

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME  
TOURNAMENT BERBANTU MEDIA QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN  
KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA DI SMK NEGERI 1  
AEK NABARA BARUMUN**

Oleh :

Anisyah Khoiriyah Hasibuan<sup>1)</sup>, Hanifah Nur Nasution<sup>2)</sup>, Mutiara<sup>3)</sup>

<sup>1 2 3)</sup> Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

e-mail : [anisyahhasibuan26@gmail.com](mailto:anisyahhasibuan26@gmail.com)

[hanifahnurnasution13@gmail.com](mailto:hanifahnurnasution13@gmail.com)

[mutiara\\_cayank1@yahoo.com](mailto:mutiara_cayank1@yahoo.com)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament berbantu media Quizizz pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Aek Nabara. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Aek Nabara. Metode yang digunakan yaitu metode korelasional. Populasi dalam penelitian ini siswa kelas kelas X TKJ SMK Negeri 1 Aek Nabara Barumun yang terdiri satu kelas yang berjumlah 26 siswa. Sampel penelitian ini yaitu kelas X TKJ sebanyak 26 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Teknik analisis data digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Sesuai dengan hasil penelitian diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berbantu media Quizizz di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Aek Nabara diperoleh nilai rata-rata sebesar 85,38 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4,324 > 1,708$ . Selanjutnya dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan hasil konsultasi nilai tersebut, maka hipotesis alternatif diterima atau disetujui kebenarannya yaitu "Terdapat efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berbantu media Quizizz pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Aek Nabara".

**Kata Kunci:** TGT, Media, Quiziz Hasil, Belajar

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin hari semakin pesat serta tuntutan peningkatan mutu pendidikan, guru sebagai pelaksana dan pengelola suatu pembelajaran diharapkan dapat memperbaiki mutu pendidikan melalui proses belajar mengajar. Pendidikan juga merupakan cermin perubahan peradaban suatu bangsa, berarti siswa diharapkan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, tujuannya supaya siswa memiliki masa depan yang lebih baik. Melalui pendidikan siswa akan dibina dan didik agar siap menjadi sumber daya manusia yang mampu menguasai berbagai

keterampilan termasuk bidang teknologi seperti komputer.

Hal ini mengingat perkembangan dunia teknologi komunikasi dan informasi yang kian hari terus meningkat. Untuk itu jenjang SMK memiliki tujuan untuk mempersiapkan siswa menjadi salah satu sumber daya manusia yang handal dan siap bersaing sesuai dengan tuntutan dunia usaha. Salah satu mata pelajaran yang membekali siswa dengan berbagai keterampilan bidang teknologi adalah mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Melalui pembelajaran ini siswa akan memiliki berbagai pengetahuan dan keterampilan dalam bidang komputer dan

jaringan dasar. Dimana kemampuan ini diharapkan menjadi bekal untuk melanjutkan pada pembelajaran berikutnya dan juga sebagai keterampilan dalam mencari kerja setelah lulus dari jenjang SMK.

Namun yang masih menjadi permasalahan dalam pembelajaran masih banyak siswa yang tidak tuntas pada pembelajaran komputer dan jaringan dasar. Hal ini sesuai dengan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 7 Januari 2022 diperoleh informasi dari guru mata pelajaran komputer dan jaringan dasar yakni ibu Zunaida Siregar, S.T di kelas X SMK Negeri 1 Aek Nabara Barumon bahwa masih banyak siswa yang tidak tuntas pada ulangan harian yang dilakukan pada tanggal 7 Januari 2022 dari 26 siswa terdapat sebanyak 10 siswa tuntas dan sebanyak 16 siswa tidak tuntas. Hal ini diduga masih rendahnya pencapaian hasil belajar siswa. Hasil pencapaian nilai ulangan harian ini menunjukkan bahwa pencapaian siswa dalam pembelajaran masih tergolong rendah.

Selanjutnya berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan ada banyak faktor yang turut mempengaruhi siswa dalam mencapai ketuntasan dalam pembelajaran seperti rendahnya pencapaian hasil belajar siswa dalam belajar, kurangnya kemandirian siswa dalam belajar serta siswa jarang mengulang-ulang pelajarannya di rumah. Kurangnya pengawasan orang tua agar anak lebih giat dalam belajar. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang terlibat dalam pembelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik konsentrasi siswa. Faktor penggunaan model pembelajaran yang tepat.

Untuk mengatasi setiap permasalahan dalam pembelajaran berbagai upaya telah dilakukan seperti memberikan tambahan bahan pelajaran kepada siswa yang belum tuntas, menjalin komunikasi dengan orang tua siswa serta memberikan penghargaan berupa piagam dan hadiah kepada siswa yang berprestasi. Namun upaya yang dilakukan belum memberikan hasil yang maksimal sehingga dibutuhkan solusi alternatif yang mampu mendorong peningkatan pencapaian hasil belajar siswa yaitu melalui penggunaan model

pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga pembelajaran tidak membosankan. Istarani (2016:1) menyatakan, "Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar".

Salah satu model pembelajaran yang dapat menjadi solusi terhadap permasalahan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*. Trianto (2016:84) "Model pembelajaran TGT adalah pertandingan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka."

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* diharapkan mampu mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran karena pembelajaran dirancang dengan menciptakan kompetisi *game tournament*. Kemudian dalam pembelajaran siswa diarahkan untuk mendiskusikan setiap pembelajarannya sehingga siswa bisa berbagi pengalaman dan pengetahuan dengan siswa lainnya. Tujuan yang diharapkan adalah terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan menjadikan siswa antusias serta mudah memahami materi yang dipelajari sehingga mencapai hasil belajar yang maksimal. Kemudian untuk mendukung kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* guru memadukannya dengan media pembelajaran yaitu media *Quizizz*.

Arsyad (2017:4) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Setiyoningtyas (2020:2) menyatakan bahwa *Quizizz* merupakan aplikasi yang dirancang untuk pembelajaran di kelas khususnya dalam pembuatan kuis baik secara individu maupun kelompok. Melalui media *Quizizz* proses pembelajaran akan lebih interaktif dan mampu mendorong minat siswa dalam pembelajaran. Kemudian dalam pembelajaran siswa akan terlibat secara langsung dan pembelajaran akan lebih menyenangkan. Selain itu dalam pembelajaran siswa akan diarahkan untuk

berkompetisi memenangkan berbagai game melalui media pembelajaran Quizizz.

Perkembangan teknologi komunikasi di era globalisasi ini telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seorang guru untuk melaksanakan proses pembelajaran. Melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran seperti media Quizizz dalam pembelajaran diharapkan mampu mendorong minat siswa dalam pembelajaran dan memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan kenyataan-kenyataan tersebut maka penulis tertarik untuk mengangkat judul penelitian, yaitu: **“Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Berbantu Media Quizizz Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Aek Nabara.”**

## 2. METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Aek Nabara Barumun yang beralamat di Desa Sayur Matua, Padang Hunik Kabupaten Padang Lawas.

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah penelitian jenis korelasional. Penelitian korelasional yakni penelitian korelasional bertujuan melihat hubungan atau pengaruh antara dua gejala variabel atau lebih. metode yang dipergunakan dalam penelitian ini, bertujuan untuk menjelaskan atau menggambarkan kedua variabel. Arikunto (2016:5) menyatakan bahwa “Penelitian korelasional bertujuan untuk menguji hipotesis yang dilakukan dengan cara mengukur sejumlah variabel dan menghitung koefisien korelasi ( $r$ ) antara variabel-variabel tersebut, agar dapat ditentukan variabel-variabel mana yang berkorelasi.”

Populasi adalah sekumpulan objek yang akan dijadikan sampel penelitian. Arikunto (2016:95) menyatakan, “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Adapun populasi penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Aek Nabara Barumun yang terdiri satu kelas yang berjumlah 26 siswa.

Sampel adalah sebagian individu dari keseluruhan individu penelitian”. Rangkuti (2016:46) menyatakan bahwa

“Sampel adalah sebagian objek yang mewakili populasi yang dipilih dengan cara tertentu”. Menurut Sugiyono (2013) “Total sampling yaitu cara pengambilan sampel dilakukan dengan cara mengambil seluruh anggota populasi sebagai responden atau sampel.” jumlah populasi yang kurang dari 100, seluruh populasi dapat dijadikan sampel penelitian Dengan demikian sampel penelitian ini yaitu kelas X TKJ sebanyak 26 siswa.

Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data dan informasi. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan dua jenis teknik pengumpul data yaitu observasi dan tes.

Observasi digunakan untuk mengukur penggunaan model pembelajaran *realistic mathematics education* dalam menyampaikan materi pokok statistik. Djaali dan Muljono (2018:16) menyatakan bahwa, “Secara umum pengertian observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang dijadikan obyek pengamatan.”

Tes digunakan dalam penelitian ini untuk melihat perkembang siswa setelah melewati pembelajaran. Perkembangan yang dimaksud adalah kemampuan siswa memahami materi pelajaran. Margono (2015:170) menyatakan bahwa, “Tes ialah seperangkat rangsangan (*stimuli*) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan penetapan skor angka”.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir pertanyaan sebelum di validasi dan setelah di validasi menjadi 10 butir.

Mengolah data yang telah dikumpulkan melalui teknik analisis data maka beberapa teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu 1.

## 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian yang sudah dilakukan untuk hasil observasi mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif

tipe team game tournament berbantu media quizizz di kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Aek Nabara Barumun melalui indikator yang ditetapkan. Kemudian data yang dikumpulkan dilakukan perhitungan sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan diperoleh nilai rata-rata hasil observasi sebesar 3,00. Pencapaian nilai rata-rata hasil observasi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament berbantu media quizizz jika disesuaikan dengan tabel klasifikasi penilaian berada pada kategori baik. Pencapaian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe team game tournament berbantu media quizizz pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar terlaksana dengan baik.

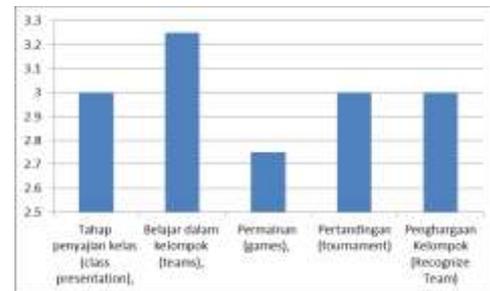
Pencapaian ini juga dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh guru mata pelajaran pada saat peneliti melakukan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang ditetapkan. Adapun hasil data yang dikumpul sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Pencapaian Hasil Observasi tiap Indikator yang diterapkan**

No	Langkah-Langkah	Nilai Rata-Rata	Kategori
1	Tahap penyajian kelas ( <i>class presentation</i> ),	3,00	Baik
2	Belajar dalam kelompok ( <i>teams</i> ),	3,25	Sangat Baik
3	Permainan ( <i>games</i> ),	2,75	Baik
4	Pertandingan ( <i>tournament</i> )	3,00	Baik
5	Penghargaan Kelompok ( <i>Recognize Team</i> )	3,00	Baik

Berdasarkan pencapaian hasil observasi pada tiap indikator yang ditetapkan diketahui bahwa pencapaian paling tinggi berada indikator tahap Belajar dalam kelompok (*teams*), diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,25 dengan kategori sangat baik. artinya pelaksanaan pada tahapan ini terlaksana dengan sangat baik dalam pembelajaran. Sedangkan pencapaian paling rendah berada pada indikator permainan (*games*), diperoleh nilai rata-rata sebesar 2,75 dengan kategori baik. artinya pelaksanaan pada tahapan ini terlaksana dengan baik dalam

pembelajaran. selanjutnya dapat dilihat pada diagram berikut ini:



**Gambar 1.**  
**Pencapaian Hasil Observasi tiap Indikator yang diterapkan**

Tahapan berikutnya dalam penelitian ini penulis menyebarkan kepada 26 siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Aek Nabara Barumun untuk melihat bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament berbantu media quizizz di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Aek Nabara. Dari data yang dikumpulkan diperoleh skor tertinggi sebesar 100 dan skor terendah sebesar 10. Adapun hasil analisis yang dilakukan melalui aplikasi SPSS diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 2**  
**Nilai Mean, Median, Modus dari Tes Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar**

N	Valid	26
	Missing	0
Mean		85,38
Median		90,00
Mode		90
Minimum		10
Maximum		100
Sum		2220

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diketahui nilai mean dari hasil tes yang dilakukan di kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Aek Nabara Barumun sebesar 85,38 jika disesuaikan dengan tabel klasifikasi penilaian pencapaian ini berada pada kategori sangat baik. Pencapaian ini dapat diartikan bahwa siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Aek Nabara Barumun memiliki pencapaian hasil belajar yang sangat baik

dan memuaskan setelah di lakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berbantu media *quizizz*. Selanjutnya perolehan nilai hasil angket sesuai dengan indikator yang ditetapkan dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 3**  
**Tes Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar**

No	Indikator	Nilai Rata-Rata	Kategori
1	Menjelaskan definisi jaringan komputer	73.08	Baik
2	Menjelaskan jenis jaringan komputer	72.12	Baik
3	Menjelaskan definisi LAN	88.46	Sangat Baik
4	Menjelaskan definisi WAN	86.54	Sangat Baik

Berdasarkan pencapaian siswa untuk tiap indikator, diketahui pencapaian paling rendah berada pada indikator menjelaskan jenis jaringan komputer diperoleh nilai rata-rata sebesar 72.12 dengan kategori baik. Sedangkan pencapaian paling tinggi. Pada indikator menjelaskan definisi definisi LAN diperoleh nilai rata-rata sebesar 88.46 dengan kategori baik. Pada indikator menjelaskan definisi WAN diperoleh nilai rata-rata sebesar 88.46 dengan kategori baik.

Setelah data yang diperoleh dikalkulasikan, pada tahap berikutnya perlu diadakan pengujian terhadap hipotesis penelitian. Pengujian hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah prediksi awal di pengajuan hipotesis penulis dapat diterima atau ditolak. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu berdasarkan hasil tabel *output* SPSS di atas, diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4.004 sedangkan nilai  $t_{tabel}$  pada  $df$  25 sebesar 1.708. Dengan demikian dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4.324 > 1.708$ .

Selanjutnya nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 sedangkan nilai probabilitas diketahui sebesar 0.05 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0.000 < 0.05$ . Berdasarkan hasil konsultasi nilai tersebut, maka hipotesis alternatif diterima atau disetujui kebenarannya yaitu "Terdapat efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berbantu media *Quizizz* pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Aek Nabara".

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang dilakukan diperoleh dengan teknik analisis data, maka penelitian ini dapat disimpulkan:

1. Sesuai dengan hasil penelitian diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berbantu media *Quizizz* di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Aek Nabara diperoleh nilai rata-rata sebesar 85.38 dengan kategori sangat baik.
2. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4.324 > 1.708$ . Selanjutnya dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0.000 < 0.05$ . Berdasarkan hasil konsultasi nilai tersebut, maka hipotesis alternatif diterima atau disetujui kebenarannya yaitu "Terdapat efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berbantu media *Quizizz* pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Aek Nabara".

#### 5. REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi, 2016. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad Azhar, 2017. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Istarani. 2016. *Kumpulan 39 Metode Pembelajaran*. Medan: Iscom Medan.

- Margono.S. 2015. *Metodologi penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pudji Muljono dan Djaali. 2018. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Rangkuti. Ahmad Nizar. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif. Kualitatif PTK. dan Penelitian Pengembangan*. Bandung: Cita Pustaka Media.
- Setiyoningtyas, Riska. 2020. Pengembangan Quizizz-Assisted Test Berbasis Literasi Sains Pada Materi Larutan Elektrolit Nonelektrolit. *Journal of Chemistry In Education*. Volume 9 Nomor 2.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2016. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.