

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
BERBANTUAN *QUIZIZZ* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
DI SMK NEGERI 1 JABON**

Abril Maryama Sabila

S-1 Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: abril.22057@mhs.unesa.ac.id

Yunus

Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: yunus@unesa.ac.id

Abstrak

Berdasarkan observasi kondisi awal kelas di SMKN 1 Jabon, hasil belajar siswa kelas X TKR pada mata pelajaran DPKTKR masih cenderung rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Quizizz* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TKR di SMKN 1 Jabon. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Jabon dengan subjek penelitian adalah siswa kelas X TKR 2 di SMKN 1 Jabon. Teknik pengumpulan data berupa tes, angket, dan dokumentasi. Data analisis mencakup nilai rata-rata dari lembar validasi, angket siswa, dan dari hasil tes evaluasi siswa yang berupa *Pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar peserta didik meningkat dari 24% pada kondisi awal menjadi 83% pada siklus I dan 93% pada siklus II. Respon peserta didik juga mengalami peningkatan dari 79,09% sebelum tindakan menjadi 89,49% pada siklus I dan 93,5% pada siklus II. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar sesuai kriteria keberhasilan tindakan dan respon peserta didik.

Kata kunci : Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*, *Quizizz*, Hasil Belajar, Respon Siswa

Abstract

Based on observation of the initial conditions of the class at SMKN 1 Jabon, the learning outcomes of class X TKR students in the DPKTKR subject still tend to be low. This study aims to implement the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Quizizz media which can improve the learning outcomes of class X TKR students at SMKN 1 Jabon. The type of research used is Classroom Action Research (CAR) which is implemented in two cycles. This research was conducted at SMKN 1 Jabon with the research subjects being class X TKR 2 students at SMKN 1 Jabon. Data collection techniques were in the form of tests, questionnaires, and documentation. Data analysis included the average value from the validation sheet, student questionnaires, and from the results of student evaluation tests in the form of Pre-tests and post-tests. The results showed that the percentage of student learning completion increased from 24% in the initial conditions to 83% in cycle I and 93% in cycle II. Student responses also increased from 79.09% before the action to 89.49% in cycle I and 93.5% in cycle II. Based on these results, it can be concluded that the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Quizizz can improve learning outcomes according to the criteria for successful student actions and responses.

Keyword : *Teams Games Tournament Learning Model, Quizizz, Learning Outcomes, Student Responses*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pendidikan dan teknologi (IPTEK) mengalami perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan terutama dalam dunia pendidikan di era revolusi industri 4.0. Sistem pendidikan dalam proses pembelajaran harus terus beradaptasi untuk mengintegrasikan IPTEK dan membekali peserta didik, sehingga mereka bisa mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dari hasil belajarnya (Putra, 2021). Oleh karena itu,

sistem pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan menghadirkan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Pendidikan kejuruan atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk Pendidikan menengah yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan agar peserta didik siap bersaing didunia kerja didalam bidang tertentu (Abdillah, 2020). Proses

pembelajaran di SMK tidak hanya berorientasi pada penguasaan teori, tetapi juga pada pemahaman konsep serta keterampilan yang relevan dengan kebutuhan dunia industri. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran di SMK masih sering didominasi oleh metode konvensional yang kurang melibatkan keaktifan peserta didik, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar.

Hasil observasi awal nilai Sumatif Tengah Semester di SMK Negeri 1 Jabon menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas X jurusan Teknik Kendaraan Ringan (TKR) pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan (DPKTKR) masih tergolong rendah. Persentase ketuntasan belajar siswa kelas X TKR 1 sebesar 3,03% dan kelas X TKR 2 sebesar 11,43%. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Berdasarkan hasil dari wawancara oleh siswa kelas X TKR 1, kondisi ini dipengaruhi oleh kurangnya variasi model dan media pembelajaran, yang menyebabkan siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan adanya pembelajaran yang inovatif dan menarik. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menekankan kerja sama kelompok, kompetisi, serta keterlibatan aktif peserta didik melalui kegiatan permainan akademik yang dapat mengacu semangat siswa dalam belajar (Harjuna, Masita, 2025). Model ini diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar, interaksi antar siswa, serta pemahaman konsep secara lebih menyenangkan. Pelaksanaan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) disesuaikan dengan karakteristik generasi digital sehingga diperlukan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, salah satunya adalah *Quizizz*.

Quizizz merupakan media pembelajaran berbasis permainan digital yang memungkinkan peserta didik mengerjakan soal secara interaktif dan kompetitif (Sonali Arta Uly, 2022). Penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, meningkatkan konsentrasi, serta mendorong partisipasi aktif siswa. Integrasi *Quizizz* dalam model pembelajaran TGT diharapkan mampu

memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik. Namun, penerapan model tersebut pada mata pelajaran Dasar-dasar Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan (DPKTKR) di SMK, masih jarang ditemukan dalam pembelajaran kejuruan khususnya pada jurusan Teknik Kendaraan Ringan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil belajar serta respon peserta didik kelas X TKR terhadap penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* pada mata pelajaran DPKTKR di SMK Negeri 1 Jabon. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kemajuan strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan karakteristik siswa kejuruan saat ini serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

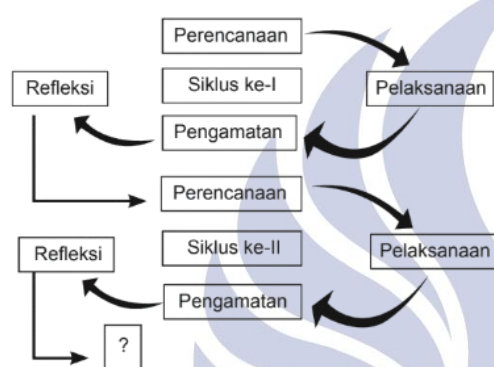
Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart, dimana pendidik terlibat langsung dalam meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam proses belajar-mengajar kemudian dilakukan perancangan dan pelaksanaan suatu tindakan secara sistematis melalui siklus atau tahapan yang meliputi tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan terakhir tahap refleksi (Prio Utomo, Nova Asvio, 2024).

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X Program Keahlian TKR tahun pelajaran 2025/2026. Peneliti melakukan penelitian pada motivasi dan hasil belajar siswa pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

Tournament (TGT) berbantuan *Quizizz* pada mata pelajaran DPKTKR.

Prosedur penelitian ini dilakukan melalui tindakan yang disusun dalam bentuk siklus penelitian yang jumlahnya menyesuaikan dengan tingkat pencapaian tujuan penelitian (Suharsimi Arikunto, Supardi, 2015). Target keberhasilan tindakan dalam penelitian ini dinyatakan tercapai apabila hasil belajar peserta didik memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekurang-kurangnya 75 dengan capaian minimal 85% dari total peserta didik.

Desain rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) disajikan pada gambar berikut.



Gambar 1 Desain Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Teknik pengumpulan data dilakukan peneliti untuk memperoleh data lapangan, guna menguji hipotesis dan menjawab rumusan masalah yang dirumuskan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi: (1) Tes, yang bertujuan untuk menilai efektivitas proses pembelajaran dengan menggunakan *Pre-test* dan *post-test* berupa soal uraian (subjektif). (2) Angket atau kuisioner, pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah instrumen non tes atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab sesuai dengan kondisi atau pendapat mereka (Prawiyogi, 2021). (3) Dokumentasi, yang bertujuan untuk menyajikan gambaran mengenai proses pelaksanaan pembelajaran yang telah berlangsung serta sebagai pendukung untuk memperkuat data yang telah dikumpulkan (Hardiansyah, 2021).

Instrumen data berperan sebagai alat bantu peneliti dalam memperoleh data kuantitatif yang berkaitan dengan variabel-variabel dalam penelitiannya (Wajdi, 2024). Pada penelitian ini, instrumen data yang digunakan dengan menggunakan lembar validasi, angket respon peserta

didik, lembar soal tes, dan dokumentasi. Angket atau kuisioner yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuisioner tertutup dimana kuisioner sudah tertera jawaban sehingga responden tinggal memilih jawaban yang sesuai tanpa menuliskan jawaban secara bebas. Berikut kisi-kisi angket peserta didik, diantaranya:

Tabel 1 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek	Nomor Soal	Jumlah Butir Soal
1	Sikap	1, 2, 3, 4	4
2	Tindakan	5, 6, 7, 8	4
3	Tanggapan	9, 10, 11, 12, 13,14	6
4	Minat	15, 16, 17, 18	4
Total			18

Pada penelitian ini, lembar butir soal merupakan pertanyaan atau item yang disusun dalam sebuah tes atau ujian, yang berfungsi untuk mengukur sejauh mana kompetensi peserta didik telah tercapai (Jannah, 2019). Butir soal yang digunakan berupa *Pre-test* dan *post-test* yang merupakan soal uraian, masing-masing terdapat 7 soal. Kedua lembar soal tersebut mempunyai bobot soal yang berbeda, dimana soal tersebut diisi oleh seluruh siswa yang menjadi subjek dalam penelitian.

Kisi-kisi butir soal dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar

No	Indikator Soal	C	Nomor Soal	Skor
1	Menjelaskan pengertian dan fungsi dari jangka sorong dan mikrometer sekrup.	C1	1	10
2	Menyebutkan bagian-bagian utama dari jangka sorong dan mikrometer sekrup.	C1	2	10
3	Menjelaskan perbedaan jenis-jenis jangka sorong dan mikrometer sekrup.	C2	3	15
4	Menghitung hasil pengukuran dari gambar skala jangka sorong dan	C3	4,5	15

	mikrometer sekrup.			
5	Menganalisis kesalahan umum yang sering terjadi saat menggunakan alat ukur jangka sorong dan mikrometer sekrup.	C4	6	15
6	Menyimpulkan kelayakan alat ukur jangka sorong dan mikrometer sekrup berdasarkan hasil pemeriksaan serta cara perawatannya	C5	7	20

Teknik analisis data digunakan untuk mengolah data yang telah dikumpulkan. Analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis hasil belajar melalui persentase ketuntasan belajar sebesar $\geq 85\%$ telah memenuhi syarat Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75.

HASIL

Data hasil penelitian merupakan data yang diperoleh setelah dilaksanakannya penelitian tindakan kelas pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media *Quizizz*. Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas X TKR di SMK Negeri 1 Jabon dalam mata pelajaran DPKTKR khususnya materi alat ukur. Data hasil penelitian diperoleh melalui beberapa teknik, yaitu tes hasil belajar dan kuisioner atau angket. Data tersebut dianalisis untuk mengetahui perubahan atau peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran TGT berbantuan *Quizizz*. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada penerapan model pembelajaran ini melalui 2 siklus.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I bertujuan untuk mengetahui proses dan hasil penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X TKR SMK Negeri 1 Jabon. Penelitian siklus I

dilaksanakan pada hari jum'at tanggal 14 November 2025 dengan alokasi waktu 6 JP. Hasil belajar menunjukkan sejauh mana peserta didik, guru, proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berikut merupakan hasil tes belajar siswa pada siklus I.

Tabel 3 Hasil *Pre-test* dan Post-Test Peserta Didik Siklus I

No.	Nama Siswa	Pre-Test	Post-Test	Ketuntasan <i>Pre-test</i>	Ketuntasan Post-Test
1	AFDH	78	100	T	T
2	AHS	75	100	T	T
3	ARP	80	85	T	T
4	ACM	65	100	TT	T
5	ASA	78	85	T	T
6	ARF	55	78	TT	T
7	AHF	58	70	TT	TT
8	AAP	49	81	TT	T
9	DASP	59	63	TT	TT
10	IRD				
11	IAC	80	100	T	T
12	KDS	80	85	T	T
13	LSA	70	82	TT	T
14	MIHY	80	90	T	T
15	MZNF	37	68	TT	TT
16	MGP	49	90	TT	T
17	MSU	58	86	TT	T
18	MSK	30	56	TT	TT
19	MAA	33	59	TT	TT
20	MRAF	74	78	TT	T
21	MAFH	48	80	TT	T
22	MRA	71	88	TT	T
23	MSI	39	80	TT	T
24	NHSB	55	88	TT	T
25	PBW	57	75	TT	T
26	RZRE	68	80	TT	T
27	RAA	65	90	TT	T
28	RHP	66	83	TT	T
29	SRF	64	75	TT	T
30	WW	45	77	TT	T
T : Tuntas		TT : Tidak Tuntas			

Dari tabel di atas, berikut merupakan hasil rata-rata penilaian hasil belajar peserta didik (*Pre-test* dan *post-test*) pada siklus I.

Tabel 4 Analisis Data Hasil Tes Siklus I

No	Mata Pelajaran DPKTKR	Pre- test	Post- Test
1	Nilai Rata-Rata	60,9	81,79
2	KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)	75	75
3	Siswa Yang Mencapai KKM	7	24
4	Siswa Yang Belum Mencapai KKM	22	5
5	Persentase Ketuntasan Belajar Siswa	24%	83%
6	Keterangan	Belum Tuntas	Belum Tuntas

Berdasarkan tabel yang terlampir, terlihat bahwa pada siklus I hasil belajar siswa kelas X TKR 2 di SMK Negeri 1 Jabon pada mata pelajaran DPKTKR menunjukkan sebanyak 29 siswa terdapat 5 siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan. Pada siklus I persentase ketuntasan belajar siswa sebanyak 83%. Hal ini dapat diketahui bahwa pada Tindakan siklus I masih tergolong dalam kriteria “cukup” atau bisa dikatakan “belum tuntas”, sehingga diperlukan tindak lanjut untuk siklus berikutnya.

Angket respon peserta didik diberikan setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* pada mata pelajaran DPKTKR. Berikut hasil angket respon peserta didik.

Tabel 5 Hasil Analisis Data Angket Respon Peserta Didik Siklus I

Aspek	Persentase Rata-Rata (%)
Sikap	89,22
Tindakan	82,11
Tanggapan	91,81
Minat	94,83
Rata-Rata Total	89,49

Persentase rata-rata total pada angket respon peserta didik siklus I sebanyak 89,49% kategori “sangat baik”. Pada hasil angket sebagian besar peserta didik memberikan respon positif dalam penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* pada mata pelajaran DPKTKR.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I belum sepenuhnya mencapai tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, peneliti perlu melakukan perbaikan dan penyempurnaan pada siklus II. Perbaikan yang direncanakan meliputi pengelolaan waktu yang lebih

terstruktur, optimalisasi penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media utama dalam turnamen untuk meningkatkan efisiensi waktu, penyampaian aturan secara lebih jelas dan sistematis, serta pendampingan yang lebih intensif kepada peserta didik agar lebih aktif dan percaya diri dalam proses pembelajaran. Dengan adanya perbaikan tersebut, diharapkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dapat berjalan lebih efektif dan mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus II bertujuan untuk memperbaiki dari pelaksanaan penelitian sebelumnya pada siklus I. Pelaksanaan pada siklus II tidak jauh beda dengan siklus I, hanya saja siklus II perbaikan dari siklus I. Penelitian siklus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 25 November 2025 dengan alokasi waktu 6 JP. Berikut merupakan hasil belajar peserta didik pada siklus II.

Tabel 6 Hasil Post-Test Peserta Didik Siklus II

No.	Nama Siswa	Post-Test	Ketuntasan Post-Test
1	AFDH	100	Tuntas
2	AHS	98	Tuntas
3	ARP	100	Tuntas
4	ACM	83	Tuntas
5	ASA		
6	ARF	88	Tuntas
7	AHF	100	Tuntas
8	AAP	85	Tuntas
9	DASP		
10	IRD	93	Tuntas
11	IAC	98	Tuntas
12	KDS	100	Tuntas
13	LSA	85	Tuntas
14	MIHY	100	Tuntas
15	MZNF	70	Tidak Tuntas
16	MGP	88	Tuntas
17	MSU	91	Tuntas
18	MSK	75	Tuntas
19	MAA	76	Tuntas
20	MRAF	88	Tuntas
21	MAFH	100	Tuntas
22	MRA	95	Tuntas
23	MSI	98	Tuntas
24	NHSB		

25	PBW	93	Tuntas
26	RZRE	75	Tuntas
27	RAA	81	Tuntas
28	RHP	73	Tidak Tuntas
29	SRF	76	Tuntas
30	WW	100	Tuntas

Dari tabel di atas, berikut merupakan hasil rata-rata penilaian hasil belajar peserta didik (*post-test*) pada siklus II.

Tabel 7 Analisis Data Hasil Tes Siklus II

No	Mata Pelajaran DPKTKR	Post-Test
1	Nilai Rata-Rata	89,22
2	KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)	75
3	Siswa Yang Mencapai KKM	2
4	Siswa Yang Belum Mencapai KKM	25
5	Persentase Ketuntasan Belajar Siswa	93%
6	Keterangan	Tuntas

Berdasarkan tabel yang terlampir, terlihat bahwa pada siklus II hasil belajar siswa kelas X TKR 2 di SMK Negeri 1 Jabon pada mata pelajaran DPKTKR menunjukkan sebanyak 27 siswa terdapat 2 siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan, Pada siklus II persentase ketuntasan belajar siswa sebanyak 93%. Hal ini dapat diketahui bahwa pada Tindakan siklus II masih tergolong dalam kriteria “berhasil” atau bisa dikatakan “tuntas”.

Pada siklus II, angket respon peserta didik diberikan setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* pada mata pelajaran DPKTKR.

Tabel 8 Hasil Analisis Data Angket Respon Peserta Didik Siklus II

Aspek	Persentase Rata-Rata	Kategori
Sikap	91,9	Sangat Baik
Tindakan	89,12	Sangat Baik
Tanggapan	96,45	Sangat Baik
Minat	96,53	Sangat Baik
Rata-Rata Total	93,5	Sangat Baik

Persentase rata-rata total pada angket respon peserta didik siklus II sebanyak 93,5% dalam kategori “sangat baik”. Perbandingan dengan siklus

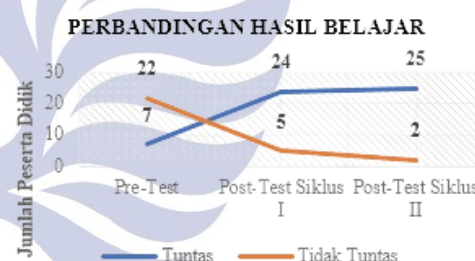
I, siklus II menunjukkan adanya peningkatan respon peserta didik terhadap proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* pada mata pelajaran DPKTKR kelas X TKR 2 di SMK Negeri 1 Jabon. Data yang dianalisis meliputi data hasil belajar peserta didik dan data hasil angket respon peserta didik yang melalui siklus I dan siklus II.

1. Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar sebagai indikator utama untuk mengetahui keberhasilan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz*. Hasil belajar peserta didik dapat diperoleh dari perbandingan persentase ketuntasan belajar peserta didik pada hasil *Pre-test* dan *post-test* setiap tahap pembelajaran. Hasil ketuntasan belajar peserta didik dapat disajikan pada grafik berikut.



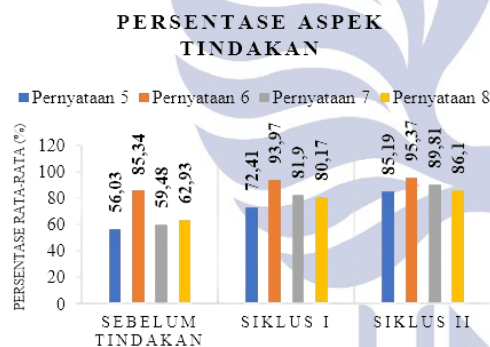
Gambar 2 Grafik Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan grafik diatas, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sesuai dengan kriteria ketuntasan klasikal. Pada kondisi awal, ketuntasan belajar masih rendah, yaitu 24%, yang menunjukkan sebagian besar peserta didik belum memahami materi secara optimal. Setelah penerapan TGT berbantuan *Quizizz* pada siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 83%, menandakan adanya peningkatan pemahaman dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Selanjutnya, pada siklus II ketuntasan belajar kembali meningkat menjadi 93%, sehingga ketuntasan belajar klasikal dapat tercapai. Peningkatan ini

terjadi karena peserta didik semakin terbiasa dengan model pembelajaran yang diterapkan, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan optimal.

2. Respon Peserta Didik

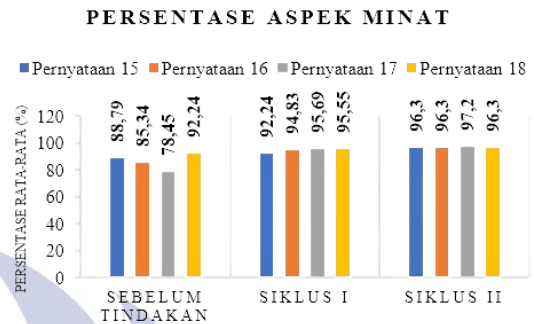
Respon peserta didik merupakan tanggapan yang diberikan oleh peserta didik terhadap berlangsungnya proses pembelajaran. Respon bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menerima, memahami, dan merasa termotivasi terhadap model pembelajaran yang diterapkan. Ditinjau dari keempat aspek respon peserta didik, yaitu sikap, tindakan, tanggapan, dan minat, seluruh aspek menunjukkan peningkatan yang konsisten dari sebelum tindakan hingga siklus II. Aspek tindakan merupakan aspek dengan persentase terendah dibandingkan aspek lainnya, terutama pada kondisi sebelum tindakan dan pada siklus I. Sebaliknya, aspek minat merupakan aspek dengan persentase tertinggi baik pada siklus I maupun siklus II. Berikut merupakan persentase dari aspek tindakan dan minat.



Gambar 3 Diagram Persentase Respon Peserta Didik Aspek Tindakan

Berdasarkan diagram tersebut, menunjukkan bahwa rendahnya aspek tindakan terlihat pada kepercayaan diri peserta didik dalam menjawab pertanyaan, keaktifan menyampaikan pendapat, serta keberanian tampil saat presentasi. Kondisi ini dipengaruhi oleh pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru, minimnya pengalaman diskusi, dan rasa takut melakukan kesalahan. Setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz*, aspek tindakan mengalami peningkatan secara bertahap pada setiap siklus. Pada siklus II, kepercayaan diri, keaktifan diskusi,

dan keberanian presentasi peserta didik menunjukkan peningkatan. Dengan demikian, aspek tindakan masih memerlukan proses pembiasaan yang lebih berkelanjutan karena berkaitan dengan kesiapan mental dan perubahan perilaku belajar peserta didik.



Gambar 4 Diagram Persentase Respon Peserta Didik Aspek Minat

Berdasarkan diagram tersebut, menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten dari sebelum tindakan hingga siklus I dan II. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* mampu meningkatkan perhatian, minat, fokus, dan rasa senang peserta didik dalam pembelajaran. Dalam permainan, kompetisi, dan kerja kelompok yang dipadukan dengan fitur interaktif *Quizizz* menjadikan pembelajaran lebih menarik, variatif, dan tidak monoton. Peningkatan respon peserta didik pada setiap siklus menunjukkan bahwa model TGT berbantuan *Quizizz* memberikan dampak positif terhadap sikap, keterlibatan, dan partisipasi aktif peserta didik. Dengan demikian, model ini tidak hanya efektif meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkuat respon dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

PENUTUP

Simpan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X TKR 2 di SMK Negeri 1 Jabon pada mata pelajaran DPKTAKR khususnya materi alat ukur. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan oleh kenaikan persentase ketuntasan belajar dari kondisi awal sebesar 24%, meningkat menjadi 83% pada siklus I, dan mencapai

93% pada siklus II. Selain itu, respon peserta didik terhadap penerapan model TGT berbantuan *Quizizz* tergolong sangat positif, yang tercermin dari meningkatnya keaktifan, motivasi, serta kerja sama peserta didik selama proses pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam pelaksanaan penelitian ini terdapat saran yang diberikan sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik, diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dalam diskusi kelompok, permainan, dan evaluasi pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), sehingga dapat meningkatkan pemahaman materi dan pengalaman belajar yang lebih menarik.
2. Bagi guru, disarankan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan menggunakan media berbasis *games* seperti halnya media *Quizizz* sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung penerapan model pembelajaran yang inovatif dan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik di sekolah.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda dan dapat mengombinasikan model TGT dengan media pembelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, F. (2020). *Manajemen Organisasi Pendidikan Kejuruan* (D. Febiharsa (ed.)). Cerdas Ulet Kreatif. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=2xcFEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA63&dq=pendidikan+kejuruan&ots=wm6Xnh_o4_&sig=vCz5GrZ_7oanJmGKGgRbgv07D8&redir_esc=y#v=onepage&q=pendidikankejuruan&f=false
- Hardiansyah, M. A. (2021). Analisis Perubahan Sistem Pelaksanaan Pembelajaran Daring ke Luring pada Masa Pandemi Covid-19 di SMP. *JURNAL BASICEDU*, 5(6), 5840–5852. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1784>
- Harjuna, Masita, T. A. L. N. (2025). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Kelas XB MAN Sidenreng Rappang. 1–14.
- Jannah, M. (2019). *ANALISIS BUTIR SOAL UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS) MATA PELAJARAN FISIKA PADA UJIAN SEMESTER GENAP KELAS XI TAHUN AJARAN 2017/2018 DI SMAN 16 BANDA ACEH*. 1–97. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/7459/1/MiftahulJannah.pdf>
- Prawiyogi, A. G. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Prio Utomo, Nova Asvio, F. P. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 1–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Putra, S. H. J. (2021). Pendekatan Jelajah Alam Sekitar (JAS): Dampaknya terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMP. *Journal of Natural Science and Integration*, 4(2), 204–213. <file:///C:/Users/Admin/Downloads/10030-42845-1-PB.pdf>
- Sonali Arta Ully, I. P. D. (2022). Pengaruh Game-Based Learning Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 10(4). <https://pdfs.semanticscholar.org/dc65/950e85830d87d01766c302266c62c03f231b.pdf>
- Suharsimi Arikunto, Supardi, S. (2015). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS EDISI REVISI* (Suryani (ed.)). Bumi Aksara. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=RwmEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=arikunto&ots=TDRISZ8jLZ&sig=60pDae746qJ8bNAUD89N0UvQNE&redir_esc=y#v=onepage&q=arikunto&f=false
- Wajdi, F. (2024). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF* (E. Damayanti (ed.)). Widina Media Utama. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=YOhOEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA61&dq=metode+penelitian+buku&ots=c8rVg1U1HP&sig=a9MJ2vFOSyICH6TwyFTPst8Oj7k&redir_esc=y#v=onepage&q=metode+penelitian+buku&f=false