

Peningkatan Partisipasi Belajar Sejarah Menggunakan Model Tgt Berbantu Aplikasi Quizizz Di Sman 2 Pariaman

Siska Mutia Jasni^{1(*)}, Hera Hastuti²

^{1,2}Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

*mutiajasni@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to increase the participation in learning history of students in class XI IPS 3 at SMAN 2 Pariaman through the application of the Team Games Tournament (TGT) learning model with the Quizizz application for the 2021/2022 academic year. This research can be an input and inspiration for teachers using the Team Games Tournament (TGT) learning model with the Quizizz application in other classes. With the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model, it can increase student participation in learning, students remain active and participate in learning activities and can increase their potential. This research is a classroom action research (CAR) which is carried out in two cycles. The subjects in this study were students of class XI IPS 3 SMAN 2 Pariaman Academic Year 2021/2022 who found 17 students. Data was collected by observing student participation and documentation, while the instrument used in the study was a guideline for observing student learning participation. Data analysis was carried out by quantitative descriptive data analysis showing the emergence or participation of students in history learning. Based on the research results, the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model with the Quizizz application can increase the participation in learning history of students in class XI IPS 3 SMAN 2 Pariaman.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi belajar sejarah siswa kelas XI IPS 3 SMAN 2 Pariaman melalui penerapan model pembelajaran *teams games tournamen* (TGT) dengan aplikasi Quizizz Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian ini dapat menjadi masukan dan inspirasi bagi guru-guru menggunakan model pembelajaran *teams games tournamen* (TGT) dengan aplikasi Quizizz dikelas lain. Dengan penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar siswa tetap aktif dan berpartisipasi mengikuti kegiatan belajar serta dapat meningkatkan potensi yang dimiliki. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 3 SMAN 2 Pariaman Tahun Pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 17 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan mengamati partisipasi dan dokumentasi siswa, sedangkan instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah pedoman untuk mengamati partisipasi belajar siswa. Analisis data yang dilakukan adalah analisis data deskriptif kuantitatif yang menunjukkan penilaian atau munculnya partisipasi siswa dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil penelitian penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan partisipasi belajar sejarah siswa kelas XI IPS 3 SMAN 2 Pariaman.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, Partisipasi Pembelajaran Sejarah

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan sistematis yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Achmad Munib, 2004: 34). Guru menjadi salah satu orang yang memiliki peranan penting dalam memberikan proses pembelajaran, salah satunya pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan masyarakat Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Pembelajaran sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat pada masa lampau yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik (Handayani, Umamah, and Aditiya 2016). Sejarah merupakan ilmu yang mempelajari peristiwa masa lampau, masa kini, dan masayang akan datang.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, menyatakan bahwa sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan sosial yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat masa lampau berdasarkan metode dan metodologi tertentu. Terkait dengan pendidikan di sekolah dasar hingga sekolah menengah, pengetahuan masa lampau tersebut mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik (Nurhamiza and Hastuti 2019). Partisipasi dalam pembelajaran pada umumnya menuntut siswa untuk ikut secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan berfikir dan berbuat secara aktif, bebas, terbuka dan bertanggung jawab dalam mempelajari hal-hal yang bermakna memenuhi kebutuhan belajar (Sudiana 1989). Keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar mengajar sangat diperlukan agar mengajar lebih efektif sehingga dapat mencapai hasil yang diinginkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah disusun guru (Daryanto, 2017: 7).

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, pembelajaran yang aktif menuntut siswa untuk terlibat dalam semua proses pembelajaran. (Sudiana 1989) menguraikan beberapa aktivitas belajar siswa yang dapat dilihat dari berbagai hal: (a) Siswa ikut dalam melakukan tugas belajarnya, (b) Siswa terlibat dalam memecahkan masalah

pembelajaran, (c) siswa bertanya kepada guru atau teman terhadap materi yang belum dipahaminya, (d) siswa mencari informasi sendiri dalam upaya pemecahan masalah yang dipelajari (e) siswa ikut melaksanakan kerja kelompok sesuai instruksi guru (f) siswa melatih diri untuk memecahkan masalah bersama anggota kelompok, (g) siswa mampu menerapkan hal yang sudah diperoleh untuk menyelesaikan tugas/persoalan berikutnya (Sudjana, 2010). Umumnya karakteristik siswa ditingkat SMA yaitu lebih menyukai pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan materi pembelajaran seperti kreatifitas guru dalam memilih model pembelajaran sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar, terdorong untuk lebih semangat belajar dan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat meningkat, pemilihan dan penggunaan model pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi pembelajaran, tujuannya agar dapat menarik perhatian, melatih siswa berfikir kritis dan berani mengeluarkan pendapatnya salah satu model yang dapat diterapkan guru dalam kelas yaitu model pembelajaran TGT (*teams games tournament*).

Observasi pertama di SMAN 2 Pariaman penulis mengajak siswa untuk bermain Quizizz sesuai langkah-langkah model pembelajaran TGT (*teams games Tournament*). Jumlah siswa dikelas XI IPS 3 ada sekitar 17 orang yang belajar secara luring, materi pembelajaran tentang perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) sampai dengan abad ke-20, percobaan Quizizz dengan 15 soal. Partisipasi dalam pembelajaran pada umumnya menuntut siswa untuk ikut secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan berfikir dan berbuat secara aktif bebas, terbuka dan bertanggung jawab dalam mempelajari hal-hal yang bermakna untuk memenuhi kebutuhan belajar. Keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar sangat diperlukan agar belajar menjadi efektif sehingga mendapat hasil yang diinginkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah disusun guru. Observasi yang dilakukan penulis ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran seperti: 1). Pembelajaran pada umumnya siswa dalam kegiatan pembelajaran berlangsung hanya sebatas mendengarkan materi yang disampaikan guru. 2). Model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, saat penjelasan cenderung menggunakan metode diskusi dan ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas.

Berdasarkan permasalahan tersebut membuat partisipasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran berkurang, seperti partisipasi bertanya, partisipasi mengeluarkan pendapat, partisipasi mendengarkan, partisipasi mengerjakan tugas dan lain-lain. Berdasarkan ulasan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Upaya Peningkatan Partisipasi Belajar Sejarah Menggunakan Model TGT dan Aplikasi Quizizz di SMAN 2 Pariaman. Peneliti melihat dan membandingkan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu, Penelitian yang dilakukan oleh Siti Tahany Rifa Faidah (Universitas Pendidikan Indonesia, 2020) yang berjudul “Penggunaan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Kahoot Dan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Dan Kemampuan Berfikir Kreatif Pada Siswa SMA”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan metode TGT berbantu Kahoot dan Quizizz terhadap hasil belajar dan kemampuan berfikir pada siswa SMA, dengan metode penelitian quasi experiment. Penelitian ini terdapat perbedaan metode dengan penelitian penulis yaitu penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian ini menggunakan metode eksperimen.

Penelitian ini bertujuan melihat perubahan hasil belajar dan kemampnan berfikir kreatif siswa sedangkan penelitian penulis melihat peningkatan partisipasi siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu penerapan model TGT berbantu aplikasi Quizizz. Penelitian yang dilakukan oleh Kabunggul Yosua (Universitas Muhammadiyah Mataram, 2020) yang berjudul “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Android Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X BDP SMK Negeri 1Narmada Tahun 2020”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media android dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X BPD SMK N 1 Narmada. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini terdapat kesamaan metode penelitiannya dengan penelitian penulis yaitu metode penelitian tindakan kelas. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah tujuannya, penelitian ini meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan penelitian penulis meningkatkan partisipasi siswa di kelas XI IPS 3.

METODE PENELITIAN

Teknik pengumpulan data dari hasil observasi proses pembelajaran yang sudah dilakukan dan diolah sehingga diperoleh beberapa kesimpulan yang selanjutnya akan dianalisis. Untuk pengumpulan data kuantitatif instrumen yang digunakan adalah lembar Telly dengan pemberian penilaian kepada aktivitas dan partisipasi siswa dalam pembelajaran sejarah. Pada penelitian ini yang akan dijadikan subyek oleh peneliti yaitu siswa kelas XI IPS 3 di SMAN 2 Pariaman tahun pelajaran 2021/2022. Sedangkan yang menjadi obyek penelitian adalah aktivitas pembelajaran model *teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran sejarah. Instrumen yang digunakan peneliti adalah RPP dalam pelaksanaan pembelajaran oleh peneliti dinilai oleh observer (guru sejarah). Lembar observasi pelaksanaan pembelajaran pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati yakni; melihat, mendengar dan merasakan. . Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa siswa kelas XI IPS 4 untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantuan media aplikasi Quizizz. Dokumentasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana keadaan siswa, sarana dan prasarana yang tersedia, dan data tentang guru serta masalah yang berhubungan dengan administrasi sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SMA Negeri 2 Pariaman merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri yang ada di Provinsi Sumatera Barat, Indonesia. SMA Negeri2 Pariaman didirikan pada tahun 1980, yang terletak diJalan. R.A. Kartini No. 75. Pariaman, desa Rawang, Kecamatan Pariaman Tengah, Kota Pariaman, Provinsi Sumatera Barat. Kepala sekolah SMA Negeri 2 Pariaman sekarang ini bernama IbukDra.Jaslidar .M.M. Masa pendidikan sekolah di SMAN 2 Pariaman ditempuh dalam waktu tiga tahunpelajaran, mulai dari Kelas X sampai Kelas XII. Kegiatan awal observasi dilakukan pada tanggal 16 Agustus 2021 di SMAN 6 Pariaman, kegiatan awal observasi ini untuk mengamati partisipasi siswa dalam pembelajaran sejarah dan bagaimana jalan prosesnya pembelajaran sejarah di dalam kelas XI IPS 3, pada saat proses pembelajaran berlangsung guru menerapka metode diskusi dan resitasi, pada awal pembelajaran hingga selesai pembelajaran guru tidak menggunakan media sebagai alat bantu untuk mempermudah proses pembelajaran. Saat dimulai kegiatan pembelajaran guru mencoba meningkatkan motiasi dan minat siswa tujuannya untuk

menghindari kejenuhan, rasa bosan, siswa dalam belajar. Selain itu guru juga berusaha mengulas dan bertanya kepada siswa mengenai materi yang telah dipelajari minggu lalu dan menagih tugas catatan yang telah diperintahkan guru minggu lalu, agar siswa dapat mengingat kembali materi sebelumnya.

Tabel 1. Presentase partisipasi siswa terhadap pembelajaran sejarah kelas XI IPS 3 pada observasi awal.

NO	Stimulus Langkah TGT (Teams Games Tournament)	Kegiatan Belajar	Partisipasi Siswa	Jumlah Siswa		%
				Ya	Tidak	
1.	Presentasi Materi oleh guru dan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan memotivasi siswa dalam belajar.	a. <i>Visual activities</i> : membaca, meperhatikan, menggambar. b. <i>Oral activities</i> : menyatakan merumuskan, bertanya, memberi saran dan berpendapat. c. <i>Listening activities</i> : mendengarkan percakapan, diskusi.	Siswa dengan rela mendengar ketika guru presentasi materi	10	7	59%
			Siswa secara aktif bertanya kepada guru mengenai materi yang kurang dipahami ketika guru presentasi materi	3	14	18%
2.	Teams (guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang bersifat heterogen lalu guru mengarahkan siswa untuk membuka web Quizizz.com)	d. <i>Writing activities</i> : menulis, membuat laporan dan mencatat. e. <i>Mental activities</i> : menanggapi, mengingat, memecahkan soal dan menganalisis.	Siswa mengikuti arahan guru untuk membuka web Quizizz	13	4	76%
			Siswa mendengarkan peraturan game yang dijelaskan guru	13	4	76%
3.	Games atau Permainan (guru membimbing siswa untuk join Quizizz dengan menuliskan kode games dipapan tulis)	f. <i>Motor activities</i> : bermain, melakukan percobaan, kontruksi. g. <i>Emotional activities</i> : menaruh minat, merasa bosan, gembira, semangat, berani, tenang dan gugup.	Siswa menjawab pertanyaan yang tersedia pada Quizizz	10	7	59%
			Siswa bermain game pada quizizz	10	7	59%
			Siswa bekerjasama untuk bermain Games	10	7	59%
			Siswa berdiskusi untuk menyelesaikan pertanyaan pada	8	9	47%

			games			
4.	Tournament (guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa)		Siswa berdiskusi untuk menyelesaikan pertanyaan pada games	8	9	47%
			Siswa membaca buku dan sumber di Internet	5	12	29%
			Siswa menulis poin-poin penting dari materi pembelajaran	5	12	29%
			Siswa saling berkompetisi pertim untuk memenangkan games	10	7	59%

Konsep Behaviorisme mempunyai pengaruh yang besar terhadap masalah belajar dimaknakan sebagai latihan pembentukan hubungan antara stimulus dan respons, atau belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons (Slavin, 2000). Dengan memberikan stimulus yang dapat berwujud materi pelajaran, latihan, pujian, ataupun hukuman, maka peserta didik akan memberikan respons. Hubungan antara stimulus dan respons akan menyebabkan dan memberikan kondisi sehingga muncul kebiasaan yang bersifat otomatis untuk belajar. Dengan memberikan stimulus yang memiliki frekuensi tidak terputusya maka akan memperkuat hubungan stimulus respons, inilah yang disebut *S-R theory*. Hal ini dapat ditransfer ke dalam situasi lain, baik dalam pembelajaran secara formal, nonformal dan informal menurut hukum transfer. Kelemahan teori behavioristik adalah adanya penekanan pada refleks dan otomatisasi dalam melakukan sesuatu dan selalu berfokus pada hasil dan tujuan (*a purposive behavior*). Indikator partisipasi belajar sejarah siswa ada 12 indikator sesuai langkah-langkah model pembelajaran TGT (*teams games tournament*), jumlah siswa yang berpartisipasi dikurangi siswa yang tidak terlibat dalam partisipasi belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam siklus dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dapat peningkatan partisipasi siswa terhadap pembelajaran sejarah, partisipasi siswa akan muncul jika guru dapat melibatkan siswa dalam belajar dan memotivasi siswa untuk belajar tetapi guru harus menggunakan model dan media yang bervariasi agar dapat meumbuhkan selalu partisipasi dalam belajar. Peningkatan partisipasi siswa dalam belajar sejarah meningkatkan secara bertahap yaitu dari awal observasi meningkat ke siklus I dan meningkatkan kembali di siklus dua pada awal observasi 51%, pada siklus I pertemuan pertama sekitar 55%, pertemuan kedua sekitar 54%, dan pertemuan ketiga 62%. Selanjutnya siklus kedua pertemu keempat presentase partisipasi siswa terhadap pembelajaran sejarah sekitar 71%, pertemuan kelima presentase partisipasi siswa terhadap pembelajaran sejarah sekitar 75% dan pertemuan keenam rata-rata presentase partisipasi terhadap pembelajaran sejarah sekitar 77%. Peningkatan partisipasi siswa terhadap pembelajaran sejarah secara terus menerus meningkat pada setiap indikatornya.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto 2012, Model Pembelajaran Inovatif. Malang : Grava Media.
- Nana Sudjana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana 2010. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung : Falah Production
- Sapriya. 2009. Pendidikan IPS. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Sadirman 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Falah Production
- Almidah Citra, Cahyani. 2020. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Asministrasi Perkantoran*. 8 (2) Universitas Negeri Surabaya.
- Ainina, Indah Ayu. "Pemanfaatan media audio visual sebagai sumber pembelajaran sejarah." *Indonesian journal of history education* 3.1 (2014).
- Abdillah, Mohammad Kholis. *Hubungan Antara Kredibilitas Tutor Dengan Partisipasi Belajar Peserta Pelatihan Pada Lembaga Kursus di Sekolah Bahasa Inggris (SBI)–Eka Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang*. Diss.

- Arikunto, Suharsimi . 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhson, Ali. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8 (2). Hal 1-10
- Nurhamiza. Hera Hastuti 2019, Upaya Meningkatkan Partisipasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X Ips 1 SMAN 6 Padang Menggunakan Model Pembelajaran Course Review Horay. *Jurnal Kapita Seleka Geografi*. 2 (4) Universitas Negeri Padang.
- Sayono, Joko. "Pembelajaran Sejarah di Sekolah: Dari Pragmatis ke Idealis." *Jurnal Sejarah dan Budaya* 7.1 (2015): 9-17.
- Solihan, A. 2016, Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP (Susuna Artikel Pendidikan)*, 1 (1).
- Sukiddin, Basrowi & Suranto, 2008. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Insan Cendekia.