirasi dan membantu dalam mempelajari materi pembelajaran (Kamilah, 2024). Selaras dengan pendapat (Ningsih Purwanti et al., 2022) Model *Student Teams Achievement Division* (STAD) Merupakan metode atau pendekatan pembelajaran kooperatif yang sederhana dan bermanfaat bagi guru yang baru mulai menggunakan pendekatan kooperatif di dalam kelas, metode *Student Teams Achievement Division* (STAD) juga merupakan metode pembelajaran kooperatif yang efektif. Sintaks Pembelajaran kooperatif Metode *Student Teams Achievement Division* (STAD) menurut (Nuraeni et al., 2020) terdiri dari lima, yaitu 1) penyajian materi, 2) kegiatan kelompok, 3) tes individual, 4) perhitungan skor pengembangan individu dan 5) penghargaan kelompok. Selain itu model

STAD juga juga terdiri dari siklus kegiatan pembelajaran yang terstruktur. Dalam model tersebut siswa berkolaborasi dan belajar dalam kelompok yang terdiri dari empat hingga enam orang. Kelompok-kelompok ini dibentuk secara heterogen, sehingga mencakup siswa dari latar belakang dan tingkat kemampuan yang beragam, hal ini dapat meningkatkan kerjasama dan saling membantu di antara anggota kelompok (Khotimah, 2024)

Sintaks dalam model pembelajaran kooperatif STAD menempatkan siswa sebagai fokus utama dalam kegiatan belajar. Pendekatan ini akan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, keterlibatan aktif melalui pertanyaandan argumen memberikan peluang siswa untuk mengekspresikan diri serta mengembangkan pemikiran kritis dengan menajadikan siswa sebagai pusat dalam proses belajar, mereka dapat menciptakan solusi baru untuk masalah yang di ajukan oleh guru. Selaras dengan pendapat (Sumilat & Matutu, 2021) yang menyatakan bahwa model STAD adalah model pembelajaran yang mampu membuat proses pembelajaran matematika lebih efektif dan dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan berbagi pengetahuan lewat dikusi kelompok. Kehadiran penghargaan tim dalam model *Student Teams Achievement Division* (STAD) memberikan motivasi bagi siswa untuk belajar (Z. Firdaus et al., 2023). Ketika siswa tertarik belajar mereka akan berlomba-lomba untuk memahami pembelajaran serta memberikan antusias lebih saat pembelajaran.

Penggunaan model STAD yang berbasis kerja sama tim akan lebih efektif jika didukung oleh media pembelajaran yang interaktif. Implementasi media pembelajaran yang kreatif dan memikat berpotensi meningkatkan kualitas proses belajar mengajar serta hasil pembelajaran secara keseluruhan. Sejalan dengan pendapat (Permana & Kasrیمان, 2022) yang menyatakan bahwa media yang tepat mejadikan proses pembelajaran lebih mudah dan efektif. Dalam penelitian ini, wordwall cocok digunakan dalam pembelajaran, terkhususnya dalam model

pembelajaran STAD dikarenakan memiliki fitur yang menarik perhatian siswa dan akan menambah semangat semangat dalam pembelajaran. Selain itu aplikasi sangat mudah di akses serta digunakan oleh guru juga siswa karena dapat di akses melalui browser, aplikasi wordwall ini juga memudahkan pengguna baru karena wordwall menyediakan template gratis yang beragam yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Dalam penelitian ini wordwall digunakan sebagai alat bantu dalam mengevaluasi hasil belajar siswa, baik dalam diskusi dan kuis secara berkelompok, mengukur peningkatan siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

Penelitian ini dilakukan karena metode pembelajaran metode pembelajaran konvensional yang masih digunakan oleh guru kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika karena pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Oleh karna itu diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) sebagai salah satu metode pembelajaran kooperatif dinilai mampu meningkatkan interaksi dan kolaborasi siswa siswa dalam belajar. Selain itu penggunaan game edukasi wordwall dapat membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

Penggunaan media dipadukan dengan model STAD diharapkan dapat menarik dan meningkatkan peserta didik untuk mengamati pelajaran secara aktif dan dapat memotivasi siswa dengan memberikan kesan matematika itu adalah pembelajaran yang menyenangkan

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka perlu dilakukan penelitian dengan tujuan untuk mendeskripsikan keefektifan penggunaan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan game edukasi wordwall ditinjau dari 1) kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, 2) aktivitas siswa dalam

proses pembelajaran 3) respon siswa terhadap keterlaksanaan pembelajaran 4) ketuntasan hasil belajar siswa.

### Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan . Jenis penelitian yang digunakan adalah yaitu deskriptif kuantitatif dengan teknik analisis datanya menggunakan statistik deskriptif. Penelitian ini bertempat di SMAN 1 Blega Kabupaten Bangkalan. Sedangkan waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 pada bulan januari 2025.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas E.X-3 yang berjumlah 30 siswa. Pemilihan sampel dilaksanakan melalui teknik purposive sampling, sebuah metode yang memungkinkan peneliti menentukan partisipan sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2019). Dalam hal ini, kriteria utamanya adalah kelas yang memiliki siswa dengan beragam tingkat kemampuan. Dengan pertimbangan tersebut, kelas E.X-3 yang terdiri dari 30 siswa dipilih sebagai sampel penelitian karena memenuhi karakteristik yang sesuai dengan masalah yang sedang diteliti, yaitu adanya kesulitan dalam pemahaman konsep matematika dan kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Metode yang digunakan ada 3 yang 1) metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data kemampuan guru mengelola pembelajaran dan aktivitas siswa, 2) metode angket digunakan untuk mengumpulkan data respon siswa terhadap model pembelajaran STAD berbantuan game edukasi *wordwall*, alat yang diperoleh dengan cara memberikan angket kepada siswa pada akhir kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar angket respon siswa, dengan cara memberikan centang (✓) pada baris skala penilaian yang sesuai dengan pertanyaan yang diajukan pada kolom yang sesuai dengan respon siswa. dan 3) metode tes untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan game edukasi *Wordwall*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi

kemampuan guru mengelola pembelajaran, lembar observasi aktivitas siswa, lembar angket respon siswa dan lembar tes ketuntasan belajar siswa. Setelah data terkumpul dilakukan teknik analisis data dengan menggunakan metode statistik deskriptif.

Rumus analisis data untuk kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menurut (Sugiyono, 2015):

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh guru}}{\text{jumlah aspek yang diamati}}$$

**Tabel 1. Kategori Tingkat Kemampuan Guru**

Nilai Rata-rata	Kategori
$1,00 \leq \text{TKG} < 1,50$	Tidak baik
$1,50 \leq \text{TKG} < 2,50$	Kurang baik
$2,50 \leq \text{TKG} < 3,50$	Cukup baik
$3,50 \leq \text{TKG} < 4,50$	Baik
$4,50 \leq \text{TKG} \leq 5,00$	Sangat baik

(Prayitno & Alphareno, 2021)

Kemampuan guru mengelola pembelajaran dikatakan efektif jika rata-rata skor hasil pengamatan kemampuan guru berada pada kategori baik atau sangat baik.

Data aktivitas siswa diperoleh dengan cara menggunakan lembar observasi. Untuk menganalisis data aktivitas tiap siswa dalam pembelajaran diambil dari nilai rata-rata penilaian aspek dikonversikan sebagai berikut:

$$RSP = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

RSP : Rata-rata skor penilaian yang diperoleh

$x$  : Skor penilaian yang diperoleh

$n$  : Banyaknya aspek yang diamati

Adapun Kriteria Keaktifan siswa:

**Tabel 2. kategori Aktivitas Siswa**

Nilai Rata-rata	Kategori
1,00 – 1,49	Tidak aktif
1,50 – 2,49	Kurang aktif
2,50 – 3,49	Aktif
3,50 - 4,00	Sangat Aktif

Aktivitas siswa dikatakan efektif jika skor yang diperoleh berada pada kategori aktif atau sangat aktif.

Untuk dapat menganalisis data tentang respon siswa adalah dalam penelitian ini dengan menggunakan persentase. Untuk mengetahui persentase respon siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$\frac{\text{jumlah respon positif tiap aspek yang muncul}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Respon siswa dikatakan positif apabila respon positif seluruh siswa terhadap pernyataan diperoleh persentase  $\geq 80\%$ .

Tes ketuntasan belajar dilaksanakan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan game

edukasi *Wordwall*. Menggunakan rumus ketuntasan belajar secara klasikal :

$$\frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah total siswa}} \times 100\%$$

Siswa dinyatakan tuntas secara individu apabila mencapai nilai  $\geq 70$ . Sedangkan secara klasikal siswa dinyatakan tuntas jika dalam satu kelas siswa yang tuntas secara individu minimal  $\geq 70\%$ .

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Hasil analisis data kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran terhadap pelaksanaan pembelajaran matematika melalui penerapan model STAD berbantuan game edukasi *Wordwall* dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Rekapitulasi Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran**

No	Apek Yang Diamati	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kemampuan guru menggali kemampuan awal siswa (apersepsi)				√	
2	Kemampuan menyampaikan tujuan pembelajaran					√
3	Kemampuan memotivasi siswa					√
4	Kemampuan guru membagi siswa menjadi siswa menjadi beberapa kelompok					√
5	Kemampuan guru menyampaikan dan menjelaskan materi				√	
6	Kemampuan guru membimbing pembelajaran model STAD					√
7	Kemampuan guru membimbing siswa mengerjakan kuis menggunakan media <i>wordwall</i>				√	
8	Kemampuan guru membimbing siswa dalam proses pengerjaan individual					√
9	Kemampuan guru memberikan reward/ penghargaan kepada kelompok terbaik				√	
10	Kemampuan guru menyimpulkan materi					√
11	Suasana pembelajaran efektif yang menyenangkan					√
12	Waktu sesuai langkah-langkah pada Modul Ajar					√
Jumlah skor penilaian		56				

$$\begin{aligned} \text{Skor rata-rata} &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh guru}}{\text{jumlah aspek yang diamati}} \\ &= \frac{56}{12} \\ &= 4,7 \end{aligned}$$

Dari hasil analisis data kemampuan guru mengelola pembelajaran pada tabel 3. diperoleh skor rata rata sebesar 4,7. Berdasarkan kriteria skor rata-rata kemampuan guru maka kemampuan guru

mengelola pembelajaran berada pada kategori sangat baik.

Analisis data aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terhadap pelaksanaan pembelajaran matematika melalui

penerapan model *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan game edukasi *wordwall* dapat dilihat pada Tabel 4. berikut:

**Tabel 4. Lembar Observasi Aktivitas Siswa**

Kelompok	Nama siswa	Indikator						Total skor	RSP
		1	2	3	4	5	6		
Tinggi	Gavin Gavril	4	4	4	4	3	4	23	3,83
	Fauziah	4	3	4	3	3	4	21	3,50
Sedang	Anisa Febrianti	3	3	4	2	3	4	19	3,17
	Abdul jalil A	2	3	3	4	3	3	18	3,00
Rendah	Ach Sofyan	2	4	3	2	4	3	18	3,00
	Siti Nur Aini	2	3	4	2	4	3	18	3,00
Jumlah								19,5	

$$\begin{aligned} \text{Skor rata-rata} &= \frac{\text{skor penilaian yang diperoleh}}{\text{jumlah siswa yang diamati}} \\ &= \frac{19,5}{6} \\ &= 3,25 \end{aligned}$$

Dari hasil analisis data aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada tabel 4. diperoleh skor rata rata sebesar 3,25.

Berdasarkan kriteria keaktifan siswa maka aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berada pada kategori aktif.

Analisis data respon siswa terhadap keterlaksanaan pembelajaran matematika melalui penerapan model STAD dapat dilihat pada Tabel 5.

**Tabel 5. Analisis Data Angket Respon Siswa**

No	Uraian	Jumlah Siswa Yang Menjawab		Persentase Respon Siswa	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Apakah model pembelajaran <i>Student Teams Achievement Division</i> (STAD) berbantuan game edukasi <i>wordwall</i> yang telah digunakan hari ini menyenangkan?	28	2	93%	7%
2	Apakah cara guru menyampaikan materi pada hari ini lebih menyenangkan dari sebelumnya?	28	2	93%	7%
3	Apakah dengan model pembelajaran <i>Student Teams Achievement Division</i> (STAD) berbantuan game edukasi <i>wordwall</i> yang telah digunakan hari ini membuat suasana belajar dikelasmu lebih menyenangkan?	27	3	90%	10%
4	Apakah kegiatan kelompok dengan menggunakan <i>wordwall</i> yang telah dilakukan hari ini membuatmu lebih bersemangat?	27	3	90%	10%
5	Apakah kamu merasa lebih percaya diri menyampaikan pendapat di kelompok?	25	5	83%	17%
6	Apakah kamu merasa semua anggota kelompok dapat berkontribusi saat menggunakan <i>wordwall</i> ?	24	6	80%	20%
7	Apakah kamu lebih memahami materi apabila menggunakan model <i>Student Teams Achievement Division</i> (STAD) berbantuan game edukasi <i>wordwall</i> seperti telah dilakukan hari ini?	26	4	87%	13%

	ini?				
8	Apakah pembelajaran hari ini lebih bermakna dari pembelajaran sebelumnya?	27	3	90%	10%
9	Apakah kamu merasa termotivasi apabila mengikuti pembelajaran dengan model dan media seperti ini?	28	2	93%	7%
10	Apakah kamu berminat mengikuti pembelajaran berikutnya menggunakan model dan media seperti hari ini?	26	4	87%	13%
Persentase Rata-Rata Respon Siswa				88,6%	11,4%

Berdasarkan dari hasil analisis data respon siswa pada tabel 5 diperoleh persentase rata-rata jawaban positif sebesar 88,6%. Berdasarkan kriteria respon siswa, maka respon siswa dikatakan positif karena respon positif seluruh siswa terhadap pernyataan diperoleh persentase  $\geq 80\%$ . Dengan persentase rata-rata jawaban positif sebesar 88,6%.

Analisis data hasil tes ketuntasan belajar siswa terhadap keterlaksanaan pembelajaran matematika melalui penerapan model *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan game edukasi *wordwall* dapat dilihat pada Tabel 6 berikut:

**Tabel 6. Hasil Belajar Siswa**

No	Nama peserta didik	Nilai	Keterangan
1	Abdul Jalil Athohillah	76	Tuntas
2	Ach Mahbuby	76	Tuntas
3	Ach Sofyan Wildan Noer R	76	Tuntas
4	Adilah Najma Zahiroh	72	Tuntas
5	Aminulloh	61	Tidak Tuntas
6	Anisa Febrianti	88	Tuntas
7	Faizatul Jannah	96	Tuntas
8	Fauziyah	82	Tuntas
9	Gavin Gavrila	78	Tuntas
10	Ibnu malik	78	Tuntas
11	Ilham Maulana	74	Tuntas
12	Khanza Maulana Ibrahim	81	Tuntas
13	Laila Maulidia	82	Tuntas
14	Linda Mufida	96	Tuntas
15	M. Yuzril Kafilah	77	Tuntas
16	Maulanal Akbar	64	Tidak Tuntas
17	Moh Wardani Aditia Cahya	80	Tuntas
18	Moh Afif Suryansyah	56	Tidak Tuntas
19	Muhammad Zainul Arifin	61	Tidak Tuntas

20	Noer Alvyra Fyrda H	88	Tuntas
21	Rahmania Nabila Ningsih	96	Tuntas
22	Rayhan Farobi	72	Tuntas
23	Salman Alfarizi	72	Tuntas
24	Sarifatul Jannah	82	Tuntas
25	Septia Balqis Fitria	88	Tuntas
26	Siti Nuraini	88	Tuntas
27	Suhendra	72	Tuntas
28	Sultan Ramadani	48	Tidak Tuntas
29	Tsania Ruhana Faradesi	84	Tuntas
30	Ummul Khoirot	91	Tuntas

**Tabel 7. Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa**

Ketuntasan	Jumlah siswa	Persentase jumlah
Tuntas	25	83,3%
Tidak tuntas	5	16,7%
Jumlah	30	100%

Berdasarkan tabel 7. diatas dapat diketahui bahwa dari 30 siswa jumlah siswa yang tuntas adalah 25 siswa dengan persentase sebesar 83,3% dan yang tidak tuntas sebanyak 5 siswa dengan persentase sebesar 16,7%. Adapun persentase ketuntasan hasil belajar siswa juga dapat digambarkan melalui diagram berikut ini:



**Gambar 1. Diagram Persentase Hasil Belajar Siswa**

Berdasarkan diagram lingkaran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model STAD berbantuan game edukasi *wordwall* dikatakan efektif, hal ini ditinjau dari hasil tes ketuntasan belajar siswa dengan persentase sebesar 83,3%.

### Pembahasan

- 1) Kemampuan guru mengelola pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan model STAD berbantuan *wordwall* berada dalam kategori sangat baik, dengan rata-rata skor 4,7. Skor ini menunjukkan bahwa kemampuan guru



menerapkan model pembelajaran STAD dengan optimla, mulai dari tahap penyampaian materi, kegiatan kelompok, tes individual, perhitungan skor pengembangan individu dan penghargaan kelompok

Keberhasilan ini dapat dikaitkan dengan karakteristik STAD yang memberikan peran aktif kepada guru sebagai fasilitator pembelajaran. Model ini memungkinkan guru untuk mengarahkan siswa dalam diskusi kelompok kecil, sehingga intraksi belajar menjadi lebih terstruktur dan efisien. Selain itu, penggunaan *wordwall* sebagai media bantu memberikan variasi dalam penyampaian material ini sejalan dengan penelitian (Prasetya et al., 2024) bahwa penerapan model TGT berbantuan media Powtoon menunjukkan efektivitas pembelajaran kooperatif berbantuan media interaktif. Meskipun menggunakan media yang berbeda, prinsip dasar pembelajaran kooperatif serupa dengan model STAD yang digunakan dalam penelitian ini.

## 2) Aktivitas siswa

Berdasarkan Tabel 4 hasil analisis data aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan model STAD berbantuan game *wordwall* dengan ketentuan dikatakan efektif apabila berada pada kategori aktif atau sangat aktif. Dalam penelitian ini hasil analisis data aktivitas siswa diperoleh skor rata rata sebesar 3,25, dimana hasil tersebut berada pada kategori aktif, maka dari itu pembelajaran STAD berbantuan *wordwall* dikatakan efektif. Aktivitas siswa selama pembelajaran mengalami peningkatan, modle STAD berbantuan *wordwall* memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi kelompok, kuis, serta evaluasi bersama. Hasil penelitian ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh (Juhaeroh, 2021) yang menemukan bahwa model STAD meningkatkan keaktifan siswa sebesar 87,52%

dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Namun masih terdapat siswa yang kurang aktif dalam diskusi kelompok karna mereka kurang percaya diri dalam memaparkan pendapatnya.

## 3) Respon siswa

Hasil analisis data respon siswa sebesar 88,6% siswa dari 30 siswa merespon positif model STAD. Hal ini meliputi aspek respon siswa: 93% siswa menyatakan bahwa pembelajaran dengan model STAD berbantuan *wordwall* lebih menyenangkan dari pada metode konvensional, 90% siswa merasa bahwa suasana belajar di kelas menjadi lebih interaktif dan menarik dan tidak membuat pembelajaran membosankan. 83% siswa merasa lebih percaya diri untuk menyampaikan pendapat di dalam kelompoknya dikarenakan model STAD mengharuskan siswa untuk bekerjasama, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat sehingga siswa yang awalnya pasif menjadi lebih aktif, 87% siswa merasa lebih mudah memahami materi dengan menggunakan model STAD berbantuan media tersebut memungkinkan siswa bertanya satu sama lain dan 93% siswa mengaku lebih termotivasi untuk belajar, hal ini menunjukkan model pembelajaran STAD berbantuan *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Faktor ini sangat penting karena siswa yang termotivasi cenderung lebih mudah memahami materi yang di pelajari.

## 4) Tes Hasil Belajar

Berdasarkan Tabel 7. Dalam penelitian ini terdapat 25 siswa yang mencapai ketuntasan dengan nilai  $\geq 70\%$ , hal ini dikarenakan selama proses pembelajaran siswa mampu memahami materi dengan baik saat menggunakan model STAD berbantuan *wordwall* dengan persentase hasil skor nilai siswa yang

tuntas sebesar 83,3%, dan terdapat 5 siswa yang tidak tuntas, dengan persentase 16,7% ketidaktuntasan ini disebabkan oleh dua faktor utama yaitu: 1. Beberapa siswa tidak menyelesaikan soal pada nomor 4 dan 5 dari 5 soal yang sudah diberikan hal itu dikarenakan siswa kurang paham pada materi yang sudah diberikan, 2. Pada saat penyelesaian soal terdapat siswa yang menyelesaikan soal dengan jawaban secara langsung tanpa menuliskan langkah-langkah penyelesaiannya secara sistematis. Sehingga data ketuntasan belajar siswa secara klasikal  $\geq 70\%$ . secara klasikal siswa dinyatakan tuntas jika dalam satu kelas siswa yang tuntas secara klasikal  $\geq 70\%$ . Yaitu dengan presentase sebesar 83,3% maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model STAD berbantuan *wordwall* tuntas secara klasikal sebesar 83,3%.

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Elfa Durrotunisa, Elfa dkk (K. P. S. Firdaus & Satriani DH, 2023) menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan metode pembelajaran konvensional..

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan model pembelajaran STAD berbantuan *wordwall* dikatakan "efektif" ditinjau dari kemampuan guru mengelola pembelajaran, aktivitas siswa, respon siswa serta tes ketuntasan belajar siswa.

## Simpulan dan Saran

### Simpulan

Berdasarkan hasil dari pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan game edukasi *wordwall* yaitu efektif dengan meninjau 4 indikator yaitu:

- 1) Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan game edukasi *wordwall* dikatakan efektif ditinjau dari kemampuan guru mengelola pembelajaran dengan kategori sangat baik dengan rata-rata skor tingkat kemampuan guru yaitu 4,7.
- 2) Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan game edukasi *wordwall* dikatakan efektif ditinjau dari Aktivitas siswa dengan kategori aktif dengan skor rata-rata sebesar 3,25.
- 3) Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan game edukasi *wordwall* dikatakan efektif ditinjau dari respon positif siswa dengan persentase 88,6%.
- 4) Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan game edukasi *wordwall* dikatakan efektif ditinjau dari tes ketuntasan belajar siswa dengan persentase ketuntasan klasikal  $\geq 70\%$  yaitu mencapai 83,3%.

### Saran

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan Guru matematika dapat menjadikan model STAD berbantuan game edukasi *Wordwall* sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa serta bagi peneliti selanjutnya dapat membahas model STAD dengan menggunakan media interaktif *offline*.

### Daftar Pustaka

- Firdaus, K. P. S., & Satriani DH. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Wiradesa. *Global Journal Teaching Profesional*, 2, 103–108.
- Firdaus, Z., Umi Masytoh, E., Amalia, N., Rahayu Gondoarum, W., Amaliyah, F., Lkr Utara, J., Kulon, K., & Bae Kabupaten Kudus Jawa Tengah, K.

- (2023). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. ... *Sastra, Seni, Dan ...*, 2(2), 1–13. <https://doi.org/10.55606/mateandrau.v2i21399>
- Fricitarani, A., Hayati, A., R, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>
- Juhaeroh, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dengan Media Software Pesona Edu Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 6(1), 107. <https://doi.org/10.25157/teorema.v6i1.4982>
- Kamilah, citra siti. (2024). Pengaruh Model Cooperative Learning Menggunakan Teknik Student Teams Achievement Division ( STAD ) Dengan Media Interaktif Wordwall. *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner*, 8(7), 25–38.
- Khotimah, A. H. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dan Pendekatan Crt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Anisa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Ningsih Purwanti, Andarweni Astuti, & Yustinus Joko Wahyu Yuniarto. (2022). Efektivitas Pembelajaran Pak dengan Metode STAD Berbantuan Youtube Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Aloysius Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Agama*, 3(2), 86–97. <https://doi.org/10.55606/semnspa.v3i2.141>
- Nuraeni, S. E., Afghohani, A., & Exacta, A. P. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, 6(2), 1–5. <https://doi.org/10.53565/pssa.v6i2.180>
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Prasetya, B. S. A., Harini, & Indriayu, M. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal on Education*, 06(03), 15680–15688.
- Prayitno, S. H., & Alphareno, O. J. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Anchored Instruction dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1842–1853. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.565>
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan RND*.
- Sumilat, J. M., & Matutu, V. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Divisions) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sisiwa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 865–870. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3>

3.392

Suprpto, A. (2022). *Dasar-dasar interaksi manusia dan komputer*. December.

Yusrika, A., Kirana, A., Indahwati, F., Kusuma, U. W., & Surabaya, S. M. A. N. (2024). Implementasi Model

Pembelajaran Matematika Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SMA Negeri 9 Surabaya. *Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3, 23–34.