

**PENERAPAN PEMBELAJARAN DARING DENGAN MENGGUNAKAN MODEL
STAD BERBANTUAN MEDIA QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP ISLAM TERPADU AT-TAWAZUN**



**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Program Studi Strata I
Program Studi Pendidikan Geografi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan**

Oleh :

Ghufron Khoirul Abidin

A 610 140 052

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2021

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENERAPAN PEMBELAJARAN DARING DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL STAD BERBANTUAN MEDIA *QUIZIZZ* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP ISLAM
TERPADU AT-TAWAZUN**

Diajukan Oleh :

Ghufron Khoirul Abidin

A 610 140 052

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Surakarta, 1 Mei 2021



Drs. Suharjo M.S

NIK. 254

HALAMAN PENGESAHAN
PENERAPAN PEMBELAJARAN DARING DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL STAD BERBANTUAN MEDIA QUIZIZZ UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
IPS DI SMP ISLAM TERPADU AT-TAWAZUN

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Ghufron Khoirul Abidin

A610140052

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surakarta

pada hari Sabtu, 1 Mei 2021

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

- | | |
|--------------------------------------|--|
| 1. Drs. Suharjo, M.S | () |
| 2. Siti Azizah Sisilawati, S.Si, M.P | () |
| 3. Ratih Puspita Dewi, S.Pd, M.Pd | () |

Surakarta, 1 Mei 2021

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,




Prof. Dr. Harun Joko Pravitno, M.Hum

NIDN.0028046501

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keregistrasi di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 8 Juni 2021

Penulis



Ghufon Khoirul Abidin

NIM. A610140052

PENERAPAN PEMBELAJARAN DARING DENGAN MENGGUNAKAN MODEL STAD BERBANTUAN MEDIA QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP ISLAM TERPADU AT-TAWAZUN.

Abstrak

IPS merupakan bagian dari struktur kurikulum pada jenjang SMP. Tujuan penelitian ini adalah 1) mengetahui penerapan pembelajaran daring dengan model STAD berbantuan media *Quizizz* pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP ISLAM Terpadu At-Tawazun, 2) Mengetahui hasil belajar setelah penerapan pembelajaran daring dengan menggunakan model STAD berbantuan media *Quizizz* siswa kelas VII di SMP Islam terpadu At-Tawazun. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Dalam penelitian ini, agar keabsahan data terjamin akurat dan telah sesuai dengan data yang ada, maka dilakukan *cross check*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) pembelajaran daring menggunakan model STAD dan aplikasi *Quizizz* dapat diterima oleh siswa pada mata pelajaran IPS dan 2) metode pembelajaran menggunakan model STAD dan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Kata kunci : metode STAD, aplikasi *Quizizz*, IPS

Abstract

IPS is a part of the curriculum structure at Junior High School level The objectives of this study are 1) to determine the application of online learning with the STAD model assisted by *Quizizz* media in the VII grade social studies subjects at SMP Islam Terpadu At-Tawaazun, 2) to know the learning outcomes after the application of online learning using the STAD model assisted by *Quizizz* media for class VII students in At-Tawaazun integrated Islamic junior high school This research is a qualitative research with a descriptive approach. In this research, in order to guarantee the validity of the data to be accurate and in accordance with the existing data, a cross check was carried out. The results of the study shows that 1) online learning with the STAD model assisted by *Quizizz* media in the VII grade social studies subjects at SMP Islam Terpadu At-Tawaazun can be accepted and 2) STAD model assisted by *Quizizz* media can increase the creativity and study results in students at social subject.

Keywords: STAD method, *Quizizz* application, social subject

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang memiliki peran yang begitu penting dalam kehidupan umat manusia, sebab pendidikan merupakan suatu upaya setiap manusia untuk mengumpulkan bekal sebanyak dan sebaik mungkin untuk menjalani kehidupan di masa depan kelak. Sebagaimana yang tercantum dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pada Bab 1 pasal 1 ayat 1 yang berbunyi:

“Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik atau siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta memiliki kemampuan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”

Pendidikan merupakan kebutuhan hidup manusia mutlak yang harus dipenuhi demi tercapainya tujuan hidup. Tanpa pendidikan mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera, dan bahagia. Kesadaran pentingnya pendidikan yang dapat memberikan harapan dan kemungkinan yang lebih baik di masa mendatang, telah mendorong berbagai upaya dan perhatian seluruh lapisan masyarakat terhadap setiap gerak langkah dan perkembangan dunia pendidikan.

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan proses interaksi antara sumber belajar dan siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Salah satu cara agar informasi dapat diserap dan kemudian dimasukkan ke dalam memori jangka panjang adalah apabila informasi tersebut mengandung kekuatan emosi, baik suka (emosi positif) maupun duka (emosi negatif). Semua guru sangat mengharapkan agar materi yang disampaikan kepada semua siswanya dapat dimasukkan ke memori jangka panjang dan bahkan tidak terlupakan seumur hidup. Untuk itu harapkan guru sebagai tenaga pendidik dan pengajar harus selalu meningkatkan kualitas profesionalnya yaitu dengan memberikan kesempatan belajar kepada siswa dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar.

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium adalah kata yang berasal dari bahasa Latin, yang artinya yaitu sesuatu yang terletak di tengah (antara dua hal) atau suatu alat (Anitah, 2010). Menurut *Webster Dictionary* (Anitah, 2010:4) bahwa “media atau medium adalah segala sesuatu yang terletak di tengah atau jenjang, atau alat apa saja yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dua pihak atau dua hal”. Maka dengan demikian, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat pengantar pesan pembelajaran dari guru kepada siswa. Heinich (Sudrajad, 2008) mengemukakan bahwa media pembelajaran juga merupakan salah satu aspek yang penting dalam metodologi pengajaran yang fungsinya sebagai alat bantu mengajar yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah *Quizizz*. Amornchewin (2018:87) memaparkan bahwa *Quizizz* adalah alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan fitur-fitur menarik. *Quizizz* merupakan aplikasi yang dapat

digunakan untuk membuat kuis interaktif multiplayer dengan yang dapat diakses melalui perangkat apapun seperti komputer, *smartphone*, atau tablet untuk menyelesaikan kuis tersebut.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa untuk lebih termotivasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi baru. Fitur-fitur menarik yang dimiliki *Quizizz* bisa digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar, diantaranya guru dapat membuat kuis interaktif lebih dari 4 pilihan jawaban, selain itu guru dapat menambahkan media gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai dengan keinginan.

Quizizz merupakan aplikasi yang dapat membantu guru dalam membuat kuis yang dikerjakan oleh siswa dengan cara *join* dengan kode yang tersedia. Siswa melakukan *join* dengan cara membuka aplikasi *Quizizz.com* dan memasukkan kode permainan beserta nama mereka serta dapat digunakan tanpa bantuan proyektor karena pemain melihat opsi pertanyaan dan jawaban di layar mereka sendiri. Urutan pertanyaan diacak untuk setiap siswa, sehingga tidak mudah bagi pemain untuk menyontek (Chaiyo & Nokham, 2017) Salah satu fitur yang dimiliki oleh *Quizizz* yaitu memberi data statistik tentang kinerja siswa serta dapat melacak berapa banyak siswa yang menjawab pertanyaan yang dibuat. Data statistik ini dapat *download* dalam bentuk *Spreadsheet Excel*. Fitur “Pekerjaan Rumah” memungkinkan guru dapat memberikan tugas evaluasi dengan batasan waktu yang ditentukan.

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang maka penulis akan melakukan penelitian terhadap kemampuan siswa SMP Islam Terpadu At-Tawaazun mengenai pemahaman pelajaran IPS dan praktik pada lingkungan sehari-hari. Oleh sebab itu penulis akan melakukan penelitian dengan judul: “Penerapan Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Model STAD Berbantuan Media *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Islam Terpadu At-Tawazun”.

2. METODE

Penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat, mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, tata cara yang berlaku dalam masyarakat, serta situasi-situasi tertentu termasuk tentang hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari

suatu fenomena serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena (Nazir, 2005).

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian dengan wujud deskripsi berupa kata-kata tertulis atau lisan dan bertujuan untuk memperoleh gambaran realitas objek yang diteliti sebagaimana adanya. Penelitian ini saya lakukan dengan dengan melakukan observasi lapangan diikuti dengan wawancara kepada Guru IPS yang mengampu di SMP Islam Terpadu At-Tawaazun, kemudian dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran STAD dengan media aplikasi *Google Meet*, dan diikuti dengan *pretest* dan *posttest* menggunakan media aplikasi *Quizizz*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Quizizz

Dalam kegiatan belajar dengan menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media *Quizizz* dengan mengubah kebiasaan belajar konvensional menjadi menggunakan model STAD dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar dan membuat suasana belajar lebih menyenangkan bagi siswa.

3.2 Hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran STAD Berbantuan Media Quizizz di kelas VII SMP Islam Terpadu At-Tawazun.

Pada sebelum dilakukan kegiatan belajar menggunakan Model Pembelajaran STAD berbantuan *Quizizz* di lakukan kegiatan *pretest* untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah di berikan guru sebelumnya. Setelah dilakukan *pretest* dapat dilihat siswa kurang memahami materi yang telah di berikan guru yang disampaikan dengan model belajar konvensional dilihat dari hasil *pretest* banyak siswa yang tidak tuntas mendapatkan nilai minimum. Setelah dilakukan kegiatan belajar menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media *Quizizz* siswa mengalami peningkatan dari segi keaktifan belajar yang lebih antusias, dan hasil belajar yang memenuhi standar kriteria minimal, ditandai banyaknya siswa yang berhasil mencapai ketuntasan pada *posttest* yang telah dilakukan.

Penelitian lapangan (*field research*) adalah penelitian yang dilakukan secara langsung objek yang diteliti yaitu sekolah SMP Islam terpadu At-Tawazun untuk memperoleh data-

data yang berkaitan dengan pembahasan yang akan diteliti yaitu mengenai Penerapan Pembelajaran Daring Dengan Menggunakan Model STAD Berbantuan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada mata Pelajaran IPS di SMP Islam Terpadu At-Tawazun. Quizizz dipilih sebagai media untuk evaluasi pembelajaran mata pelajaran IPS karena dapat dilakukan secara daring, dan terdapat pengaturan waktunya ketika mengerjakan soal. Tampilan Quizizz berkarakter *game* dapat memberikan data statistik kinerja siswa. Data statistik tersebut menjadi bahan evaluasi pembelajaran, apakah siswa memahami materi-materi mata pelajaran IPS. Kelebihan-kelebihan Quizizz dapat meningkatkan konsentrasi dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berikut tahapan yang dilakukan pada penelitian ini:

a. Pelaksanaan

Tahap ini merupakan tahap pelaksanaan pembelajaran model STAD berbantuan media Quizizz yang terdiri dari 2 pertemuan, dimana pertemuan pertama merupakan *pretest* dilanjutkan dengan pembelajaran. Pada proses pembelajaran diawali dengan penyampaian kompetensi dasar dan indikator serta tujuan pembelajaran dan materi SMP Islam Terpadu At-Tawazun. Guru menyampaikan cara penggunaan *Game Quizizz* kepada siswa. Selanjutnya guru meminta siswa untuk menyelesaikan beberapa soal yang berada di *Game Quizizz* yang sebelumnya sudah dibentuk kelompok secara heterogen yang beranggotakan 4-5 siswa. Tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan pertemuan terakhir diadakan *posttest*.

b. Observasi atau Pengamatan

Pada tahap ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai keterampilan proses siswa dalam proses pembelajaran yang menggunakan *Game Quizizz*. Pengamatan keterampilan proses menggunakan lembar pengamatan siswa dan pengamatan juga dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran. Pengamat atau observasi ada dua orang yang masing-masing membawa catatan sehingga bisa disampaikan pada saat refleksi.

c. Refleksi

Mendiskusikan hasil pelaksanaan pembelajaran dan pengamatan atas tindakan pada pelaksanaan observasi, untuk dilakukan perbaikan-perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran pada pelaksanaan tes.

3.3 Pembahasan Dan Temuan

3.3.1 Analisis Data Pra Kegiatan Kelas VII SMP SMP Islam Terpadu At-Tawazun

Proses pembelajaran IPS di kelas VII masih bersifat informatif yang menyebabkan kebosanan bagi siswa. Sedangkan alat peraga untuk belajar khususnya mata pelajaran IPS masih terbatas, sehingga menyebabkan minat belajar siswa berkurang, dan akan berdampak pada hasil belajar siswa. Penyampaian materi pada saat pembelajaran dengan cara transfer ilmu pengetahuan menyebabkan daya ingat siswa menyerap dalam jangka pendek dan akan mudah lupa. Hal ini dapat diketahui dari hasil nilai *pretest* sebelum dilaksanakan penelitian tindakan kelas. Adapun hasil dari *pretest* yang telah dilakukan sebagai berikut:

Tabel. 1 Nilai Pretest

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Agustina Karuniawati	66	Tuntas
2	Aini Amfa	37	Tidak Tuntas
3	Arhista Berty	47	Tidak Tuntas
4	Diva Esha	41	Tidak Tuntas
5	Didik Kurniadhi	60	Tuntas
6	Fandi Yuniawan	49	Tidak Tuntas
7	Izat Rahmat	50	Tidak Tuntas
8	Putri Febi Nuraini	42	Tidak Tuntas
9	Rafi Kholfi	64	Tuntas
10	Rifa Aulia Ratih	44	Tidak Tuntas
11	Rifko Adji Purnama	30	Tidak Tuntas
12	Rosita Amanda	44	Tidak Tuntas
13	Siti Aminah	52	Tidak Tuntas
14	Tri Widiarti	42	Tidak Tuntas
15	Vina Atri Lestari	60	Tuntas
16	Yesika Ulin Fatih	50	Tidak Tuntas
17	Yulian Rahmat Eka Sofyan	65	Tuntas
Rata-rata		49,5	

Sumber: Data Primer, 2021

Berdasarkan tabel 1 dapat disimpulkan bahwa siswa yang tuntas dalam pemahaman mengenai perbedaan ekonomi desa dan kota 60 sebanyak 5 siswa atau 29,41%, dari keseluruhan siswa yang berjumlah 17 siswa dan yang belum tuntas sebanyak 12 siswa atau 70,59% dari jumlah siswa yang ada di Kelas VII SMP SMP Islam Terpadu At-Tawazun. Nilai rata-rata kelasnya adalah 49,5 melihat kondisi awal maka perlu dilakukan tindakan kelas.

3.4 Analisis Data *Pretest*

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan pada hari Kamis, 25 Maret 2021 siswa kelas VII SMP Islam Terpadu At-Tawaazun dengan jumlah 17 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Adapun dari hasil tes formatif pada siklus I ini didapatkan hasil sebagaimana terdapat pada tabel berikut:

Tabel. 2 Hasil Tes Formatif

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Agustina Karuniawati	90	Tuntas
2	Aini Amfa	55	Tidak Tuntas
3	Arhista Berty	83	Tuntas
4	Diva Esha	50	Tidak Tuntas
5	Didik Kurniadhi	85	Tuntas
6	Fandi Yuniawan	66	Tuntas
7	Izat Rahmat	55	Tidak Tuntas
8	Putri Febi Nuraini	80	Tuntas
9	Rafi Kholfi	55	Tidak Tuntas
10	Rifa Aulia Ratih	40	Tidak Tuntas
11	Rifko Adji Purnama	50	Tidak Tuntas
12	Rosita Amanda	72	Tuntas
13	Siti Aminah	66	Tuntas
14	Tri Widiarti	54	Tidak Tuntas
15	Vina Atri Lestari	75	Tuntas
16	Yesika Ulin Fatih	59	Tidak Tuntas

17	Yulian Rahmat Eka Sofyan	81	Tuntas
Rata-rata		65,8	

Sumber: Data Primer, 2021

Tabel. 3 Rekapitulasi Tes Formatif

No	Umum	Hasil
1	Rata-rata Nilai Kelas	65,8 %
2	Prosentasi Ketuntasan	52,94%

Sumber: Data Primer, 2021

Berdasarkan dari table 2 dapat dilihat bahwa sebanyak 9 siswa atau 52,94 % sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 8 siswa atau 47,06 % belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

3.4 Analisis Data *Posttest*

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan pada Senin, 29 Maret 2021 pada siswa Kelas VII SMP SMP Islam Terpadu At-Tawaazun dengan jumlah 17 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disiapkan dan menggunakan instrumen penilaian berupa *posttest*, lembar observasi (pengamatan) terhadap guru dan lembar pengamatan siswa. Berikut data hasil belajar setelah kegiatan belajar menggunakan model pembelajaran STAD berbantuan media *Quizizz*.

Tabel. 4 Hasil *Posttest*

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Agustina Karuniawati	100	Tuntas
2	Aini Amfa	80	Tuntas
3	Arhista Berty	60	Tuntas
4	Diva Esha	80	Tuntas
5	Didik Kurniadhi	93	Tuntas
6	Fandi Yuniawan	65	Tuntas

7	Izat Rahmat	80	Tuntas
8	Putri Febi Nuraini	96	Tuntas
9	Rafi Kholfi	70	Tuntas
10	Rifa Aulia Ratih	58	Tidak Tuntas
11	Rifko Adji Purnama	47	Tidak Tuntas
12	Rosita Amanda	88	Tuntas
13	Siti Aminah	70	Tuntas
14	Tri Widiarti	73	Tuntas
15	Vina Atri Lestari	80	Tuntas
16	Yesika Ulin Fatih	75	Tuntas
17	Yulian Rahmat Eka Sofyan	90	Tuntas
Rata-rata		77,00	
Tuntas		15 (88.23%)	
Tidak Tuntas		2 (11,77%)	

Sumber: Data Primer, 2021

Tabel .5 Rekapitulasi Hasil *Posttest*

No	Umum	Hasil
1	Rata-rata Nilai Kelas	77,00%
2	Prosentasi Ketuntasan	88,23%

Sumber: Data Primer, 2021

Berdasarkan tabel 4 dan 5 ini menunjukkan adanya peningkatan dari hasil sebelumnya. Sebanyak 15 siswa atau 88,23 % sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 2 siswa atau 11,77 % belum mencapai Kriteria

Tabel .6 Perbandingan Hasil Belajar Siswa *Pretest*, Tes Formatif, dan *Posttest*

No	Tahap	Hasil Belajar				
		Rata-rata Nilai	Tuntas	Prosentase	Tidak Tuntas	Prosentase

				(%)		(%)
1	Pretest	49,5	5	29,41	12	70,59
2	Tes Formatif	65,8	9	52,94	8	47,06
3	Posttest	77,00	15	88,23	2	11,77

Sumber: Data Primer, 2021

Berdasarkan tabel perbandingan di atas, dapat dinyatakan bahwa hasil evaluasi pembelajaran dari *pretest*, tes formatif, dan *posttest* dapat dikatakan adanya peningkatan hasil belajar dari setiap tindakan. Peningkatan hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti yang sudah diuraikan di atas. Hasil belajar IPS kelas VII ini didukung dengan adanya perhatian dan keaktifan siswa. Siswa yang tuntas dalam belajar adalah siswa yang memperhatikan, mendengarkan, aktif dalam bertanya dan juga merespon serta antusias saat pembelajaran berlangsung. Keaktifan dan perilaku siswa yang semakin baik akan membawa perubahan yang berdampak positif pada hasil belajar.

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa penelitian tindakan Kelas VII SMP SMP Islam Terpadu At-Tawaazun telah berhasil mencapai indikator keberhasilan. Sehingga hipotesis tindakan yang menyatakan “PENERAPAN PEMBELAJARAN DARING DENGAN MENGGUNAKAN MODEL STAD BERBANTUAN MEDIA QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP ISLAM TERPADU AT-TAWAZUN” dapat di terima.

4. PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari pembahasan dan langkah-langkah selama penelitian ini maka diperoleh kesimpulan;

1. Pada observasi yang dilakukan memperoleh hasil 12 siswa atau 70,59% yang belum tuntas belajar, dan 5 siswa atau 29,41% dengan nilai rata-rata keseluruhan 49,5. Pada siklus I diperoleh hasil 8 siswa atau 47,06% yang dikategorikan belum tuntas belajar, sedangkan siswa yang tuntas ada 9 siswa atau 52,94% dengan rata-rata nilai keseluruhan 65,8.
2. Pada pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode pembelajaran STAD berbantuan media Quizizz siswa mengalami peningkatan hasil belajar melalui model

pembelajaran *Quizizz*. Dari 17 siswa terdapat 2 siswa atau 11,77% yang dikategorikan belum tuntas belajar, dan 15 siswa atau 88,23% yang dinyatakan tuntas belajar dengan rata-rata nilai keseluruhan 77.00. Jadi angka ketuntasan belajar dari pra siklus sampai siklus II meningkat sebanyak 10 siswa atau sebesar 58,82%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar tersebut telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu nilai rata-rata 60 yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan.

B. Implikasi

Berdasarkan simpulan penelitian ini, dapat dikemukakan implikasi sebagai berikut:

1. Implikasi teoritis, dari penelitian ini diharapkan menambah wawasan khasanah ilmu pendidikan khususnya tentang metode pembelajaran menggunakan metode STAD dengan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran IPS di SMP Islam Terpadu At-Tawaazun.
2. Implikasi praktis, penerapan metode STAD dengan aplikasi *Quizizz* dapat dijadikan alternatif guru untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif.

C. Saran

1. Guru IPS dapat menggunakan metode pembelajaran STAD dalam pembelajaran karena dapat membantu kegiatan belajar mengajar lebih proaktif dan meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Para guru sebaiknya tidak takut dalam menggunakan strategi baru dalam pembelajaran karena dengan menggunakan strategi yang tepat dapat meningkatkan minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Selain itu juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi pembelajaran.
3. Sebelum melaksanakan pembelajaran, sebaiknya guru menyiapkan segala kebutuhan yang di perlukan baik itu metode maupun media dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Amornchewin, R. (2018). The Development of SQL Language Skills in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with *Quizizz* for Students' Learning Engagement. *IJIE (Indonesian Journal of Informatics Education)*, 2(2), 83.

- Anitah, S. (2010). *Media Pembelajaran*. Yuma Pressindo.
- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. *2nd Joint International Conference on Digital Arts, Media and Technology 2017: Digital Economy for Sustainable Growth, ICDAMT 2017*, 178–182.
- Lexy J. Moleong, D. M. A. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nazir, M. (2005). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Nurchayani. (2015). Penggunaan Model Kooperatif Tipe STAD dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah di SMA Negeri 3 Tarakan. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2008), 105–110.
- Rafika, I. N., & Khotimah, K. (2018). Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Siswa Kelas XI IPS SMA Wachid Hasyim 5 Surabaya PENGARUH PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAM ACHIEVE. *Jurnal Teknologi Pendidikan Unesa*, 01(01), 1–5.
- Sangdigu. (2004). *Metode Penelitian Sastra, Pendekatan Teori, Metode dan Kiat*. Unit Penerbitan Sastra Asia Barat UGM.
- Sudjana, N. (2005). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo.
- Sudrajad, A. (2008). *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*. Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.