



Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik di SMK Negeri 4 Gowa

¹*Dewi Umrawati

Program Studi Pendidikan Teknologi Pertanian, Fakultas Teknik, Universitas Negeri
Makassar, Indonesia

Email: dewiumrawatidewi@gmail.com

²Jamaluddin

Program Studi Pendidikan Teknologi Pertanian, Fakultas Teknik, Universitas Negeri
Makassar, Indonesia

Email: jamaluddin6702@unm.ac.id

³Ervi Novitasari

Program Studi Pendidikan Teknologi Pertanian, Fakultas Teknik, Universitas Negeri
Makassar, Indonesia

Email: ervi.novitasari@unm.ac.id

Alamat: Jl. A. P. Pettarani, Tidung, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90222

Korespodensi email: dewiumrawatidewi@gmail.com

Abstract. *The research is a classroom action research aimed at improving the learning achievement of 10th grade students in agricultural technology and plant husbandry program at state vocational high school 4 Gowa. The independent variable in this study is the application of the teams games tournament cooperative learning model based on quizizz, while the dependent variable is the learning achievement of students in the fundamentals of agribusiness plant subjects. The sample consists of the 10th grade class ATPH 1 SMK state 4 Gowa. Research data were obtained from learning outcome tests, including pre-tests & post-tests. Based on data analysis, data were obtained from learning outcome tests, with percentages in cycle 1 pre-test score 39,65% and post test score of 49,6%, and in cycle 2 a post test result of 85,88% was obtained. Based on data analysis, it can be concluded that the implementatiton of the cooperative learning model teams games tournament (TGT) based on quizizz, can improve the learning achievement of students in class X ATPH 1 at SMK Negeri 4 Gowa.*

Keywords: *teams games tournament, quizizz, learning achievement.*

Abstrak. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi peserta didik di kelas X ATPH 1 SMKN 4 Gowa. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbasis *quizizz*, sementara variabel terikatnya yaitu prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran dasar-dasar agribisnis tanaman, sedangkan sampel penelitian ini adalah kelas X ATPH 1 SMKN 4 Gowa sebanyak 35 orang. Data yang diperoleh pada penelitian ini melalui tes hasil belajar berupa tes awal dan tes akhir. Berdasarkan data penelitian, hasil yang diperoleh dari tes hasil belajar dengan persentase pada siklus I nilai *pre test* 39,65% dan *post test* 49,6% pada siklus 2 diperoleh hasil *post test* 85,88%. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbasis *quizizz* bisa meningkatkan prestasi belajar peserta didik di kelas X ATPH 1 SMK Negeri 4 Gowa.

Kata Kunci: *teams games tournament, quizizz, prestasi belajar.*

1. LATAR BELAKANG

Mutu SDM sebagai hal penting, yang dapat meningkat melalui peran pendidikan. Perkembangan sekolah menengah kejuruan, akan membuat kualitas dari pendidikannya meningkat. Dalam praktiknya tidak lepas dari aktivitas pembelajaran, yang dipengaruhi oleh pemahaman dari pendidik maupun pemangku kepentingan seperti guru.

Sebagai seorang guru, mereka bertanggung jawab agar lingkungan sekolah mendukung bagi peserta didik. Akan tetapi selama ini aktivitas belajar belum maksimal, meskipun guru berupaya menciptakan lingkungan belajar yang inovatif. Hal tersebut di lihat dari permasalahan yang muncul berdasarkan berbagai macam faktor dari peserta didik, guru, fasilitas pembelajaran, strategi pembelajaran dan implementasi strategi pembelajaran.

Kondisi yang tidak mendukung bagi peserta didik dapat menyebabkan masalah seperti kurangnya motivasi dan keterbatasan kemampuan. Kelengkapan fasilitas pembelajaran juga mengakibatkan pembatasan dalam menggali potensi peserta didik. Selain itu, penerapan strategi belajar kurang sesuai dengan kondisi peserta didik. Munculnya kendala pengimplementasian model belajar yang kurang maksimal, membuat prestasi peserta didik sangat rendah.

Rendahnya kualitas belajar peserta didik berkaitan erat dengan penerapan model belajar, yang belum maksimal. Berbagai macam model tersebut, memberikan dorongan bagi peserta didik untuk meningkatkan akademiknya. Pembelajaran kooperatif sebagai salah satu model untuk proses pematerian, dengan begitu guru dapat menstimulasi peserta didik agar berperan aktif saat di kelas. Banyak model yang digunakan dalam pembelajaran kooperatif seperti Jigsaw, Problem Basic Learning (PBL), STAD, Project Based Learning (PjBL), Teams Games Tournament (TGT), maupun yang lainnya. Sehingga model yang diprediksi bisa meningkatkan prestasi belajar peserta didik adalah model TGT.

Menurut Umar dalam Lestari (2021), bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT terlibat dalam keseluruhan kegiatan peserta didik dengan tidak membedakan status. Dalam praktiknya, mereka dijadikan mentor bagi temannya yang lain melalui aktivitas belajar sembari bermain. Sehingga memungkinkan tumbuhnya perasaan untuk bertanggung jawab, terjalinnya hubungan yang baik, sekaligus berjalannya persaingan antar anak didik dengan sehat. Kelebihan model tersebut dapat membuat suasana kelas lebih menyenangkan, mengingat unsur permainan atau turnamen akademik yang terkandung di dalamnya. Dua hal tersebut, sangat sesuai dengan karakter peserta didik.

Implementasinya akan sangat efektif ketika ditunjang media pendukung seperti quizizz. Sebagai aplikasi (media) pendidikan berbasis permainan, untuk menunjang pembelajaran agar lebih interaktif dan menyenangkan. Dalam praktiknya, menjadikan kegiatan belajar dengan multi pemain berlangsung di ruang kelas (Citra dan Rosy, 2020). Dengan begitu pendidik mempunyai platform kuis interaktif, yang mudah diakses dan digunakan oleh seluruh peserta didik secara online.

Penerapan model TGT berbasis quizizz, sangat mudah diimplementasikan sebab peserta didik SMK Negeri 4 Gowa menyukai penggunaan teknologi, khususnya smartphone. Dengan memakai aplikasi quizizz, peserta didik dapat belajar dengan menggunakan aplikasi ini karena memiliki kelebihan antara lain yaitu adanya unsur permainan dan kompetisi antar individu maupun tim serta adanya sistem pemeringkatan bagi setiap individu. Dengan begitu, mereka dapat langsung melihat perolehan nilai atau prestasinya.

Prestasi belajar merupakan hasil aktivitas belajar. Sehingga dapat diketahui skala pengetahuan peserta didik, setelah mengikuti serangkaian aktivitas belajar. Khususnya dalam mata pelajaran dasar-dasar agribisnis tanaman di SMK Negeri 4 Gowa tergolong masih rendah. Akan tetapi, perolehan nilai beberapa peserta didik belum memenuhi standar kriteria ketercapaian. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar dan mengetahui respon peserta didik terhadap implementasi model pembelajaran teams games tournament (TGT) berbasis quizizz di SMK Negeri 4 Gowa.

2. METODE PENELITIAN

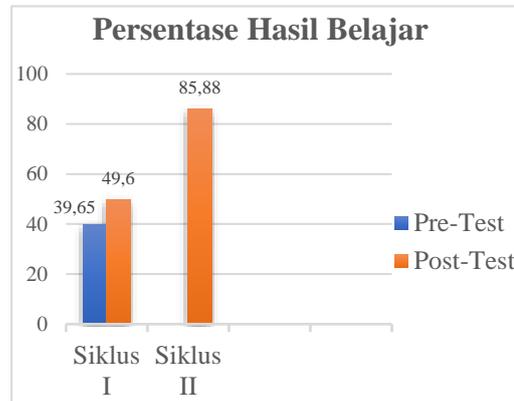
Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Kelas X ATPH 1 sebagai sampel penelitian, sebanyak 35 peserta didik pada kelas tersebut. Peneliti menggunakan empat tahap yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini digunakan tes pilihan ganda sebanyak 25 soal dan angket respon sebanyak 10 item soal untuk memperoleh data angket serta foto (gambar) dan video.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data Hasil Penelitian Prestasi Belajar

Peningkatan prestasi belajar di ukur melalui hasil tes awal dan tes akhir pada siklus satu dan siklus dua dapat dilihat melalui gambar berikut.



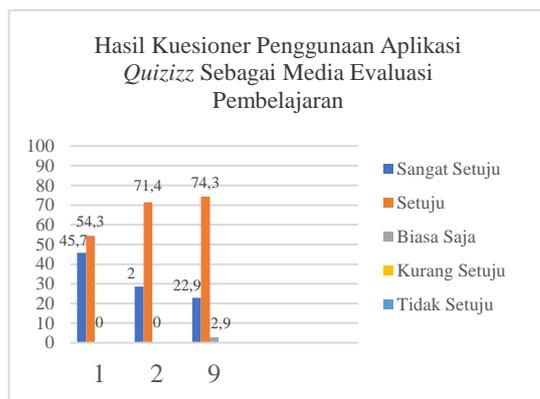
Gambar 1. Rekapitulasi Total Distribusi Data Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik diperoleh melalui serangkaian tahapan instrumen penelitian yang diolah dalam bentuk tes. Hasil dari tes yang diberikan kepada siswa melalui *pre test* atau *post test* yang dilakukan di siklus I dan II. Akan tetapi sasaran baru diperoleh pada pelaksanaan siklus II setelah melakukan rangkaian refleksi dari siklus I. Hasil perolehan nilai pada siklus I pada tes awal sebesar 39,65% skor rata-rata ini masih tergolong rendah yang berarti belum mencapai KKM, kemudian pada tes akhir diperoleh skor 49,6%, perolehan skor tersebut masih tergolong rendah namun telah terjadi peningkatan dari tes yang diberikan sebelumnya. Sedangkan pada siklus II statistik pada tes akhir diperoleh skor 85,88% yang berarti terjadi peningkatan dari siklus I sehingga kesimpulannya perolehan skor termasuk dalam golongan sangat tinggi apabila merujuk pada standar nilai ketuntasan belajar.

Data Hasil Angket Respon

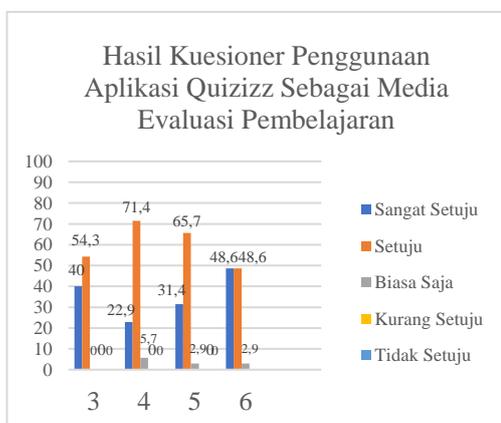
Hasil angket respon yang diperoleh dari responden terhadap sebanyak 35 orang yang telah menggunakan *quizizz* sebagai media evaluasi belajar pada mata pelajaran dasar-dasar agribisnis tanaman (DDAT) selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik memberikan respon yang baik/positif terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe (TGT) berbasis *quizizz*. Terdapat tiga aspek, yang perlu dipenuhi agar memperoleh ketercapaian penggunaan *quizizz* untuk evaluasi pembelajaran. Hal-hal yang di evaluasi

seputar minat, hasil belajar, serta sikap setelah menggunakan aplikasi *quizizz*. Aspek ketercapaiannya tercantum pada gambar berikut ini.



Gambar 2. Persentase Ketercapaian Aspek Berdasarkan Tujuan Dari Penggunaan Quizizz

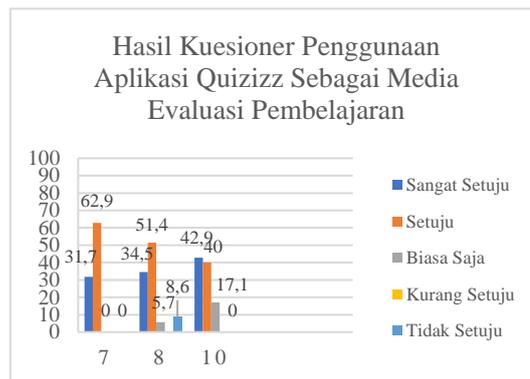
Berdasarkan kisi-kisi pada angket, kategori pencapaian ada di dalam indikator 1, 2, dan 9. Media *quizizz*, akan memberikan pemahaman terhadap gambaran umum mengenai teori dalam K3. Pengolahan lahan memperoleh presentase sangat setuju (45,7%), setuju (54,3%), kemudian sebanyak 0% bagi kategori biasa saja; kurang setuju; dan tidak setuju. Membantu dalam pembelajaran K3 dan pengolahan lahan pencapaiannya yaitu 28,6% sangat setuju, 71,4% setuju, 0% untuk biasa saja, kurang setuju maupun pernyataan tidak setuju. Sehingga dapat membantu peserta didik dalam mengingat dengan presentase 22,9% sangat setuju, 74,3% setuju, 2,9% biasa saja, 0% kurang setuju serta tidak setuju. Berdasarkan data yang ada maka diperoleh kesimpulan bahwa peserta didik merespon positif terhadap penggunaan *quizizz*. Sehingga dapat dijadikan aspek penting, untuk mencapai tujuan dalam aktivitas belajar. Mengenai minat peserta didik, aspeknya terdapat pada gambar berikut.



Gambar 3. Persentase Ketercapaian Aspek Berdasarkan Minat Peserta Didik

Hasil analisis data penelitian yang ditunjukkan pada gambar di atas menerangkan seputar aspek yang dapat di peroleh, dengan berdasarkan minat mereka dalam aplikasi *quizizz*. Pertanyaan pada indikator 3 yaitu peserta didik lebih termotivasi mengerjakan soal K3 dan pengolahan lahan ketika menggunakan *quizizz* diperoleh hasil yaitu 40% sangat setuju, 54,3% setuju, 0% biasa saja, kurang setuju dan tidak setuju. Sehingga persentase pencapaiannya adalah 22,9% sangat setuju 71,4% setuju 5,7% biasa saja, 0% kurang setuju, dan tidak setuju. Meningkatkan motivasi dengan presentase 31,4% sangat setuju, 65,7% setuju, 2,9% biasa saja, 0% kurang setuju dan tidak setuju. Dengan begitu peserta didik akan bersungguh-sungguh menyelesaikan soal K3 dan pengolahan lahan dengan menggunakan *quizizz* persentase pencapaiannya yaitu 48,6% sangat setuju, 48,6% setuju, 2,9% biasa saja, 0% kurang setuju dan tidak setuju.

Hasil evaluasinya menunjukkan adanya rasa ingin tahu pada mereka, sampai kemudian dapat ditarik kesimpulan bahwasannya media tersebut bisa menaikkan prestasi belajar peserta didik. Berikut aspek terhadap sikap dari peserta didik disampaikan pada gambar dibawah ini.



Gambar 4. Persentase Ketercapaian Aspek Berdasarkan Sikap Peserta Didik

Hasil analisis pada gambar 4 menunjukkan bahwa berdasarkan sikap anak didik pemakaian aplikasi *quizizz* dalam kisi-kisi instrumen penelitian yang aspek pencapaian indikatornya 7, 8 dan 10. Dalam pembelajaran kooperatif, melalui *quizizz* setiap peserta didik dapat menambah pengetahuannya. Sehingga diperoleh presentase 31,7% sangat setuju, 62,9% setuju, 0% biasa saja, kurang setuju dan tidak setuju. Karena mereka akan belajar untuk berpikir kritis dengan presentase 34,5% sangat setuju, 51,4% setuju, 5,7% biasa saja, 0% kurang setuju dan 8,6% tidak setuju. Melalui hal tersebut mereka akan tertantang untuk menjawab soal-soal *quizizz* sehingga diperoleh presentase 42,9% sangat setuju, 40% setuju, 17,1% biasa saja, 0% kurang setuju dan tidak setuju. Berdasarkan data dapat di analisis sekaligus disimpulkan mereka merasa tertantang dan dapat berpikir kritis

pada mata pelajaran dasar-dasar agribisnis tanaman. Melalui, pemakaian *quizizz* untuk mengevaluasi pembelajaran.

4. PEMBAHASAN

Berdasarkan hal tersebut melalui dua siklus dalam implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis *quizizz* pada mata pelajaran dasar-dasar agribisnis tanaman kelas X ATPH 1 SMK Negeri 4 Gowa. Umumnya peningkatan hasil pembelajaran melalui siklus I dan II. Dalam hal ini, analisis hasil tes belajar membuat peserta didik mengalami kenaikan prestasi dari siklus pertama hingga kedua.

Hasil Belajar

Hasil atau prestasi belajar setiap peserta didik melalui siklus I menunjukkan persentase peningkatan dari tes awal dengan skor rata-rata yaitu 39,65% ke tes akhir sebesar 49,6%. Persentase tersebut, tergolong ke dalam kategori rendah apabila merujuk pada tabel 3.4 Standar dalam Nilai untuk Ketuntasan saat pembelajaran menunjukkan 70% peserta didik yang nilainya sesuai KKM yang telah ditetapkan sejumlah 80. Oleh karena itu, data hasil belajar dalam siklus satu dianggap penerapannya belum maksimal sehingga harus dilakukan perbaikan ke siklus dua.

Siklus dua terdiri dari hal seperti memperbaiki dari siklus satu sebelumnya, diperoleh skor pada tes akhir yang rata-ratanya 85,88% dimana persentase ini tergolong ke dalam sangat tinggi. Berdasarkan persentase ketuntasan tersebut maka dapat diperoleh sesuai KKM (80). Hal tersebut memperlihatkan pemakaiannya akan membuat prestasi peserta didik dapat meningkat. Penerapan model TGT berbasis *quizizz* memperoleh peningkatan, dan membawa dampak yang besar bagi peningkatan kualitas maupun prestasi peserta didik. Dengan begitu, mereka yang pasif dapat lebih aktif saat belajar terhadap rangsangan berpikir kritis. Melalui hal ini peserta didik termotivasi dan dapat memunculkan ide untuk memecahkan suatu masalah. Hal ini sejalan dengan Hikmah et al., (2018) dengan menerapkan model TGT harapannya mendorong siswa untuk semangat serta tidak bosan, melalui tahapan pelaksanaan game dan tournament. Pemenangnya mendapat penghargaan, sehingga seluruh peserta didik akan terpacu. Pada akhirnya, prestasi belajar mereka bisa lebih baik lagi.

Model TGT ialah model yang menyajikan secara keseluruhan konsep pembelajaran. Setiap peserta didik nantinya dibentuk menjadi beberapa kelompok, melalui games yang berkaitan dengan gaya belajar. Termasuk relevansinya, dan manfaat yang

diperoleh dari aktivitas belajar (Hakim dan Sofyan, 2018). Model tersebut dapat membuat tumbuhnya rasa kebersamaan, serta kedekatan antar sesama anggota kelompok. Sehingga siswa akan lebih bersemangat dalam proses belajar, karena terdapat unsur permainan (Fauziyah dan Anugerah, 2020). Hal ini sejalan dengan Mahardika et al., (2018) mengungkapkan bahwa model tersebut mampu menjadikan prestasi belajar setiap peserta didik meningkat. Sehingga mereka akan lebih bertanggung jawab, jujur, mau bekerja sama dan bersaing antar kelompok. Mengingat TGT sangat efektif, dalam membuat prestasi peserta didik meningkat. Karena dalam pembelajaran kooperatif mereka akan meningkatkan rasa percaya diri sekaligus tanggung jawabnya, dan lebih peka terhadap sesama (Primandari et al., 2019).

Angket Respon

Berdasarkan data penelitian maka dapat diketahui bahwa setiap responden, memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan quizzzz sebagai media evaluasi hasil belajar dalam penerapan model TGT. Seperti respon peserta didik yang di rekap pada gambar mengenai penggunaan quizzzz, dimana angket respon peserta didik diukur dengan menggunakan 10 indikator. Melalui tiga aspek pertanyaan, untuk mengevaluasi pembelajaran kooperatif melalui google form kepada peserta didik. Diperoleh dari responden yang menanggapi dengan positif, atas pemakaian quizzzz sebagai media pengevaluasian.

Quizzzz sebagai aplikasi yang sering digunakan, saat pengevaluasian belajar dilakukan. Pemakaiannya dijadikan fasilitator, untuk menilai prestasi dari setiap peserta didik (Asria dalam Fauza et al., 2022). Sebagai aplikasi pendidikan berbasis game, sehingga permainan dapat di bawa dan di gunakan ke ruang kelas. Dengan begitu, aktivitas pembelajaran bisa lebih menarik dan berjalan secara interaktif. Quizzzz sebagai web tool berisikan kuis secara online. Fungsinya untuk memberikan penilaian formatif dalam proses belajar (Nizaruddin et al., 2021).

Berdasarkan penjelasan di atas tentang hasil atau prestasi belajar dan angket respon peserta didik sesuai pemaparan, kesimpulan yang dapat di tarik bahwasannya penerapan model TGT berbasis quizzzz terjadi peningkatan terhadap prestasi peserta didik. Dibuktikan dengan pemberian respon positif atas pengimplementasian aplikasi quizzzz, sebagai media pembelajaran. Memperllihatkan model pembelajaran TGT berbasis quizzzz, berupa kontribusi atau pengaruh nyata dalam peningkatan prestasi mereka.

5. KESIMPULAN

- a. Penggunaan model *teams games tournament* (TGT) berbasis *quizizz* dalam pembelajaran kooperatif di kelas X ATPH 1 SMK Negeri 4 Gowa berpengaruh kepada hasil belajar peserta didik. Hal tersebut disimpulkan berdasarkan perolehan presentase dalam indikator siklus I dan siklus II, saat kegiatan pembelajaran dilaksanakan yang memperoleh peningkatan.
- b. Peserta didik di kelas X ATPH 1 SMKN 4 Gowa, memberi respon positif atas pemberlakuan TGT dengan bantuan *quizizz*. Dalam hal ini, penggunaannya menjadi media evaluasi bagi proses belajar peserta didik oleh guru.

DAFTAR REFERENSI

- Citra, C, A dan Rosy, B. 2020. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Games Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkotaan Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(2), 261-272.
- Fauza, N. Syafira, D, Yunilita, W. dan Seciowati, H. 2022. Persepsi Peserta Didik Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa di SMK Taruna Satria Pekanbaru. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Fisika*, 8(1)37-44.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugerah, I. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran TGT Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di SD. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850-860.
- Gatri, G. M. 2021. Efektivitas Pembelajaran Matematika melalui Pendekatan Pembelajaran Realistik pada Pokok Bahasan di Kelas VII SMPN 25 Makassar. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Hakim, S, A. & Sofyan, H. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas IV SD Kelapa Dua 06 Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249.
- Hikmah, M., Yenny, A., Riyanto 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Dunia Hewan Kelas X SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1) 46-56.
- Nizaruddin, N., Muhtarom, M., dan Nugraha, A. E. P. 2021. Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.12(2), 291-296.
- Primandari, D. Jiwangga dan Hidayati, I. 2019. Perbedaan Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT dan STAD dengan Multimedia Interaktif Ceria Terhadap Sikap Sosial dan Hasil Belajar Kognitif pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 SD. *Journal Basicedu*,3(1), 83-91.