

**TEAMS GAMES TOURNAMENT DENGAN MEDIA KUIS INTERAKTIF
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**

Yuniarti¹, Nur Hidayah HB², Suratman³

yuniartiarpn@gmail.com¹, nurhidayahhbb78@gmail.com², suratman@uinsi.ac.id³

Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris

ABSTRAK

Penelitian telah dilaksanakan dengan judul "Teams Games Tournament dengan Media Kuis Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Metode pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan statistik sederhana, yaitu rumus persentase. Dari hasil pengolahan dan analisis data, diketahui bahwa pada siklus pertama, dari 30 siswa, hanya 12 siswa (40,00%) yang mencapai kriteria ketuntasan, sedangkan 18 siswa (60,00%) memerlukan remedial. Pada siklus kedua, terjadi peningkatan yang signifikan, dengan 28 dari 30 siswa (93,33%) mencapai kriteria ketuntasan, dan hanya 2 siswa (6,67%) yang masih memerlukan remedial. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan kuis interaktif berbasis komputer dalam penelitian ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX.1 di MTsN 2 Balikpapan. Namun, diperlukan penelitian lanjutan dengan variabel-variabel yang lebih kompleks yang belum terungkap dalam penelitian ini, tentunya pada waktu dan tempat yang berbeda.

Kata Kunci: Teams Games Tournament (TGT), Kuis Interaktif Berbasis Komputer, Hasil Belajar.

ABSTRACT

A Research has been conducted with the title "Teams Games Tournament with Interactive Quiz Media in Improving Students' Learning Outcomes". This research was carried out in two cycles. The data management method in this study used simple statistics, namely the percentage formula. From the data processing and analysis, it was found that in the first cycle, out of 30 students, only 12 students (40.00%) achieved the passing criteria, while 18 students (60.00%) required remedial. In the second cycle, there was a significant improvement, with 28 out of 30 students (93.33%) achieving the passing criteria, and only 2 students (6.67%) needing remedial. Thus, it can be concluded that the Teams Games Tournament (TGT) learning model with computer-based interactive quizzes in this study was able to improve the learning outcomes of Class IX.1 students at MTsN 2 Balikpapan. However, further research is needed with more complex variables that were not uncovered in this study, of course, at different times and places.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), Computer-Based Interactive Quizzes, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi investasi sumber daya manusia jangka panjang yang memajukan peradapan manusia di dunia ini. Setiap negara menjadikan pendidikan sasaran yang utama dan dianggarkan untuk pembangunan bangsa dan negara. Indonesia salah satu negara yang telah menempatkan pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama yang dituangkan ke dalam isi Pembukaan UUD 1945 alenia IV yang menegaskan bahwa salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Sesuai dengan amanat undang-undang, harus terjadi pemerataan kesempatan, peningkatan mutu serta relevansi dan efesiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global. Untuk mencapai tuntutan tersebut maka pembaharuan pendidikan harus dilakukan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan.

Diperlukan model pendidikan yang tidak hanya menjadikan peserta didik cerdas secara teori namun yang terpenting dapat mempraktekkan ilmu yang didapatkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan harus dapat menjadi sarana yang dapat membuka pola pikir peserta didik bahwa ilmu yang mereka dapatkan harus memiliki kebermaknaan untuk kehidupan mereka, sehingga ilmu tersebut dapat merubah pengetahuan, keterampilan dan sikap mereka menjadi lebih baik lagi.

Kompetensi yang dimiliki guru merupakan salah satu faktor yang menentukan mutu pendidikan. Diperlukan inovasi dan kreasi pembelajaran yang dikelola secara profesional agar dapat tercapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan guru. Menurut Aris Shoimin (2014:21) menyatakan inovasi merupakan suatu ide penemuan yang baru atau hasil dari pengembangan kreatif dari ide yang sudah ada. Dalam mengajar guru harus melakukan inovasi pembelajaran agar pembelajaran dapat lebih bermakna dan salah satu tujuan kurikulum merdeka yaitu mengembangkan potensi peserta didik dapat tercapai.

Melalui hasil refleksi diri, peneliti menemukan permasalahan-permasalahan pembelajaran diantaranya siswa hanya mendengarkan guru menjelaskan materi pelajaran dan bila ada pertanyaan yang diajukan jarang ada siswa yang mau menjawab pertanyaan tersebut, jarang sekali ada siswa yang bertanya, hanya beberapa orang siswa saja yang aktif saat proses belajar mengajar, siswa tidak mampu menyelesaikan masalah pembelajaran secara berkelompok dan kurangnya disiplin saat proses belajar mengajar berlangsung sehingga peran siswa belum optimal, guru yang dominan pada saat proses belajar mengajar di kelas dengan lebih banyak ceramah dan diselingi dengan pertanyaan-pertanyaan sehingga menyebabkan kurangnya motivasi siswa dalam menerima materi pembelajaran yang diberikan.

Untuk mengatasi masalah tersebut di atas diperlukan usaha dari guru itu sendiri untuk dapat mengkondisikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menumbuhkan kembangkan keaktifan siswa dalam menerima materi pembelajaran sehingga hasil belajar akan meningkat. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan guru adalah dengan memperbaiki dan memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kondisi siswa dan mata pelajaran yang diajarkannya. Model Teams Games Tournament (TGT) dengan inovasi kuis interaktif berbasis komputer merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang peneliti anggap sesuai dengan keadaan siswa, khususnya siswa kelas IX.1 di MTs N 2 Balikpapan.

METODE

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di MTs N 2 Balikpapan, Kecamatan Balikpapan Timur Provinsi Kalimantan Timur. Khususnya akan dilaksanakan pada kelas IX.1 MTs N 2 Balikpapan. Dalam penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subyek penelitian adalah siswa kelas IX.1 MTs N 2 Balikpapan yang terdiri dari 30 orang siswa terdiri dari 15 orang laki-laki dan 15 orang perempuan. alat pengumpul data yaitu tes dan

observasi, data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus pada penelitian tindakan kelas ini, akan dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan persentase sederhana untuk menentukan kriteria motivasi siswa untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran yaitu dengan menganalisis nilai rata-rata ulangan harian setiap berakhirnya siklus penelitian. Kemudian dikategorikan tuntas dan tidak tuntas/remedial.

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, yang berarti peneliti mengumpulkan informasi atau temuan yang menghasilkan data deskriptif. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini direncanakan melalui dua siklus untuk melihat peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK melalui metode pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Games Tournament (TGT) dengan kuis interaktif berbasis komputer. Setiap siklus dalam penelitian ini dilaksanakan dalam empat tahap, yaitu :

1. Perencanaan tindakan
2. Pelaksanaan tindakan
3. Observasi tindakan
4. Refleksi tindakan

Setelah siklus pertama dilaksanakan kemudian hasil refleksi dari siklus pertama tersebut akan dilanjutkan pada tindakan siklus kedua dan seterusnya sampai terjadi perubahan yaitu peningkatan motivasi dan hasil belajar dari siswa yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara keseluruhan pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan kelas ini dari setiap siklus seperti sudah direncanakan yaitu :

- a. Pembelajaran dimulai dengan penjelasan guru tentang metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan kuis interaktif berbasis komputer.
- b. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok kecil yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 5 orang dengan kemampuan akademik yang berbeda (bersifat heterogen)
- c. Guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas (presentasi kelas). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok.
- d. Siswa belajar dalam kelompok dengan mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika satu kelompok melakukan kesalahan.
- e. Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang menggunakan hyperlink power point.
- f. Pertandingan (Tournament) dengan menjawab soal di quizizz secara berkelompok.
- g. Turnamen atau lomba dilakukan setiap akhir pokok bahasan, siswa secara berkelompok menjawab soal kuis interaktif berbasis komputer secara online dengan aplikasi quizizz.
- h. Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang dalam turnamen dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat nilai tertinggi.
- i. Setiap proses pembelajaran berlangsung pada setiap siklus dilakukan observasi guna mencatat aktivitas siswa dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.
- j. Pada akhir proses pembelajaran (dua siklus) siswa diminta untuk mengisi angket yang telah disiapkan dan kemudian akan dianalisis.

Data dan Analisa Data Siklus Pertama

Setelah proses pembelajaran berakhir menyelesaikan satu Kompetensi Dasar (KD) maka untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran perlu dilakukan Ulangan Harian (UH) sebagai salah satu instrumen evaluasi bagi siswa setelah menyelesaikan proses pembelajaran dalam satu kompetensi dasar. Adapun untuk mengetahui tuntas atau tidaknya siswa dengan nilai yang diperolehnya maka perlu ditentukan Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran yang bersangkutan, untuk KKM mata pelajaran SKI ditetapkan 80 (delapan puluh) ke atas.

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti ulangan harian, disajikan pada tabel 1 berikut ini :

Tabel 1 : Hasil Belajar Siswa pada Siklus Pertama

No.	Nilai Rata-Rata	Ketuntasan Belajar		Jumlah
		Tuntas	Remidial	
1.	72,93	12	18	30
2	Persentase	40,00 %	60,00 %	100%

Data pada tabel 1. tersebut di atas dapat dijelaskan bahwa jumlah siswa yang mengikuti ulangan harian pada siklus pertama adalah sebanyak 30 orang. Dari 30 siswa tersebut terdapat 12 siswa atau (40,00%) siswa yang dinyatakan tuntas. Sedangkan sebanyak 18 siswa atau (60,00%) siswa dinyatakan remedial. Apabila dibandingkan dengan hasil refleksi awal maka terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan metode pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. Hasil ulangan pada refleksi awal dari 30 siswa hanya 8 siswa atau (26,67%) siswa yang dinyatakan tuntas, sedangkan 22 siswa atau (73,33%) siswa dinyatakan remedial.

Hasil belajar pada siklus pertama melalui ulangan harian yang dilakukan dapat disimpulkan terjadi peningkatan hasil belajar walaupun belum seperti yang diharapkan, yaitu baru sebesar 40,00% siswa yang dinyatakan tuntas dalam mengikuti proses pembelajaran dan secara klasikal belum dapat dikatakan telah tuntas, karena ketentuan ketuntasan belajar secara klasikal adalah sebesar 85%, sedangkan nilai rata-rata kelas hanya sebesar 72,93. Dengan demikian perlu adanya upaya perbaikan pada proses pembelajaran siklus kedua agar peningkatan hasil belajarnya dapat mencapai angka seperti yang diharapkan.

Data dan Analisa Data Siklus Kedua

Sama halnya dengan proses pembelajaran pada siklus pertama, pada siklus kedua ini setelah proses pembelajaran berakhir menyelesaikan satu Kompetensi Dasar (KD) kedua, maka untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran perlu dilakukan Ulangan Harian (UH) sebagai salah satu instrument evaluasi bagi siswa setelah menyelesaikan proses pembelajaran dalam satu kompetensi dasar. Adapun untuk mengetahui tuntas atau tidaknya siswa dengan nilai yang diperolehnya maka perlu ditentukan Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran yang bersangkutan, untuk KKM mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ditetapkan 80

Tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti ulangan harian pada siklus kedua, disajikan pada tabel yang mengacu pada lampiran berikut ini :

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa pada Siklus Kedua

No.	Nilai Rata-Rata	Ketuntasan Belajar		Jumlah
		Tuntas	Remidial	
1.	89,27	28	3	30
2	Persentase	93,33 %	6,67%	100%

Sama halnya dengan siklus pertama bahwa jumlah siswa yang mengikuti ulangan pada siklus kedua ini berjumlah adalah 30 orang siswa. Data pada tabel 3 tersebut di atas menunjukkan bahwa dari ke 30 siswa yang mengikuti ulangan harian tersebut yang dapat

dinyatakan telah tuntas adalah sebanyak 28 siswa atau 93,33% siswa, sedangkan 3 siswa atau 6,67% siswa lainnya harus melakukan remedial atau belum tuntas.

Hasil belajar peserta didik pada siklus kedua ini terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Hasil belajar pada siklus pertama hanya 12 siswa atau 40,00% siswa yang dapat dinyatakan telah tuntas dalam pembelajaran, sedangkan pada siklus kedua yang dinyatakan telah tuntas adalah sebanyak 28 siswa atau 93,33% siswa, artinya terjadi peningkatan hasil belajar pada siklus kedua sebesar 53,33%, sedangkan nilai rata-rata kelas adalah sebesar 89,27. Persentase ketuntasan belajar sebesar 93,33% dapat disimpulkan bahwa angka tersebut menunjukkan telah tuntas belajar secara klasikal karena ketentuan ketuntasan secara klasikal hanya sebesar 85%, dengan demikian hasil belajar siswa pada siklus kedua ini dapat dikatakan sudah menunjukkan hasil yang cukup memuaskan apabila dilihat dari aspek ketuntasan belajar.

Dengan perhitungan persentase maka dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan kuis interaktif berbasis komputer dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Namun demikian perlu dilakukan upaya lebih lanjut dan terus menerus untuk selalu meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal.

KESIMPULAN

Dari hasil pengolahan dan analisa data pada penelitian tindakan kelas ini, maka dapat diambil suatu kesimpulan Proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan kuis interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX.1 MTs N 2 Balikpapan. Pembelajaran metode kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dengan kuis interaktif direspon sangat baik oleh siswa kelas IX.1 MTsN 2 Balikpapan.

Lebih jauh, optimalisasi penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran memerlukan dukungan kebijakan dari pihak terkait, baik dalam bentuk penyediaan fasilitas yang memadai maupun pembinaan berkelanjutan bagi pendidik. Dengan langkah-langkah strategis yang terarah, model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan kuis interaktif tidak hanya dapat diterapkan secara luas di berbagai institusi pendidikan, tetapi juga mampu menjadi solusi inovatif untuk menghadapi tantangan pendidikan di era revolusi industri 4.0. Pada akhirnya, penerapan teknologi seperti kuis interaktif diharapkan dapat menciptakan generasi yang tidak hanya melek digital, tetapi juga memiliki keterampilan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto dan Mulyo Raharjo. 2012. Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta : Gava Media
- Diat Prasajo, Latip dan Riyanto. 2011. Teknologi Informasi Pendidikan. Yogyakarta: Gava Media
- Fathurrohman, Muhammad. 2020. Model-model Pembelajaran Inovatif. Jogyakarta: Ar Ruzza Media
- Hamid Sakti Wibowo. 2019. Membuat Kuis dengan Power Point. Semarang: Tiram Media.
- Kadir, Abdul dan Terra Ch Triwahyuni. 2013. Pengantar Teknologi Informasi. Yogyakarta: Andi Offset
- Kosasih. 2016. Strategi Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Yrama Widya
- Parnawi, Afi. 2020. Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Deepublish Publisher
- PT Nas Ahmad, Herlina dkk. 2021. Media Quizizz sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran. Yogyakarta: Media Pustaka.
- Rusman dkk. 2012. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa
- Rusman. 2012. Model-model Pembelajaran. Jakarta : Rajawali pers
- Sardiman. 2016. Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers
- Setiani, Ani dan Donni Juni Priansa. 2018. Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran. Bandung : CV Alfabeta

- Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Widi Wisudawati, Asih dan Eko Sulistyowati. 2015. Metodologi Pembelajaran IPA. Jakarta: Bumi Aksara
- Yodi dan akhmad Rezki Purnajaya. 2021. Panduan Penggunaan LMS Moodle 3.10 Untuk Mahasiswa. Bandung :Media Sains Indonesia
- Yuniarti. 2022. Panduan Cerdas Interaktif Pembelajaran. Sukoharjo: CV Sintesia.