

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping

Nurul Kartika Rizani¹, Nurlizawati Nurlizawati^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: nurlizawati@fis.unp.ac.id.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sosiologi di SMAN 1 Lubuk Sikaping khususnya kelas XI IPS 2. Upaya yang tepat untuk mengatasi masalah keaktifan belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe teams games tournament* berbantuan *quizizz*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping pada pembelajaran sosiologi, dengan menerapkan *cooperative learning tipe teams games tournament* berbantuan *quizizz* tahun ajaran 2023/2024. Teori yang digunakan yakni teori kognitif belajar bermakna (*meaningful learning*) yang sejalan dengan judul penelitian dimana mengharapkan memberikan kebermaknaan dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang baru dan interaktif. Penelitian ini termasuk penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping, desain penelitiannya yakni Tindakan kelas dari Mc Taggart, pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan model *cooperative learning tipe teams games tournament* berbantuan *quizizz* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas. Setelah penerapan model dan media tersebut meningkat pada siklus I sebesar 40,61%. Kemudian pada siklus II meningkat menjadi 81,02%. Hasil penelitian ini mengkategorikan siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping dengan penerapan model *cooperative learning tipe teams games tournament* berbantuan *quizizz* dikatakan tinggi.

Kata kunci: Keaktifan belajar; Teams Games Tournament; Quizizz.

Abstract

This research is motivated by the low student activity in the sociology learning process at SMAN 1 Lubuk Sikaping, especially class XI IPS 2. The right effort to overcome the problem of student learning activity is to use the cooperative learning model of the teams games tournament type assisted by quizizz. This study aims to determine the increase in the learning activity of class XI IPS 2 students of SMAN 1 Lubuk Sikaping in sociology learning, by implementing the cooperative model of the Team Games Tournament (TGT) type assisted by quizizz in the 2023/2024 academic year. The theory used is the cognitive theory of meaningful learning which is in line with the title of the research which expects to provide meaningfulness in learning by using a new and interactive learning model. This research is a Classroom Action Research (CAR), with the research subjects being class XI IPS 2 students of SMAN 1 Lubuk Sikaping, the research design is Classroom Action from Mc Taggart, data collection is carried out through observation, interviews and documentation. The results of this study prove that the use of cooperative learning model type teams games tournament assisted by quizizz can increase student learning activity in the classroom. After the application of the model and media increased in cycle I by 40.61%. Then in cycle II increased to 81.02%. The results of this study categorize students of class XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping with the application of cooperative learning model type teams games tournament assisted by quizizz is said to be high.

Keywords: Learning activity; Teams Games Tournament; Quizizz.

How to Cite: Rizani, N. K. & Nurlizawati, N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 3(3), 318-327.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2024 by author.

Pendahuluan

Pendidikan dan pengajaran adalah suatu proses yang sadar tujuan. Tujuan dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memberikan rumusan hasil yang di harapkan siswa setelah melaksanakan pengalaman belajar. Pengalaman belajar bisa didapatkan dimana saja, salah satunya di sekolah (Aliputri., 2018). Dalam pelaksanaan pendidikan terdapat proses pembelajaran yang harus dilalui untuk mencapai keberhasilan dari tujuan pendidikan itu sendiri. Pembelajaran sendiri merupakan proses kegiatan belajar mengajar antara guru dengan siswa dalam lingkungan belajar (Ayu & Wastari, 2017). Dalam UU No. 20 tahun 2003 Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Oleh karena itu guru dituntut untuk mampu menyajikan proses pembelajaran yang efektif, sehingga siswa dapat mengikuti dan melaksanakan pembelajaran dengan baik. Salah satu faktor yang sangat berpengaruh untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan dalam kegiatan pembelajaran yaitu pemilihan model pembelajaran yang dapat diterapkan kepada peserta didik (Yuliani et al., 2022).

Kegiatan pembelajaran memerlukan keaktifan belajar yakni dengan partisipasi kolaboratif antara guru dan siswa. Keaktifan belajar merupakan kegiatan atau kesibukan siswa dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun di luar sekolah yang menunjang keberhasilan siswa. Jadi dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah upaya siswa dalam mengembangkan potensi diri melalui serangkaian proses kegiatan belajar, baik pembelajaran secara tatap muka maupun pembelajaran secara daring untuk mencapai tujuan belajar. Keaktifan belajar yang tinggi akan menyebabkan mudahnya kontruksi pengetahuan dan akan menghasilkan nilai-nilai yang tinggi. Proses pembelajaran yang efektif diciptakan agar prestasi belajar yang dicapai oleh siswa bisa optimal, maka diperlukan usaha dari guru untuk memotivasi seluruh siswa agar mau belajar dan saling membantu, menyusun kegiatan kelas sedemikian rupa sehingga siswa mampu memahami ide, konsep, dan keterampilan yang diberikan (Wicaksono, Santoso & Hamidi, 2013).

Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi. Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan selama satu bulan di kelas XI IPS SMAN 1 Lubuk Sikaping, peneliti menemukan kurangnya keaktifan peserta didik pada saat proses pembelajaran sosiologi yang dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Data Aktivitas Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Lubuk Sikaping

No	Indikator	XI IPS	%	XI IPS 2	%	XI IPS 3	%
1.	Ikut serta melaksanakan tugas belajar	11	34,37%	9	28,12%	10	32,25%
2.	Telibat dalam pemecahan masalah	10	31,25%	8	25%	11	35,48%
3.	Bertanya kepada teman apabila mengalami kesulitan	12	37,5%	10	31,25%	10	32,25%
4.	Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan	9	28,12%	8	25%	9	29,03%
5.	Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru	11	34,37%	9	28,12%	10	32,25%
6.	Menilai kemampuan diri dan hasil yang diperolehnya	9	28,12%	7	21,87%	8	25%
7.	Menggunakan dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan permasalahan	7	21,87%	5	15,62%	6	19,35%
		30,8%		24,99%		29,37%	

Tabel tersebut menunjukkan indikator keaktifan peserta didik kelas XI IPS di SMAN 1 Lubuk Sikaping pada mata pelajaran sosiologi. Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa keaktifan peserta didik kelas XI IPS 2 memiliki rata-rata terendah dibandingkan kelas lainnya, yaitu sebanyak 24,99%. Selama pengamatan proses pembelajaran, peneliti mengamati peserta didik kurang fokus dalam mendengarkan penjelasan dari guru. Dalam mata pelajaran sosiologi sangat diperlukan keterlibatan siswa secara langsung didalamnya dan harus melibatkan proses emosional siswa, tidak hanya menuntut siswa untuk sekedar mendengar, mencatat, akan tetapi juga menghendaki aktivitas siswa dalam proses berfikir. Dalam proses pembelajaran sosiologi siswa dituntut untuk aktif dan kreatif dalam belajar supaya materi yang didapat bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari karena yang dikaji dalam ilmu sosiologi yaitu tentang interaksi antara individu dengan individu lainnya, sosiologi mengkaji segala sesuatu yang ada dalam kehidupan sosial (Hayati, Wadi & Suud, 2020).

Tidak keseluruhan siswa aktif di dalam kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hanya siswa dengan prestasi tinggi yang aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan siswa dengan prestasi rendah lebih banyak diam dan tidak bertanya ataupun menjawab pertanyaan. Dalam proses pembelajaran sangat diperlukan aktivitas siswa agar guru mengetahui sejauh mana pengetahuan yang dimiliki siswa (Pane & Dasopang, 2017).

Untuk mengatasi masalah tersebut, salah satu yang diperlukan adalah inovasi dalam pemanfaatan model dan media pembelajaran yang menjadikan siswa aktif, kreatif dan inovatif. Pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru bergeser pada pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Guru lebih berperan sebagai narasumber dan fasilitator dalam pembelajaran, sehingga siswa yang berperan penuh dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah maka perlu adanya model pembelajaran yang lebih banyak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak hanya di dominasi oleh guru saja. Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan yang menunjukkan bahwa rendahnya aktivitas pembelajaran hal ini menunjukkan sulitnya untuk mengembangkan keaktifan pembelajaran siswa pada mata pelajaran sosiologi dikarenakan model pembelajaran yang tidak memberikan ruang kepada siswa untuk bisa bekerja sama dan mengeluarkan aspirasinya. Siswa akan tertarik belajar jika disajikan dalam pembelajaran yang asyik dan menyenangkan.

Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengatasi permasalahan diatas adalah dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament*, karena didalam model ini terdapat kerjasama, ada games dan terdapat kompetisinya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bantuan *quizizz* sebagai media bermainnya supaya lebih memudahkan dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti tertarik untuk menerapkan bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa yang berbasis pada *quizizz*.

Quizizz sendiri merupakan sebuah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas permainan dan membuat latihan interaktif yang menyenangkan. Penerapan aplikasi *quizizz* dapat dilakukan siswa dengan menggunakan perangkat elektronik seperti smartphone dan laptop. *Quizizz* mempunyai karakter tema, meme, avatar, dan music yang bisa menghibur siswa pada proses pembelajaran. *Quizizz* juga memungkinkan antar siswa saling bersaing sehingga mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk mengerjakan latihan dan kuis dengan harapan mampu memperoleh hasil kuis yang tinggi. *Quizizz* juga memudahkan guru dalam memberikan kuis kepada para siswa, dengan beberapa fitur menarik di antaranya kecepatan siswa, *bring your own device* (dapat diakses dengan perangkat sendiri), jutaan kuis publik, bahan ajar, editor kuis, dan laporan.

Dengan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* berbasis *Quizizz* ini diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pelajaran sosiologi, berbasis *quizizz* disini bermaksud sebagai media dalam proses pembelajaran yaitu pada saat tournament dilakukan sehingga dapat melihat apakah keaktifan siswa bisa meningkat dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament*.

Proses pembelajaran dengan media *quizizz* menjadi lebih menyenangkan karena sajian media ajar dengan tampilan slide dan warna yang menarik, serta pemberian kuis yang sangat interaktif karena pertanyaan akan muncul di layar masing-masing siswa, dengan latar gambar dan musik yang ceria, siswa pun dapat mengatur kecepatan saat menjawab dan dapat melihat hasilnya diakhir kegiatan. Tampilan kuis seperti sebuah perlombaan, dengan menampilkan capaian point berdasarkan peringkat, membuat siswa menjadi lebih aktif dan kompetitif (Muliya, 2022).

Kajian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sudah banyak dilakukan peneliti sebelumnya. Diantaranya, pertama penelitian yang dilakukan oleh Maloring et al (2020) yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada Matematika" persamaan penelitian diatas dengan skripsi penulis yaitu sama sama menggunakan model *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan keaktifan siswa, sedangkan perbedaannya dengan skripsi penulis yaitu pada skripsi penulis berbantuan *quizizz*, sedangkan pada

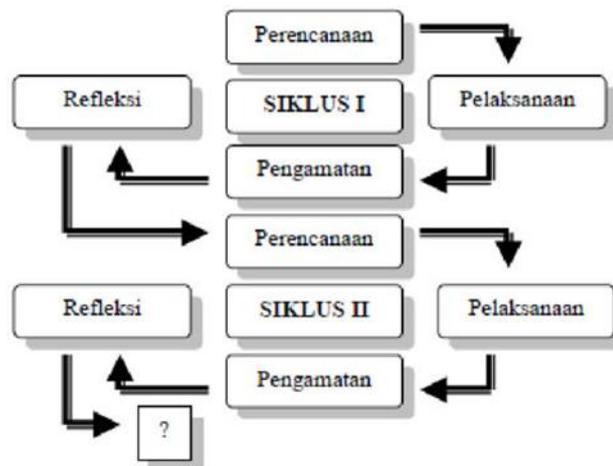
penelitian diatas tidak menggunakan *Quizizz*. Bersumber dari pemaparan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu *quizizz* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran sosiologi kelas XI IPS 2 SMA N 1 Lubuk Sikaping.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas mempunyai karakteristik yang berbeda dengan jenis penelitian deskriptif maupun eksperimen. Penelitian Tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penelitian Tindakan kelas adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan PTK dikelasnya untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Arikunto, 2021).

Penelitian ini dilakukan di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lubuk Sikaping yang beralamat di Jl. M Yamin No.2, Lubuk Sikaping, Pauah, Pasaman, Kabupaten Pasaman. Peneliti memilih lokasi penelitian di SMAN 1 Lubuk Sikaping karena peneliti melihat permasalahan terhadap siswa yaitu rendahnya keaktifan belajar pada mata pelajaran sosiologi. Penelitian ini akan dilakukan pada semester ganjil bulan Juli-Desember tahun pelajaran 2023/2024. Subjek penelitian ini adalah siswa SMAN 1 Lubuk Sikaping kelas XI IPS 1 dengan jumlah siswa 32. Alasan peneliti memilih kelas ini untuk dijadikan subjek penelitian karena berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, bahwa kelas ini memiliki keaktifan belajar yang rendah.

Desain penelitian ini menggunakan model penelitian Arikunto. Menurut Arikunto (2021) menjelaskan bahwa satu siklus PTK terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan MC Taggart

Sumber: (Arikunto, 2021)

Peneliti ini diselenggarakan pada bulan November 2023 tahun ajaran 2023/2024 dikelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Lubuk Sikaping. Peneliti melakukan penelitian ini selama satu bulan sebanyak 4 kali pertemuan disekolah. Berdasarkan hasil data keaktifan belajar pada pra Tindakan diperoleh persentase dikelas XI IPS 1 sebanyak 30,8%, kelas XI IPS 2 sebanyak 24,99%, dan kelas XI IPS 3 sebanyak 29,37%. Jik dibandingkan antara tig akelas tersebut maka kelas XI IPS 2 memiliki keaktifan belajar yang paling rendah, ooleh karena itu peneliti mengambil siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Lubuk Sikaping sebagai subjek dalam penelitian ini dengan jumlah siswa 32 orang siswa yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui tgt berbantu *Quizizz*.

Berdasarkan tema penelitian yang dilakukan, maka untuk menganalisis data yang diperoleh dari responden, teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Analisis data secara kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil observasi. Skor yang diperoleh dari hasil observasi selama proses Tindakan berlangsung dihitung menggunakan rumus perhitungan skor keaktifan siswa yakni:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of case* (jumlah frekuensi/banyak individu)

Arikunto dalam (Falih, 2018) menyatakan bahwa kriteria yang diperoleh dari lembar observasi dengan empat pilihan dapat dikategorikan dalam empat kriteria yaitu sangat aktif, aktif, pasif, dan sangat pasif. Kriteria peningkatan keaktifan belajar siswa dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Keaktifan Siswa

No	Rentang Skor	Kriteria
1	75%-100%	Tinggi
2	51%-74%	Sedang
3	25%-50%	Rendah
4	0%-24%	Sangat rendah

Sumber: (Arikunto, 2021)

Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran melalui model kooperatif tipe TGT berbantu quizizz pada siklus I maupun siklus II menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran sosiologi. Untuk lebih jelasnya, berikut disajikan data perbandingan keaktifan belajar sosiologi berdasarkan siklus I dan II.

Tabel 3. Perbandingan keaktifan belajar siswa siklus I dan siklus II

No	Indikator	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Persentase kenaikan (%)
1	Ikut serta melaksanakan tugas belajar	53,12%	90,62%	37,5%
2	Terlibat dalam pemecahan masalah	37,49	78,12%	40,63%
3	Bertanya kepada teman apabila mengalami kesulitan	34,37%	81,24%	46,87%
4	Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan	46,87%	78,12%	42,19%
5	Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru	46,87%	85,93%	46,87%
6	Menilai kemampuan diri dan hasil yang diperolehnya	34,37%	76,56%	31,25%
7	Menggunakan dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan permasalahan	31,24%	76,56%	45,32%
		40,61%	81,02%	40,40%

Sumber: hasil pengamatan 2023

Berdasarkan hasil penelitian siklus II menunjukkan bahwa persentase keaktifan belajar sosiologi secara keseluruhan telah mengalami peningkatan, ini terlihat dari siswa yang sudah memahami dan terbiasa belajar dengan menggunakan model *team games tournament* berbantu quizizz, lebih serius dalam mengikuti pembelajaran, siswa tidak malu lagi bertanya kepada guru maupun teman terhadap apa yang tidak dipahami dan siswa lebih berani dan percaya diri untuk menjawab pertanyaan. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II dengan menggunakan model *Team Games Tournament* sudah mengalami peningkatan bila dibandingkan dengan siklus I. Persentase keaktifan belajar sosiologi siklus II mencapai 81,02%. Tentunya ini melebihi yang ditargetkan, itu artinya keaktifan belajar peserta didik kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping sudah dikategorikan tinggi, oleh sebab itu penelitian yang dilakukan pun selesai pada siklus II ini.

Siklus 1

Siklus 1 pertemuan pertama dilaksanakan pada 22 November 2023. Model yang diterapkan pada saat proses pembelajaran adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Adapun tahapan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus ini yaitu; a) Tahapan Perencanaan, pada tahap ini peneliti menyiapkan lembar instrument observasi, RPP, PPT, dan quizizz yang akan digunakan sebagai bahan serta media pembelajaran. Pada tahap Tindakan dan pengamatan, peneliti berperan sebagai pelaku Tindakan yang menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantu quizizz dalam pembelajaran sosiologi. Setelah penyajian materi secara singkat, (1) Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil beranggotakan 4-5 orang, dan guru mengarahkan

siswa untuk duduk berkelompok, dan siswa melakukan diskusi dan mengerjakan LKPD yang telah diberikan (2) Setelah melakukan diskusi kelompok dan mengerjakan LKPD yang diberikan, guru mengarahkan siswa untuk melakukan permainan. Permainan ini berupa pertandingan antar kelompok dalam menjawab soal *quizizz*. (3) setelah menyelesaikan permainan guru mengumumkan kelompok pemenang, dan memberikan mereka reward. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan observer pada siklus I yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan menunjukkan keaktifan belajar kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Pengamatan Siklus I Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping

No	Indikator Keaktifan	Rata-rata
1.	Ikut serta melaksanakan tugas belajar	53,12%
2.	Terlibat dalam pemecahan masalah	37,49
3.	Bertanya kepada teman apabila mengalami kesulitan	34,37%
4.	Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan	46,87%
5.	Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru	46,87%
6.	Menilai kemampuan diri dan hasil yang diperolehnya	34,37%
7.	Menggunakan dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan permasalahan	31,24%
Rata-rata		40,61%

Sumber: Data Primer 2023

Tabel 4 diatas dapat memaparkan bahwa keaktifan belajar siswa pada siklus I menunjukkan rata-rata 40,61%. Hal ini menunjukkan adanya kenaikan keaktifan belajar peserta didik pada siklus I dibandingkan dengan kondisi awal atau pra Tindakan. Perbandingannya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Perbandingan keaktifan peserta didik kelas XI IPS 2 pada Pra Tindakan dan Siklus 1

No	Jenis Aktivitas	Pra Tindakan	Siklus 1 (%)	Persentase kenaikan
1	Ikut serta melaksanakan tugas belajar	28,12%	53,12%	25%
2	Terlibat dalam pemecahan masalah	25%	37,49	12,49%
3	Bertanya kepada teman apabila mengalami kesulitan	31,25%	34,37%	3,12%
4	Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan	25%	46,87%	21,87%
5	Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru	28,12%	46,87%	18,75%
6	Menilai kemampuan diri dan hasil yang diperolehnya	21,87%	34,37%	12,5%
7	Menggunakan dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan permasalahan	15,62%	31,24%	15,62%
Rata-rata		24,99%	40,61%	15,62%

Sumber: Data Primer 2023

Berdasarkan tabel 5 tersebut disimpulkan bahawa tingkat keaktifan belajar siswa kelas XI IPS 2 pada siklus I tugas yang diberikan. 4) Peserta didik gampang bosan saat proses pembelajaran berlangsung mengalami kenaikan dibandingkan dengan kondisi awal atau pra Tindakan dengan selisih 15,62%. Pada tahap refleksi peneliti dan guru menemukan masalah yang menyebabkan kurangnya keaktifan belajar siswa yaitu: 1) Peserta didik masih kurang beradaptasi terhadap model teams games tournament berbantu *quizizz*. 2) Peserta didik masih beradaptasi dalam menggunakan *quizizz*. 3) Kurangnya kerja sama dalam kelompok dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. 4) peserta didik gampang bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini, peneliti dan guru mata pelajaran sosiologi kelas XI berdiskusi dalam mencari solusi permasalahan yang terdapat pada siklus I. Dari diskusi tersebut ditemukan solusi sebagai berikut: 1) Memberikan poin tambahan kepada peserta didik yang aktif saat guru menjelaskan materi. 2) Memberikan poin tambahan kepada peserta didik yang aktif dalam kelompok. 3) Melakukan *ice breaking* ditengah proses pembelajaran. 4) Memberikan *reward* seperti hadiah kepada kelompok yang mendapatkan skor tinggi atau juara saat pertandingan kelompok melalui *quizizz*.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 29 dan 30 november 2023, kegiatan pada siklus 2 yaitu perencanaan, Tindakan, pengamatan dan refleksi. Adapun tahapan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus ini yaitu; a) Tahapan Perencanaan, pada tahap ini peneliti menyiapkan lembar instrument observasi, RPP, PPT, dan *quizizz* yang akan digunakan sebagai bahan serta media

pembelajaran. Pada tahap Tindakan dan pengamatan, peneliti berperan sebagai pelaku Tindakan yang menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantu quizizz dalam pembelajaran sosiologi. Setelah penyajian materi secara singkat, (1) Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil beranggotakan 4-5 orang, dan guru mengarahkan siswa untuk duduk berkelompok, dan siswa melakukan diskusi dan mengerjakan LKPD yang telah diberikan (2) Setelah melakukan diskusi kelompok dan mengerjakan LKPD yang diberikan, guru mengarahkan siswa untuk melakukan permainan. Permainan ini berupa pertandingan antar kelompok dalam menjawab soal *quizizz*. (3) setelah menyelesaikan permainan guru mengumumkan kelompok pemenang, dan memberikan mereka *reward*. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan observer pada siklus II yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan menunjukkan keaktifan belajar kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Pengamatan Siklus II Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping

No	Indikator Keaktifan	Rata-rata (%)
1.	Ikut serta melaksanakan tugas belajar	90,62%
2.	Terlibat dalam pemecahan masalah	78,12%
3.	Bertanya kepada teman apabila mengalami kesulitan	81,24%
4.	Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan	78,12%
5.	Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru	85,93%
6.	Menilai kemampuan diri dan hasil yang diperolehnya	76,56%
7.	Menggunakan dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan permasalahan	76,56%
Rata-rata		81,02%

Sumber: data primer 2023

Pada indikator 1) Ikut serta melaksanakan tugas belajar dimana peserta didik mendengarkan, memperhatikan, mencatat, dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Peserta didik dikatakan aktif dalam belajar jika peserta didik memperhatikan dan mencatat materi yang telah dijelaskan oleh guru serta mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sebelum diterapkannya model *team games tournament* berbantu quizizz, rata-rata keaktifan indikator ini sebesar 28,12%. Setelah diterapkannya model *team games tournament* berbantu quizizz, indikator ini mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 53,12%. Kemudian meningkat pada siklus II sebesar 90,62%. 2) Terlibat dalam pemecahan masalah, maksud dari indikator terlibat dalam pemecahan masalah ini adalah peserta didik aktif dalam menyelesaikan masalah yang sedang dibahas. Adapun keaktifan peserta didik yang dinilai dalam indikator ini yaitu bagaimana usaha peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang dibahas. Maksud masalah dalam hal ini yaitu soal dari tugas yang diberikan guru. Usaha yang dapat dilihat yaitu bagaimana peserta didik berpendapat, berdiskusi, ataupun berusaha menyelesaikan soal yang diberikan. Sebelum diterapkannya model *team games tournament* berbantu quizizz, rata-rata keaktifan indikator ini sebesar 25%. Setelah diterapkannya model *team games tournament* berbantu quizizz, indikator ini mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 37,49%. Kemudian meningkat lagi pada siklus II sebesar 78,12%. 3) Bertanya kepada teman apabila mengalami kesulitan, Pada indikator bertanya kepada teman apabila mengalami kesulitan, peserta didik bertanya kepada satu sama lain apabila tidak memahami materi dari guru. Dalam indikator ini, pada penerapan model *team games tournament* berbantu quizizz, apabila peserta didik tidak memahami materi yang telah dijelaskan, selain bertanya kepada guru, peserta didik tidak bertanya kepada teman sebangku ataupun kepada teman satu kelompoknya terkait materi yang tidak dipahami tersebut. Sebelum diterapkannya model *team games tournament* berbantu quizizz, rata-rata keaktifan indikator ini sebesar 31,25%. Setelah diterapkannya model *team games tournament* berbantu quizizz, indikator ini mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 34,37%. Kemudian meningkat lagi pada siklus II sebesar 81,24%. 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan, Pada indikator berusaha mencari berbagai informasi yang dibutuhkan, peserta didik mencari informasi yang digunakan dalam masalah melalui beberapa sumber. Artinya, pada indikator ini, peserta didik berusaha mencari berbagai referensi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan melalui beberapa sumber. Baik dari buku cetak, LKS, ataupun melalui internet. Sebelum diterapkan model *team games tournament* berbantu quizizz, rata-rata keaktifan indikator ini sebesar 25%. Setelah diterapkan model *team games tournament* berbantu quizizz, indikator ini mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 46,87%. Kemudian meningkat lagi pada siklus II. Sebesar 78,12%. 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru, Pada kondisi atau pra Tindakan, rata-rata keaktifan indikator ini sebesar 28,12%. Setelah diterapkannya model *teams games tournament* berbantu quizizz, indikator ini mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 46,87% dan pada siklus II meningkat menjadi 85,93%. 6) Menilai kemampuan diri dan hasil yang diperolehnya, Indikator menilai kemampuan diri dan hasil yang diperolehnya adalah peserta didik mencoba mengerjakan

soal setelah guru menerangkan materi. Dalam indikator ini, setelah guru menerangkan materi, guru memberikan tugas kepada peserta didik. Peserta didik dianggap aktif dalam indikator ini apabila setelah guru memberikan tugas, peserta didik langsung mengerjakan tugas tersebut. Pada pra Tindakan, rata-rata keaktifan indikator ini sebesar 21,87%. Setelah diterapkannya model tgt berbantu quizizz, indikator ini mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 34,37%, dan pada siklus II sebesar 76,56%. 7) Menggunakan dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan masalah, Pada indikator menggunakan dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan salah, peserta didik diminta untuk menerapkan langkah yang diberikan dalam soal yang dihadapi. Pada kondisi atau pra Tindakan, rata-rata keaktifan indikator ini sebesar 15,62%. Setelah diterapkan model pembelajaran TGT berbantuan quizizz, indikator ini mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 31,24%, dan pada siklus II meningkat menjadi 76,56%.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian Tindakan kelas yang dilakukan di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping, menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu *Quizizz* dalam proses pembelajaran dengan tujuan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada ata pelajaran sosiologi. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata siklus I pertemuan satu 37,05%, dan pada pertemuan kedua 44,19%. Rata-rata keaktifan belajar siswa pada siklus II pertemuan 1 76,33% dan pada pertemuan kedua 85,71%. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* berbantu *quizizz* dapat meningkatkan keaktifan belajar sosiologi siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping.

Hasil temuan pada awal siklus I peningkatan hasil belajar siswa mulai Nampak tetapi belum mencapai target karena beberapa faktor, diantaranya adalah perencanaan yang dilakukan peneliti belum optimal, masih adanya penyesuaian guru dan siswa, guru belum optimal dalam melaksanakan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* berbantu *quizizz*, siswa belum terbiasa bekerjasama dalam kelompok, siswa belum fokus dalam proses pembelajaran, masih ada siswa yang asik dengan aktivitasnya sendiri seperti bercanda, mengobrol bahkan ada yang mengantuk serta siswa kurang termotivasi karena masih terbiasa dengan pembelajaran sebelumnya dimana guru mempunyai peran utama dalam pembelajaran serta kurangnya ketegasan guru dalam menghadapi siswa yang sering membuat gaduh. Dengan adanya evaluasi pada siklus I kemudian memperbaiki pada siklus II ternyata keaktifan belajar siswa meningkat dari keaktifan belajar siklus I dan pada siklus II rata-rata yang meningkat yaitu dari 37,05% menjadi 44,19% pada siklus I, dan siklus II dari 76,33% menjadi 85,71%, ini berarti kebanyakan siswa telah mencapai keberhasilan maka penelitian dianggap berhasil.

Seluruh indikator keaktifan mengalami kenaikan, hal ini menandakan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* berhasil meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping dalam mata pelajaran sosiologi berada di kategori tinggi. Karena pembelajaran yang menyenangkan sehingga menarik perhatian peserta didik. Karena penggunaan model pembelajaran yang interaktif juga memberikan pengalaman baru kepada peserta didik dalam belajar belajar sehingga dapat memacu keaktifan dalam belajar.

Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* dilihat dari pandangan teori belajar bermakna yang dikemukakan oleh Ausubel mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan berorientasi dengan cara penyampaian informasi pada peserta didik. Belajar bisa bermakna dengan cara peserta didik menjelaskan menghubungkan konsep-konsep. Pembelajaran bermakna merupakan belajar yang memfokuskan cara mempresentasikan belajar sehingga peserta didik dapat menghubungkan konsep baru dengan konsep yang sudah ada.

Hal ini terlihat dari tahapan model pembelajaran *teams games tournament*, sebelum permainan dimulai guru menyampaikan materi terlebih dahulu kepada seluruh peserta didik, setelah penyampaian materi, barulah peserta didik mendalami dan membaca Kembali materi yang telah disampaikan, setelah itu barulah permainan dimulai, cara penyampaian materi atau informasi kepada peserta didik dapat meningkatkan keaktifan belajar karena pembelajaran berpusat pada peserta didik sehingga peserta didik terlibat banyak dalam pembelajaran. Pembelajaran bermakna merupakan pembelajaran yang memfokuskan cara presentasi belajar dengan baik dan benar sehingga dapat menghubungkan konsep baru dengan konsep yang telah didapat sebelumnya, tujuan utama dari teori ini bukanlah hasil belajar namun lebih kepada pengalaman yang didapat.

Berdasarkan hasil penelitian dari Damaiyanti (2023) yang berjudul "Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*" penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Sedangkan pada penelitian (Setyawan et al., 2019) yang berjudul "Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS siswa kelas 5 SD melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*" penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan rata-rata keaktifan pra siklus sebesar 16,10% dengan kategori

kurang aktif, siklus I siklus I rata-rata keaktifan meningkat menjadi 17,10 dengan kategori cukup aktif, dan siklus II rata-rata keaktifan meningkat menjadi 29,64 dengan kategori aktif.

Pengaplikasian teori belajar jognitif David ausubel pada penelitian ini adalah penggunaan model teams games tournament berbantuan *Quizizz* dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, yang mana upaya guru dalam mempresentasikan pelajaran yang interaktif dimana mengikutsertakan peserta didik dalam pembelajaran, sehingga peserta didik memiliki pengalaman dalam pembelajaran dengan berbantuan media *quizizz* sebagai tempat latihan dan mengukur kemampuan sampai dimanakah peserta didik memahami materi yang dipelajari dengan cara yang berbeda dari biasanya yaitu dengan menggunakan *quizizz* yang interaktif, diharapkan dengan menggunakan model teams games tournament ini dapat menjadikan belajar lebih bermakna tidak hanya terfokus dalam menghafal saja. Hal ini selaras dengan yang diterapkan pada model pembelajaran oleh peneliti di XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping, peserta didik diminta untuk aktif dalam pembelajaran tidak terfokus untuk menghafal akan tetapi memahami pembelajaran serta mampu belajar dan mencari materi mandiri. Untuk mengubah pola belajar siswa supaya bisa meningkatkan keaktifan belajar siswa, dalam belajar guru harus memilih model yang tepat, menarik dan bervariasi dengan kebutuhan siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan 2 siklus pada kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Lubuk Sikaping, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Cooperative learning tipe teams games tournament* berbantuan *quizizz* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal itu tersebut dibuktikan dengan pencapaian keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi pada saat sebelum diberikan tindakan kemampuan awal siswa kelas XI IPS 2 yaitu dengan rata-rata 24,99%, sehingga hal ini belum termasuk dalam kategori baik. Setelah diberikan tindakan pada siklus I dengan pelaksanaan penggunaan model *cooperative learning tipe teams games tournament* berbantuan *quizizz* dalam proses pembelajaran, keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan walaupun belum signifikan yaitu sebesar 40,61%. Kemudian setelah dilakukan tahap perbaikan pada siklus II sesuai dengan refleksi pada siklus I, keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan dengan mencapai rata-rata 81,02%. Perolehan tersebut sudah memenuhi kriteria keberhasilan dari penelitian ini, maka peneliti tidak perlu lagi melakukan penelitian pada siklus III.

Adapun kendala dalam menggunakan model *cooperative learning tipe teams games tournament* berbantuan *quizizz* yaitu penerapan model pembelajaran memakan waktu lama sehingga peneliti dan guru mata pelajaran sosiologi harus bisa membagi waktu agar penerapan model ini dapat dilakukan secara maksimal. Untuk menerapkan model ini juga membutuhkan proyektor yang mana saat penelitian, peneliti harus meminjam dulu proyektor karena proyektor yang ada didalam kelas mengalami kerusakan. Koneksi internet yang stabil juga dibutuhkan saat menggunakan *quizizz*. Jika koneksi internet tidak stabil, maka *quizizz* akan keluar dari perangkat.

Daftar Pustaka

- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 70–77. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1A.2351>
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astuti, W., & Kristin, F. (2017). Penerapan model pembelajaran teams games tournament untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 155-162.
- Damaiyanti, G. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(2), 293–306. <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.13816>
- Falah, A. N. (2018). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran PKN di Kelas V SD Negeri Sukomulyo Sleman. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hayati, N., Wadi, H., & Suud, S. (2020). Implementasi Pendekatan Saintifik Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Sosiologi Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*, 7(1).
- Maloring, B. D. C., Sandu, A., Soesanto, R. H., & Seleky, J. S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Matematika. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 16(2), 282. <https://doi.org/10.19166/pji.v16i2.2441>
- Muliya, M. (2022). Penerapan Media Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(1), 65-78.

-
- Pane, A., & Dasopang, M. (2017). Belajar dan Pembelajaran Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2).
- Setyawan, R. A.. (2019). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament, *Jural Basicedu*, 3(1), 1-10. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Wastari, D. A. Y., & Sagoro, E. M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 7(8).
- Wicaksono, H. R., Santoso, S., & Hamidi, N. (2013). Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Dengan Media Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jupe-Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1(2).
- Widayati, A. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(1).
- Yuliani, M., Habibi, M. R., Murnihati, S. S., & Majid, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri Sade Barabali Lombok Tengah. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 65-72.
- Zaeni, Z., Aulia, J., Hidayah, H., & Fatichatul, F. (2017). Analisis Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Model Teams Gamestournaments (TGT) Pada Materi Termokimia Kelas XI IPA 5 Di 1 SMA N 15 Semarang. Prosiding Seminar Nasional & Internasional Universitas Muhammadiyah Semarang.