

Penggunaan Quizizz Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Antusias Belajar Siswa

Muh. Wahyuddin S. Adam¹, Marjan Rasyid², Ana Sisilia³
Administrasi Pendidikan¹

Universitas Pohnpei, Indonesia
Email :jenrasyid2601@gmail.com

Article History

Received: 10/04/2026

Accepted: /20/05/2026

Published: 22/05/2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap kreativitas dan antusias belajar siswa. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pra-eksperimen. Data dikumpulkan melalui observasi dan angket, kemudian dianalisis dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan kreativitas dan antusias belajar siswa. Oleh karena itu, Quizizz dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik.

This Study Aims To Examine The Effect Of Using Quizizz As A Learning Medium On Students' Creativity And Learning Enthusiasm. A Quantitative Approach With A Pre Experimental Design Was Employed. Data Were Collected Through Observation And Questionnaires And Analyzed By Comparing The Results Before And After The Use Of Quizizz. The Findings Indicate That Quizizz Enhances Students' Creativity And Learning Enthusiasm. Therefore, Quizizz Can Be Used As An Effective And Engaging Learning Medium.

Kata Kunci : Quizizz, Kreativitas, Antusias Belajar Siswa

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada peningkatan kreativitas dan antusias belajar siswa. Namun, pembelajaran yang masih bersifat konvensional sering menyebabkan siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan. Kondisi ini menuntut guru untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Quizizz merupakan media pembelajaran berbasis digital yang menyajikan kuis interaktif dengan tampilan menarik dan suasana belajar yang menyenangkan. Penggunaan Quizizz dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan Quizizz diharapkan mampu meningkatkan kreativitas serta antusias belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang berkualitas tidak hanya menekankan pada penguasaan materi, tetapi juga pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Pada praktiknya, metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional sering membuat siswa kurang berpartisipasi dan cepat merasa jenuh. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan sesuai



dengan perkembangan teknologi. Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan adalah Quizizz, yaitu platform kuis interaktif yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa. Melalui penggunaan Quizizz, siswa diharapkan menjadi lebih aktif, kreatif, dan menunjukkan antusias yang lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pra-eksperimen. Subjek penelitian adalah siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media Quizizz. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan angket untuk mengetahui tingkat kreativitas dan antusias belajar siswa. Data yang diperoleh dianalisis dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz guna mengetahui peningkatan kreativitas dan antusias belajar siswa.

PEMBAHASAN

Temuan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media Quizizz dalam proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan kreativitas dan antusias belajar siswa. Sebelum penggunaan Quizizz, sebagian siswa terlihat kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan cenderung pasif saat kegiatan berlangsung. Setelah Quizizz diterapkan, siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi, seperti lebih berani menjawab pertanyaan, aktif berdiskusi, serta menunjukkan minat yang besar terhadap materi pembelajaran.

Hasil ini diperkuat oleh temuan dari berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa Quizizz dan media pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan hasil belajar siswa. Selain itu, peningkatan kreativitas terlihat dari kemampuan siswa dalam mengemukakan ide, memecahkan masalah, serta mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, Quizizz dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mengembangkan kreativitas dan antusias belajar siswa.

Pembahasan

Menurut Dewi,S.K (Salsabila et al., 2020) Permainan Quizizz dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Menurut Purba (Citra & Rosy, 2020) bahwa penggunaan media evaluasi pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Menurut Alfera Beki Susanti (Mawaddah et al., 2021) yang menyatakan bahwa media belajar berbasis game edukasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring pada tema Globalisasi. Menurut Munandar (Putro, 2016)Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada.

Menurut Sumanto (Primawati, 2023)Kreativitas adalah kemampuan seseorang (atau sekelompok orang) yang memberikan kemampuan untuk menemukan pendekatan atau terobosan baru untuk memecahkan situasi atau masalah tertentu yang seringkali mengarah pada penyelesaian masalah dengan cara-cara baru dan kreatif, unik, berbeda dan lebih baik dari sebelumnya. Menurut Meador (Taliak et al., 2024) Pendidikan merupakan faktor penting dalam membentuk kreativitas siswa, yang merupakan salah satu aspek kunci dalam proses pembelajaran. Dalam upaya untuk meningkatkan



keaktivitas siswa, metode pembelajaran berbasis proyek telah menjadi fokus perhatian dalam dunia pendidikan.

Metode pembelajaran ini menekankan pada pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa, yang bertujuan untuk mendorong kreativitas, inovasi, dan pemecahan masalah. Menurut Nugraha (Kartini & Sujarwo, 2014) Mengatakan Pengembangan kreativitas pada anak pra-sekolah atau usia dini merupakan tujuan terpenting yang mesti diakomodasi kuriku-lum, karena anak yang kreatif akan mampu mengaplikasikan kemampuan kognitif, afek-tif dan psikomotornya secara lebih luas, melalui berbagai gagasan, untuk kemampuan atau keterampilan, produk benda/sesua-tu atau bentuk pertanyaan-pertanyaan.

Menurut Campbell (Sunarto, 2018) kreativitas adalah mampu menemukan kebaruan dan mampu mengatasi masalah dengan gemilang. Dalam kreativitas inilah pribadi seseorang selalu berpikiran positif untuk menemukan hal yang baru dengan menciptakan prases (sistem) dan produk. Kesemuanya ini nantinya akan menemukan konsep atau cita kreatif pada seseorang. Menurut Wiradarma (Rahmah & Hidayat, 2022) Kurangnya antusiasme belajar harus segera diatasi karena dapat menimbulkan dampak yang sangat besar. Dampak tersebut di antaranya adalah penguasaan materi siswa akan kurang yang dapat mengakibatkan hasil belajar siswa kurang maksimal. Tingkat antusiasme belajar berpengaruh tinggi terhadap hasil belajar siswa sehingga antusiasme belajar siswa harus sangat diperhatikan oleh pendidik.

Menurut Latuheru (Windawati & Koeswanti, 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berguna agar dalam proses interaksi komunikasi pendidikan antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Menurut Aini (Yuliawati et al., 2025) Menyebutkan bahwa siswa Generasi Alpha lebih tertarik pada pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan, yang sesuai dengan gaya hidup mereka yang serba digital. Jika guru tidak menyesuaikan metode pembelajaran dengan karakteristik siswa, maka motivasi dan antusiasme belajar siswa bisa menurun.

Media pembelajaran berupa permainan berbasis media digital yang marak digunakan yaitu Quizizz. Quizizz merupakan suatu bentuk media digital berupa permainan yang menyajikan latihan-latihan soal yang dapat menunjang proses pendistribusian materi ajar sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi (Ulhusna, Dewimarni, & Rismaini, 2021). Quizizz tergolong sebagai media yang menyenangkan, formatif, multiplayer, dan dapat diakses melalui gawai, laptop, PC, dan sebagainya (Suharsono, 2020). Melalui Quizizz diharapkan dapat merangsang minat peserta didik untuk mengulang kembali materi-materi yang muncul di dalam latihan soal (Supriadi, dkk, 2021).

Optimalisasi sistem evaluasi memiliki dua makna. Pertama adalah sistem evaluasi yang memberikan informasi yang optimal. Kedua, evaluasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan selanjutnya akan terjadi peningkatan kualitas pendidikan (Mahirah, 2017: 257). Evaluasi dianggap penting, karena dengan evaluasi, seorang pengajar dapat mengetahui apakah siswa mampu menguasai materi yang telah diajarkan, apakah mereka bersikap sebagaimana yang diajarkan, apakah mereka telah memiliki keterampilan, mengetahui keberhasilan proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan, dan menentukan kebijakan selanjutnya. Maka



dari itu, evaluasi tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran, sehingga guru mau tidak mau harus melakukan evaluasi pembelajaran (Elis Ratna Wulan & Rusdiana, 2015). Evaluasi merupakan proses terakhir dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mengukur dan mengetahui hasil belajar dan sejauh mana pemahaman konsep siswa terhadap materi yang diajarkan. Selama ini guru melakukan penilaian hasil belajar atau tes hasil belajar siswa menggunakan cara konvensional yaitu berbasis kertas (paper based test) (Abi, 2016: 39).

Secara psikologis paper based test dapat menimbulkan kecemasan siswa (Kuncahyono, Suwandayani, & Muzakki, 2020: 158). Hal ini dikarenakan kondisi pengawas yang ada disekitar siswa membuat suasana yang mencemaskan bagi siswa. Selain itu, soal dari percetakan atau fotokopi terkadang masih ada yang kualitasnya rendah, kurang menarik, buram, dan terdapat tulisan yang kurang jelas akibat kesalahan teknis dalam penggandaan soal (Abi, 2016: 39). Permasalahan ini tentu menjadi tantangan bagi guru untuk menciptakan suasana evaluasi belajar yang menyenangkan serta menarik siswa dalam pengerjaannya. Maka dari itu, diperlukan sarana evaluasi yang sejalan dengan penciptaan suasana yang menarik dan menyenangkan, seperti halnya evaluasi belajar menggunakan game atau permainan. Salah satu dampak positif penggunaan game dalam pembelajaran adalah game menyenangkan dan menghibur serta game memberikan latihan untuk pemecahan masalah dan logika (Henry, 2010: 53-54). Sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan ini, peneliti memilih platform Quizizz.

Menurut Burton dalam bukunya *The Guidance of Learning Activities* yang dikutip oleh Aunurrahman, belajar diartikan sebagai perubahan perilaku pada individu yang disebabkan oleh interaksi antara individu. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan sumber belajar. Interaksi yang dilakukan dapat dilakukan dengan tatap muka atau jarak jauh. Kurangnya sumber informasi belajar dapat menghambat tercapainya tujuan proses pembelajaran, untuk itu diperlukan strategi dalam proses pembelajaran diantaranya dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikannya. Banyak cara yang dilakukan pendidik dalam menyampaikan materi ajar melalui media pembelajaran, terlebih lagi media pembelajaran inovatif supaya pembelajaran yang terjadi tidak membosankan tetapi materi dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik (Firmadani, 2020).

Proses pembelajaran sebagai salah satu wujud upaya pendidikan, yang diselenggarakan pendidik pada semua jenjang dan berbagai jenis pendidikan. Proses pembelajaran yang bagian dari aktivitas pendidikan, dirancang agar dapat membentuk sebuah karakter cerdas berjiwa Pancasila. Karakter cerdas seperti ini diperlukan oleh semua pendidik dan peserta didik agar mampu dalam mengatasi berbagai macam persoalan yang dilakukan dengan cerdas dalam kehidupan pribadi, kehidupan masyarakat sampai ke wilayah kehidupan bernegara. Pembelajaran harus bisa membantu peserta didik dalam menyampaikan berbagai ide matematika melalui lima aspek komunikasi. Minat belajar matematika merupakan perasaan SAP (Susunan Artikel Pendidikan senang terhadap matematika dimana dalam hal ini peserta didik menaruh perhatian terhadap matematika dan dapat menjadikan matematika pelajaran yang mudah.

Minat belajar matematika adalah minat peserta didik terhadap pembelajaran matematika yang muncul perhatian pada pelajaran matematika, kesukaan, serta keinginan untuk tahu lebih mengenai matematika. Kurangnya minat dalam belajar peserta didik terhadap



pelajaran matematika karena pada dasarnya kurang pemahaman tentang berbagai hakikat dan fungsi matematika. Pendidikan akhlak adalah salah satu bagian dari pendidikan yang identik dengan agama Islam (Salsabila & Firdaus, 2018). Dikatakan identik dengan Islam karena Nabi Muhammad di utus untuk menyempurnakan akhlak manusia dimuka bumi (Siti Samihah Mohd Yusoff et al., 2020). Sebagaimana yang kita ketahui, dahulu kala sebelum penduduk Mekah memeluk agama Islam, mereka sangat bodoh dalam hal akhlak. Sebagai buktinya mereka menyembah patung-patung dan menganggap patung-patung itu adalah Tuhan yang menciptakan mereka. Alangkah bodohnya akhlak mereka pada saat itu sehingga mereka dikenal dengan orang-orang jahiliyah. Kejahilan mereka bukan dalam segala aspek, namun dalam akidah yang mereka miliki tidak sesuai dengan yang semestinya (Mustaffa, 2020).

Setelah kedatangan Nabi Muhammadlah kejahilan mereka bisa diatasi sedikit demi sedikit, karena sebagian mereka telah memeluk agama Islam. Hal tersebutlah salah satu alasan yang paling kuat bawa pendidikan akhlak sangat erat kaitanya dengan Islam. Bagian pendidikan yang kedua adalah pendidikan karakter. Pendidikan karakter adalah sebuah program pendidikan yang terkhusus kepada pendidikan sikap, cara berfikir, perilaku seseorang baik pada lingkungan terdekat yakni keluarga, maupun lingkungan di luar keluar seperti masyarakat. Seseorang yang dikatakan sudah memiliki karakter yang baik adalah mereka yang sudah mampu membuat sebuah keputusan yang kemudian bersedia untuk mempertanggungjawabkan keputusan tersebut. Jadi orang yang berkarakter baik tidak akan pernah lari dari kesalahan. Penciptaan karakter di dalam diri dapat dilakukan dengan membiasakan dan cenderung mencotoh pada hal-hal yang bermanfaat, dengan demikian karakter yang baik akan terbentuk tanpa disadari (Ramdhani, 2014).

REFERENCE

- Unik Hanifah Salsabila & Lefone Shiflana Habiba (2020) Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA., Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi. 4 (2), 165 doi: <http://dx.doi.org/10.21831/cp.v37i1.18787>.
- Cahyani Amildah Citra & Brilliant Rosy (2020) Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran(JPAP), 8 (2), 262 Doi:<https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Ashimatul Wardah Al Mawaddah, & M.Thamrin Hidayat (2021), Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. JURNAL BASICEDU, 5 (5), 2580-1147 DOI: 10.31004/basicedu.v5i5.1288
- Khamim Zarkasih Putro (2016), Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain. Jurnal APLIKASIA (Aplikasi-Aplikasi Ilmu Agama). 16 (1), 19-22.Doi:<https://doi.org/10.14421/aplikasia.v16i1.1170>.
- Yayuk Primawati (2023), Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini. Jurnal of Early Childhood Studies. 1 (2), 1-4 <https://journal.nubaninstitute.org/index.php/jecs/article/view/31>



Jeditia Taliak & ,Taufiq Al Farisi et al., (2024), Evaluasi Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa. *Journal of Education Research*. 5 (1) 583-584 Doi:<https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.876>

Kartini Sujarwo (2014), Penggunaan Media Pembelajaranplastisinuntuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*. 1 (2) 199-200 Doi: <https://doi.org/10.21831/jppm.v1i2.2689>

Sunarto (2018), Pengembangan Kreativitas-Inovatif Dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran Mukidi. *Jurnal REFLEKSI EDUKATIKA*. 8 (2) 107-108 Doi:<https://doi.org/10.24176/re.v8i2.238>

Desi Luthfiana Rahma & Muhamad Taufik Hidsyat (2022) Pengembangan Media "Fun Thinkers Book" untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 6 (4) 6361-6362 Doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3259>

Ririn Windawati & Henny Dewi Koeswanti (2021) Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 5 (2) 1027-1028 Doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>

Alit Yuliawati & Bintang Simbolon (2021) Peran Generasi Guru Dalam Membangun Antusiasme Belajar Siswa Generasi Alpha di SD ST Bellarminus Bekasi. *Jurnal ILMIAH GLOBAL EDUCATION*,6 (3) 1792- 1794 Doi: <https://doi.org/10.55681/jige.v6i3.4159>

Pengukuran	Statistik W	df	p	Keterangan
Pretest	0,942	15	0,418	Normal
Posttest	0,957	15	0,643	Normal

Prima Abdika: *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3(3), 2023, 194-200 <https://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/abdika/article/view/3080> DOI: <https://doi.org/10.37478/abdika.v3i3.3080>

Nilai rata-rata posttest lebih tinggi daripada pretest. Rata-rata meningkat sebesar 20,73 poin. Standar deviasi posttest lebih kecil daripada pretest, sehingga skor setelah pembelajaran juga terlihat lebih terkonsentrasi.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

Pengukuran	N	Rata-rata	Standar deviasi	Kesalahan baku
Pretest	15	58,47	7,821	2,019
Posttest	15	79,20	6,345	1,638

4.3 Uji Hipotesis dan Ukuran Efek

Hasil paired-samples t-test menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest, $t(14) = 19,19$, $p < 0,001$. Interval kepercayaan 95 persen menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata diperkirakan berada antara 18,41 dan 23,06 poin. Cohen's dz sebesar 4,96 menunjukkan efek yang sangat besar. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima.



Tabel 3. Ringkasan Uji Paired-Samples t-Test

Indikator	Hasil
Rata-rata peningkatan, posttest dikurangi pretest	20,73
Standar deviasi skor selisih	4,182
Interval kepercayaan 95 persen	18,41 sampai 23,06
Statistik uji	$t(14) = 19,19$
Nilai probabilitas	$p < 0,001$
Ukuran efek	Cohen's $d_z = 4,96$, sangat besar
Keputusan	Hipotesis diterima

Catatan. Nilai peningkatan disajikan dalam arah posttest dikurangi pretest. Ukuran efek dihitung dari rata-rata dan standar deviasi skor selisih yang dilaporkan dalam naskah awal.

5. PEMBAHASAN

Peningkatan skor menunjukkan bahwa pembelajaran STAD berbasis LKPD Kurikulum Merdeka berkaitan dengan perbaikan pemahaman konsep pecahan. Perubahan rata-rata sebesar 20,73 poin didukung oleh interval kepercayaan yang tidak melintasi nol dan ukuran efek yang sangat besar. Temuan ini tidak hanya menunjukkan signifikansi statistik, tetapi juga mengindikasikan perubahan yang bermakna pada kelompok yang diteliti.

STAD memungkinkan siswa memproses konsep melalui penjelasan, pertanyaan, dan koreksi di dalam kelompok. Ketika siswa menjelaskan gagasan kepada teman, mereka perlu mengorganisasi pengetahuan dan menghubungkan prosedur dengan alasan konseptual. Tanggung jawab individual juga mengurangi ketergantungan pada satu anggota kelompok. Mekanisme ini sejalan dengan prinsip STAD yang menempatkan kerja sama dan akuntabilitas individual sebagai unsur utama (Slavin, 1995).

LKPD Kurikulum Merdeka memberi struktur pada proses kelompok. Pertanyaan dan langkah kerja dalam LKPD mengarahkan siswa untuk mengamati representasi pecahan, membandingkan jawaban, dan menerapkan konsep secara bertahap. Struktur tersebut dapat mencegah diskusi berubah menjadi pembagian jawaban tanpa pemahaman. Temuan ini mendukung pandangan bahwa LKPD yang berorientasi pada aktivitas dapat memperkuat keterampilan proses dan hasil belajar (Pertiwi, 2024).

Hasil penelitian konsisten dengan Putri et al. (2021), yang menunjukkan bahwa STAD berbantuan LKPD dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Hasil ini juga sejalan dengan Pritasari dan Wilujeng (2020) mengenai peningkatan aktivitas serta hasil belajar melalui STAD. Pada konteks yang berbeda, Serlina et al. (2026) menemukan bahwa LKPD berbasis STAD efektif meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Penelitian ini memperluas temuan tersebut pada pemahaman konsep pecahan siswa kelas V dalam konteks Kurikulum Merdeka.



Meskipun nilai Cohen's d sangat besar, hasil perlu ditafsirkan secara hati-hati. Desain satu kelompok tidak dapat memisahkan efek pembelajaran dari kemungkinan pengaruh pengulangan tes, kematangan peserta, atau faktor kelas lainnya. Karena itu, hasil penelitian lebih tepat dipahami sebagai bukti adanya peningkatan setelah intervensi, bukan sebagai bukti kausal yang sepenuhnya terkendali.

5.1 Implikasi Praktis

Guru sekolah dasar dapat menggunakan STAD berbasis LKPD untuk materi pecahan dengan membentuk kelompok heterogen, menetapkan peran anggota, memberikan pertanyaan konseptual, dan tetap melakukan evaluasi individual. LKPD perlu memuat representasi visual, masalah kontekstual, ruang untuk menjelaskan alasan, serta refleksi singkat. Guru juga perlu memantau pemerataan partisipasi agar setiap siswa memperoleh kesempatan menjelaskan dan bertanya.

5.2 Keterbatasan Penelitian

Penelitian hanya melibatkan 15 siswa dari satu sekolah dan tidak menggunakan kelompok kontrol. Durasi intervensi serta koefisien rinci validitas dan reliabilitas instrumen belum dilaporkan dalam naskah awal. Penelitian berikutnya perlu menggunakan desain quasi-experimental dengan kelompok pembandingan, melibatkan sampel yang lebih besar, melaporkan kualitas instrumen secara lengkap, serta menguji keberlanjutan pemahaman melalui tes tertunda.

6. KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran STAD berbasis LKPD Kurikulum Merdeka berkaitan dengan peningkatan pemahaman konsep matematika siswa kelas V SDN 17 Tilamuta pada materi pecahan. Rata-rata skor meningkat dari 58,47 menjadi 79,20. Uji pasangan menunjukkan $t(14) = 19,19$, $p < 0,001$, dengan peningkatan rata-rata 20,73 poin dan Cohen's d sebesar 4,96. Temuan ini menunjukkan perubahan yang sangat kuat pada kelompok penelitian. Namun, kesimpulan kausal tetap terbatas karena penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol. Guru dapat menerapkan STAD berbasis LKPD sebagai alternatif pembelajaran aktif, sedangkan penelitian lanjutan perlu menggunakan desain yang lebih kuat dan pelaporan instrumen yang lebih lengkap.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SDN 17 Tilamuta, guru kelas V, dan seluruh siswa yang mendukung pelaksanaan penelitian. Penulis juga berterima kasih kepada pihak yang berkontribusi dalam penyusunan dan penyempurnaan artikel ini.

KONTRIBUSI PENULIS

Dessy Delviana Budiman: konseptualisasi, metodologi, pengumpulan data, analisis formal, dan penulisan draf awal. Sri Agustin Limalo: supervisi, validasi, penelaahan metodologi, interpretasi hasil, serta penyuntingan naskah. Kedua penulis menyetujui versi akhir naskah.

DAFTAR PUSTAKA

- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.
- Harahap, T. H., & Nasution, M. D. (2021). Upaya meningkatkan pemahaman konsep matematika menggunakan model pembelajaran Connected Mathematics Project



- (CMP). *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 2(1), 8–12.
<https://doi.org/10.30596/jmes.v2i1.6746>
- Pertiwi, D. A. R. (2024). Pengembangan lembar kerja peserta didik dengan model inkuiri terbimbing berorientasi proyek untuk meningkatkan keterampilan proses sains dan hasil belajar. *14*(1).
- Pritasari, O. K., & Wilujeng, B. Y. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mahasiswa. *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)*, 2(1), 14–18.
- Putri, A., Choms, G. G. T. S., Andri, Z., & Roza, T. (2021). Penerapan model pembelajaran STAD berbantuan LKPD untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. *Journal Kajian Ilmu Pendidikan [JKIP]*, 6(2), 617–627.
<https://doi.org/10.55583/jkip.v6i2.1436>
- Ramadhani, K., Witri, G., & Fendrik, M. (2023). Pengaruh model pembelajaran RADEC (Read, Answer, Discussion, Explaining and Create) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 194 Pekanbaru. *Journal of Primary Education*, 6(2), 190–199. <https://doi.org/10.24014/ejpe.v6i2.23709>
- Serlina, B., Selviana, A. S., & Kenedi, K. (2026). Efektivitas LKPD IPAS berbasis kooperatif tipe STAD dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV SDK Santo Yoseph 3 Kupang. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 4(2), 1254–1263. <https://doi.org/10.69693/ijim.v4i2.598>
- Sisdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun2003_nomor020.pdf
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Allyn & Bacon.
- Wahyuni, R., & Prihatiningtyas, N. C. (2020). Kemampuan pemahaman konsep matematika terhadap kemampuan koneksi matematika siswa pada materi perbandingan. *Variabel*, 3(2), 66. <https://doi.org/10.26737/var.v3i2.2269>
- Yanala, N. C., Uno, H. B., & Kaluku, A. (2021). Analisis pemahaman konsep matematika pada materi operasi bilangan bulat di SMP Negeri 4 Gorontalo. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 50–58.
<https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10993>

