

\\Peningkatan Hasil Belajar TIK Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Dengan Kuis Interaktif Berbasis Komputer Pada Siswa Kelas IX.3 MTsN 2 Balikpapan Tahun Pelajaran 2021/2022

Yuniarti, S.Pd
MTsN 2 Balikpapan, kalimantan Timur
yuniartiarpan@gmail.com

ABSTRAK

Telah dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar TIK Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Kuis Interaktif berbasis komputer siswa kelas IX.3 MTsN 2 Balikpapan Tahun Pelajaran 2021/2022”. Penelitian ini mulai dilaksanakan mulai Januari 2022 sampai Maret 2022. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan kuis interaktif berbasis komputer pada mata pelajaran TIK, dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IX.3 MTS Negeri 2 Balikpapan Tahun Pelajaran 2021/2022.

PTK ini dilaksanakan dengan dua siklus. Metode pengelolaan data dalam penelitian ini menggunakan statistik sederhana yaitu rumus persentase. Dari hasil pengolahan dan analisa data diperoleh bahwa pada siklus pertama hasil belajar dari 30 siswa hanya 12 siswa (40,00%) yang dinyatakan tuntas, sedangkan 18 siswa (60,00%) dinyatakan remedial. Pada siklus kedua terjadi peningkatan yang sangat signifikan, hasil belajar siswa dari 30 siswa sebanyak 28 siswa (93,33%) dinyatakan tuntas belajar dan hanya 2 siswa (6,67%) yang harus melakukan remedial.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan kuis interaktif berbasis komputer pada penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX.3 MTsN 2 Balikpapan Tahun Pelajaran 2021/2022. Namun demikian perlu dilakukan penelitian yang lebih lanjut dengan variabel yang lebih kompleks yang belum terungkap dalam penelitian ini, tentu saja pada waktu dan tempat yang berbeda.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament (TGT)*, kuis interaktif berbasis komputer, hasil belajar .

ABSTRACT

Has done research (class action) entitled “ increase learning outcomes typewriter through learning model teams games tournament (TGT) with interactive quiz computer based students IX.3 MTsN Balikpapan a2 year 2021/2022”.This research started on january to march 2022. A hypothesis that is used in this research was the application of model teams games tournament (TGT) with interactive quiz computer based on the subjects of information technology, can improve learning outcomes from the classroom ix.3 mts balikpapan a 2 year 2021/2022. research is realised in two cycle. A method of management of data in this study uses statistics simple i e formula the percentage. From the processing and analysis of data is collected that at the first learning outcomes of 30 students only 12 students (40,00 %) expressed complete, and 18 students (60,00 %) expressed remedial.The second increase in very signif

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.

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 menumbuh 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.3 di MTs N 2 Balikpapan.

Hasil Belajar

Menurut Muhammad Fathurrohman (2020:24) menjelaskan bahwa belajar adalah proses berpikir. Proses berpikir menekankan kepada proses mencari dan menemukan pengetahuan melalui interaksi antar individu dengan lingkungan. Belajar adalah proses yang dialami oleh seseorang sehingga terjadi perubahan tingkah lakunya. Banyak teori dari para ahli yang menjelaskan pengertian belajar. Menurut Gagne (1984) yang dikutip Kosasi (2016:2) mendefinisikan belajar “sebagai suatu proses perubahan tingkah laku akibat suatu pengalaman”.

Sedangkan Daryanto (2013:9) memaparkan belajar dapat didefinisikan sebagai proses perolehan, pengasimilasian dan penginternalisasian masukan kognitif, metodik atau perilaku untuk digunakan secara efektif pada saat diperlukan dan menambah kemampuan untuk belajar lebih lanjut yang dimonitor sendiri. Sardiman (2016 : 21) menjelaskan bahwa belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko-fisik untuk menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar seorang peserta didik dapat diukur berdasarkan pencapaian indikator dari tujuan belajar yang telah ditetapkan dan dirumuskan, yang tercermin dari perubahan tingkah laku peserta didik yang meliputi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor dan untuk mengukur hasil belajar peserta didik tentu saja melalui proses evaluasi.

Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi

Menurut Martin dalam Abdul Kadir dan Terra Ch. Triwahyuni (2013: 2) menyatakan bahwa “Teknologi Informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi”. Sedangkan menurut Abdul Kadir dan Terra Ch. Triwahyuni (2013: 3) menyatakan bahwa “teknologi komunikasi adalah teknologi yang berhub

Menurut Rusman dkk (2012:74) menyimpulkan bahwa “Teknologi informasi dan komunikasi merupakan suatu kajian untuk mengefektifkan proses komunikasi dengan mempergunakan kemajuan teknologi”. Teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan bertujuan agar siswa memahami tentang perangkat-perangkat komputer serta cara pengoperasiannya dan siswa dapat memahami bagaimana informasi diperoleh serta dapat mengolah dan mengkomunikasikan informasi tersebut. Jadi dapat disimpulkan bahwa Teknologi informasi adalah ilmu pengetahuan dibidang informasi yang diperoleh dari komputer dan alat-alat

komunikasi, teknologi informasi merupakan gabungan dari teknologi komputer dan teknologi telekomunikasi.

Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Balikpapan mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) adalah mata pelajaran muatan lokal yang disusun sebagai salah satu mata pelajaran di struktur kurikulum MTsN 2 Balikpapan. Tujuan diadakan mata pelajaran mulok TIK agar siswa dapat mengembangkan wawasan dan praktek yaitu mendesain grafis dan juga mengedit video sehingga dapat dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari.

Model Pembelajaran *Teams Games Taournament* (TGT) dengan kuis interaktif berbasis komputer

Salah satu metode pembelajaran kooperatif adalah tipe *Student Teams Games Taournament* (TGT). Menurut Muhammad Fathurrohman (2020:55) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Sedangkan menurut Aris Shoimin (2014:203) menyatakan bahwa dalam pembelajaran kooperatif model TGT digunakan turnamen akademik, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain.

Menurut Rusman (2012:224) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Teams Games Taournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

Pada saat permainan (*game*) peneliti memberikan kuis interaktif berupa hyperlink dalam power point. Menurut Hamid Sakti Wibowo (2019: 1) hyperlink dalam power point adalah cara untuk menggabungkan suatu bagian di dalam slide ke slide yang lain. Sedangkan menurut Daryanto dalam Yuniarti (2022:40) menjelaskan bahwa media persentasi adalah media yang menggunakan pesan yang dikemas dalam sebuah program komputer dan disajikan melalui perangkat alat saji (proyektor).

Sedangkan untuk pertandingan (*Tournament*) peneliti memberikan kuis interaktif secara online dengan quizizz yang dikerjakan berkelompok. Menurut (2021:104) menjelaskan quizizz merupakan aplikasi yang dapat membantu guru dalam membuat kuis yang dikerjakan oleh siswa dengan cara join dengan kode yang tersedia. Dalam pelaksanaan penelitian pertandingan dengan aplikasi quizizz ini dilaksanakan secara berkelompok sehingga siswa dalam kelompok bekerjasama dalam menjawab soal di quizizz.

METODELOGI PENELITIAN

Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di MTs N 2 Balikpapan, Kecamatan Balikpapan Timur Provinsi Kalimantan Timur. Khususnya akan dilaksanakan pada kelas IX.3 MTs N 2 Balikpapan.

Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini direncanakan akan dimulai pada bulan Januari sampai dengan bulan Maret 2022 yaitu pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

Siklus Penelitian

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 Taournament (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.

Gambaran pelaksanaan dari siklus – siklus pada penelitian menurut model penelitian

Implementasi Tindakan pada Setiap Siklus 1

a. Perencanaan Tindakan

Sebelum penelitian dilaksanakan, maka buat perencanaan sebagai berikut :

1. Menyusun skenario pembelajaran / Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan metode yang akan digunakan yaitu metode kooperatif tipe *Teams Games Taournament (TGT)* dengan kuis interaktif
2. Membuat analisis materi yang akan disampaikan.
3. Menyusun lembar kegiatan siswa (LKS) yaitu berupa bahan yang akan didiskusikan.
4. Membuat soal test kuis interaktif berbasis komputer.

5. Membuat lembaran observasi baik untuk siswa maupun bagi guru atau peneliti.
 6. Menentukan pembagian kelompok siswa yang terdiri dari 4 sampai 5 orang setiap kelompok.
- b. Pelaksanaan Tindakan
1. Pembelajaran dimulai dengan penjelasan guru tentang metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan kuis interaktif berbasis komputer.
 2. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok kecil yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 5 orang dengan kemampuan akademik yang berbeda (bersifat heterogen)
 3. Guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas (presentasi kelas). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok.
 4. Siswa belajar dalam kelompok dengan mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika satu kelompok melakukan kesalahan.
 5. Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang menggunakan hyperlink power point.
 6. Pertandingan (Tournament)
Turnamen atau lomba dilakukan setiap akhir pokok bahasan, siswa secara berkelompok menjawab soal kuis interaktif berbasis komputer secara online dengan aplikasi quizizz.
 7. Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang dalam turnamen dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat nilai tertinggi.

c. Observasi Tindakan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini disamping pelaku tindakan atau peneliti juga berkolaborasi dengan seorang kolaborator yang berperan melakukan observasi saat pelaksanaan tindakan (kegiatan belajar mengajar). Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung sehingga akan diperoleh informasi berupa data hasil observasi yang dicatat oleh observer yang sebelumnya sudah disepakati.

d. Refleksi Tindakan

Refleksi tindakan ini dilakukan secara bersama-sama oleh peneliti dan seorang observer dalam tim peneliti. Data yang diperoleh dari hasil observasi akan diolah baik secara kuantitatif maupun secara kualitatif (didiskripsikan dengan kata-kata). Dari hasil pengolahan data kemudian direfleksikan sehingga tergambar akan hasil yang dicapai pada pelaksanaan siklus 1, hasil belajar siswa maupun kekurangan-kekurangan untuk dijadikan bahan perencanaan tindakan pada siklus 2.

Implementasi Tindakan pada Setiap Siklus 2

Perencanaan tindakan dan pelaksanaan tindakan pada siklus kedua ini adalah didasarkan pada hasil refleksi pelaksanaan tindakan pada siklus pertama. Dari hasil reflesi pada siklus pertama maka perencanaan dan pelaksanaan tindakan pada siklus kedua ini diperlukan perbaikan-perbaikan dengan tidak melakukan perubahan pada langkah-langkah umum yang dilakukan pada siklus pertama.

a. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan pada siklus kedua ini pada prinsipnya sama dengan yang dilakukan pada siklus pertama. Namun ada beberapa hal yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi dan masukan dari observer yaitu sebagai berikut :

1. Menyusun sekenario pembelajaran sebaiknya memuat apersepsi dan pos-test
2. Memperbaiki redaksi kata-kata pada penyusunan Lembaran Kerja Siswa (LKS) yang akan dijadikan bahan diskusi kelompok yang langsung mengacu pada materi pembelajaran

b. Pelaksanaan Tindakan

Adapun tindakan yang akan dilakukan pada siklus kedua ini adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran dimulai dengan penjelasan guru tentang metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Taournament (TGT)* dengan kuis interaktif berbasis komputer.
2. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok kecil yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 5 orang dengan kemampuan akademik yang berbeda (bersifat heterogen)
3. Guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas (presentasi kelas). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok.
4. Siswa belajar dalam kelompok dengan mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika satu kelompok melakukan kesalahan.
5. Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang menggunakan hyperlink power point.
6. Pertandingan (Tournament)

Turnamen atau lomba dilakukan setiap akhir pokok bahasan, siswa secara berkelompok menjawab soal kuis interaktif berbasis komputer secara online dengan aplikasi quizzz.

7. Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang dalam turnamen dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat nilai tertinggi.

c. Observasi Tindakan

Observasi tindakan pada siklus kedua sama dengan yang dilakukan pada observasi tindakan pada siklus pertama. Hanya saja pada siklus kedua ini pada lembaran observasi untuk guru terjadi penambahan aspek yang diobservasi yaitu aspek apersepsi dan post-test sesuai dengan masukan dari observer.

d. Refleksi Tindakan

Sama halnya dengan apa yang dilakukan pada refleksi tindakan pada siklus pertama, data yang terkumpul dari lembar observasi akan diolah baik secara kuantitatif (persentase) maupun secara kualitatif. Hasil refleksi tindakan pada siklus kedua ini akan dibandingkan dengan hasil refleksi pada siklus pertama, dan ternyata terjadi peningkatan baik dari aspek motivasi siswa maupun hasil belajarnya.

Subjek Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subyek penelitian adalah siswa kelas IX.3 MTs N 2 Balikpapan yang terdiri dari 30 orang siswa terdiri dari 15 orang laki-laki dan 15 orang perempuan. Pemilihan subyek penelitian ini didasarkan pada kenyataan bahwa kelas tersebut dirasakan masih banyak kekurangan dalam proses pembelajaran dari hasil belajar dan dilihat dari aspek kemampuan akademik sangat heterogen sehingga memungkinkan untuk dilakukan penelitian dengan penerapan metode pembelajaran tipe *Student Teams Games Tournament (TGT)* dengan kuis interaktif berbasis komputer.

Alat Pengumpulan Data

1. Test

Menggunakan butir soal untuk mengukur hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran dilaksanakan.

2. Observasi

Menggunakan lembar observasi untuk mengukur tingkat motivasi siswa dalam proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Lembaran observasi juga digunakan untuk melihat aktivitas guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan kuis interaktif berbasis komputer.

Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus pada penelitian tindakan kelas ini, akan dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan rofessio sederhana yaitu teknik persentase untuk melihat peningkatan motivasi siswa dalam kegiatan proses pembelajaran. Untuk menentukan kreteria motivasi siswa dalam proses pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut :

A	= 81 – 100	: Sangat Baik
B	= 61 - 80	: Baik
C	= 41 - 60	: Cukup
D	= 21 - 40	: Kurang
E	= 0 - 20	: Sangat Kurang

Sedangkan 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.

Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kuis interaktif berbasis komputer pada mata pelajaran TIK, dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IX.3 MTS Negeri 2 Balikpapan Tahun Pelajaran 2021/2022.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Pelaksanaan Kegiatan

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

- Pembelajaran dimulai dengan penjelasan guru tentang metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Taournament* (TGT) dengan kuis interaktif berbasis komputer.
- Siswa dibagi menjadi 6 kelompok kecil yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 5 orang dengan kemampuan akademik yang berbeda (bersifat heterogen)
- Guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas (presentasi kelas). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok.
- 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.
- k. Pada akhir proses pembelajaran (dua siklus) siswa diminta untuk mengisi angket yang telah disiapkan dan kemudian akan dianalisis.
- l. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan lima kali pertemuan dan dua siklus

B. Data dan Analisa Data Siklus Pertama

Hasil Belajar Siswa Setelah Proses Pembelajaran

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 TIK ditetapkan 79 (tujuh puluh sembilan) ke atas.

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti ulangan harian, disajikan pada tabel 2 berikut ini :

	Nilai Rata-Rata	Ketuntasan Belajar		Ju ml ah
		Tun tas	Re mi dia l	
	72,93	12	18	30

	Persentas e	40, 00 %	60, 00 %	10 0 %
--	------------------------	-------------------------	-------------------------	-----------------------

Data pada tabel 2 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 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran yang bersangkutan, untuk KKM mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ditetapkan 79

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

	Nilai Rata-Rata	Ketuntasan Belajar		Jumlah
		Tuntas	Remedial	
	89,27	28	3	30
	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 standar *Kriteria Ketuntasan Minimal* sebesar 79 (tujuh puluh sembilan).

Setelah dilakukan perhitungan dengan sederhana yaitu dengan perhitungan persentase maka dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model *Teams Games Tournamen (TGT)* dengan kuis interaktif berbasis komputer dalam proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Namun demikian perlu dilakukan upaya lebih lanjut dan terus menerus untuk selalu meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil pengolahan dan analisa data pada penelitian tindakan kelas ini, maka dapat diambil suatu kesimpulan serta saran-saran sebagai berikut :

Kesimpulan

1. Proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan kuis interaktif berbasis komputer dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX.3 MTs N 2 Balikpapan.
2. Pembelajaran metode kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dengan kuis interaktif berbasis komputer direspon sangat baik oleh siswa kelas IX.3 MTsN 2 Balikpapan.

Saran

1. Metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Taournament (TGT)* dengan kuis interaktif berbasis komputer dapat dicoba untuk diterapkan di mata pelajaran selain Teknologi Informasi dan Komunikasi karena telah dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta sangat baik direspon oleh siswa.
2. Sebelum mencoba untuk menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Taournament (TGT)* dengan kuis interaktif berbasis komputer dalam penelitian tindakan kelas perlu dilakukan persiapan yang matang dalam segala hal terutama yang berhubungan dengan proses pembelajaran antara lain, lembar observasi baik lembar observasi bagi guru, media pembelajaran yang lebih menarik yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta bahan untuk didiskusikan dalam kelompok perlu dianalisa secara mendalam. Dengan adanya persiapan tersebut secara matang diharapkan dapat meminimalkan hambatan yang terjadi dilapangan serta mendapat hasil yang maksimal.
3. Penelitian tindakan kelas ini dengan sendirinya dapat meningkatkan kemampuan profesional guru karena akan memperbaiki mutu proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru serta dapat pula meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Penelitian tindakan kelas ini masih terbatas dalam berbagai hal baik heterogenitas keadaan siswa maupun variabelnya, maka diharapkan pada peneliti selanjutnya untuk dapat memikirkan hal ini secara mendalam agar mendapatkan hasil secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Herlina dkk. 2021. *Media Quizizz sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Nas Media 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.
- Kosasih. 2016. ***Strategi Belajar dan Pembelajaran***. Bandung: Yrama Widya
- Kadir, Abdul dan Terra Ch Triwahyuni. 2013. ***Pengantar Teknologi Informasi***. Yogyakarta: Andi Offset
- Parnawi, Afi.2020. ***Penelitian Tindakan Kelas***. Yogyakarta: Deepublish Publisher
- 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. ***Metodelogi 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