

# PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TURNAMENT BERBANTUAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI MIPA 3 SMAN 9 KOTA BENGKUIU

**Nurhamidah<sup>1</sup>, Delta Novita Sari<sup>2</sup>, dan Kurnia Nengsi<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Kimia FKIP Universitas Bengkulu

<sup>3</sup> Guru Kimia SMAN 9 Kota Bengkulu

E-mail: [nuhammadah@unib.ac.id](mailto:nuhammadah@unib.ac.id)

## Abstrak

Jenis penelitian yang dilakukan yaitu Penelitian Tindakan Kelas, dalam pelaksanaannya bekerja sama dengan guru mata pelajaran kimia kelas XI MIPA dan dua orang observer. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media quizizz terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian dilakukan di kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 9 Kota Bengkulu dengan jumlah sampel 36 peserta didik. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I 54,83 dan ketuntasan belajar secara klasikal 42,86%. Nilai rata-rata hasil belajar pada siklus I 78,11 dan ketuntasan belajar secara klasikal 80,55%. Pembelajaran menggunakan model TGT dan media quizizz juga meningkatkan aktivitas guru, pada siklus I 87,495% dan pada siklus II meningkat menjadi 94,31%. Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan adalah terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah melakukan proses belajar mengajar menggunakan model pembelajaran TGT dengan bantuan media quizizz.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Quizizz, Hasil Belajar.

## Abstract

*The type of research conducted is Class Action Research, in its implementation in collaboration with chemistry subject teachers of grade XI MIPA and two observers. The purpose of the study was to determine the effect of using the TGT learning model assisted by quizizz media on student learning outcomes. The study was conducted in grade XI MIPA 3 of SMA Negeri 9 Kota Bengkulu with a total of 36 students. The average value of student learning outcomes in cycle I was 54.83 and classical learning completeness was 42.86%. The average value of learning outcomes in cycle I was 78.11 and classical learning completeness was 80.55%. Learning using the TGT model and quizizz media also increased teacher activity, in cycle I 87.495% and in cycle II it increased to 94.31%. The conclusion of the research that has been conducted is that there is an increase in student learning outcomes after carrying out the teaching and learning process using the TGT learning model with the help of quizizz media.*

**Keywords:** Learning Media, Quizizz, Learning Results.

## PENDAHULUAN

Proses pembentukan pribadi seseorang yang semakin baik dan berkembang kedepannya, salah satu yang sangat berperan penting adalah pendidikan. Saat ini dunia telah memasuki abad 21 dimana berarti sudah sampai pada revolusi industri 4.0. Revolusi industri 4.0 merupakan gabungan dari digital, fisik, dan sains dan berbasis Cyber *Physical System* (Wibowo, 2019). Tidak selamanya kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efektif. Hal ini dikarenakan peserta didik menganggap beberapa mata pelajaran itu sulit. Salah satu mata pelajaran yang dianggap peserta didik sulit yakni kimia. Kimia merupakan ilmu yang sangat kompleks, mempelajari tentang materi, struktur, sifat, perubahan/energi. Kimia merupakan pelajaran yang memiliki banyak konsep dan abstrak. Oleh sebab itu, hanya sedikit peserta didik yang gemar terhadap mata pelajaran kimia

sehingga pada pelaksanaan proses pembelajaran masih banyak peserta didik yang tergolong pasif karena ketidaksukaan mereka terhadap ilmu kimia yang abstrak dan kompleks.

Pada hasil observasi secara langsung di kelas XI MIPA 3 SMAN 9 Kota Bengkulu didapatkan permasalahan pembelajaran. Hal ini terlihat dari pasifnya peserta didik dan tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan, sehingga mengakibatkan peserta didik kurang paham terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, sistem mengajar guru yang masih menggunakan teacher centered learning membuat siswa mudah merasa bosan.

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, kebanyakan masih menggunakan model pembelajaran berbasis ceramah dalam menyampaikan materi. Selain itu, hampir semua guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan tidak menggunakan media pembelajaran untuk menarik minat belajar peserta didik, sehingga membuat peserta didik mudah merasa bosan dan cenderung pasif ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Oleh sebab itu perlunya perbaikan dalam mengajar yakni salah satunya penggunaan model pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran. Hal ini diharapkan nantinya dapat membuat peserta tidak mudah merasa bosan, peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran, dan paham terhadap materi yang disampaikan. Maka dari itu, untuk mengatasi permasalahan yang ada, digunakannya model pembelajaran yang tepat yakni menggunakan model kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mengutamakan nilai kerja sama. Pada pembelajaran kooperatif, peserta didik diajarkan untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama, sehingga partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar meningkat. Selain itu, melalui pembelajaran kooperatif dapat memberikan banyak pengalaman kepada peserta didik, menumbuhkan sikap tanggung jawab terhadap kelompok dan individu, menumbuhkan sikap kepemimpinan, melatih diri untuk mengambil keputusan bersama. (Gunarta, 2018). Selain itu, nilai-nilai lain yang dapat diitanamkan pada diri peserta didik dalam penerapan model kooperatif ini yakni mengajarkan peserta didik untuk belajar bekerja sama dalam bentuk kelompok kecil. Kelompok kecil ini terdiri dari 4 sampai 6 orang anggota. Tujuan dibentuknya kelompok kecil tersebut yaitu agar setiap peserta didik mendapatkan kesempatan untuk terlibat aktif dalam proses kegiatan pembelajaran serta melatih peserta didik dalam berpikir. Dalam pelaksanaan kelompok belajar sendiri, tiap anggota kelompok memiliki tugas yakni harus mencapai ketuntasan dalam belajar dan materi dan saling membantu teman sesama kelompok.

Sama halnya dengan model pembelajaran lainnya, model pembelajaran kooperatif juga memiliki tahapan dalam penerapannya. Dalam penerapannya, model Kooperatif memiliki enam langkah utama atau tahapan yakni : memberikan tujuan dan motivasi peserta didik, memberikan informasi, mengelompokkan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar, membimbing kelompok belajar dan bekerja, evaluasi, dan memberikan penghargaan. Model kooperatif terdiri dari berbagai macam. Berdasarkan langkah-langkah tersebut, maka dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif dapat digunakan dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Model pembelajaran kooperatif yang digunakan yakni model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

TGT (Teams Games Tournament) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dalam pelaksanaannya berbasis permainan. Dalam model TGT ini, biasanya pada tahapan pembelajaran dilakukan turnamen/game sesuai dengan materi pelajarannya masing-masing. Selain itu, pada model ini biasanya juga dilaksanakan kuis pada tahap pembelajarannya. Dalam penggunaan model pembelajaran TGT harus dilaksanakan sesuai dengan tahapannya dan berurut. Tahapan/langkah-langkah pembelajaran agar berjalan lebih efektif, maka dapat digunakan dengan melibatkan bantuan media pembelajaran. dengan menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran dapat memberikan perubahan yang positif seperti membangkitkan minat belajar peserta didik dan membangkitkan motivasi belajar (Gunarta, 2018). Selain itu penggunaan media pembelajaran dapat membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menarik, menyenangkan, dan membuat siswa enjoy dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu dipilihlah media pembelajaran yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan yang ada yaitu media quizizz. Dengan penggunaan media quizizz akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih rileks.

Oleh itu diharapkan dengan dilakukannya pembelajaran kesetimbangan menggunakan model TGT dan dengan bantuan media pembelajaran quizizz dapat membuat peserta didik tertarik untuk belajar kimia. Sehingga rasa ketertarikan yang muncul pada diri peserta didik dapat membuat peserta didik mudah untuk memahami materi dan menjalankan kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dari latar belakang diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIPA 3 SMA N 9 Kota Bengkulu”.

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dalam pelaksanaannya bekerja sama dengan guru kimia kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 9 Kota Bengkulu dan dua orang observer. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu XI MIPA 3 SMA Negeri 9 Kota Bengkulu dengan sampel sebanyak 36 peserta didik serta dilaksanakan pada 10 November dan 16 November 2023. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak dua siklus dengan prosedur pelaksanaannya sebagai berikut :

### Siklus I

- a. Perencanaan Tindakan
- b. Pelaksanaan Tindakan

Pada penelitian ini kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Team Group Tournament dengan bantuan media quizizz. sebagai berikut:

- 1) Kegiatan Pendahuluan
- 2) Kegiatan Inti

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu mempersiapkan peserta didik dan menyampaikan tujuan, mempresentasikan dan mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan, serta menuntun pelatihan. Menuntun pelatihan ini dilaksanakan dengan guru menjelaskan aturan bermain quizizz yang akan dilakukan, adapun aturannya sebagai berikut:

- ✓ Setiap kelompok menyiapkan satu handphone untuk bermain kuis
- ✓ Setiap kelompok hanya boleh satu kali bermain
- ✓ Masing-masing kelompok masuk ke room kuis yang sudah dipersiapkan oleh guru
- ✓ Setiap kelompok berdiskusi untuk menyelesaikan kuis tersebut
- ✓ Jumlah poin yang paling banyak maka itulah pemenangnya.

setelah guru menjelaskan aturan, selanjutnya memeriksa pemahaman peserta didik dan respon timbal balik peserta didik, dan memberikan penerapan dan pelatihan lanjutan kepada peserta didik.

- 3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dilakukan dengan melakukan pengamatan dan refleksi terhadap penelitian yang telah dilakukan. Tahap pengamatan, yang berperan menjadi pengamat utama adalah peneliti. Kegiatan observasi dilakukan selama proses pembelajaran yang instrumen lembar observasi dan catatan dari lapangan. Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti ketika refleksi yaitu menganalisis data yang diperoleh selama observasi. Kemudian peneliti bersama guru kimia SMA Negeri 9 Kota Bengkulu melakukan diskusi hasil pelaksanaan serta pengamatan yang sudah dilaksanakan

### Siklus II

Kegiatan yang dilakukan di siklus I dan II sama, namun yang menjadi pembeda yaitu pelaksanaan di siklus II merupakan perbaikan dari kekurangan ataupun kesalahan yang terjadi di siklus I.

### Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian ini yaitu soal posttest. Penggunaan instrumen tes ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada materi kesetimbangan di kelas XI MIPA 3 SMA N 9 Kota Bengkulu.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini yakni dilihat dari berapa banyak ketuntasan. Ketuntasan yang dilihat yakni ketuntasan individu dan klasikal. Ketuntasan belajar individu peserta didik dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$TI = \frac{PD}{SM} \times 100\%$$

dimana :TI : Ketuntasan Individual

PD : Skor Peserta Didik

SM : Skor Maksimum

Ketuntasan secara klasikal dapat dihitung menggunakan rumus :

$$TK = \frac{JD}{N} \times 100\%$$

Keterangan : TK : Ketuntasan Klasikal

JD : Jumlah Peserta Didik yang Tuntas

N : Jumlah Peserta Didik dalam Kelas

**Tabel 1. Kriteria Persentase Aktivitas**

Nilai	Kriteria
0-20	Sangat Kurang
21-40	Kurang
41-60	Cukup
61-80	Baik
81-100	Sangat Baik

(Riduan, 20).

Bagian metode ditulis dengan panjang 15 – 20% dari panjang artikel, berisi rancangan penelitian, teknik pengumpulan data dan sumber data serta cara analisis data. Jika kajian artikel berupa filsafat, dan teori pembelajaran, maka sub metode penelitian tidak perlu di paparkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui aktivitas guru pada siklus I dan siklus II pada tabel 2.

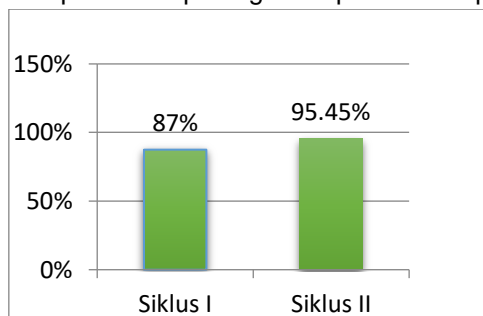
**Tabel 2. Persentase Aktivitas Guru**

Aktivitas Guru	Siklus I		Siklus II	
	K.B	K.A	K.B	K.A
Jumlah	37	40	41	42
Persentase (%)	84,09	90,90	93,18	95,45

Rumus hasil observasi setiap kelompok:

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Hasil dari kedua siklus tersebut dapat dilihat peningkatan presentase pada grafik berikut:



**Gambar 1. Grafik Peningkatan Aktivitas Guru**

Hasil belajar peserta didik didapatkan dari hasil post test yang telah dilakukan setiap akhir pembelajaran, nilai yang didapatkan dari kedua siklus sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Belajar Peserta Didik**

	Siklus I	Siklus II
<b>Jumlah</b>	<b>1974</b>	<b>2812</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>54,83</b>	<b>78,11</b>
<b>Persentase</b>	<b>42,86%</b>	<b>80,55%</b>

Ketuntasan belajar peserta didik kategori individu dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

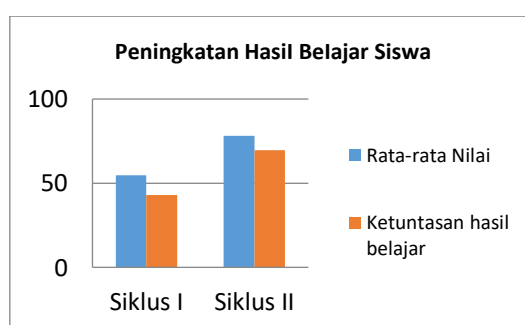
$$TI = \frac{PD}{SM} \times 100\%$$

Setelah didapatkan ketuntasan individu, juga diperlukan mencari ketuntasan klasikal. Ketuntasan klasikal dapat dicari dengan rumus berikut :

$$TK = \frac{JD}{N} \times 100\%$$

**Tabel 4. Distribusi frekuensi hasil tes siklus I dan siklus II**

Nilai	Kriteria	Frekuensi		Persentase	
		Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
80-100	Sangat baik	12	29	33,33%	80,55%
66-79	Baik	3	0	8,33%	0
56-65	Cukup	4	0	11,11%	0
40-55	Kurang	4	2	11,11%	5,55%
≤40	Kurang Sekali	13	5	39,39%	13,88%
<b>Total</b>		<b>36</b>	<b>36</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>



**Gambar 2. Grafik peningkatan rata-rata nilai dan ketuntasan klasikal hasil belajar peserta didik pada siklus I ke siklus II**

Gambar diatas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II, hal ini berarti penerapan model pembelajaran team games tournament berbantuan aplikasi quizizz berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

## Pembahasan

### Deskripsi Hasil Tindakan pada Siklus I

#### 1. Perencanaan Kegiatan

Kegiatan perencanaan ini dilaksanakan pada tanggal 2 November 2023 di SMA Negeri 9 Kota Bengkulu oleh peneliti dan guru pamong yaitu ibu Kurnia Nengsi, S.P. Hasil observasi awal, didapatkan aktivitas belajar peserta didik tergolong sangat kurang. Kegiatan belajar mengajar pun peserta didik tidak memperhatikan guru ketika menyampaikan materi. Selain. Akibatnya peserta didik tidak paham terhadap materi, sehingga menyebabkan hasil belajar peserta didik semakin rendah. Rendahnya hasil belajar tersebut dibuktikan dengan tidak tercapainya nilai mata pelajaran kimia sesuai dengan KKM yaitu 78. Peneliti dan guru telah memilih solusi yang tepat untuk mengatasinya yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT dengan bantuan media pembelajaran yang sesuai yaitu Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI MIPA 3. Tahap perencanaan peneliti perlu menyiapkan rangkaian kegiatan proses pembelajaran dan serta beberapa hal lainnya, dimana antara lain sebagai berikut :

- Menyiapkan perangkat pembelajaran

Dalam menyiapkan perangkat pembelajaran peneliti dibantu oleh guru untuk menyiapkannya. Setelah perangkat pembelajaran siap, kegiatan selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti yakni membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) melalui persetujuan guru yang mengajar.

- Menyiapkan instrumen

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar observasi. lembar observasi dibuat oleh peneliti dan dibantu oleh guru kimia yang mengajar. Fungsi lembar observasi ini yaitu guna mencatat hasil pengamatan peneliti. Selain instrumen lembar observasi, instrumen lain yang perlu disiapkan peneliti yakni soal-soal. Soal-soal ini berfungsi untuk melihat hasil belajar peserta didik.

- Menyiapkan materi pembelajaran

Peneliti dibantu oleh guru mempersiapkan materi pembelajaran bab kesetimbangan dan disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD).

- Menyiapkan media pembelajaran

Mempersipkan media pembelajaran quizizz. Quizizz ini dibuat dengan menggunakan aplikasi yang bernama Quizizz. Media tersebut sudah tidak asing dikalangan guru maupun siswa. Quizizz merupakan sebuah aplikasi atau web untuk membuat kuis interaktif. Kuis yang ditampilkan melalui web tersebut memiliki tampilan yang menarik untuk para peserta didik.

#### 2. Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus 1 ini dilakukan pada materi sistem kesetimbangan yang menjelaskan mengenai kesetimbangan dinamis, ciri-ciri kesetimbangan, jenis-jenis kesetimbangan, dan tetapan kesetimbangan berdasarkan konsentrasi (Kc).

#### 3. Observasi Tindakan

Tahap ini dilakukan pada tanggal 10 September 2023 dan yang menjadi pedoman peneliti yakni lembar observasi yang telah disusun.

#### 4. Refleksi Tindakan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil dari siklus I yaitu :

- Kelemahan pada Siklus I

Kurangnya waktu dalam proses pembelajaran akibat pelaksanaan quizizz yang kurang baik karena setiap permainan berlangsung dilakukan penjelasan yang cukup lama agar peserta didik paham.

- Kelebihan pada Siklus I

Peserta didik bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan memperhatikan guru ketika menyampaikan materi pembelajaran. Dengan peningkatan rasa semangat dalam pembelajaran membuat hasil belajar peserta didik meningkat.

Berdasarkan hasil yang diperoleh diatas, maka kegiatan refleksi yang tepat dilakukan yaitu :

- Guru mendekatkan diri pada siswa yang pasif dan memberikan perhatian khusus. Hal tersebut tidak lain untuk mengetahui paham atau tidaknya peserta didik terhadap materi yang disampaikan.
- Guru lebih memperhatikan waktu permainan agar semua peserta didik dapat mengikuti permainan quizizz.

#### Deskripsi Hasil Tindakan pada Siklus II

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus I maka terdapat beberapa perbaikan dari segi waktu dalam permainan dan proses permainan. Hasil belajar peserta didik menunjukkan beberapa peserta didik belum mencapai nilai KKM. Pelaksanaan siklus II sama dengan siklus I, hanya saja yang berbeda yaitu materi ajar dan perbaikan dari kekurangan/kesalahan yang terjadi di siklus I.

##### 1. Perencanaan Kegiatan

Tahap ini dilaksanakan di hari Kamis tanggal 3 November 2023 di SMA Negeri 9 Kota Bengkulu oleh peneliti dan guru pamong. Karena siklus I belum memenuhi KKM, maka dilanjutkan siklus II dengan melakukan beberapa perbaikan dari siklus I. Dalam tahap perencanaan peneliti perlu menyiapkan rangkaian kegiatan proses pembelajaran serta beberapa hal lainnya, yakni antara lain sebagai berikut :

- Menyiapkan perangkat pembelajaran
- Menyiapkan instrumen
- Menyiapkan materi pembelajaran
- Menyiapkan media

##### 2. Pelaksanaan Tindakan

Materi yang digunakan pada siklus II ini yaitu tetapan kesetimbangan berdasarkan tekanan parsial (Kp).

##### 3. Observasi Tindakan

Pengamatan dilakukan pada saat berlangsungnya pembelajaran yaitu di tanggal 16 Oktober 2021. Pedoman yang digunakan pada tahap observasi tindakan ini yaitu lembar observasi.

##### 4. Refleksi Tindakan

Hasil dari pelaksanaan siklus dua terjadi peningkatan pada aktivitas peserta didik dalam memperhatikan guru dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran sehingga terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

#### **Diskusi**

Pelaksanaan PTK ini menggunakan media Quizizz sebagai pendukung dalam proses pembelajaran. Quizizz merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan pembelajaran di kelas lebih hidup. Quizizz dipilih karena memiliki fitur-fitur yang menarik sehingga membuat peserta didik tertarik dan

memotivasi dalam belajar.

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian PTK ini adalah model pembelajaran Teams Games Tournament, yang mana efektif untuk mengukur perolehan keterampilan dasar, kecakapan dalam memahami suatu materi dan konsep diri.

Dari post test yang telah dilakukan dimana berfungsi untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Tes pertama dilakukan pada siklus I materi kesetimbangan dinamis, ciri-ciri kesetimbangan, jenis-jenis kesetimbangan, dan tetapan kesetimbangan berdasarkan konsentrasi (Kc). Berdasarkan data yang telah dapat dianalisis bahwa peserta didik dengan kriteria sangat baik yang artinya berada pada nilai 80-100 adasebanyak 12 orang peserta didik atau 33,33%. Peserta didik yang mendapat kriteria baik ada 3 orang dengan perolehan nilai antara 66-79, yang berarti persentasenya adalah 8,33%. Selanjutnya untuk kriteria cukup dengan nilai antara 56-65 terdapat 4 orang peserta didik, dengan persentase 11,11%. Selanjutnya terdapat 4 peserta didik juga yang mendapat kriteria kurang dengan nilai antara 40-55 dengan persentase 11,11%. Terdapat pula 13 peserta didik dengan kriteria kurang sekali antara 0-39 dengan persentase 39,39%. Hasil yang dicapai ini masih sangat jauh dari kata berhasil. Hal tersebut disebabkan karena masih sangat banyak peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM yaitu sebanyak 16 orang. Kurangnya keberhasilan pada siklus I ini dikarenakan beberapa hal yang pertama dari segi waktu yang hanya 90 menit, kedua karena proses permainan yang lama akibat beberapa peserta didik masih belum paham tentang bagaimana konfigurasi elektron.

Setelah melakukan analisis terhadap kesalahan yang dilakukan pada pembelajaran yang siklus I dan juga melakukan refleksi terhadap hasil belajar peserta didik pada siklus I maka dilakukan siklus II untuk melakukan perbaikan dari kesalahan siklus I. Berdasarkan hasil post test pada materi tetapan kesetimbangan berdasarkan tekanan parsial (Kp), maka didapatkan hasil sebanyak 29 orang mendapat kriteria sangat baik dimana dengan persentase 80,55%. Kemudian terdapat 2 peserta didik yang mendapat kriteria kurang dengan persentase yang didapat adalah 5,55%. Terdapat 5 peserta didik yang mendapat nilai kurang sekali yaitu antara 0-39 dengan persentase yang didapat yaitu 12,88%. Pada siklus II ini dapat terlihat kenaikan yang signifikan antara siklus I dan siklus II. Hasil yang didapatkan dari siklus II ini dapat dikatakan baik sehingga tidak dilakukan kembali pada pengukuran di siklus III.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui terdapat peningkatan hasil belajar dari siklus 1 ke siklus 2, hasil ini sesuai dengan penelitian sebelumnya mengenai penggunaan model pembelajaran TGT dengan bantuan media pembelajaran yaitu question card media quizizz terhadap hasil belajar. Maka, dari penelitian yang telah dilakukan terlihat bahwa terjadi kenaikan hasil belajar pada peserta didik setelah menggunakan model TGT dengan bantuan media quizizz.

Berdasarkan analisis data dari siklus I dan II terlihat kenaikan yang signifikan dari kedua siklus. Hasil yang diperoleh dari siklus II sudah sangat baik dan dapat kita katakan dengan menggunakan model TGT dan bantuan media quizizz dapat membuat hasil belajar peserta didik meningkat.

## PENUTUP

Dari data hasil penelitian yang diperoleh maka dapat disimpulkan, terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model TGT dan bantuan media quizizz. Adapun nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh dari siklus I dan II berturut-turut yaitu 54,83 dengan ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal sebesar 42,86% dan meningkat menjadi 78,11 dengan ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal yaitu sebesar 80,55%. Selain itu, penggunaan model TGT dan quizizz juga mempengaruhi aktivitas guru, dimana terjadi peningkatan pada siklus I adalah 87,495% dan pada siklus II menjadi bertambah menjadi 94,31%.



## REFERENCES

- Dwijayani, N. M. (2019, October). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1321, No. 2, p. 022099). IOP Publishing.
- Fauziah, I., & Gazali, F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Materi Termokimia Di Kelas Xi Sman 12 Padang. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 1(4), 828-834.
- Gunarta, I. G. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112-120.
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung. Alfabeta
- Syaiful Sagala.(2010). Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar, cet. 8; Bandung: Alfabeta.
- Supriono, N., & Rozi, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Bentuk Molekul Kimia Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 3(1).
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Wibowo, T. (2019). Pembelajaran Matematika dan Risetnya di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Sendika*, 5(1).
- Wina Sanjaya. (2008). Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), cet. 1; Jakarta: Kencana
- Yoga, P., Daningsih, E., & Marlina, R. (2019) Pengembangan Media Monopoli Untuk Pembelajaran Cabang Cabang Ilmu Biologi Di Sma Kelas X Ipa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(3).
-