

**PENGARUH MODEL *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION* (STAD)
BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF KAHOOT TERHADAP
MINAT DAN HASIL BELAJAR GEOGRAFI SISWA KELAS X
SMA NEGERI 1 BATANG ANAI KABUPATEN
PADANG PARIAMAN**

Shinta Rinaldi Utari¹, Mentari Dian Pertiwi²

^{1,2}, Universitas Negeri Padang

Alamat e-mail : shintarinaldi21@gmail.com¹

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Student Teams Achievement Division (STAD) learning model assisted by Kahoot interactive media on the interest and learning outcomes of geography students in class X SMA Negeri 1 Batang Anai. This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental design in the form of pretest-posttest control group design. The research sample consisted of two classes, namely the experimental class using the STAD model and Kahoot, and the control class using the lecture method. The instruments used included objective tests, learning interest questionnaires, observation, and documentation. The results showed that the Kahoot-assisted STAD model had a positive effect on increasing student interest in learning, with most students in the very high interest category. In addition, learning outcomes also increased significantly, indicated by a higher average posttest score in the experimental class and an N-Gain value of 71.11% which is in the moderately effective category. Thus, the application of the Kahoot-assisted STAD model is proven to be able to significantly improve interest and learning outcomes in geography.

Keywords: STAD model, Kahoot, learning interest, learning outcomes, Geography

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media interaktif Kahoot terhadap minat dan hasil belajar geografi siswa kelas X SMA Negeri 1 Batang Anai. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental* berupa *pretest-posttest control group design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model STAD dan Kahoot, serta kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah. Instrumen yang digunakan meliputi tes objektif, angket minat belajar, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model STAD berbantuan Kahoot berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa, dengan sebagian besar siswa masuk dalam kategori minat sangat tinggi. Selain itu, hasil belajar juga mengalami peningkatan signifikan, ditunjukkan dengan rata-rata nilai

posttest lebih tinggi di kelas eksperimen dan nilai N-Gain sebesar 71,11% yang masuk kategori cukup efektif. Dengan demikian, penerapan model STAD berbantuan Kahoot terbukti mampu meningkatkan minat dan hasil belajar geografi secara signifikan.

Kata Kunci: Model STAD, Kahoot, Minat Belajar, Hasil Belajar, Geografi

A. Pendahuluan

Model pembelajaran yang baik dapat membantu guru menyampaikan materi dengan mudah dan meningkatkan pemahaman siswa. Model pembelajaran adalah rancangan atau pola yang digunakan untuk mengatur proses pembelajaran. Menurut (Sani 2013) Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual berupa model prosedural sistematis yang dikembangkan atas dasar teori yang digunakan untuk menyelenggarakan proses belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Karakteristik utama suatu model pembelajaran adalah adanya langkah-langkah pembelajaran.

Model *Student Teams Achievement Division* (STAD) model pembelajaran yang dilakukan dengan cara membagi siswa ke dalam kelompok kecil. Tujuannya agar siswa bisa bekerja sama untuk menguasai materi yang sedang dipelajari. Menurut para ahli diantaranya Gagasan utama STAD adalah memacu siswa agar saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan guru (Slavin dalam Rusman, 2018). Model pembelajaran STAD adalah model yang dalam pembelajarannya siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4-5 orang yang

mempunyai keragaman dalam kemampuan, jenis kelamin, hingga sukunya (Rusman, 2018).

Model pembelajaran STAD dapat dipadukan dengan media *Kahoot* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. *Kahoot* merupakan media pembelajaran interaktif berbasis game yang dapat digunakan untuk membuat kuis. Menggabungkan STAD dengan *Kahoot* memberikan cara yang sangat efektif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kolaboratif, kompetitif, dan menyenangkan. *Kahoot* sebagai media pembelajaran memberi kesempatan bagi siswa untuk berkompetisi dalam tim, mendapatkan umpan balik yang cepat, serta mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran yang berbasis kerja sama.

Media Pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Media Pembelajaran berasal dari bahasa latin yaitu medium yang memiliki arti pengantar atau perantara. Media pembelajaran merupakan alat penghubung guru dan siswa untuk mempermudah memahami materi pembelajaran secara efisien dan efektif yang berupa fisik ataupun non fisik. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan

pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan. Media pembelajaran adalah sesuatu yang berguna untuk menyampaikan pesan pengirim kepada penerima, sehingga siswa memiliki rangsangan perasaan, pikiran, perhatian, dan juga minat untuk belajar (Nurfadhillah, 2021).

Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran yang baik adalah media interaktif berbasis *Kahoot*. Menurut Iwamoto (2017) dalam Dianawati, D. et. Al (2021). Aplikasi *Kahoot* adalah aplikasi daring yang pertanyaannya dibuat dalam format permainan seperti kuis yang di memberikan nilai, siswa yang menjawab dengan benar, cepat, dan akurat akan menerima lebih banyak poin. Siswa yang mengikuti permainan aplikasi ini merasa sangat puas karena dapat meningkatkan minat belajar geografi. *Kahoot* ialah sebuah aplikasi online dimana berbentuk kuis dalam bentuk pertanyaan tes dapat diajukan dan disajikan sebagai "permainan". Hadiah poin akan diberikan untuk jawaban yang benar dan siswa yang berpartisipasi dalam permainan akan dicatat dalam catatan pemain. *Kahoot* ialah media atau layanan pendidikan berbasis web yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas.

Media *Kahoot* ini dapat membantu menjadikan suasana kelas yang lebih hidup sehingga membuat peserta didik semangat dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan maka

akan meningkat pula minat dan hasil belajar peserta didik disetiap pembelajaran dikelas. Arsyad dkk (2024) menyatakan bahwa penggunaan *Kahoot* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan minat belajar siswa. *Kahoot* mendorong kolaborasi dan diskusi, memungkinkan siswa mendiskusikan jawaban yang benar atau salah, yang memperdalam pemahaman mereka tentang materi yang sedang dipelajari. Penggunaan *Kahoot* membantu mempercepat penilaian pemahaman siswa dan meningkatkan interaksi dalam kelompok. Media *Kahoot* dapat digunakan dalam model pembelajaran STAD.

Minat secara etimologis, kata minat berasal dari bahasa Inggris "*interest*" yang berarti cinta, perhatian, keinginan hati terhadap sesuatu, oleh karena itu selama proses pembelajaran, siswa akan memiliki perhatian atau minat untuk terus mempelajari karya tersebut, karena penggunaan mata akan membuat siswa ikut mendengarkan, bekerja dan berpartisipasi ketika menjelajahi kehidupan pendidikan.

Menurut (Slamet 2013), minat adalah kecenderungan untuk terus-menerus mengamati dan mengingat suatu kegiatan tertentu. Menurut (Djaali 2009) ialah ketertarikan dan perasaan tertarik terhadap suatu hal atau kegiatan, tanpa ada yang menyuruhnya. Kesimpulannya bahwa minat belajar adalah rasa suka dan ketertarikan seseorang terhadap suatu hal atau aktivitas. Minat belajar yang tinggi

dapat mendorong seseorang untuk terus belajar dan memahami materi pembelajaran, perasaan semangat, perhatian. Model STAD dapat dihubungkan dengan minat hasil belajar geografi dengan cara memotivasi siswa untuk belajar.

Melalui model STAD minat siswa dalam belajar geografi dapat meningkat karena model ini memfokuskan pada kerja sama tim dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Siswa dapat dilibatkan dalam kegiatan yang menyenangkan, memberi penghargaan, dan menggunakan pendekatan berbasis diskusi serta analisis, STAD dapat menciptakan pengalaman belajar geografi yang lebih menarik dan meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran ini.

Hasil belajar merupakan salah satu permasalahan dunia pendidikan yang menarik untuk dibahas. Capaian hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan pendidikan di sekolah Pratama & Meilani, (2020) serta menjadi indikator guna menilai efektivitas dan keberhasilan kegiatan pembelajaran Sojanah & Kencana (2021). Sumber daya manusia yang cerdas, kreatif, inovatif, bertanggung jawab dan mandiri sebagai output pendidikan yang berkualitas, maka akan dapat bersaing dengan masyarakat sekitar baik itu secara nasional maupun internasional (Tirtiana, 2013); (Widiastuti & Sagoro, 2017).

Model pembelajaran STAD dapat meningkatkan hasil belajar geografi dengan cara memperkuat pemahaman materi melalui

kolaborasi dan memberikan umpan balik positif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Sistem penilaian yang beragam dan pendekatan berbasis tim, siswa lebih termotivasi untuk memahami dan menguasai materi geografi, yang pada gilirannya akan meningkatkan hasil belajar mereka. Pendekatan yang melibatkan kerja tim dan tanggung jawab individu, siswa dapat menguasai materi geografi dengan lebih baik, yang pada akhirnya berpengaruh positif pada hasil belajar mereka.

Model pembelajaran STAD dapat diterapkan dalam pembelajaran geografi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kreatif, dan efektif. Model ini menekankan pada interaksi siswa dalam kelompok untuk saling memotivasi dan membantu dalam menguasai materi pembelajaran.

Riyadi et al. (2015) memaparkan bahwa penerapan metode STAD dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMA Hal ini didukung oleh Faozah (2014) yang mengemukakan adanya peningkatan nilai hasil rata-rata *posttest* yang dipengaruhi oleh adanya penggunaan model pembelajaran STAD. Metode STAD diimplementasikan dengan berbantuan aplikasi game *Kahoot* yang diharapkan dapat mengefisiensikan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan saat pelaksanaan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) di SMA Negeri 1

Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman tahun ajaran 2024/2025 bahwa dalam kegiatan pembelajaran di kelas, banyak siswa yang mengeluh karena bahan ajar yang diberikan kurang menarik dan membosankan. Siswa kurang memperhatikan bacaan yang diuraikan guru. Guru harus menggunakan media yang lebih menarik sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Pada saat pembelajaran di SMA Negeri 1 Batang Anai model yang digunakan kebanyakan konvensional dan media yang digunakan lebih berfokus ke buku yang dimiliki oleh sekolah. Penggunaan media buku ini cenderung membuat peserta didik bosan berada didalam kelas. Dikarenakan pembelajaran didalam kelas yang kurang baik, hal ini berdampak ke peserta didik.

Untuk mengatasi hal tersebut guru harus mengubah model dan media pembelajaran agar lebih menarik bagi siswa sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti mencoba menggunakan model STAD Berbantuan media interaktif *kahoot* untuk menunjang pembelajaran dikelas. Media ini dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik melalui *smartphone* yang mereka miliki, selain itu fitur-fitur yang disediakan dalam media *kahoot* ini sangat beragam sehingga peserta didik tidak akan bosan pada saat pembelajaran. Di SMA Negeri 1 Batang Anai peserta didik diperbolehkan membawa dan

menggunakan *handphone* disekolah. Maka, peneliti akan melakukan pembelajaran dengan mempergunakan *handphone* yang peserta didik bawa.

Salah satu model dan media yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran yang baik adalah model STAD Berbantuan media interaktif berbasis *Kahoot*. Model Pembelajaran STAD membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran ditambah lagi dalam pengaplikasian model ini dikolaborasikan dengan aplikasi online berupa game *Kahoot* yang dijadikan sebagai media untuk menambah semangat siswa dalam menjawab setiap tes yang dilakukan baik *pretest* ataupun *posttest*. Siswa terlihat lebih menyenangkan dan tertantang dalam menjawab soal yang berbentuk pilihan ganda baik di saat mereka bekerja secara individu atau pun menjawab soal secara tim/kelompok sesuai dengan model STAD tersebut.

Berdasarkan penjabaran diatas, maka peneliti akan melaksanakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model STAD Berbantuan Media Interaktif *Kahoot* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman”**.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen *quasi experimental design* dengan desain yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Menurut

Sugiyono (2013) bahwa *pretest-posttest Control Group Design*, yaitu terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam desain ini baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dibandingkan. Kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan khusus sedangkan kelas kontrol tidak mendapat perlakuan khusus.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman tahun pelajaran 2025. Pengambilan data penelitian dilaksanakan pada bulan April semester Genap 2025. Penelitian yang akan dilaksanakan yaitu pengaruh model STAD Berbantuan media *Kahoot* terhadap minat dan hasil belajar geografi siswa kelas X menggunakan materi Atmosfer semester genap. Sekolah Ini terletak di Jl. Dwi Warna No.59, Pasar Usang, Batang Anai, Jl. Raya Padang-Bukittinggi, Sungai Buluh, Kec. Batang Anai, Kabupaten Padang Pariaman, Sumatera Barat 25586.

Berdasarkan Sugiyono (2013 : 146) Instrumen penelitian merupakan salah satu alat yang digunakan untuk menilai fenomena sosial maupun alam. Instrument merupakan alat bantu yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran. Cara ini dilakukan untuk memperoleh data yang objektif yang diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan penelitian yang objektif. (Sofiyon, 2017). Untuk

memperoleh data dalam penelitian ini penulis memberikan tes kepada kelas sampel diawal sebelum penerapan pembelajaran dan diakhir penelitian atau setelah penerapan pembelajaran. Tes diberikan sesuai dengan materi yang diajarkan kepada siswa selama perlakuan berlangsung dalam bentuk soal objektif (pilihan ganda).

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian lapangan mewajibkan peneliti untuk turun ke lapangan secara langsung dalam mencari data-data beserta keterangan dari responden. Adapun teknik yang diterapkan dalam proses pengumpulan data penelitian ini sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah metode dimana peneliti mengamati langsung interaksi siswa selama proses pembelajaran menggunakan media *Kahoot*. Teknik ini bisa digunakan untuk mendapatkan data tentang bagaimana siswa berinteraksi dan berkolaborasi dalam pembelajaran dengan menggunakan media *kahoot*.

2. Tes

Tes merupakan instrumen alat ukur untuk pengumpulan data pemahaman konsep dimana dalam memberikan respons atas pertanyaan dalam instrumen. Menurut Arikunto (2010:53) Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam

suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes pilihan ganda. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan tidak terlepas dari materi yang telah diberikan sebelumnya.

3. Angket Siswa

Menurut Sugiyono (2017:199) penyebaran angket merupakan

teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan daftar pertanyaan atau pernyataan kepada para responden yang harus dijawab. Dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert*. Sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

Tabel 2.7 Bobot Nilai Skala *Likert*

No.	Alternatif Jawaban	Bobot Nilai
1.	Sangat Setuju (SS)	5
2.	Setuju (S)	4
3.	Kurang Setuju (KS)	3
4.	Tidak Setuju (TS)	2
5.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber : Sugiyono (2017)

Tabel 2.8 Kriteria Nilai Pencapaian Minat Belajar Siswa

Persentase Minat Belajar	Kriteria	Kategori
81-100	Sangat Berminat	Sangat Tinggi
61-80	Berminat	Tinggi
41-60	Cukup Berminat	Sedang
21-40	Kurang Berminat	Rendah
0-20	Tidak Berminat	Sangat Rendah

Sumber : Putra,Erman,Susiyawati 2022

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data tambahan yang dipakai oleh peneliti untuk memperoleh data yang mendukung selama penelitian agar data yang diperoleh peneliti maksimal. Dokumen-dokumen dapat berupa foto, video,dan lembar absensi siswa.

Dokumentasi ini digunakan untuk menggali data atau informasi yang diharapkan peneliti dan sebagai bukti bahwa peneliti benar melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Batang Anai.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

1. Implementasi Model STAD Berbantuan Media Interaktif *Kahoot* di Kelas Ekperimen

a. Pertemuan 1

Pada tanggal 08 Mei 2025, kegiatan penelitian berlangsung di kelas X.E7 pada jam pelajaran keempat dan kelima. Pada pertemuan pertama ini, peneliti melakukan orientasi dan pengenalan terkait kegiatan

yang akan dilaksanakan selama penelitian. Setelah itu, dilakukan tes berupa *prettest* dan angket untuk mengukur kemampuan awal siswa dan dilanjutkan diawali dengan pelaksanaan apersepsi (mengaitkan pengetahuan dengan materi yang akan di pelajari) dilanjutkan sintak 1 yaitu menyampaikan tujuan dan motivasi dan sintak 2 guru membagikan kelompok dan sintak 3 presentasi dari guru.

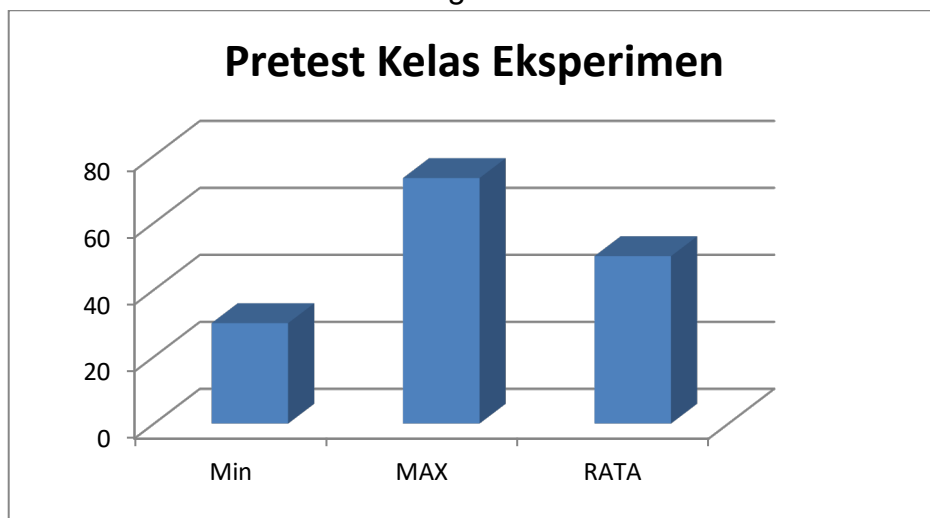


Gambar 1 *Prettest* Menggunakan *Kahoot* dan Penyebaran Angket

Tabel 1 Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen		
Rata-Rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
50	73	30

Sumber : Pengolaan Data 2025



Gambar 2 Grafik Nilai *Pretest* Kelas Ekperimen

b. Pertemuan 2

Pada tanggal 15 Mei 2025, kelas X.E7 melaksanakan kegiatan pembelajaran pada jam pelajaran keempat dan kelima. Kegiatan dilanjutkan dengan sedikit sintak 3 yang belum selesai minggu ke 1 dan dilanjutkan dengan sintak 4 yaitu kegiatan belajar tim dan setelah itu mengerjakan LKPD, peneliti membagi siswa menjadi 6 kelompok sesuai dengan jumlah. Kemudian siswa diarahkan untuk melakukan diskusi kelompok dan nantinya akan di presentasikan hasil LKPD tersebut.

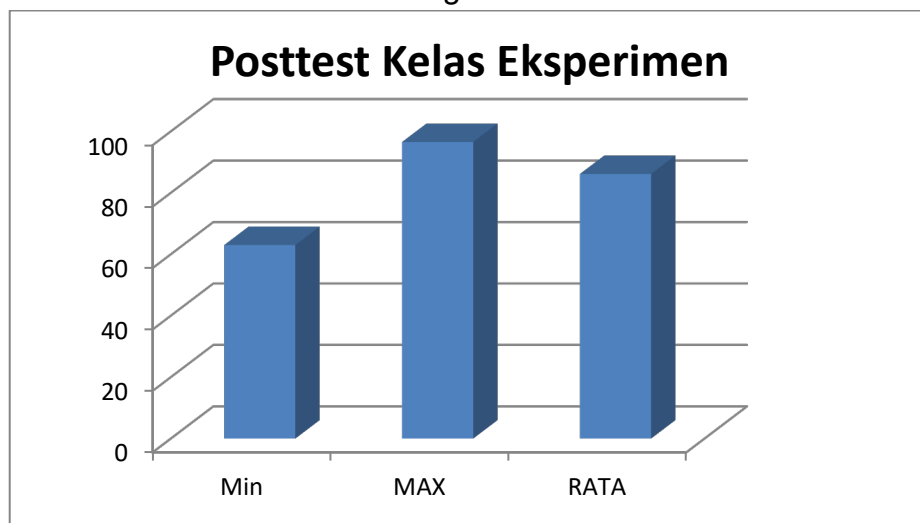
Kegiatan pembelajaran di kelas X.E7 dilanjutkan pada tanggal 22 Mei 2025 selama jam pelajaran keempat dan kelima. kegiatan dimulai dengan melanjutkan yaitu sintak 5 dengan memberikan kuis/evaluasi dan dilanjutkan dengan sintak 6 yaitu penghargaan prestasi tim. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan pemberian tes berupa soal *Posttest* dan angket kepada siswa. Tes ini diberikan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa setelah diterapkannya model pembelajaran STAD Berbantuan Media Interaktif *Kahoot* siswa di kelas tersebut.

c. Pertemuan 3

Tabel 2 Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen		
Rata-Rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
86	97	63

Sumber : Pengolaan Data 2025



Gambar 3 Grafik Nilai *Posttest* Kelas Ekperimen

Pengaruh Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Interaktif Kahoot Terhadap Minat Belajar Geografi

Dalam penelitian ini untuk mengukur minat belajar siswa dapat diukur menggunakan skala *Likert* 1-5 yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Adapun indikator minat belajar yang dikemukakan oleh Lestari dan Mokhammad (2017) ada empat yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan dan keterlibatan. Adapun persentase minat belajar menurut putra,erman dan susiyawati 2022 persentase 81-100 sangat berminat, 61-80 berminat, 41-60 cukup berminat, 21-40 kurang berminat dan 0-20 tidak berminat.

Berdasarkan indikator minat belajar dapat diketahui bahwa minat belajar yang diukur dengan skala *likert* menunjukkan bahwa terdapat minat belajar yang sangat tinggi (sangat berminat) dan tinggi (berminat) dimana sangat tinggi

persentase nya 81-100 sedangkan tinggi pesentase nya yaitu 61-80.

2. Pengaruh Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Interaktif Kahoot Terhadap Hasil Belajar Geografi

a. Uji Prasyarat

Sebelum melakukan analisis data untuk mencari pengaruh antar variabel yang dipakai pada penelitian, maka dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi; uji normalitas dan uji homogenitas. Pelaksanaan uji prasyarat analisis ini diolah dengan menggunakan IBM SPSS.

1) Uji Normalitas

Pengujian uji normalitas dilakukan pada data nilai pretest dan posttest pada kelas X.E7 sebagai kelas eksperimen dan kelas X.E8 sebagai kelas kontrol. Untuk uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Kolmogorov Smirnov*. Hasil perhitungan menggunakan IBM SPSS yakni sebagai berikut.

Tabel 3 Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	.113	36	.200 [*]	.946	36	.076
Posttest Eksperimen	.121	36	.200 [*]	.858	36	.000
Pretest Kontrol	.123	36	.184	.966	36	.330
Posttest Kontrol	.134	36	.099	.926	36	.019

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *Kolmogorov Smirnov*, di mana nilai signifikansi normalitas untuk kelas eksperimen lebih dari 5% atau 0,05. Dengan demikian, data pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan karakteristik sampel yang digunakan dalam penelitian.

Dalam proses pengujian homogenitas, peneliti menggunakan aplikasi IBM SPSS 26 dengan metode Levene's Test. Tes ini digunakan untuk mengukur keseragaman berdasarkan rata-rata, dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Jika signifikansinya $> 0,05$, berarti kelompok data berasal dari subjek dengan varians yang sama (homogen).
- b) Jika signifikansi nya $\leq 0,05$, berarti kelompok data tersebut adalah subjek dengan varian yang berbeda (tidak homogen).

Tabel 4. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.682	1	83	.411
	Based on Median	.407	1	83	.525
	Based on Median and with adjusted df	.407	1	82.556	.525
	Based on trimmed mean	.421	1	83	.518

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat pada bagian based on mean didapatkan nilai signifikan posttest hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol 0,411 berdasarkan data ini dapat disimpulkan bahwa data tersebut $> 0,05$ maka asumsi terpenuhi sehingga data tersebut dinyatakan homogeny.

b. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, data dinyatakan memenuhi syarat sehingga uji hipotesis dapat dilaksanakan. Hipotesis pada penelitian ini yaitu model pembelajaran STAD berbantuan media interaktif *Kahoot* terhadap minat dan hasil belajar geografi di SMA N 1 Batang Anai. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini

adalah uji statistik *parametric* yaitu *Paired Sample T-test* pada aplikasi IBM SPSS 26, karena digunakan untuk membandingkan rata-rata 2 data (pretest dan posttest) yang berasal dari satu kelompok sampel.

Berdasarkan uji *t* (*paired sample t test*) menunjukkan adanya perbedaan yang

signifikan antara hasil sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran STAD Berbantuan Media Interaktif *Kahoot* Untuk melihat nilai *t* tabel maka didasarkan pada taraf signifikan

Jika signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima

Jika signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

Tabel 5 Uji T Data *Posttest* kelas Eksperimen dan Kontrol

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Eksperimen - Posttest Eksperimen	-36.250	12.459	2.076	-40.465	-32.035	-17.458	35	.000
Pair 2	Pretest Kontrol - Posttest Kontrol	-27.917	8.771	1.462	-30.884	-24.949	-19.096	35	.000

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai taraf signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh model pembelajaran STAD Berbantuan Media Interaktif

Kahoot Terhadap minat dan hasil belajar siswa. Untuk melihat lebih jelas rata-rata model pembelajaran STAD Berbantuan Media Interaktif *Kahoot* Terhadap minat dan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6 *Paired Sample Statistics* Data *Pretest Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Eksperimen	50.00	36	9.815	1.636
	Posttest Eksperimen	86.25	36	7.052	1.175
Pair 2	Pretest Kontrol	43.94	36	5.855	.976
	Posttest Kontrol	71.86	36	6.715	1.119

Sebelum penerapan model pembelajaran STAD Berbantuan Media Interaktif *Kahoot* Terhadap minat dan

hasil belajar siswa 50.00, dan setelah dilakukan model pembelajaran STAD Berbantuan Media Interaktif

Kahoot Terhadap minat dan hasil belajar siswa meningkat menjadi 86,25 untuk seluruh siswa.

c. Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk memberikan gambaran umum

peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas eksperimen dan kontrol. Pada penelitian ini peneliti menggunakan IBM SPSS 26 untuk mengolah data.

Tabel 7 Hasil Uji N-Gain

		Descriptives		Statistic	Std. Error
Kelas	N-Gain_Persen	Eksperimen		Mean	71.1135
				95% Confidence Interval for Mean	2.06734
Kelas	N-Gain_Persen			Lower Bound	66.9914
				Upper Bound	75.2357
				5% Trimmed Mean	73.0169
				Median	76.1079
				Variance	307.732
				Std. Deviation	17.54200
				Minimum	0.00
				Maximum	94.74
				Range	94.74
				Interquartile Range	14.47
				Skewness	-2.214
				Kurtosis	.283
				Mean	49.2606
				95% Confidence Interval for Mean	2.14447
				Lower Bound	44.9071
				Upper Bound	53.6141
Kelas	N-Gain_Persen	Kontrol		5% Trimmed Mean	49.9433
				Median	50.4545
				Variance	166.554
				Std. Deviation	12.86679
				Minimum	11.32
				Maximum	75.47
				Range	64.15
				Interquartile Range	14.58
				Skewness	-.902
				Kurtosis	.383
				Mean	1.661
				95% Confidence Interval for Mean	.768
				Lower Bound	0.893
				Upper Bound	2.429
				5% Trimmed Mean	1.661
				Median	1.661

Adapun kategori N-Gain yaitu jika persentase <40% dinyatakan tidak efektif, 40%-55% dinyatakan kurang efektif, 56-75% dinyatakan cukup efektif dan >76% dinyatakan efektif. Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain diatas, menunjukkan bahwa rata-rata N-gain score untuk kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran STAD Berbantuan Media Interaktif *Kahoot* Terhadap hasil belajar

siswa sebesar 71.1135 atau 71% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai N-gain score minimal 0,00% dan Maksimal 94.74%. Sementara untuk rata-rata N-gain score untuk kelas kontrol menggunakan media pembelajaran Microsoft Power Point adalah sebesar 49.2606 atau 49 % termasuk dalam kategori kurang efektif. Dengan nilai N-gain score minimal 11,32% dan maksimal 75,47%.

Pembahasan

1. Pengaruh Model STAD Berbantuan Media Interaktif *Kahoot* Terhadap Minat Belajar Geografi

Pada penelitian ini model STAD berbantuan media interaktif *kahoot* dapat meningkatkan minat belajar geografi. Minat Belajar di

ukur dengan menggunakan angket. Angket Penelitian ini menggunakan skala *Likert* 1-5 yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Adapun indikator minat belajar yang dikemukakan

oleh Lestari dan Mokhammad (2017) yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan dan keterlibatan.

Berdasarkan indikator minat belajar dapat diketahui bahwa minat belajar yang diukur dengan skala *likert* menunjukkan bahwa terdapat minat belajar sangat tinggi dan tinggi dimana sangat tinggi persentase nya 81-100 sedangkan kategori tinggi yaitu 61-80.

Berdasarkan data angket minat belajar siswa tanggapan siswa terhadap pembelajaran geografi yang sudah dilangsungkan menggunakan model STAD berbantuan media interaktif *kahoot* berdasarkan angket minat akhir terdapat 30 siswa atau 81-100% dalam kategori sangat tinggi (Sangat Berminat) dan 6 siswa dalam kategori tinggi (Berminat) dengan persentase 61-80% dari total 36 siswa masuk dalam kategori sangat tinggi (Sangat Berminat) dan tinggi (Berminat) hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas X E7 setelah diajarkan menggunakan model STAD berbantuan media interaktif *kahoot*, berpengaruh positif terhadap pelajaran geografi.

Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan maka akan meningkat pula minat belajar peserta didik disetiap pembelajaran dikelas. Arsyad dkk (2024) menyatakan bahwa penggunaan *Kahoot* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan

minat belajar siswa. *Kahoot* mendorong kolaborasi dan diskusi, memungkinkan siswa mendiskusikan jawaban yang benar atau salah, yang memperdalam pemahaman mereka tentang materi yang sedang dipelajari. Penggunaan *Kahoot* membantu mempercepat penilaian pemahaman siswa dan meningkatkan interaksi dalam kelompok. Media *Kahoot* dapat digunakan dalam model pembelajaran STAD.

2. Pengaruh Model STAD Berbantuan Media Interaktif Kahoot Terhadap Hasil Belajar Geografi

Penelitian ini terdiri dari variabel bebas (X) yaitu model STAD berbantuan media interaktif *kahoot* serta variabel terikat (Y2) yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi dalam penelitian ini. Peneliti mengambil dua kelas sebagai sampel yang terdiri dari satu kelas eksperimen yang menggunakan model STAD berbantuan media interaktif *kahoot* yaitu kelas X.E7 dan satu kelas kontrol menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah yaitu kelas X.E8 Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah "Atmosfer" yang merupakan salah satu materi yang dibahas pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Model

pembelajaran STAD berbantuan media interaktif *kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar dengan hasil kemampuan akhir rata-rata siswa untuk kelas eksperimen adalah sebesar 50.00 dan kelas kontrol sebesar 43.94. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai sebelum perlakuan (*pre-test*) dengan rata-rata nilai setelah perlakuan (*post-test*). Nilai setelah diberi perlakuan di kelas eksperimen yaitu dengan rata-rata 86.25 dan kelas kontrol yaitu 71.81.

Model Pembelajaran STAD merupakan salah satu model pembelajaran yang setidaknya dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Hal ini sesuai dengan landasan teori pada Bab II dalam penelitian yang menjelaskan bahwa model pembelajaran STAD membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Ditambah lagi dalam pengaplikasian model ini peneliti mengkolaborasikan aplikasi online berupa game *kahoot* yang dijadikan sebagai media untuk menambah semangat siswa dalam menjawab setiap tes yang dilakukan baik *pretest* atau pun *posttest* sehingga siswa terlihat lebih menyenangkan dan tertantang dalam menjawab soal yang berbentuk pilihan ganda.

Pada penelitian ini model STAD berbantuan media Interaktif *Kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar diukur dengan menggunakan soal objektif

soal tersebut level kognitif nya menurut taksonomi bloom yaitu C3 (Mengaplikasikan) C4 (Menganalisis) dan C5 (Mengevaluasi).

Berdasarkan Kriteria Efektivitas N-Gain dalam bentuk persen Adapun kategori N-Gain yaitu jika persentase <40% dinyatakan tidak efektif, 40%-55% dinyatakan kurang efektif, 56-75% dinyatakan cukup efektif dan >76% dinyatakan efektif. Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain diatas, menunjukkan bahwa rata-rata N-gain score untuk kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran STAD Berbantuan Media Interaktif *Kahoot* Terhadap minat dan hasil belajar siswa sebesar 71.1135 atau 71% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai N-gain score minimal 0,00% dan Maksimal 94.74%. Sementara untuk rata-rata N-gain score untuk kelas kontrol menggunakan media pembelajaran Microsoft Power Point adalah sebesar 49.2606 atau 49 % termasuk dalam kategori kurang efektif. Dengan nilai N-gain score minimal 11,32% dan maksimal 75,47%.

Berdasarkan hasil belajar siswa diketahui bahwa kelas eksperimen lebih unggul dari pada kelas kontrol. Perbedaan ini diakibatkan oleh perbedaan perlakuan dalam proses belajar. Pada kelas eksperimen diterapkan model pembelajaran STAD Berbantuan Media interaktif *kahoot* dan dikelas kontrol menerapkan

pembelajaran ceramah. Model pembelajaran STAD dapat dipadukan dengan media *Kahoot* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. *Kahoot* merupakan media pembelajaran interaktif berbasis game yang dapat digunakan untuk membuat kuis. Menggabungkan STAD dengan *Kahoot* memberikan cara yang sangat efektif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kolaboratif, kompetitif, dan menyenangkan. *Kahoot* sebagai media pembelajaran memberi kesempatan bagi siswa untuk berkompetisi dalam tim, mendapatkan umpan balik yang cepat, serta mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran yang berbasis kerja sama.

Penerapan model STAD berbantuan media interaktif *kahoot* pada kelas eksperimen memberikan peningkatan pemahaman yang lebih maksimal dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini disebabkan oleh sintaks dalam model tersebut mendukung peserta didik untuk aktif dan kerja sama tim. Langkah-langkah tersebut antara lain Penyampaian tujuan dan motivasi, pembagian kelompok, presentasi dari guru, kegiatan belajar tim (Kerja Tim), kuis (Evaluasi) dan penghargaan prestasi tim. Model pembelajaran STAD dapat diterapkan dalam pembelajaran geografi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model ini dapat

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kreatif, dan efektif. Model ini menekankan pada interaksi siswa dalam kelompok untuk saling memotivasi dan membantu dalam menguasai materi pembelajaran.

Maka peneliti menyimpulkan bahwa pengaruh Model Pembelajaran STAD berbantuan media interaktif *kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar dan lebih efektif digunakan dari pada metode ceramah, khususnya pada mata pelajaran geografi. Melihat hasil analisis data dan angka serta pengujian data, maka peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model Pembelajaran STAD berbantuan media interaktif *kahoot* dengan Menggunakan Aplikasi Smartphone Game *Kahoot* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Materi Atmosfer di SMA Negeri 1 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model STAD Berbantuan media interaktif *kahoot* berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar geografi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Batang Anai kabupaten padang pariaman.

Berdasarkan minat belajar dapat diketahui bahwa minat belajar yang diukur dengan skala *likert* menunjukkan bahwa terdapat minat belajar sangat tinggi dan tinggi dimana sangat tinggi persentase nya 81-100 sedangkan tinggi yaitu 61-80.

Sedangkan hasil belajar ditinjau dari N-Gain yaitu jika persentase <40% dinyatakan tidak efektif, 40%-55% dinyatakan kurang efektif, 56-75% dinyatakan cukup efektif dan >76% dinyatakan efektif. Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain menunjukkan bahwa rata-rata N-gain score untuk kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran STAD Berbantuan Media Interaktif *Kahoot* sebesar 71.1135 atau 71% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai N-gain score minimal 0,00% dan Maksimal 94.74%. Sementara untuk rata-rata N-gain score untuk kelas kontrol menggunakan media pembelajaran Microsoft Power Point adalah sebesar 49.2606 atau 49 % termasuk dalam kategori kurang efektif. Dengan nilai N-gain score minimal 11,32% dan maksimal 75,47%.

E. Daftar Pustaka

- c.(2015) Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Kooperatif
- Depdiknas. (2005). Model-model pengajaran dalam pembelajaran Sains. Jakarta.:Depdiknas.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan, 1(2), 95-105.
- Nurfadhillah, S. (2021). Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. Pensa, 3(2), 243-255.
- Putra, M. A., Erman, E., & Susiyawati, E. (2022). Students perception of augmented reality learning media on solar system topics. Jurnal Pijar Mipa, 17(5), 581-587.
- Rusman. (2018) Model- Model Pembelajaran. Depok : Raja Grafindo Persada.
- Sojanah, J., & Kencana, N. P. (2021). Motivasi dan Kemandirian Belajar sebagai Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa (Student Learning Outcomes). Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper), 6(2), 214–224. <https://doi.org/10.17509/jpm.v6i2.40851>