

PENINGKATAN MINAT BELAJAR DAN KEAKTIFAN MELALUI PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN *WEB QUIZIZZ*

Aliffia Salsabila Ramadhania

Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik
Universitas Negeri Surabaya
aliffiasalsabila.21036@mhs.unesa.ac.id

Joko

Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik
Universitas Negeri Surabaya
joko@unesa.ac.id

Tri Rijanto

Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik
Universitas Negeri Surabaya
tririjanto@unesa.ac.id

Subuh Isnur Haryudo

Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik
Universitas Negeri Surabaya
subuhisnur@unesa.ac.id

Abstrak

Pendidikan membentuk sumber daya manusia unggul, namun pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan peserta didik masih banyak dijumpai. Pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan teoretis, tetapi juga untuk membekali peserta didik dengan keterampilan praktis sesuai bidang keahlian masing-masing. Salah satu solusi untuk meningkatkan minat dan keaktifan belajar adalah penerapan metode *teams games tournament* berbantuan *web quizizz*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan minat belajar dan keaktifan peserta didik setelah diterapkannya metode pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan *web quizizz* di kelas X TITL SMKN 7 Surabaya. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimen* dengan desain *one group pretest-posttest using a nonequivalent dependent variable design*. Teknik pengumpulan data memakai angket dan lembar pengamatan, analisis data menggunakan uji validitas, reliabilitas, normalitas, uji hipotesis, dan perhitungan *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada uji *n-gain* minat belajar sebesar 0,22 nilai ini ada pada kriteria rendah dan kriteria sedang dengan nilai rata-rata sebesar 0,66 untuk keaktifan. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan *paired sample t test* memperoleh nilai sig. 0,000, maka disimpulkan H1 diterima. Hal ini menunjukkan penerapan metode *Teams Games Tournament* berbantuan *web quizizz* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan penerapan Metode pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan *web quizizz* dapat diterapkan dalam meningkatkan keaktifan.

Kata Kunci: metode pembelajaran *teams games tournament*, *web quizizz*, minat belajar, keaktifan.

Abstract

Education shapes superior human resources, but conventional learning that does not involve students is still commonly found. Education at Vocational High Schools (SMK) not only aims to provide theoretical knowledge, but also to equip students with practical skills according to their respective fields of expertise. One solution to increase interest and learning activeness is the application of the teams games tournament method assisted by web quizizz. This study aims to analyze the increase in students' interest in learning and activeness after the application of the cooperative learning method type teams games tournament assisted by web quizizz in class X TITL SMKN 7 Surabaya. The research method used is a quasi-experiment with a one group pretest-posttest design using a nonequivalent dependent variable design. Data collection techniques using questionnaires and observation sheets, data analysis using validity, reliability, normality, hypothesis testing, and N-Gain calculations. The results showed an increase in the n-gain test of learning interest of 0.22 this value is in the low criteria and moderate criteria with an average value of 0.66 for activeness. Based on hypothesis testing using paired sample t test obtained sig value. 0.000, it is concluded that H1 is accepted. This shows that the application of the Teams Games Tournament method assisted by web quizizz can increase students' interest in learning and the application of the cooperative learning method of teams games tournament type assisted by web quizizz can be applied in increasing activeness.

Keywords: *teams games tournament learning method, web quizizz, learning interest, student participation.*

PENDAHULUAN

Salah satu elemen yang sangat penting bagi perkembangan suatu negara adalah pendidikan, guru, peserta didik, dan struktur terkait semuanya

memiliki dampak pada jalannya proses pendidikan. Guru menjalankan tanggung jawab termasuk membuat materi pembelajaran dan menggunakannya selama proses belajar mengajar,

harus bertindak secara profesional. Meskipun ada banyak jenis media pembelajaran yang berbeda, salah satu yang saat ini mulai diminati adalah media pembelajaran berbasis *game*.

Game adalah metode yang sangat baik untuk menghilangkan stres dari tanggung jawab sehari-hari. Namun, keberadaan permainan justru membuat para peserta didik terjebak dalam kecanduan dan malas untuk belajar (Aditra Nugroho & Uminingsih, 2019). Sudah menjadi hal yang umum di masyarakat bahwa *game* memiliki daya tarik adiktif yang menyebabkan penggunaannya menjadi kecanduan. Berdasarkan fenomena tersebut, muncullah ide-ide baru dan kreatif dalam dunia pendidikan, seperti menggunakan permainan sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, permainan semacam ini disebut dengan *game* edukasi atau permainan pendidikan.

Solusi untuk memudahkan para guru dalam membantu pembelajaran di kelas, ada berbagai alat dan aplikasi yang dapat mempermudah proses pembelajaran di era digital. Salah satu contohnya adalah *web quizizz*, sebuah aplikasi *online* yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kuis interaktif. Menggabungkan peserta didik dalam pendidikan tentunya membutuhkan kreativitas dan inovasi dari pengajar saat menyampaikan pelajaran. Pendidikan dapat ditingkatkan melalui penggunaan metode atau aplikasi yang berpusat pada peserta didik, sehingga membuat pendidikan menjadi relevan dan menyenangkan. Dalam mencapai tujuan meningkatkan minat untuk belajar, peneliti telah menerapkan metode pembelajaran dengan tim berbantuan kuis web sebagai sebuah tantangan. Metode *teams games tournament* ini menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok yang beranggotakan lima sampai enam orang berdasarkan kemampuan, jenis kelamin, suku dan ras yang berbeda-beda.

Peserta didik bekerja dalam kelompoknya masing-masing setelah guru mempresentasikan materi. Sejalan dengan Metode pembelajaran kooperatif *teams games tournament* yaitu kegiatan pembelajaran berbasis permainan memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih santai. Pada saat yang sama, kegiatan ini mendorong tanggung jawab, kerja sama, kompetisi yang sehat, dan keterlibatan yang lebih aktif pada pelaksanaan pembelajaran (Juaini, 2020).

Elemen alat tangan dan kerja kelistrikan di kelas 10 TITL 3, Metode pembelajaran langsung masih mendominasi, terutama dalam hal pengajaran teori. Guru biasanya lebih banyak memberikan materi secara langsung kepada peserta didik. Kegiatan pembelajaran sering kali berfokus pada presentasi materi secara lisan dan tugas-tugas tertulis tanpa

melibatkan peserta didik dalam kegiatan aktif. Pengajar memberikan latihan soal yang masih ada di buku catatan. Peserta didik tidak diberi kesempatan untuk berkolaborasi dan berinteraksi dengan teman sekelasnya karena metode pembelajaran ini. Akibatnya, minat belajar peserta didik menjadi berkurang dan menjadi kurang aktif selama pelajaran berlangsung.

Studi ini memiliki sesuatu yang baru (*novelty*) yang menunjukkan perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu belum secara spesifik mengukur aspek afektif terutama minat belajar dan keaktifan peserta didik dan media *web quizizz* sebelumnya digunakan sebagai media evaluasi saja. Diterapkan pada jurusan vokasi program keahlian teknik instalasi tenaga listrik dan menggunakan pendekatan penelitian yaitu *quasi eksperimen* dengan desain *one group pretest-posttest using a nonequivalent dependent variable design*. Sehingga guru dapat menggunakan variasi metode pembelajaran dan perangkat pembelajaran ini di kelas.

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis peningkatan minat belajar dan keaktifan melalui penerapan metode pembelajaran tipe *teams games tournament* berbantuan *web quizizz* khususnya peserta didik kelas X TITL SMKN 7 Surabaya. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Peningkatan Minat Belajar dan Keaktifan Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan *Web Quizizz*.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *quasi eksperimen* dengan desain *one group pretest-posttest using a nonequivalent dependent variable design*. Populasi penelitian adalah siswa kelas X TITL di SMKN 7 Surabaya, dan sampelnya adalah 36 peserta didik kelas X TITL 3. Desain penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
$O_{1A}O_{1B}$	X	$O_{2A}O_{2B}$

(Sumber: Hastjarjo, 2019)

Keterangan:

$O_{1A}O_{1B}$: Hasil *pretest* minat belajar dan keaktifan

$O_{2A}O_{2B}$: Hasil *posttest* minat belajar dan keaktifan

X : Perlakuan Metode dengan pembelajaran TGT berbantuan *web quizizz*.

Instrumen penelitian ini menggunakan angket dan lembar pengamatan. Variabel dependen adalah minat belajar dan keaktifan, sedangkan variabel independen adalah metode pembelajaran kooperatif

tipe TGT, yang dibantu oleh *web quizizz*. Angket dibuat berdasarkan indikator minat belajar, dan data minat belajar selanjutnya dianalisis dengan rumus berikut (1).

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (1)$$

(Sumber: Fernandez dkk., 2021)

Keterangan:

P= Persentase penilaian (%)

n= Jumlah skor yang diperoleh

N= Jumlah skor maksimum

Lembar pengamatan disusun berdasarkan indikator keaktifan untuk mengukur keaktifan peserta didik yang kemudian dilakukan analisis dengan rumus sebagai berikut (2).

$$\text{Presentase keberhasilan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \quad (2)$$

(Sumber: Vellayati, 2017).

Uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas Shapiro-Wilk, digunakan untuk menganalisis data. Data dianggap normal jika nilai sig. lebih besar dari 0,05. Uji *Paired Sample T-Test* digunakan untuk menguji hipotesis pengambilan keputusan. Jika nilai signifikan kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak atau H_1 diterima, yang berarti ada perbedaan kinerja signifikan; sebaliknya, jika nilai signifikan lebih dari 0,05, maka H_1 ditolak. Nilai *Gain* didapatkan berdasarkan perolehan nilai *pretest* dan *posttest* pada hasil angket dan lembar pengamatan. Nilai *g* atau *Gain* akan didapatkan berdasarkan rumus (3).

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}} \quad (3)$$

(Sumber: Mirani Oktavia & Aliffia Teja Prasasty, 2019)

Uji *N-Gain* guna mengetahui adanya peningkatan minat belajar dan keaktifan peserta didik. Interpretasi hasil *N-Gain* disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Interpretasi N-Gain

Nilai Gain Ternormalitas	Interpretasi
$0.00 < g < 0.30$	Rendah
$0.30 \leq g \leq 0.70$	Sedang
$0.70 \leq g \leq 1.00$	Tinggi

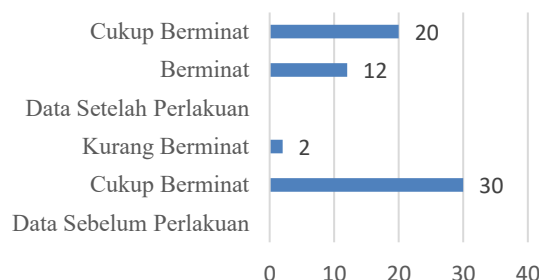
(Sumber: Mirani Oktavia & Aliffia Teja Prasasty, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Analisis Minat Belajar

Setelah metode *team game tournament* diterapkan, dapat dilihat jumlah peserta didik

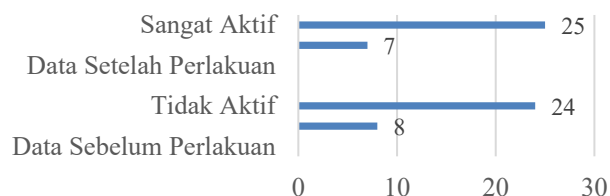
lebih tertarik untuk belajar daripada sebelumnya. Dari 30 cukup berminat, menjadi 12 yang berminat untuk belajar tentang dasar kelistrikan. Hasil analisis minat belajar dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Analisis Minat Belajar

2. Hasil Analisis Keaktifan

Setelah penerapan dapat diartikan bahwa metode pembelajaran *teams games tournament* meningkatkan keaktifan. Persentase peserta didik yang tidak aktif meningkat dari 24 menjadi 25 yang sangat aktif. Hasil analisis keaktifan disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil Analisis Keaktifan

3. Analisis Uji Prasyarat

Pengujian normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* melalui SPSS versi 27. Data distribusi normal jika signifikansi lebih tinggi dari 0,05. Nilai signifikan dari pengujian normalitas angket, didapatkan dari angket sebelum penerapan sebesar 0,292 sedangkan pada angket setelah penerapan sebesar 0,370. Jadi dapat diartikan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Data tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Output Uji Normalitas Minat Belajar

	Test of Normality		
	Statistic	df	Sig.
Minat Belajar_Sebelum	0,961	32	0,292
Minat Belajar_Sesudah	0,965	32	0,370

Nilai signifikansi pengujian normalitas lembar pengamatan, didapatkan dari pengamatan

sebelum penerapan sebesar 0,137 sedangkan pengamatan setelah penerapan sebesar 0,082 yang artinya data tersebut menunjukkan hasil $>0,05$ jadi dapat diartikan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Hasil output uji normalitas dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Output Uji Normalitas Keaktifan

	<i>Test of Normality</i>		
	Statistic	df	Sig.
Keaktifan_ Sebelum	0,949	32	0,137
Keaktifan_ Sesudah	0,941	32	0,082

4. Uji Hipotesis

Hipotesis diuji dengan uji *t paired sample t-test* untuk mengetahui jawaban dari hipotesis penelitian. Nilai Uji-T dengan *paired sample t-test* memperoleh nilai 0,000. Hasil tersebut disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Output Uji Paired Sample T Test

	<i>Paired Sample T-Test</i>			
	Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Angket_ Sebelum – Angket_ Sesudah	-11,062	-8,850	31	0,000
Observasi Sebelum – Observasi Sesudah	-5,875	-15,033	31	0,000

Hasil uji T-Test tersebut menunjukkan hasil $<0,05$, maka disimpulkan H_1 diterima yang berarti penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan *web quizizz* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan *web quizizz* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik.

5. Uji N-Gain

Pengujian N-gain minat belajar mendapatkan sebesar 0.22 berarti bahwa pada kriteria rendah. Selanjutnya hasil uji N-gain keaktifan sebesar 0.66 berarti bahwa ada pada kriteria sedang.

PENUTUP

Simpulan

Peningkatan minat belajar setelah menerapkan metode pembelajaran *teams games tournament* berbantuan *web quizizz* di kelas X TITL 3 SMKN 7 Surabaya masih berada pada tahap cukup berminat. Hasil peningkatan dibuktikan pada hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* memperoleh nilai sig. 0,000 maka dapat disimpulkan dapat diterapkan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Peningkatan tersebut juga dibuktikan melalui hasil uji N-Gain yang menjelaskan minat belajar menunjukkan rata-rata hasil n-gain sebesar 0,22 yang berarti bahwa skor

rata-rata N-gain ada pada kriteria rendah.

Peningkatan keaktifan peserta didik setelah menerapkan metode pembelajaran *teams games tournament* berbantuan *web quizizz* di kelas X TITL 3 SMKN 7 Surabaya sangat berhasil dalam meningkatkan tingkat keaktifan peserta didik menjadi aktif. Hasil peningkatan dibuktikan pada hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* memperoleh nilai sig. 0,000, maka dapat disimpulkan dapat diterapkan dalam meningkatkan keaktifan peserta didik. Hasil peningkatan dibuktikan juga dengan uji N-gain keaktifan sebesar 0,66 yang berarti bahwa skor rata-rata N-gain ada pada kriteria sedang.

Saran

Penelitian ini menjadi pengalaman berharga bagi peneliti dalam memahami dan menerapkan metode pembelajaran *teams games tournament* berbantuan *web quizizz* di kelas. Dalam proses ini, sekolah diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran berbasis teknologi melalui menyediakan prasarana pendukung, seperti jaringan internet stabil dan perangkat TIK yang memadai. Hal ini penting agar pelaksanaan Metode pembelajaran berbasis digital dapat berjalan optimal. Selanjutnya keaktifan peserta didik bisa ditingkatkan dengan strategi yang tepat, namun membangkitkan minat belajar membutuhkan pendekatan yang lebih mendalam. Peneliti lanjutan dapat mengombinasikan metode *Teams Games Tournament* dengan strategi pembelajaran lain yang lebih menekankan pada aspek afektif dan motivasional peserta didik. selain itu, hasil uji N-Gain yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar masih dapat dioptimalkan. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya dapat meneliti lebih lanjut efektivitas Metode ini dalam jangka waktu yang lebih panjang atau pada mata pelajaran juga jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditra Nugroho, D., & Uminingsih, H. (2019). Membangun Game Edukasi “*Mathematic Maze*” Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak. *Jurnal Statistika Industri Dan Komputasi* 2(1), 66-67. <https://doi.org/https://doi.org/10.34151/statistik.a.v2i01.1101>
- Fernandez, V., Fadillah Tunnisa, L., Aulia, R., & Hidayati, N. (2021). Minat Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Biologi Dengan Menggunakan Media Powerpoint Students’ Interest in Learning Biology Using Powerpoint Media. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 5(1), 17–22.

- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.3869>
- Juaini, M. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk Mandalika. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 2, 43–55. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jm.v2i1.1893>
- Mirani Oktavia, Aliffia Teja Prasasty, I. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Jurnal Simposium Nasional Ilmiah*, 596–601. <https://doi.org/https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Vellayati, S. (2017). Analisis Aktivitas Belajar Siswa Dan Aktivitas Pembelajaran Guru Pada Mata Pelajaran Kimia (Studi Kasus di SMA Negeri 8 Banda Aceh Tahun 2016/2017). *Seminar Nasional Mipa III*, 119–126. Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala.

