

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* DENGAN MEDIA *WONDERSHARE QUIZ CREATOR*  
(Pada Materi Pekerjaan Konstruksi Tanah Kelas X DPIB)**

**Wahdan Ali Suhardi**

S1 Pendidikan Teknik Bangunan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya  
[wahdansuhardi@mhs.unesa.ac.id](mailto:wahdansuhardi@mhs.unesa.ac.id)

**Wahyu Dwi Mulyono**

Dosen Jurusan Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya  
[wahyumulyono@unesa.ac.id](mailto:wahyumulyono@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Cara belajar aktif merupakan ciri khas Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pembelajaran yang dilaksanakan dengan penerapan cara belajar aktif ini dapat memicu siswa untuk berinisiatif, menemukan pokok materi, pemecahan masalah, dan pengaplikasiannya ke permasalahan konkret. Upaya peningkatan hasil belajar yang dapat diterapkan adalah dengan melakukan pengembangan pembelajaran tipe kooperatif *Team Games Tournament* (TGT). Metode pembelajaran ini dilaksanakan dengan melibatkan media *Wondershare Quiz Creator*. Adapun tujuan Penelitian ini adalah seperti berikut. (1) mengetahui hasil belajar peserta didik pada kelas control; (2) mengetahui hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen; dan (3) mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas control dengan eksperimen. Metode yang dilaksanakan adalah *Experimental Quotient* dengan rancangan *post-test only design with non-equivalent group*. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 2 Bangkalan dengan sasaran kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan tahun ajaran 2021/2022. Sampel yang terlibat adalah siswa kelas X DPIB A berjumlah 18 siswa dan X DPIB B berjumlah 17 siswa. Hasil pada penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) metode pembelajaran TGT dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik daripada model pembelajaran konvensional; (2) Kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT menunjukkan rata-rata hasil belajar 90,83 sedangkan kelas kontrol sebesar 85,27; (3) Uji hipotesis pada penelitian ini adalah untuk menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,008 dimana nilai tersebut dibawah 0,05. Hasil tersebut menandakan  $H_a$  diterima atau terdapat perbedaan hasil belajar yang sangat signifikan antara pembelajaran dengan model TGT dan konvensional.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, *wondershare quiz creator*, *team games tournament*

**Abstract**

Active learning is the hallmark of Vocational High Schools (SMK). Learning activities applying the active learning method can trigger students to take initiative, find the main material, solve problems or apply what they have just learned into a real problem that exists. One of the efforts to improve student learning outcomes is to develop a cooperative learning model of the *Team Games Tournament* (TGT) type. Treatment in this study is to apply cooperative learning model with *Wondershare Quiz Creator* media. This study aims to (1) knowing students' learning outcomes in control class; (2) knowing students' learning outcomes in experiment class; and (3) the differences of students' learning outcomes in control and experiment. The method used is *Experimental Quotient* with *post-test only design with non-equivalent group*. This study taken in SMKN 2 Bangkalan, the targets in this research are students of class X Modeling Design and Building Information for the academic year 2021/2022. The samples are students of class X DPIB A 18 students and X DPIB B 17 students. The results are as follows (1) the TGT learning model can provide better outcomes than conventional models; (2) The experimental class using the TGT learning model showed an average learning outcome of 90.83 while the control class was 85.27; (3) The hypothesis test in this study showed a significance value of 0.008 where the value was below 0.05. These results indicate  $H_a$  is accepted or there is significant difference in learning outcomes between learning with the TGT and conventional models.

**Keywords:** learning media, *wondershare quiz creator*, *team games tournament*

## PENDAHULUAN

Upaya untuk mencetak generasi muda produktif berwawasan luas salah satunya adalah melalui Sekolah Menengah Kejuruan pada jenjang menengah atas. Tujuan adanya pendidikan formal Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah menciptakan lulusan yang dapat terjun dunia industri dan kerja secara langsung. Skema pada pendidikan formal SMK tidak serta merta hanya mengandalkan para tenaga pendidik dan instansi terkait tapi juga sistem dan strategi pembelajaran yang mumpuni (inovatif) agar dapat menunjang Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dalam kelas. Menurut Zaini dkk (2004), pembelajaran aktif adalah bentuk pembelajaran yang dilaksanakan dengan melibatkan siswa atau peserta didik untuk aktif belajar. Pada SMK Negeri 2 Bangkalan selama ini masih menggunakan metode pembelajaran langsung dan cenderung monoton dalam setiap materi belajar. Kegiatan belajar yang mendominasi adalah siswa, peran guru sebatas memberi pengarahan dan membimbing siswa. Cara belajar seperti ini dirasa kurang mampu membuat siswa berinisiatif, menggali dan mendapati ide pokok dalam materi, menemukan pemecahan masalah atau menerapkan apa yang baru dipelajari ke dalam satu persoalan konkret, sehingga hasil belajar tidak didapatkan secara maksimal.

Model pembelajaran didefinisikan oleh Soekamto (dalam Nurulwati, 2000) sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan sistematika prosedur untuk mengatur kegiatan pembelajaran guna tercapainya suatu tujuan yang telah ditetapkan, dan dapat dijadikan pedoman bagi para pendidik ketika merancang pembelajaran. Sementara model pembelajaran kooperatif didefinisikan oleh Slavin (1995) sebagai metode belajar melibatkan peserta didik yang beraktivitas secara bahu membahu dalam kelompok kecil. Menurut Husnul dkk (2012) model pembelajaran kooperatif merupakan upaya yang dilakukan guna peningkatan hasil belajar siswa. Salah satu metode tersebut yakni metode kooperatif jenis *Team Games Tournament* (TGT).

Demi tercapainya proses pembelajaran yang aktif, perlu adanya model pembelajaran efektif menggunakan suatu media pembelajaran agar semakin efisien. Penelitian ini menggunakan media yang inovatif, dimana peserta didik dapat meningkat motivasi belajarnya dengan media tersebut secara individu sesuai dengan perintah yang terdapat dalam media tersebut dan guru berperan dalam pengawasan maupun pertolongan ketika siswa merasa kesulitan. Menurut Wiwit (2012), model pembelajaran TGT dianggap memberikan output yang lebih baik dalam mengantarkan siswa untuk memahami konsep yang cenderung sukar untuk dicerna siswa. Pembelajaran ini memberi dampak dalam hal perbedaan sikap antar individu baik ragam budaya maupun ras. Pembelajaran kooperatif

diikuti juga dengan adanya media pembelajaran sehingga pembelajaran ini semakin efektif. Aqib (2014) berpendapat bahwa segala sesuatu yang berguna untuk mengirimkan pesan serta merangsang kegiatan belajar mengajar pada siswa dapat disebut sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran secara umum bermanfaat untuk menyeragamkan cara penyampaian materi, menjadikan proses transformasi ilmu menjadi lebih menarik serta lebih jelas, menjadikan belajar siswa lebih interaktif, mencapai efisiensi (waktu, tempat), peningkatan hasil belajar, menimbulkan sikap positif melalui materi serta kegiatan belajar, serta meningkatkan peran tenaga pendidik menjadi lebih positif dan produktif. Djamarah (2006) menyebutkan beberapa jenis media pembelajaran diantaranya media audiovisual, auditif, dan visual. Sementara media pembelajaran menurut jenis daya liputnya digolongkan ke media individual, media terbatas (oleh ruang dan tempat), dan media serentak (daya liput luas)

Aqib (2014) menjelaskan bahwa terdapat sedikitnya delapan kriteria dalam menetapkan media belajar. Pertama kesesuaian sarana media dengan kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai. Kedua mempertimbangkan karakteristik sasaran didik yang akan menggunakan media tersebut. Ketiga kesesuaian karakteristik media harus sesuai dengan capaian tujuan pembelajaran. Keempat adalah pertimbangan mengenai waktu yang diperlukan untuk merancang dan untuk menyajikan. Kelima adalah pertimbangan pengeluaran biaya guna mendapatkan dan mengoperasikan media. Keenam adalah pertimbangan mengenai ketersediaan fasilitas dan alat-alat penunjang media pembelajaran yang akan dipilih. Ketujuh adalah pertimbangan mengenai kondisi dan strategi bagaimana media tersebut digunakan. Terakhir adalah mutu dan teknis media pembelajaran yang akan dipilih.

Berdasarkan uraian diatas demi tercapainya proses pembelajaran yang aktif, perlu adanya model pembelajaran efektif menggunakan suatu media pembelajaran agar semakin efisien. Penelitian ini bermaksud untuk membuat media pembelajaran berupa *Wondershare Quiz Creator* berbasis kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran Dasar-dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah khususnya pada materi penerapan prosedur pekerjaan konstruksi tanah demi meningkatnya pemahaman dan hasil belajar peserta didik. *Wondershare Quiz Creator* berasal dari kata berbahasa Inggris, yakni *quiz*, bermakna kuis atau kumpulan soal dan *Creator* bermakna pencipta. *Wondershare Quiz Creator* adalah aplikasi pembuat kuis yang mengandung perintah atau informasi serta petunjuk pengerjaan. *Wondershare Quiz Creator* adalah *software* berisi dokumen yang sebagian atau keseluruhan spesifikasi manufaktur suatu komponen (Widarto, 2011). Menurut Sanjaya (2008) *Wondershare Quiz Creator* disebut juga

lembar kerja yang dibuat untuk mendampingi infrastruktur dalam yang mengajar keterampilan, di dalam laboratorium (*workshop*) yang berisi gambar-gambar dan arahan tentang bagaimana cara untuk menyelesaikan atau membuat pekerjaan. Menurut Trianto (2009) *Wondershare Quiz Creator* memiliki fungsi sebagai pedoman guna meningkatkan seluruh aspek pembelajaran khususnya aspek kognitif dalam bentuk panduan demonstrasi atau eksperimen.

Daya dukung tanah dianalisis untuk mengetahui kemampuan tanah untuk menahan beban konstruksi sehingga pondasi tidak mengalami *shear failure* atau pergeseran. Jenis dan karakter tanah merupakan penentu utama daya dukung tanah. Sebagai contoh salah satu tipe pondasi, yakni telapak tunggal, ditentukan oleh daya dukung tanah. Rancangan ukuran pondasi yang berbentuk kecil menandakan semakin kuat daya dukung tanah begitu pula sebaliknya. Semenata Asroni (2010) menjelaskan bahwa tanah dengan kategori daya dukung lemah umumnya dijadikan pondasi dengan jenis sumuran atau dapat diterapkan tiang pancang sebagai upaya perbaikan.

Pada materi Pekerjaan Konstruksi Tanah dan Teknik Pengukuran Tanah pada kelas X DPIB SMK Negeri 2 Bangkalan, minat belajar siswa dirasa masih kurang terhadap materi yang disampaikan dan juga belum adanya media yang inovatif berupa *Wondershare Quiz Creator*. Hal tersebut mengacu pada pembelajaran dalam kelas yang sangat terpusat pada mengajar. Dugaan sementara siswa belum memahami materi yang disampaikan, takut untuk bertanya, kurang menguasai materi yang terdapat pada buku dan sebagai akibat tidak adanya media pembelajaran interaktif.

Hasil penelitian Iqbal (2017) mengenai “Pengembangan Alat Evaluasi Kuis berbasis *Wondershare Quiz Creator* Pada Materi Koloid Kelas X di SMA Koperasi Pontianak” menunjukkan bahwa prestasi belajar peserta didik menggunakan *Wondershare Quiz Creator* lebih unggul bila dibandingkan dengan menggunakan alat evaluasi konvensional yang digunakan sebelumnya. Penelitian Iqbal dan penelitian ini memiliki persamaan pada penerapan media pembelajaran *Wondershare Quiz Creator* sebagai alat pendukung kemampuan peserta didik dalam memahami materi. Sementara perbedaannya, penelitian terdahulu mengembangkan alat evaluasi untuk materi yang sedang diajarkan sedangkan penelitian ini mengukur hasil belajar siswa dengan menerapkan metode TGT serta *Wondershare Quiz Creator*.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diterapkan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan *Wondershare Quiz Creator* sebagai media pembelajaran pada materi menerapkan prosedur pekerjaan konstruksi tanah di SMK Negeri 2 Bangkalan; (2)

mengetahui hasil belajar siswa tanpa diterapkan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan *Wondershare Quiz Creator* sebagai media pembelajaran pada materi menerapkan prosedur pekerjaan konstruksi tanah di SMK Negeri 2 Bangkalan; dan (3) mengetahui perbedaan hasil belajar siswa didik dengan dan tanpa diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan *Wondershare Quiz Creator* sebagai media pembelajaran pada materi penerapan prosedur pekerjaan konstruksi tanah di SMK Negeri 2 Bangkalan.

**METODE**

Jenis penelitian ini adalah *Experiment Quotient* dengan rancangan *post-test only design due non-equivalent group*. Pemilihan metode tersebut dikarenakan penelitian dibagi ke dalam dua kelompok, dimana dilakukan pemberian treatment di kelas eksperimen dan tidak dilakukan pemberian treatment di kelas kontrol. Lebih lanjut, penelitian ini hanya menggunakan post-test untuk mengetahui perbedaan output. Rancangan penelitian eksperimen model tercantum pada tabel berikut:

Tabel 1. Rancangan *post-test only design with non-equivalent group*

Rancangan <i>post-test only design</i>		
R(E)	X	O <sub>1</sub>
R(K)	-	O <sub>2</sub>

(Sumber: Hastjarjo, 2019)

Keterangan:

- R(E) : Kelas eksperimen
- R(K) : Kelas kontrol
- O<sub>1</sub> : Hasil belajar kelas eksperimen
- O<sub>2</sub> : Hasil belajar kelas kontrol
- X : Perlakuan berupa penerapan TGT

Penelitian ini dilaksanakan pada SMK Negeri 2 Bangkalan. Lebih lanjut, tempat penelitian berada di Jl. Halim Perdana Kusuma Bangkalan RT 01 RW 02, Ds. Mlajah Bangkalan, Kec. Bangkalan, Kabupaten Bangkalan. Menurut Arikunto (2013), populasi merupakan subjek yang terlibat dalam penelitian secara keseluruhan. Lebih lanjut, penelitian ini melibatkan populasi kelompok peserta didik kelas X DPIB SMK Negeri 2 Bangkalan. Sedangkan sampel yang digunakan adalah siswa kelas X DPIB A dan X DPIB B. Dari kedua kelas, satu kelas berperan sebagai kelas *experiment* (X DPIB A) dan kelas lainnya menjadi satu kelas *control* (X DPIB B). Penelitian ini tergolong kedalam penelitian populasi karena menggunakan populasi secara keseluruhan sebagai sampel. Lebih lanjut, sampel yang terlibat berjumlah 37 siswa, diantaranya 18 siswa di kelas *experiment* dan kelas *control* sebanyak maksimal 19 siswa.

Instrumen perangkat dan media pembelajaran pada penelitian ini berguna untuk mengetahui layak atau tidaknya perangkat pembelajaran yang berdiri pada silabus,

RPP, media pembelajaran, materi media, dan soal *post-test* melalui penilaian validator terhadap perangkat yang akan digunakan. Validator yang terlibat pada penelitian berjumlah 2 orang, yakni validator 1 dan validator 2.

Kelima perangkat pembelajaran dinilai oleh validator untuk diketahui validitasnya dan dinilai melalui angket validasi. Pada validasi silabus berisi 3 aspek utama yang dinilai oleh validator, yakni tata letak dan perwajahan, bahasa, dan konten. Dari ketiga aspek tersebut, total kriteria yang dinilai oleh validator berjumlah 14 butir. Pada validasi RPP termuat 5 aspek, yakni tata letak dan perwajahan, bahasa, kegiatan belajar mengajar, konten, dan asesmen. Lebih lanjut, validasi RPP memuat 20 butir penilaian. Validasi media pembelajaran memuat 2 aspek, yakni aspek piranti lunak, dan aspek visual komunikasi. Sedangkan validasi soal *post-test* dan materi media pembelajaran memuat 3 aspek, yakni materi, isi, dan bahasa serta berjumlah 11 butir penilaian. Kelima instrument dinilai dengan skala likert berisi 3 kategori penilaian, yakni 1 (kurang baik), 2 (cukup), dan 3 (sangat baik).

Kelima perangkat pembelajaran kemudian dinilai berdasarkan persentasenya. Perangkat dan media pembelajaran dinyatakan dapat digunakan dan layak jika rata-rata penilaian lebih dari ( $\geq$ ) 61% dengan kriteria validitas seperti terlihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Validitas Perangkat Pembelajaran

Persentase	Kategori
0%-20%	Sangat kurang baik
21%-40%	Kurang baik
41%-60%	Cukup
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat baik

(Sumber: Riduwan, 2012)

Perangkat pembelajaran dapat digunakan ketika seluruh perangkat mendapatkan kategori minimal baik. Data penelitian *study* ini merupakan nilai peserta didik dalam bentuk hasil *post-test*. Lebih lanjut, pada penelitian ini peran siswa adalah sebagai sumber data. Hasil belajar didapat melalui *post-test* di kedua kelas. Nilai yang didapat kemudian dijadikan bahan untuk analisis data melalui aplikasi SPSS 21. Analisis data pertama adalah menentukan normalitas data sehingga dapat diketahui apakah dilakukan uji hipotesis parametrik atau non-parametrik. Adapun keputusan pada uji normalitas yaitu distribusi data dinyatakan tidak normal jika nilai Sig. < 0,05. Sedangkan bila bernilai Sig. > 0,05 maka distribusi data dinyatakan normal.

Setelah diketahui normal atau tidak sebuah distribusi data, maka dapat diketahui langkah berikutnya, yakni data akan dianalisis secara parametrik atau non-parametrik. Data yang normal menggunakan uji hipotesis parametrik,

yakni *independent sample t-test*. Adapun pengambilan langkah keputusan pada uji *independent sample t-test* adalah terlihat sebagai berikut:

$$H_a: \text{Sig. (2-tailed)} < 0,05$$

$$H_0: \text{Sig. (2-tailed)} > 0,05$$

Keterangan:

$H_a$  : Terdapat perbedaan yang signifikan antara adanya penerapan TGT dan tidak

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara adanya penerapan TGT dan tidak

Data yang berdistribusi secara tidak normal diuji secara non-parametrik melalui *software* SPSS. Uji tersebut bernama uji *Mann-Whitney*. Lebih lanjut, uji *Mann-Whitney* dapat dilakukan dan memberi hasil yang akurat meski data berdistribusi secara tidak normal. Adapun pengambilan keputusan pada uji *Mann-Whitney* adalah sebagai berikut:

$$H_a: \text{Sig. (2-tailed)} < 0,05$$

$$H_0: \text{Sig. (2-tailed)} > 0,05$$

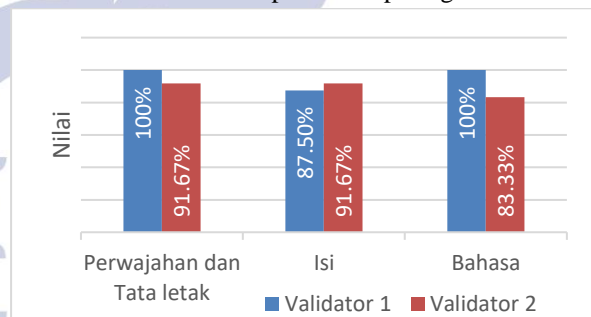
Keterangan:

$H_a$  : Terdapat perbedaan yang signifikan antara adanya penerapan TGT dan tidak

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara adanya penerapan TGT dan tidak

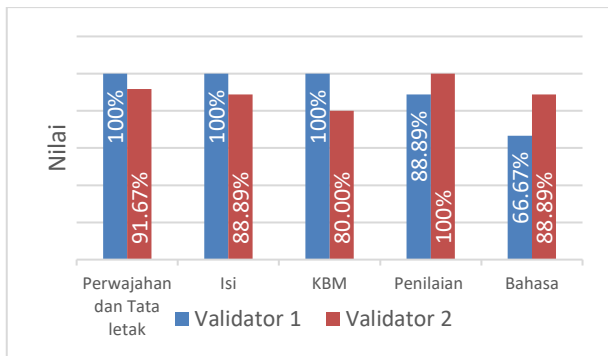
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah pertama dalam *study* ini adalah dengan melakukan penilaian validitas perangkat pembelajaran. Penilaian validitas dilakukan oleh validator 1 dan validator 2. Hasil validasi silabus dapat dilihat pada gambar berikut:



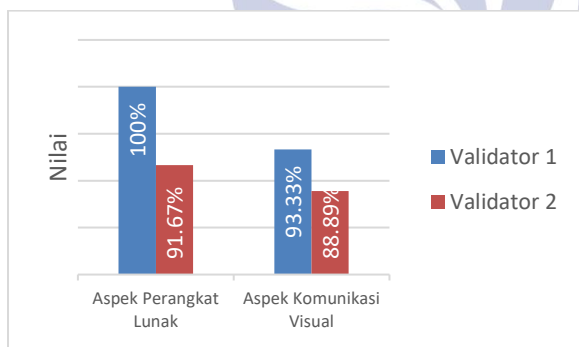
Gambar 1. Hasil Validasi Silabus

Aspek penilaian silabus terdiri dari tiga hal, yakni tata letak dan perwajahan, bahasa, dan konten. Berdasarkan penilaian validator 1, aspek perwajahan dan tata letak serta bahasa mendapat skor 100%, dan aspek isi mendapat skor 87,5%. Rata-rata penilaian validator 1 adalah sebesar 95,83%. Sedangkan validator 2 memberikan nilai sebesar 91,67% pada aspek tata letak dan bahasa serta bahasa, dan konten mendapat nilai 83,33%. Rata-rata penilaian validator 2 adalah sebesar 88,89%. Nilai ini menandakan bahwa silabus mendapat kategori sangat baik karena persentase kedua validator berada di atas 81%. Hasil validasi RPP dapat dilihat pada gambar berikut:



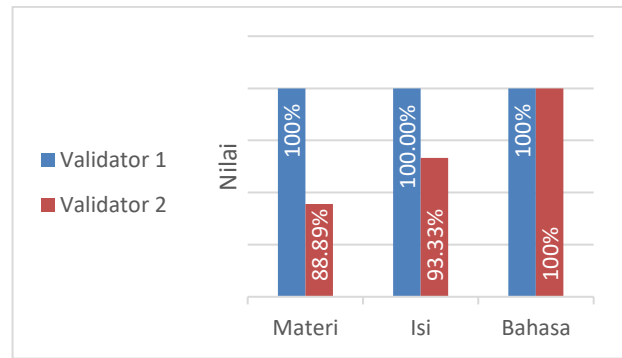
Gambar 2. Hasil Validasi RPP

Penilaian RPP terdiri dari lima aspek, yakni tata letak dan perwajahan, bahasa, kegiatan belajar mengajar (KBM), asesmen, dan konten. Validator 1 memberikan nilai 100% pada aspek perwajahan, isi, dan KBM. Sedangkan penilaian hasil belajar mendapat skor 88,89%, dan bahasa 66,67%. Hasil ini menunjukkan bahwa RPP dapat digunakan karena skor melebihi 61%. Rata-rata penilaian oleh validator 1 adalah sebesar 91,12%. Validator 2 memberikan nilai 88,89% pada dua aspek, yakni aspek isi dan bahasa. Aspek perwajahan mendapat skor 91,67%, KBM sebesar 80%, dan penilaian hasil belajar 100%. Rata-rata validasi RPP menurut validator 2 adalah sebesar 89,89%. Hasil validasi media pembelajaran seperti pada gambar berikut:



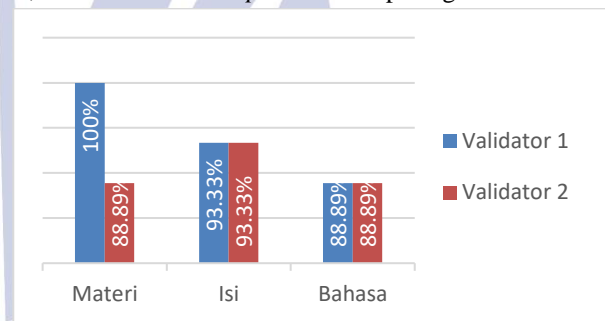
Gambar 3. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Untuk media pembelajaran sendiri penilaiannya lebih spesifik dikarenakan media pembelajaran adalah inti dari keberhasilan studi ini sendiri. Untuk itu media pembelajaran dinilai melalui dua aspek, yakni aspek pertama yaitu aspek visual komunikasi, dan aspek yang kedua yaitu aspek perangkat lunak. Validator 1 memberikan rata-rata penilaian sebesar 96,66, dengan penilaian aspek perangkat lunak sebesar 100%, dan aspek Visual Komunikasi sebesar 93,33%. Sedangkan validator 2 memberikan nilai pada aspek perangkat lunak sebesar 91,67%, dan nilai pada aspek komunikasi visual sebesar 88,89%. Untuk rata-rata penilaian validator 2 sendiri adalah sebesar 89,89%. Untuk Hasil validasi materi media tercantum pada gambar berikut:



Gambar 4. Hasil Validasi Materi Media Pembelajaran

Penilaian materi media pembelajaran terdiri dari tiga hal, yakni aspek materi, isi, dan bahasa. Berdasarkan penilaian validator 1, ketiga aspek mendapatkan skor sempurna, yakni 100%. Lebih lanjut, rata-rata penilaian validator 1 adalah sebesar 100%. Sedangkan validator 2 memberikan nilai sebesar 100% pada aspek bahasa. Pada aspek materi, diberikan nilai 88,89% dan aspek isi sebesar 93,33%. Rata-rata penilaian validator 2 adalah sebesar 94,07%. Hasil validasi *post-test* ada pada gambar berikut:



Gambar 5. Hasil Validasi Soal *Post-Test*

Penilaian soal *post-test* terdiri dari tiga aspek, yakni materi, isi, dan bahasa. Validator 1 memberikan nilai 100% pada aspek materi. Sedangkan aspek isi mendapatkan validasi sebesar 93,33%, dan bahasa sebesar 88,89%. Hasil ini menunjukkan bahwa soal *post-test* valid dan tergolong sangat baik karena skor melebihi 81%. Rata-rata penilaian oleh validator 1 adalah sebesar 94,07%. Validator 2 memberikan nilai 88,89% pada dua aspek, yakni aspek materi dan bahasa. Aspek isi mendapat skor 93,33%. Rata-rata validasi RPP menurut validator 2 adalah sebesar 90,37%. Berdasarkan penilaian kedua validator, dapat diketahui nilai yang diberikan terlihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Penilaian Validator Secara Keseluruhan

No	Perangkat Pembelajaran	Validator 1	Validator 2
1	Silabus	95,83%	88,89%
2	RPP	91,12%	89,89%
3	Media Pembelajaran	96,66%	89,89%
4	Materi Media Pembelajaran	100%	94,07%
5	Soal Post-Test	94,07%	90,37%

Hasil penilaian kedua validator menandakan bahwa perangkat pembelajaran dapat digunakan sebagai instrument pengumpulan data pada penelitian ini. Langkah berikutnya pada penelitian ini adalah pemberian *treatment* terhadap kedua kelas. Kelas eksperimen diberikan *treatment* berupa metode TGT dengan melibatkan media *Wondershare Quiz Creator*. Sedangkan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran yang biasa diterapkan di SMKN 2 Bangkalan, yakni model pembelajaran langsung, terhadap kelas kontrol. Pada hari terakhir perlakuan, dilaksanakan *post-test* guna melihat hasil dari *treatment* di kedua kelas. Adapun hasil *post-test* di kelas eksperimen tercantum pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil *Post-Test* Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai
1	AY	90
2	AH	95
3	AD	90
4	BU	95
5	FA	90
6	FAD	95
7	IYP	95
8	MNF	100
9	MMA	90
10	MIF	90
11	MH	95
12	NPH	100
13	RIS	80
14	SU	85
15	SR	90
16	TQ	85
17	ZS	85
18	MJ	85
<b>Rata-Rata</b>		90.83

Kelas eksperimen menunjukkan *mean* hasil belajar 90,83 pasca dilakukan penerapan metode TGT dengan media *Wondershare Quiz Creator*. Sedangkan kelas kontrol didapati hasil *post-test* yang tercantum pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil *Post-Test* Kelas Kontrol

No	Nama	Nilai
1	AH	95
2	ASR	85
3	ANR	90
4	CMH	75
5	DNA	75
6	EF	85
7	FC	85
8	FE	90
9	LAP	80
10	LI	100
11	MS	85

No.	Nama	Nilai
12	MUU	85
13	MM	90
14	MAA	85
15	MAA	90
16	MM	75
17	NH	75
18	PES	90
19	SO	80
<b>Rata-Rata</b>		85.27

Kelas kontrol menunjukkan rata-rata sebesar 85,27 setelah diterapkan model pembelajaran langsung. Perbedaan rerata sebesar 5,56. Hasil kedua kelas kemudian diuji distribusi datanya melalui uji normalitas. Adapun hasil pengujian normalitas dengan aplikasi SPSS 21 tercantum pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
.171	18	.172	.930	18	.197
.184	19	.089	.921	19	.118

Hasil uji normalitas memperlihatkan bahwa nilai Sig. lebih dari 0,05 pada kedua kelas. Hasil tersebut menandakan data dapat diuji secara parametrik, yakni dengan *independent sample t-test*. Adapun hasil uji hipotesis dapat diketahui melalui tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Independent Sample Test

T-test for Equality of Means		
t	df	Sig. (2-tailed)
2.792	35	.008
2.811	33.375	.008

Nilai Sig. (2-tailed) pada pengujian *independent sample t-test* menunjukkan angka sebesar 0,008. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan, dapat diketahui bahwa  $H_0$  diterima karena besaran nilai Sig. (2-tailed) > 0,05.

## Pembahasan

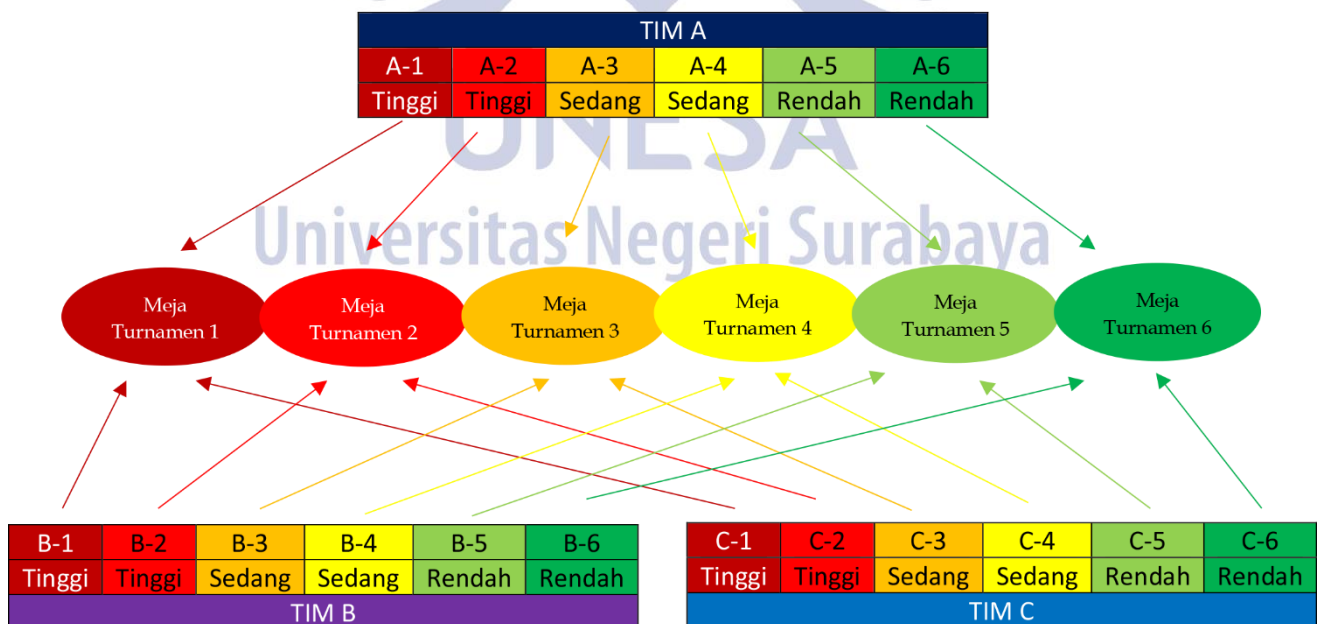
Media pembelajaran yang diterapkan pada penelitian ini dibuat melalui aplikasi *Wondershare Quiz Creator*. Didalamnya dapat dimuat pertanyaan dalam beragam bentuk dan dapat menampilkan animasi yang berbeda ketika penggunanya menjawab benar dan salah. Dengan memadukan visual, animasi, dan audio yang menarik, siswa tertarik untuk menyimak jalannya pembelajaran. Selain itu pula diperlukan kejelasan pertanyaan dan petunjuk dalam setiap pertanyaan yang diajukan di dalam media. Siswa juga dapat memainkan media ini di rumah secara mandiri. Hal ini dikarenakan media dapat disimpan dalam bentuk *flash* sehingga memungkinkan untuk dimainkan di sistem operasi apapun.

Pembelajaran TGT diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan memunculkan rasa kompetitif sehingga siswa terpacu untuk memenangkan kompetisi. Pada dasarnya model pembelajaran ini bersifat seperti turnamen atau cerdas cermat berkelompok. Dalam penelitian ini, penerapan TGT dilakukan di kelompok eksperimen sedangkan kelompok kontrol menerapkan pembelajaran langsung atau konvensional. Kelas eksperimen berjumlah 18 siswa dikelompokkan ke dalam 3 kelompok dimana tiap kelompok beranggotakan 6 siswa. Tiap kelompok berisikan siswa dengan rata-rata hasil belajar tinggi, sedang dan rendah, sehingga tiap kelompok beranggotakan siswa dengan kemampuan yang rata. Kemudian masing-masing anggota kelompok disebar ke 6 penggolongan kasta dan setiap siswa berpeluang sama untuk naik ke kasta yang lebih tinggi begitu pula siswa yang berada di kasta tertinggi dapat turun ke kasta di bawahnya bila mendapatkan skor paling sedikit. Pembagian kelompok dilihat dari rata-rata UH dan UTS yang kemudian digolongkan ke dalam 3 kelompok. Adapun pembagian kelompok ini dapat dilihat pada gambar berikut:

Pembelajaran dengan model ini menimbulkan suasana belajar yang kompetitif dan aktif. Selain itu, pembelajaran ini menimbulkan rasa sportifitas antar siswa. bila dibandingkan dengan kelas kontrol, perbedaan terlihat pada antusiasme dan keaktifan siswa. Hal tersebut senada dengan pendapat Gayatri (2016), bahwa TGT berguna meningkatkan (1) keaktifan siswa sehingga kegiatan belajar mengajar didominasi oleh siswa; (2) rasa menghargai dan mengormati teman sebayanya; dan (3) motivasi belajar dalam pelajaran yang sedang berlangsung.

Rata-rata *mean* hasil belajar yang didapat oleh kelas kontrol dan kelompok eksperimen sama-sama di atas KKM. Perolehan ini didapat melalui *post-test* pada kedua kelas di akhir pertemuan. Kelas eksperimen mendapat rata-rata sebesar 90,83 dimana nilai terendah sebesar 80 dan tertinggi sebesar 100. Sedangkan kelas kontrol didapati rata-rata 85, dimana nilai terendah adalah 75 dan tertinggi sebesar 100. Selisih rata-rata yang didapat kedua kelas adalah sebesar 5,83. Melalui hasil tersebut, dapat diketahui bahwa model pembelajaran TGT dapat memacu siswa untuk belajar lebih giat dan secara tidak langsung meningkatkan wawasannya terkait materi dalam game tournament. Bila ditinjau dari nilai siswa sebelum dilakukannya treatment, kelas kontrol mendapat rata-rata nilai yang terlampau baik pada UH dan UTS, yakni sebesar 82. Sedangkan kelas eksperimen didapati rata-rata nilai besaran 80. Dengan meningkatnya nilai setelah perlakuan, dapat disimpulkan terdapat peningkatan nilai peserta didik. Hasil ini senada dengan Solihah (2016) yang mendapati hasil pembelajaran dengan metode TGT memberikan peningkatan hasil belajar pada pelajaran matematika hingga 10,8%. Sedangkan Erlinda (2017) mendapati adanya hasil belajar siswa yang meningkat sebesar 19,38% pada pelajaran fisika dengan mengaplikasikan model TGT.

Perbedaan hasil kedua kelas juga dapat diketahui melalui uji *independent t-test*. Dalam uji ini, rata-rata hasil posttest kedua kelas digunakan sebagai pembandingan sehingga dapat diketahui signifikansi perbedaan hasil belajar. Hasil uji *independent t-test* menunjukkan angka 0,008 yang menandakan kurang dari nilai 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, pengambilan langkah keputusan penelitian ini adalah  $H_a$  diterima. Hasil



Gambar 6. Pembagian Kelompok *Team Games Tournament*.

pengujian ini senada dengan penelitian Solihah (2016) yang mendapati hasil uji hipotesis  $H_1$  diterima pada penelitian Solihah. Berdasarkan pembahasan dan perbandingannya dengan penelitian sebelumnya, maka model pembelajaran TGT dengan *Wondershare Quiz Creator* sebagai media pembelajaran memberikan efek signifikan terhadap nilai peserta didik.

## PENUTUP

### Simpulan

1. Hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen yang menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media pembelajaran *Wondershare Quiz Creator* mendapatkan rata-rata 90,83.
2. Hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran jenis konvensional mendapatkan rata-rata 85,27.
3. Hasil belajar yang menerapkan model pembelajaran TGT dengan sarana media pembelajaran *Wondershare Quiz Creator* lebih tinggi bila dibandingkan dengan kelas yang menerapkan pembelajaran jenis konvensional. Selisih rata-rata kedua kelas adalah sebesar 5,56. Uji hipotesis menunjukkan angka 0,008 yang menandakan  $H_a$  diterima atau terdapat perbedaan yang lebih signifikan antara kelompok yang menerapkan metode pembelajaran TGT dan konvensional.

### Saran

1. Pembelajaran TGT dapat diterapkan dengan atau tanpa bantuan media pembelajaran sehingga fungsi media pembelajaran hanya sebagai suplemen atau tambahan.
2. Pemilihan model pembelajaran harus menyesuaikan karakteristik siswa sehingga tidak selalu hasil belajar dengan model pembelajaran TGT memiliki *output* yang sama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. 2008. *Learning to Teach*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asroni, A. 2010. *Kolom Fondasi & Balok T Beton Bertulang*. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu.
- Aqib, Zainal. 2014. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Djamarah, S. B., Zain, A.. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erlinda, N. 2017. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament pada Mata Pelajaran Fisika di SMK. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(1).
- Gayatri, Y. 2016. Cooperative Learning Tipe Team Game Tournaments (Tgt) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 9(3).
- Hamdani. 201. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Harding, A. 2005. *Learning In Mathematics*. San Fransisco: Pfeifer.
- Husnul, R.P., Sulilawati., & Abdullah. 2016. Studi Komparasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan TAI terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Hidrokarbon di Kelas X SMA Negeri 1 Rambah. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 3(2).
- Iqbal W. 2017. *Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Wondershare Quiz Creator pada Materi Koloid Kelas XI di SMA Koperasi Pontianak*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Pontianak. Pontianak.
- Milaksih, Wiwit. 2012. *Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Strategi Modified Free Inquiry dengan Berbasis Macromedia Flash dalam Pembelajaran Matematika (PTK Pembelajaran Matematika di Kelas VIII SMP Negeri 5 Karanganyar Tahun Ajaran 2011/2012)*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta
- Nurulwati. 2000. *Model-model pembelajaran*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Riduwan. 2012. *Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Startegi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Slavin, R. E. 1995. *Cooperative Learning*. New York: Pearson.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP: Susunan Artikel Pendidikan*, 1(1).
- Sudirman. 2003. *Model-Model Pembelajaran*. Bandung: Bina Media Informasi.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tamrin, A. G. 2008. *Teknik Konstruksi Bangunan Gedung Jilid 1*. Jakarta: Depdikbud.



Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya: Kencana.

Widarto. 2011. *Pengembangan Soft-Skills Mahasiswa Pendidikan Vokasi Melalui Clop-Works*. Yogyakarta: Paramitra.

Wiwit, Hermansyah. 2012. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dengan dan Tanpa Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 9 Kota Bengkulu. *Jurnal Exacta*, 10 (1).

Zaini, H., Munthe, M., & Aryani, S.A. 2004. *Strategi pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD (Center for Teacing Staff Development) IAIN Sunan Kalijaga.

