PENERAPAN PEMBELAJARAN *KOOPERATIF RADEC* BERBANTUAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV SDN 11 KALU-KALUKUANG

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

ALIM BAHRI

921862060060

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA

2025

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

LEMBAR PENGESAHAN

Judul	:	Penerapan pembelajaran *Kooperatif Radec* berbantuan Aplikasi Kahoot Pada Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV di SDN 11 Kalu-kalukuang
Atas nama saudara	:	
Nama	:	Alim Bahri
NPM	:	921862060060
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Setelah di periksa/diteliti ulang, telah memenuhi syarat untuk dipertahankan dalam ujian skripsi

Pangkajene, 1 September 2025

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs,H.MOHAMMAD ZAID, M.Pd	**VIVI ROSIDA, S.Pd.,M.Pd.**

Diketahui Oleh:

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH	**PIRDHA RAZAK, S.Pd.,M.Pd.**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada hari 8 Oktober 2025.

Disahkan Oleh:

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Andi Matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH

Dengan Susunan Panitia Ujian sebagai berikut:

Ketua	: Drs. H. MUHAMMAD ZAID., M.Pd	(.....)
Sekretaris	: VIVI ROSIDA.,S.Pd., M.Pd	(.....)
Penguji	: 1. RUSTINAH., S. Pd., M. Pd	(.....)
	2. RAHMAT KAMARUDDIN, S.Pd., M. Pd	(.....)
Pembimbing	: 1. Drs. H. MUHAMMAD ZAID., M.Pd	(.....)
	2. VIVI ROSIDA.,S.Pd., M.Pd	(.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Alim Bahri

NPM : 921862060060

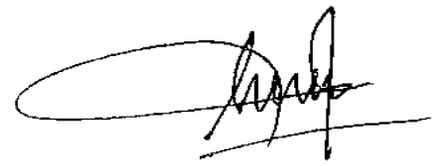
Jurusan/ Program Studi : Ilmu Pendidikan/ Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Penerapan Pembelajaran *Kooperatif* RADEC Berbantuan aplikasi kahoot Pada Hasil Belajar siswa Pada pembelajaran IPA Kelas IV SDN 11 Kalu-kalukuang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene,8 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan



Alim Bahri
921862060060

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Gagal Itu Urusan Nanti Yang Terpenting Kita Berani Untuk

Mencoba Dan Mencoba

Terbentur … Terbentur … Terbentur …

Terbentuk

Kupersembahkan Karya Ini

Untuk Kedua 0rang Tuaku dan Saudara-saudariku Serta Orang-orang yang

Selama ini Mengasihiku

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

ABSTRAK

ALIM BAHRI 2025. Penerapan Pembelajaran *Kooperatif* RADEC Berbantuan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 11 Kalu-kalukuang. Skripsi dibimbing oleh Drs,H.MOHAMMAD ZAID,M.Pd Dan VIVI ROSIDA,S.Pd.,M.Pd. Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 11 Kalu-kalukuang,yang dilatar belakangi karena rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan uji normalitas, ,ujiN Gain.Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari uji normalitas diperoleh Sig. (2-tailed) sebesar 258 artinya terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen dengan peserta didik dikelas kontrol,dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 84,17 dengan kriteria N Gain 75,83 sedangkan pada kelas kontrol sebesar. 84,17 Berdasarkan hasil uji hasil peserta belajar termasuk dalam kategori besar.Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan pembelajaran *Kooperatif* radec berbantuan aplikasi Kahoot pada hasil belajar siswa dapat berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

Kata Kunci: Hasi Belajar, RADEC, Kahoot

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim Assalamu'alaikum, Wr. Wb

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat deselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan Ilmu Pendidikan STKIP Andi Matappa.

Dalam Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat dijiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa semasa kuliah sampai selesainya skripsi ini berkat bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih setinggi – tingginya kepada :

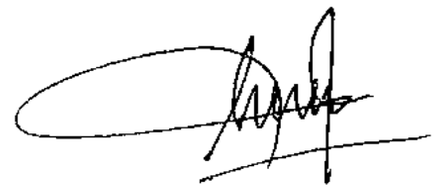
1. Ibu Hj. Zaorah Sapan, S.Pd. Selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa.
2. Bapak A. Zam Immawan Alam, S.H.,M.H. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa.
3. Bapak Firdha Razak S.Pd.,M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu dalam proses perkuliahan.
4. Bapak Drs.H. Mohammad Zaid,M.Pd dan IbuVivi Rosida., S.Pd. M.Pd masing-masing sebagai pembimbing pertama dan kedua yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

5. Segenap Dosen STKIP Andi Matappa, khususnya jurusan pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
6. Teristimewa diucapkan terima kasih dan Ayahanda dan Ibunda yang tercinta yang telah mengasuh, mendidik, memenuhi kebutuhan finansial dan moral selama kuliah serta selalu memanjatkan Do'a yang tulus sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan studi.

Kepada mereka semua penulis tidak dapat memberikan apa-apa, hanya untuk terima kasih yang dapat penulis sampaikan. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan selalu melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada mereka semua. Pada akhirnya penulis menyadari bahwa penulisan skripsi penelitian ini belum mencapai kesempurnaan. Namun penulis berharap semoga skripsi penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya pembaca pada umumnya. Aamiin.

Pangkajene,8 Agustus 2025



ALIM BAHRI
921862060060

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
APSTRAK	vi
APSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Mamfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kajian Pustaka	13
B. Model Pembelajaran RADEC	14
C. Prinsip Model Pembelajaran	20

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

D. Model Pembelajaran Koopratif 24

E. Aplikasi Kahoot 26

F. Hasil Belajar 31

G. Penelitian Relevan 33

H. Kerangka pikir 41

I. Hipotesis 42

BAB III METODE PENELITIAN 43

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian 43

B. Variabel Dan Desain Penelitian 44

C. Defenisi Oprasional Variabel 45

D. Lokasi Dan Waktu Penelitian 47

E. Populasi Dan Sampel 47

F. Instrumen Penelitian 48

G. Teknik Dan Prosedur Penelitian data 49

H. Teknik Analisis Data 50

BAB IV HASIL PENELITIAN 53

A. Hasil Penelitian 53

B. Pembahasaan Hasil Penelitian 60

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 63

A. Kesimpulan 62

B. Saran 63

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

DAFTAR TABEL

HALAMAN

Tabel 1.1. Kerangka Pikir 41

Tabel 1.2 Desain Penelitian 45

Tabel 1.3 Depenisi Oprasional Pariabel 46

Tabel 1.4 Kriteria Gain Ternormalisasi 51

Tabel 1.5. Statistik Hasil belajar siswa pada *Pretest* 53

Tabel 1.6 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar IPA Siswa pada *Pretest* 54

Tabel 1.7. Statistik Hasil Belajar IPA Siswa Pada *Prettestt* 55

Tabel 1.8. Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar IPA Siswa pada *Prettestt* 55

Tabel 2.1 Uji Normalitas Terhadap hasil belajar Siswa kelas IV SDN 11 Kalu-kalukuang 56

Tabel 2.2. Hasil Paired T-Test *Pretest* Dan *Prettestt* 57

Tabel 2.3. Uji HipotesisTerhadap hasil belajar Siswa kelas IV SDN 11 Kalu-kalukuang 58

Tabel 2.5. Nilai N-Gain Hasil Belajar 59

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

DAFTAR GAMBAR

HALAMAN

Gambar 1. Pemilihan pengguna Kahoot! 28

Gambar 2. Pembuatan akun Kahoot! 29

Gambar 3. Pembuatan soal pada Kahoot! 30

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang berlangsung baik dalam lingkungan formal seperti sekolah, maupun di masyarakat luas. Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Tujuan akhirnya adalah membentuk peserta didik yang memiliki kecerdasan, pengendalian diri, spiritualitas, akhlak mulia, serta keterampilan yang berguna bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh karena itu, penting untuk merancang proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa, terutama di sekolah dasar, karena pada tahap ini peserta didik mulai dikenalkan dengan berbagai keterampilan dasar, termasuk keterampilan berbahasa yang baik (Sopandi, 2017).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai salah satu mata pelajaran inti di sekolah dasar bertujuan untuk membantu peserta didik memahami alam dan proses ilmiah secara sistematis. IPA tidak hanya mengajarkan fakta, konsep, dan prinsip, tetapi juga mendorong siswa untuk terlibat dalam proses penemuan melalui eksperimen dan observasi.Pembelajaran IPA yang efekti harus mampu merangsang rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis siswa. Namun,rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sering kali mencerminkan rendahnya kemampuan berpikir kritis mereka, yang bisa

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih konvensional dan kurang interaktif (Rahmawati & Susilo, 2021). Model pembelajaran RADEC dapat menjadi solusi untuk masalah ini karena model tersebut mendorong siswa untuk aktif dalam proses belajar, mulai dari membaca, berdiskusi, hingga menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan apa yang telah mereka pelajari (Sopandi, 2017).

Pembelajaran konvensional yang didominasi oleh metode ceramah sering kali tidak efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, terutama di abad 21 ini, di mana keterampilan problem-solving dan kolaborasi sangat dibutuhkan. Menurut penelitian Setiawan (2020),

model pembelajaran berbasis interaksi seperti RADEC terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran tradisional (Setiawan, 2020). Hal ini karena model RADEC melibatkan siswa secara aktif dalam setiap tahap pembelajaran, sehingga mereka lebih terlibat secara kognitif dan emosional

Margunayasa (2013) mengungkapkan dalam pembelajaran IPA guru dituntut untuk mengajak siswa memanfaatkan alam sebagai sumber belajar. Dalam pembelajaran IPA siswa harus diberikan kesempatan untuk mengalami dan menemukan sendiri tentang makna dari materi yang diajarkan dengan berpikir kritis sehingga mudah dipahami siswa dalam mata pelajaran IPA. Oleh karena itu, pembelajaran IPA di Sekolah Dasar menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung guru tampak mendominasi kelas dengan memberi ceramah dan pemberian tugas dari materi yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

dipaparkan. Kegiatan pembelajaran hanya terpusat pada guru (*teacher center)* karena sarana dan prasarana yang kurang serta guru lebih menguasai teknik dan cara berceramah sehingga siswa kurang aktif selama pembelajaran IPA berlangsung, bosan, dan mengakibatkan terhambatnya aktivitas siswa dalam mengeksplorasi potensi yang dimiliki. Selain itu sumber belajar yang digunakan kurang bervariasi dan hanya menggunakan buku penunjang sebagai sumber belajar utama siswa karena kurangnya fasilitas seperti alat-alat canggih.

Kemajuan teknologi yang meningkat sangat pesat dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran, yakni sarana yang menjembatani hubungan antara peserta didik dan sumber belajar, baik berupa pendidik maupun sumber belajar lainnya.menjadi salah satu cara memberikan pengalaman pembelajaran yang mampu meningkatkan keikut sertaan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu bidang yang menjadi fokus penting dalam pendidikan adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah konsep pembelajaran yang memiliki kaitan luas dengan kehidupan manusia (Bancin et al., 2019; Dianawati & Suputra, 2022). Pembelajaran IPA memainkan peran vital dalam proses pendidikan serta perkembangan teknologi, karena bertujuan untuk meningkatkan minat dan kemampuan manusia dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta memahami alam semesta yang menyimpan banyak fakta misterius

(Anjarwati et al.,2022; Sumarmi et al.,2021). Hasil penelitian di bidang ini dapat menjadi landasan untuk ilmu pengetahuan baru yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, IPA adalah mata pelajaran di sekolah formal,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

terutama di SD, yang bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan, ide, dan konsep terorganisir tentang lingkungan sekitar yang diperoleh melalui pengalaman ilmiah, seperti penyelidikan, pengorganisasian, dan penyajian ide-ide (Bancin et al., 2019; Silalahi, 2020).Proses pembelajaran IPA di SD berfokus pada pemberian pengalaman langsung yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi siswa dalam menjelajahi dan memahami lingkungan secara alami.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai salah satu mata pelajaran inti di sekolah dasar bertujuan untuk membantu peserta didik memahami alam dan proses ilmiah secara sistematis. IPA tidak hanya mengajarkan fakta, konsep, dan prinsip, tetapi juga mendorong siswa untuk terlibat dalam proses penemuan melalui eksperimen dan observasi. Pembelajaran IPA yang efektif harus mampu merangsang rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis siswa. Namun, rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sering kali mencerminkan rendahnya kemampuan berpikir kritis mereka, yang bisa disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih konvensional dan kurang interaktif (Rahmawati & Susilo, 2021). Model pembelajaran RADEC dapat menjadi solusi untuk masalah ini karena model tersebut mendorong siswa untuk aktif dalam proses belajar, mulai dari membaca, berdiskusi, hingga menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan apa yang telah mereka pelajari

Pembelajaran IPA melalui permainan memungkinkan siswa belajar rileks dan tanggung jawab sehingga setiap anggota akan menggali berbagai informasi untuk menjawab permasalahan yang diberikan.Aktivitas siswa menggali berbagai informasi mengubah arah pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

pembelajaran berpusat pada siswa. Pada pembelajaran *Kooperatif* siswa akan diberi permasalahan yang harus diselesaikan secara kelompok. Setiap individu anggota kelompok bekewajiban menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Setiap anggota kelompok yang dapat menyelesaikan permasalahan yang diberikan akan mendapat skor kelompok. Kelompok yang memiliki skor tertinggi dinyatakan sebagai juara dan diberi penghargaan atau hadiah. Pemberian hadiah meningkatkan minat siswa dalam menggali informasi melalui sumber belajar baik cetak atau non cetak dan berdiskusi dengan teman kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

Hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya khazanah hasil penelitian tentang penerapan pembelajaran *Kooperatif* akan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pelajaran sebagai konsekuensi dari kompetisi dalam pembelajaran untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa terhadap setiap tugas yang diberikan. Adapun manfaat penelitian ini yaitu untuk menambah wawasan dan pengetahuan, khususnya mengenai model pembelajaran *Kooperatif* serta sebagai tambahan pemikiran alternatif untuk meningkatkan kualitas pengajaran sekolah dan peningkatan kualitas siswa.

Kegiatan belajar yang dilakukan secara langsung oleh siswa tidak menutup kemungkinan mengalami hambatan. Hambatan tersebut terlihat saat proses kegiatan pembelajaran dan dari respon siswa terhadap pembelajaran itu sendiri. Kurangnya variasi guru dalam mengajar dan minimnya penggunaan media pembelajaran. Guru kurang menggunakan model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif, sehingga pembelajaran terlihat pasif, siswa kurang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

B. Rumusan Masalah

"Dari uraian di atas, adapun rumusan masalah sebagai berikut"

Apakah ada perbedaan sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Kooperatif RADEC* dengan menggunakan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar IPA di SDN 11 Kalukalukuang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

Mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Kooperatif RADEC* dengan meggunakan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar IPA di SDN 11 Kalukalukuang.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

D. Manfaat Penelitian

"Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah"

1. Bagi Siswa, sebagai referensi model pembelajaran yang baru,menarik serta menuntuk agar lebih kreatif
2. Bagi guru, memberikan masukan dalam pemanfaatan model pembelajaran *Kooperatif RADEC* dan aplikasi Kahoot
3. Bagi sekolah, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan dalam meningkatkan mutu pendidikan.
4. Bagi peneliti, dapat dijadikan bahan rujukan untuk penelitian-penelitianselanjutnya pada konsep yang berbeda

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

BAB II

KAJIAN PUSTAKA.

1. KAJIAN PUSTAKA

a. Model Pembelajaran *RADEC*

Pratama, dkk. (2020: 193) menyatakan, “Model Pembelajaran RADEC merupakan model pembelajaran yang menggunakan tahapannya sebagai nama model itu sendiri, yakni Read atau membaca, Answer atau menjawab, Discussatau berdiskusi, Explain atau menjelaskan dan Create atau mencipta”. Sejalan dengan Anggraeni, dkk. (2021: 13) mengemukakan, “Salah satu inovatif yang merupakan hasil pengembangan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan situasi di Indonesia adalah pembelajaran RADEC”. Rahayu, dkk. (2021) menyatakan, “RADEC adalah salah satu alternatif model pembelajaran yang mencoba pendekatan dengan konteks Indonesia”. ModelpembelajaranRADEC sangat efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep, keterampilan berpikir kritis dan kreatif serta mengembangkan sikap kolaborasi dan komunikasi siswa(Yulianti, dkk., 2022).

Terdapat kelebihan dan kekurangan pada model pembelajaran RADEC.Kusumaning puri dan Fauziati (2021) menyatakan bahwa kelebihan model pembelajaran RADEC yaitu: guru mampu mendesain model yang digunakan agar proses pembelajaran menjadi menarik, dapat meningkatkan kinerja berpikir kritis peserta didik, kemampuan menganalisa dan membaca peserta didik meningkat, meningkatkan kerjasama kelompok, dan sintaks yang mudah ditangkap oleh pemahaman seorang pendidik.Sedangkan kekurangan atau

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

keterbatasan model pembelajaran RADEC menurut Sopandi, dkk.(2021), di antaranya yaitu: memerlukan ketersediaan bahan bacaan sebagai sumber belajar mandiri peserta didik, dan hanya dapat diimplementasikan pada peserta didik yang sudah memiliki kemampuan membaca permulaan.

Berdasarkan beberapa pendapat, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Read, Answer, Discuss, Explain, and Create (RADEC) merupakan salah satu model yang dikembangkan sesuai dengan kondisi dan situasi di Indonesia. Model pembelajaran RADEC juga merupakan salah satu alternatif model pembelajaran inovatif yang didasari oleh sistem pendidikan Indonesia yaitu siswa dituntut untuk menguasai banyak materi dalam waktu yang singkat.

b. Pengertian Model Pembelajaran *RADEC*

Model pembelajaran *RADEC (Read, Answer, Disscuss, Explain, and Create)* merupakan model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 dan menguasai konsep pembelajaran.

Model pembelajaran *RADEC* memiliki karakteristik dalam pembelajran diantaranya adalah:

(1) pembelajaran *RADEC* senantiasa mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran;

(2) pembelajaran *RADEC* mendorong siswa untuk belajar secara mandiri;

(3) pembelajran *RADEC* senantiasa menghubungkan apa yang diketahui siswa dengan materi yang dipelajari;

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

(4) pembelajaran RADEC menghubungkan materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata atau isu-isu kontemporer;

(5) pembelajaran RADEC senantiasa memberikan peluang bagi siswa untuk aktif mengajukan pertanyaan, berdiskusi, mengajukan rencana penyelidikan, dan menyimpulkan materi yang dipelajari;

(6) pembelajaran RADEC memberikan peluang kepada siswa untuk mempelajari materi secara mendalam melalui tugas pra-pembelajaran (Handayani, dkk. 2019)

Model pembelajaran RADEC memiliki beberapa keunggulan menurut Sopandi (2019) diantaranya yaitu:

1. Dapat mendorong untuk memperoleh keterampilan abad 21

Pada abad 21 ini ada beberapa keterampilan yang harus dimiliki oleh manusia yaitu pemahaman konseptual, berpikir kritis, kolanorasi dan komunukasi, dan berpikir kreatif. Keunggulan model *RADEC* lainnya adalah tahapan dari model ini mudah untuk dipahami dan diingat oleh guru. Hal ini terbukti dari penelitian yang dilakukan oleh Hndayani & Sopandi (2019) yang hasilnya adalah sebanyak 97,2% guru yang mengikuti pelatihan tertarik untuk mengimplementasikan model pemebelajaran *RADEC* di sekolah karena mudah untuk dipahami dan hasil implementasi di sekolahnya pun dapat membantu siswa untuk membangun karakter, meningkatkan pemahaman konseptual siswa dan mendorong siswa mengembangkan kompetensi abad-21.

a. Langkah-langkah pembelajarannya mudah untuk dipahami oleh guru

Langkah-langkahnya terlihat dari singkatan dari nama model itu sendiri yaitu *Read, Answer, Discuss, Explain and Create*. Kemudahan dalam mengingat dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

pembelajaran profesional guru meningkatkan penerapan metode pembelajaran *Kooperatif* di kelas. Dengan demikian, metode pembelajaran *Kooperatif* membujuk siswa untuk belajar secara kolaboratif dan individual untuk mempromosikan pemikiran tingkat tinggi, pembelajaran dan kreativitas responsif. Praktik pengembangan profesional berkelanjutan guru harus diterapkan untuk meningkatkan kompetensi profesional dan pedagogis mereka dan saling ketergantungan siswa, akuntabilitas individualistis, keterampilan komunikasi, keterampilan pemrosesan kelompok dan keterlibatan belajar siswa

C. Kerangka Pikir

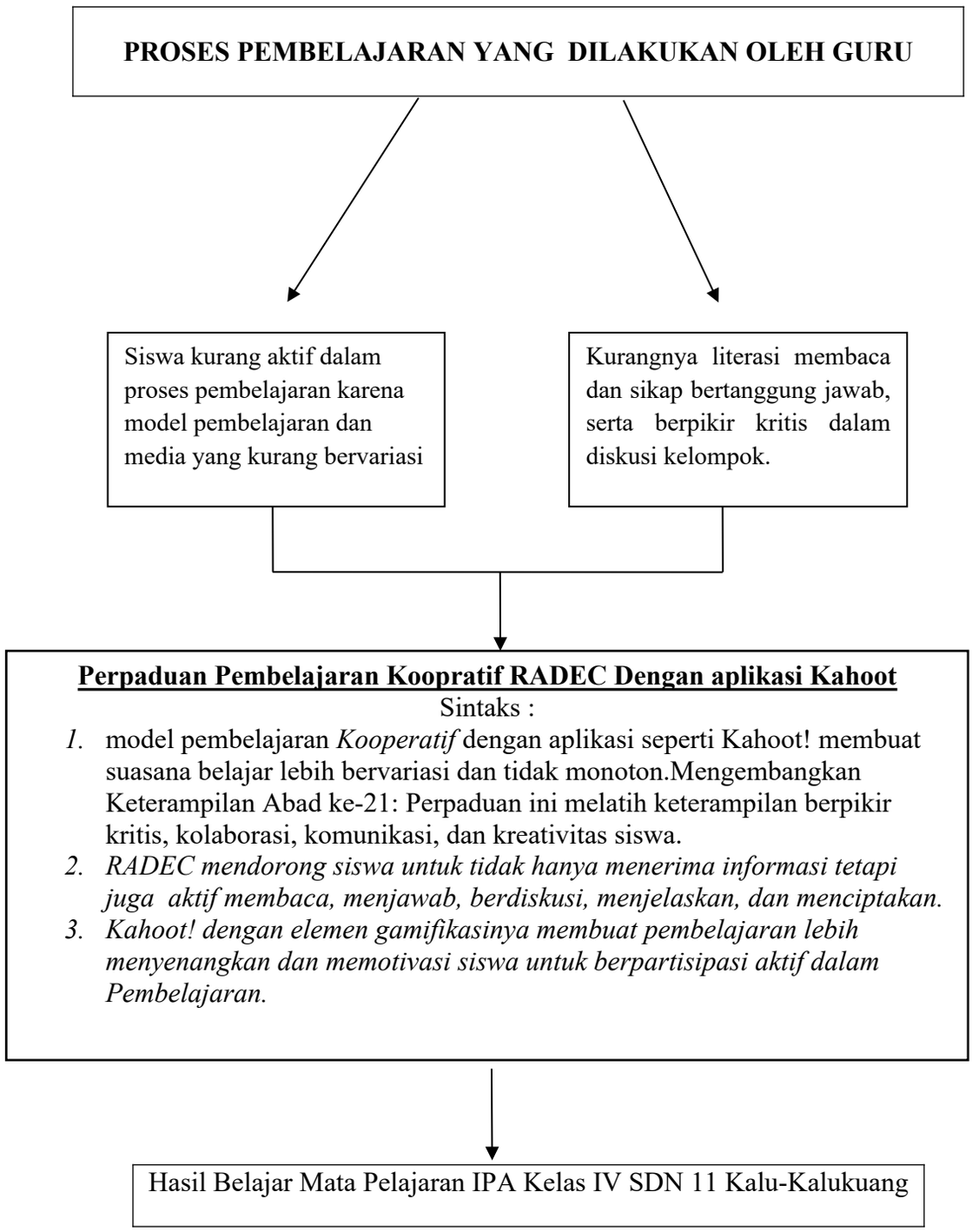
Pendidikan menekankan pada pembelajaran yang akan membawa siswa aktif dalam proses pembelajaran. guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyusun dan merencanakan pembelajaran yang sesaui dengan situasi dan kondisi siswa. Penggunaan model pembelajaran bervariasi serta pemanfaatan media pembelajaran yang tersedia akan meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan model yang bisa digunakan adalah *Kooperatif* RADEC dengan menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media berbasis *game based learning*.

Kerangka berpikir ialah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.Kerangka berpikir merupakan bagian dari teori yang menjelaskan tentang alasan atau memberikan penjelasan kepada orang lain, tentang hipotesis yang diajukan. Pada bagian ini akan menjelaskan pengaruh model pembelajaran Read, Answer, Discuss, Explain, Create (RADEC) terhadap hasil belajar IPA siswa di kelas IV SDN 11 Kalu-kalukuang.Penelitian ini menggunakan jenis quasi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

eksperimen.Penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu model pembelajaran koopratif RADEC dengan mengunakan aplikasi kahoot dan variabel terikat yaitu hasil belajar mata pelajaran IPA. Dalam penelitian ini, penelitian menekankan pada model pembelajaran (Read, Answer, Discuss, Explain, Create) (RADEC) terhadap hasil belajar IPA siswa di kelas IV SDN 11 Kalu-kalukuang.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA



Tabel 2. 1. Kerangka Pikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

C. Hipotesis

Hipotesis ialah merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dimana rumusan masalah penelitian telat dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwasanya hipotesis yakni jawaban sementara juga kebenarannya masih memerlukan proses uji juga mesti di uji dengan berlandasan fakta dan pengumpulan data.

1. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Terdapat Perubahan Sesudah dan sebelum penggunaan model pembelajaran koopratif RADEC berbantuan aplikasi Kahoot pada hasil belajar siswa terhadap hasil belajar IPA di kelas IV SDN 11 Kalu- Kalukuang

2. Hipotesis Statistik

Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran Read, Answer, Discuss, Explain, Create (RADEC) terhadap hasil belajar IPA siswa di kelas IV SDN 11Kalu-Kalukuang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode *pre exsperimental.* Penelitian kuantitatif metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan insrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 11 Pulau Kalu-Kaalukuang ,jumlah sampel seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 12 siswa dengan menggunakan teknik sampel jenuh.

Faktor individu yang mempengaruhi prestasi belajar adalah motivasi. adalah salah satu deteminan penting dalam belajar, motivasi berhubungan dengan:

(1) arah prilaku;

(2) kekuatanrespon;

(3) ketahanan prilaku, atau beberapa lama seseorang itu terus menerus berprilaku menurut cara tertentu.

Selain motivasi belajar, faktor internal yang dapat mempengaruhi prestasi belajar adalah kemandirian belajar. Belajar mandiri adalah belajar yang aktif dan partisipatif untuk mengembangkan diri masing-masing individu yang tidak terikat dengan kehadiran, pertemuan tatap

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

muka di kelas, dan kehadiran teman di sekolah, dan tidak mudah terpengaruh oleh pihak lain

2. Jenis penelitian

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen. Tujuan dari penelitian eksperimen adalah untuk mengetahui pengaruh atau treatment dari suatu perlakuan tertentu (Syahfutra et al., 2020). Selain itu, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar IPA

B. Variabel Dan Desain Penelitian

Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (independent variable) adalah variabel yang bersifat mempengaruhi variabel terikat (dependent variable), sedangkan variabel terikat (dependent variable) adalah variabel yang bersifat dipengaruhi oleh variabel bebas (independent variable).

Variabel bebas dan variabel terikat itu adalah

1. penerapan model pembelajaran *Kooperatif RADEC* dengan menggunakan aplikasi Kahoot.
2. hasil belajar mata pelajaran IPA

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah metode eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan yaitu.Eksperimen semu melibatkan pembagian unit eksperimen terkecil menjadi kelompok eksperimen

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

dan kontrol yang tidak dilakukan secara acak (non random task) (Hastjarjo, 2019, hlm. 189). Bentuk desain pada penelitian ini yaitu:

Tabel 3.1. : Desain Penelitian

Kelompok	*Pretest*	Perlakuan	*Prettest*
			t
Esperimen	**O_1**	**X**	**O_3**

Sumber : Sugiyono (2019:188)

Keterangan :

O_1 : kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan (pre-test)

O_2: kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan (post-test)

X : pemberian perlakuan (treatment)

A. Defenisi Oprasional Variabel

Penelitian ini mengkaji dua variable yaitu yaitu "Model Pembelajaran *Kooperatif* RADEC dengan menggunakan aplikasi Kahoot sebagai variable bebas, dan "Hasil belajar mata pelajaran IPA" sebagai variable terikat. Untuk menyamakan persepsi pada kedua variable yang dikaji agar kedua variable dapat diukur, maka beriku dikemukakan defines secara operasional.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

Tabel 3.2. Oprasional Variabel

No	Variabel	Deskripsi
1.	Model Pembelajaran *Kooperatif* RADEC	Model pembelajaran *Kooperatif* RADEC adalah pembelajaran yang berfokus pada penggunaan tim atau kelompok siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar menggunakan sintak pemebelajaran Read, Answer, Discuss, Explain, dan Create
2.	Berbantuan Aplikasi Kahoot	Kahoot merupakan game sederhana, tetapi menyenangkan dan dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai keperluan pembelajaran dan pelatihan baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun hanya sekedar untuk memberikan hiburan dalam proses pembelajaran.
3.	Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA	Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA yang dimaksud adalah skor yang dicapai oleh siswa setelah pemebelajaran terlaksana. Hasil belajar menjadi acuan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

D. Lokasi Dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 11 Kalukalukuang, Pangkep, pemilihan lokasi ini didasarkan dari pertimbangan sebagai berikut:

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada observasi awal terdapat beberapa siswa yang mengalami masalah dalam pembelajaran seperti, kurang paham, kurang bersemangat dan siswa merasa jenuh. Hal ini dikarenakan kurangnya variasi model pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran seperti aplikasi Kahoot

2. Waktu Penelitian

Rencana penelitian ini akan dilakukan pada semester genap pada tahun ajaran 2024/2025.

D. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2010:173). Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 11 Kalukalukuang berjumlah 12 siswa.

Menurut Sugiyono, (2013: 118), Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah cluster random sampling yaitu pengambilan sampel secara acak berdasarkan kelompok. Proses pengambilan cluster random sampling dengan cara pengundian dan hasilnya kelas IV SDN 11 Kalu-kalukuang sebagai sampel dalam penelitian ini dengan jumlah 12 siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah metode yang dipakai untuk mengukur dan mengumpulkan data pada karya ilmiah. Instrumen penelitian sangat penting karena dapat mempengaruhi validitas data yang digunakan dalam penelitian.

Jika tidak sesuai atau salah, maka bisa berpengaruh pada hasil penelitian.

a. Angket Respon

Angket digunakan untuk memperoleh data tentang respon siswa.terhadap pembelajaran IPA dengan Metode Pembelajaran hasil belajar berbantuan Kahoot pada hasil belajar siswa.

Menurut Sugiyono (2010: 199), angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

b. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar akan mencakup soal esai yang menguji pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penelitian oleh Fitriani (2019) menunjukkan bahwa penggunaan instrumen yang valid dan reliabel sangat penting untuk mendapatkan data yang akurat.

c. Dokumentasi

Dokumentasi untuk memberikan gambaran secara nyata mengenai kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh peneliti.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini adalah jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Penelitian ini dilakukan terhadap 12 siswa kelas IV di SD Negeri 11 Kalu-kalukuang mengenai Penerapan asli penelitian ini adalah jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Penelitian ini dilakukan terhadap 12 siswa kelas IV di SD Negeri 11 Kalu-Kalukuang mengenai Penerapan Pembelajaran kooperatif dengan berbantuan aplikasi kahoot pada hasil belajar siswa Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan analisis data menggunakan teknik Statistik Deskriptif dan Statistik Inferensial. Hasil tersebut diuraikan sebagai berikut.Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan analisis data menggunakan teknik Statistik Deskriptif dan Statistik Inferensial. Hasil tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif (*Pretest*)

Pada tes awal yaitu (*Pretest*) dilakukan tes hasil belajar siswa yang berbentuk pilihan ganda Pelaksanaan tes tersebut dilakukan sebelum diterapkan hasil belajar siswa. Adapun deskripsi secara kuantitatif hasil tes belajar siswa pada materi ciri-ciri mahluk hidup berdasarkan hasil tes awal (*Pretest*) dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut ini.

Tabel 4.1. Statistik Hasil belajar siswa pada *Pretest*

Statistik	*Pretest*
Jumlah sampel	12
Skor Ideal	100

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

Rata-rata	75
Minimum	60
Maximum	95
Deviation	11

(Sumber: Hasil analisis Data Penelitian 2025)

Tabel 1.5 menunjukkan skor rata-rata hasil belajar siswa kelas IV SDN 11 kalu-kalukuang sebelum diterapkan pembelajaran *Kooperatif radec* adalah dari jumlah sampel 12 siswa, dengan skor terendah (*Minimun*) sebesar 60.00, skor tertinggi (maximum) sebesar 95.00, skor rata-rata (*Mean*) 75.83. dan skor standar deviation sebesar 11.04

Apabila hasil *Pretest* dikelompokkan kedalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan presentase hasil belajar IPA pada tabel 4.2. berikut ini:

Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar IPA Siswa pada *Pretest*

Rentang Skor	Katengori	Frekuensi	Presentase
90-100	Sangat Tinggi	2	20%
80-85	Tinggi	3	45%
70-75	Sedang	5	31%
60-65	Rendah	2	4%
0-500	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah		12	100%

(Sumber: Hasil analisis Data Penelitian 2025)

Tabel 4.2. menunjukkan bahwa dari 12 siswa yang mengikuti prettes tampak bahwa 2 siswa berada dalam kategori sangat rendah dengan persentase 0%, 2 siswa berada dalam kategori rendah dengan persentase 4%, dan dalam kategori sedang terdapat 5 siswa dengan presentase 31%, kemudian dalam kategori tinggi terdapat 3 siswa dengan presentase 45% dan sangat tinggi terdapat 2 siswa dengan presentase 20% Dengan demikian hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Kooperatif radec* berada dalam ketegori tinggi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

2. Hasil Analisis Statistik Deskriptif (*Posttest*)

Pada tes akhir yaitu (*Posttest*) dilakukan tes hasil belajar yang berbentuk pilihan ganda. Pelaksanaan tes tersebut dilakukan setelah diterapkan model pembelajaran *Kooperatif radec.* Adapun deskripsi secara kuantitatif hasil t) dapat dilihat pada tabel 4.3. berikut ini.

Tabel 4.3. Statistik Hasil Belajar IPA Siswa Pada *Posttest*

Statistik	*Prettestt*
Jumlah sampel	12
Skor Ideal	100
Rata-rata	83
Minimum	65
Maximum	95
Deviation	8.87.

(Sumber: Hasil analisis Data Penelitian 2025)

Tabel 4.3. menunjukkan skor rata-rata hasil belajar siswa kelas IV SDN 11 kalu-kalukuang setelah diterapkan pembelajaran *Kooperatif radec* adalah dari jumlah sampel 12 siswa, dengan skor terendah (*Minimun*) sebesar 65.00, skor tertinggi (maximum) sebesar 95.00, skor rata-rata (*Mean*) 83.33. dan skor standar deviation sebesar 8.87.

Apabila *Posttest* hasil belajar siswa dikelompokkan kedalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan presentase hasil belajar siswa pada tabel 4.4. berikut ini:

Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar IPA Siswa pada *Posttest*

Rentang Skor	Katengori	Frekuensi	Presentase
90-100	Sangat Tinggi	7	87%
80-85	Tinggi	5	13%
70-75	Sedang	0	0%
60-65	Rendah	0	0%

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

0-500	Sangat Rendah	0	0%
	Jumlah	12	100%

(Sumber: Hasil analisis Data Penelitian 2025)

Tabel 4.4. menunjukkan bahwa dari 11 siswa yang mengikuti *Posttest* tampak bahwa tidak ada siswa yang masuk dalam kategori sangat rendah, rendah, dan kategori sedang. Sedangkan dalam kategori tinggi terdapat 5 siswa dengan presentase 13% dan 7 siswa dalam kategori sangat tinggi dengan presentase 87%

3. Hasil Analisis Inferensial

Analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang diajukan. Analisis statistik inferensial merupakan lanjutan dari analisis deskriptif yang dilakukan dengan tahap uji normalitas terlebih dahulu. Selanjutnya dilakukan uji n gain dan uji hipotesis mengunakan uji paired sample t test untuk mengetahui minat dan partisipasi siswa pada permainan bola besar di kelas IV SD Negeri 11 Kalu-kalukuang dengan menggunakan model *Kooperatif radec.*

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebarang data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Jika data tersebut berdistribusi normal maka nilai sig > α = 0,05 dan jika data tidak berdistribusi normal maka nilai sig < α = 0,05. Seluruh perhitungannya dilakukan menggunakan bantuan laptop dengan program *Statistical Product and solutions* (SPSS) versi 25 dengan uji *Shapiro-wilk.*Hasil perhitungan yang diproleh dapat dilihat pada tabel 4.5. dibawah ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

Tabel 2.1 Uji Normalitas Terhadap hasil belajar Siswa kelas IV SDN 11 Kalu-kalukuang

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.213	12	.137	.916	12	.258
Posttest	.147	12	.200*	.924	12	.325

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

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: IBM SPSS *Statistics Version* 25.

Data yang dianalisis dapat dikatakan berdistribusi normal dengan syarat jika nilai sig > a = 0,05. Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa untuk hasil nilai siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Kooperatif* dengan nilai sig=0,137 sehingga data dari *Pretest* dinyatakan normal.

Sedangkan data sesudah diterapkan model pembelajaran *Kooperatif* dengan nilai sig = 0,200 sehingga data dari *Prettest* dinyatakan normal.

Karena uji normalitas telah dilakukan dan data berdistribusi normal maka dapat dilanjutkan ke tahap selanjuttnya yaitu uji hipotesis.

b. Uji Hipotesis

Setelah data tes awal dan tes akhir berdistribusi normal maka langkah selanjutnnya adalah menguji hipotesis dari hasil belajar dengan menggunakan ujit. Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Kooperatif radec* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 11 kalu-kalukuang.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

Hipotesis dalam penelitian ini diuji dengan uji-T menggunakan *Paired Sample Test* untuk mengetahui adanya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Oleh karena itu, dapat diproleh hasil analisis data pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2.2. Hasil Paired T-Test *Pretest* Dan *Prettestt*

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error *Mean*	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Pretes *Prettestt*	-8.33333	14.19560	4.09792	-17.35279	.68612	-2.034	11	.067

Sumber: IBM SPSS *Statistics Version* 25

Berdasarkan pada tabel 4.6. dapat diketahui bahwa nilai sig (2- tailed) sebesar 067 artinya lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 Maka ditarik kesimpulan bahwa Ho ditolak, dengan demikian terdapat pengaruh Penerapan pembelajaran koopratif *radec* berbantuan aplikasi kahoot pada hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 11 Kalu-kalukuang.

c. Uji N Gain

Uji N Gain yang digunakan untuk menghitung peningkatan kooperatif RADEC berbantuan aplikasi kahoot pada hasil belajar siswa setelah di terapkannya perlakuan *(treatment)* adalah gain ternormalisasi (normalisasi gain).

a. Data Hasil N- Gain hasil belajar (*Pretest*)

Berdasarkan data yang telah didapatkan selama penelitian berlangsung, maka Nilai Gain yang diproleh dapat dilihat.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil analisis data tentang model pembelajaran *Kooperatif* menggunakan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar IPA siswa di SD Negeri 11 Kalukalukuang dan pembahasan menunjukkan bahwa:

1. Kegiatan belajar menggunakan siswa menggunakan aplikasi kahoot sangat berpengaruh dalam belajar siswa secara aktif dan kreatif dilihat dari presentase saat melakukan observasi terhadap siswa yang telah mengikuti eksperimen yaitu kelas IV.A sedangkan Kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan, saat siswa tidak menggunakan aplikasi kahoot siswa sangat sulit memahami materi pembelajaran karena hanya sebatas membaca dan membuat siswa merasa bosan dan kurang bersemangat belajar.
2. Hasil belajar IPA saat melakukan pembelajaran menggunakan model *Kooperatif RADEC* berbantuan aplikasi kahoot sangat adanya pengaruh yang signifikan karena proses pembelalajaran daring ini meskipun terlihat baru dan masih sangat butuh penyesuaian untuk siswa yang yang berada di bangku sekolah dasar.
3. Respons peserta didik terhadap pembelajaran IPAS melalui penerapan model *Kooperatif* radec peserta didik kelas IV SD Negeri 11 kalu-kalukuang telah mencapai rata-rata persentase peserta didik yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

memberika respons positif atau Ya. karena peserta didik kelas IV SD Negeri 11 kalu-kalukuang lebih banyak menyukai model pembelajaran *Kooperatif* radec diterapkan pada proses pembelajaran dan peserta didik lebih senang ketika berdiskusi dalam kelompok

B. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh maka disarankan hal-hal berikut:

1. Metode pembelajaran merupakan salah satu komonen yang mempengaruhi hasil belajar siswa, karena itu disarankan kepada peserta didik untuk dapat memilih aplikasi dalam membantu proses pembelajaran Yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Perlu diadakan penelitian lebih lanjut mengenai pengunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran daring sehingga metode pembelajaran daring tidak hanya penugasan saja melainkan dapat di kembangkan lagi dengan pembelajaran tematik khususnya di SD
3. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini, jadi diharapkan kepada peneliti lain untuk menyelidiki variabel-variabel yang relevan dan terbaru pada materi yang berbeda dengan situasi dan kondisi yang berbeda sehingga pada gilirannya nanti akan lahir satu tulisan yang lebih baik, lengkap dan bermutu

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

DAFTAR PUSTAKA

Rahmawati & Susilo, (2021). Pengaruh Model Pembelajaran RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, Create) Terhadap Hasil Belajar IPA pada Tema 7 Indahnya Keberagaman di Negeriku Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Kelas IV SD Negeri 101932 Perbaungan Tahun Pelajaran 2022/2024

Margunayasa (2013). Penerapan model pembelajaran problem solving dengan metode sscs (search, solve, create, share) melalui kegiatan laboratorium untuk meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar kimia materi pokok sistem koloid siswa sma negeri gondangrejo tahun ajaran 20.

Sopandi (2017). Pengaruh Model Pembelajaran RADEC terhadap Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Inovasi Pemebelajaran,* Vol 6(1):191-203

Setiawan (2020), Pengaruh Model Pembelajaran RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, Create) Terhadap Hasil Belajar IPA pada Tema 7 Indahnya Keberagaman di Negeriku Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Kelas IV SD Negeri 101932 Perbaungan Tahun Pelajaran 2022/2023.Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar,

Bancin et al., 2019; Dianawati & Suputra, (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Muatan IPA. *Journal of Education Action Research*, *8*(4).

Anjarwati et al.,2022; Sumarmi et al.,(2021). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Muatan IPA. *Journal of Education Action Research*, *8*(4).

Bancin et al., 2019; Silalahi, (2020). Modul Interaktif Berbasis Tri Hita Karana Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Muatan IPA. *Journal of Education Action Research*, 2024, 8.4.

Shilphy A. Octaviani Upaya Meningkatkan Keaktifan dan hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran *Kooperatif*: Indonesia. Sapa: Jurnal Kateketik Dan Pastoral, 8(1), 1-9.

Gunarto, 2013:52 Perbandingan Pengaruh Model Tipe Stad Dan Tgt Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Debit Di Kelas V Sdn 27 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guu Sekolah Dasar*, *1*(1), 47-54

Nurul Astuty. (2012) Pengaruh model pembelajaran *Kooperatif* terhadap peningkatan mutu hasil belajar siswa. *Jurnal Penjaminan Mutu, 4(01), 20-31.*

Al Halik & Aini, (2020). peningkatan mutu hasil belajar siswa. Jurnal Penjaminan Mutu, 4(01), 20-31.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

Nabillah & Abadi, (2020). (Nasution, 2017), Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XII IPA MAN 1 Pandeglang Pada Pembelajaran Kimia. *Jurnal Dunia Pendidikan*, *5*(5), 1712-1721.

Menurut Sari (2019), Fajar, Rahmawati, dan Susilo (2020), (Fajar et al., 2020).Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XII IPA MAN 1 Pandeglang Pada Pembelajaran Kimia.

Hartanti, (2019). (Sakdah et al., 2021) Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XII IPA MAN 1 Pandeglang Pada Pembelajaran Kimia. *Jurnal Dunia Pendidikan*, *5*(5), 1712-1721.

Kudri & Maisharoh, (2021). (Sakdah et al., 2021) (Mafruhah et al., 2019). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XII IPA MAN 1 Pandeglang Pada Pembelajaran Kimia. *Jurnal Dunia Pendidikan*, *5*(5), 1712-1721.

Pratama, dkk. (2020: 193) Anggraeni, dkk. (2021: 13) Rahayu, dkk. (2021) (Yulianti, dkk., 2022).Pengaruh Model Pembelajaran RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, Create) Terhadap Hasil Belajar IPA pada Tema 7 Indahnya Keberagaman di Negeriku Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Kelas IV SD Negeri 101932 Perbaungan Tahun Pelajaran 2022/2023. Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar, 3(2), 145-149.

Kusumaning puri dan Fauziati (2021) Sopandi, dkk.(2021) *PEMBELAJARAN RADEC (READ, ANSWER, DISCUS, EXPLAIN, DAN CREATE) BERBANTUAN GOOGLE CLASSROOM TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS 7 DI SMP NEGERI 16 KRUI* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).

Hndayani & Sopandi (2019) (Yoga Adi Pratama: 2019): Pengaruh Model Pembelajaran RADEC (Read, Answer, Discussion, Explaining and Create) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 194 Pekanbaru. el-Ibtidaiy: Journal of Primary Education, 6(2), 190-199.

santyasa, 2007:7 Indrawati (2011:22) Indrawati (2011: 24), Model-model pembelajaran matematika. Bumi Aksara.

sugiyanto dalam Hartanto (2018:2) Menurut Isrok'atun (2018:32) Sadker (Miftahul, 2011) Pengaruh model pembelajaran *Kooperatif* tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII SMP ditinjau dari kerjasama siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, *13*(1), 82-85.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

Fenny (2019), Sari (2017). Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia, *Semba* : 99-104

Fendrik (2017) I Putu Ade (2022) Diana (2021) (Guslinda & Witri, 2018) Wurarah (2022) Mahmudi (2022) Pengaruh model pembelajaran *Kooperatif* tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII SMP ditinjau dari kerjasama siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, *13*(1), 82-85.

Novia Ratnasari, Wati Sukmawati (2023),Yoga dkk (2020), Irwan dkk (2019), Osyida dkk.(2018) (Sugiyono,2013). Marioara Pascu (2024) Russell Tytler (2009) Girma Moti Geletu (2022) The Implementation Of Higher Order Thinking Skills In The Learning Instructions Of "Bahasa Inggris" Textbook For 11th Grade Students Of Senior High School. *BAHASA, SASTRA, DAN PENGAJARANNYA DARI PERSPEKTIF PENGKAJIAN ILMIAH DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0*, 136.

Syahfutra et al., (2020). Arikunto, 2010:173. Sugiyono, (2013: 118), Menurut Sugiyono (2010: 199), Fitriani (2019) *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Alfabeta, Bandung

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

LAMPIRAN

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

DOKUMENTASI





Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA

RIWAYAT HDUP



ALIM BAHRI. Dilahırkan di kabupaten Pangakajene dan Kepulauan tepatnya di kalu-kalukuang pada hari tanggal 01-Juli 2002 Anak pertama dari tiga bersaudara pasangan suami istri dari Bapak Rifai dan Ruspiani. Peneliti ini menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar.

SD Negeri 11 kalu-kalukuang di Kecamatan Kalu-kalukuang masalima Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan pada tahun 2016. Pada tahun itu juga peneliti melanjutkan pendidikan SMPN 1 Pangkep dan tamat pada tahun 2019 Kemudian melanjutkan sekolah menengah atas di SMAN 5 Pangkep dan selesai pada tahun 2021 Pada tahun 2021 peneliti melanjutkan pendidikan diperguruan tinggi swasta, tepatnya di STKIP ANDI MATAPPA Pangkep jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/3z23_5gnGMF7h8O4jM6YUA