

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* BERBANTU *QUIZIZZ* DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS XI IPS 2 SMA N 1 LUBUK SIKAPING**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana*

*(S-1) Pendidikan*



**OLEH  
NURUL KARTIKA RIZANI  
19058114/2019**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI  
DEPARTEMEN SOSIOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu *Quizizz* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping**

Nama : Nurul Kartika Rizani  
NIM/TM : 19058114/2019  
Program Studi : Pendidikan Sosiologi  
Departemen : Sosiologi  
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 5 Juni 2024

Mengetahui,  
Dekan FIS UNP



Afriya Khaidir, S.H., M.Hum, MAPA, Ph.D  
NIP. 196604111990031002

Disetujui Oleh,  
Pembimbing

Nurlizawati, S.Pd, M.Pd  
NIP. 198807202019032011

**HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI**

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi**

**Program Studi Pendidikan Sosiologi Departemen Sosiologi**

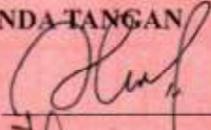
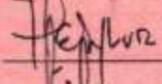
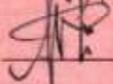
**Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang**

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)  
Berbantu Quizizz Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran  
Sosiologi Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping**

**Nama** : Nurul Kartika Rizani  
**NIM/TM** : 19058114/2019  
**Program Studi** : Pendidikan Sosiologi  
**Departemen** : Sosiologi  
**Fakultas** : Ilmu Sosial

**Padang, 5 Juni 2024**

<b>TIM PENGUJI</b>	<b>NAMA</b>
1. Ketua	: Nurlizawati, S.Pd, M.Pd
2. Anggota	: Ike Sylvia, S.IP., M.Si., M.Pd
3. Anggota	: Dr Eka Asih Febriani, M.Pd

<b>TANDA TANGAN</b>
1. 
2. 
3. 

## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nurul Kartika Rizani  
NIM/TM : 19058114/2019  
Program Studi : Pendidikan Sosiologi  
Departemen : Sosiologi  
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu *Quizizz* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping”** adalah benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun masyarakat dan Negara.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 5 Juni 2024

Mengetahui,  
Kepala Departemen



Dr. Delmira Syafrini, M.A  
NIP. 198305182009122004

Saya yang menyatakan



Nurul Kartika Rizani  
NIM. 19058114



## ABSTRAK

**Nurul Kartika Rizani. 2024. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) berbasis Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping. Skripsi. Program Studi Pendidikan Sosiologi. Departemen Sosiologi. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping pada pembelajaran sosiologi, dengan menerapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini berangkat dari permasalahan dimana rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sosiologi, keaktifan bertujuan untuk mengoptimalkan pemahaman yang dimiliki peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori kognitif belajar bermakna (*meaningful learning*) teori ini sejalan dengan judul penelitian dimana mengharapkan memberikan kebermaknaan dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang baru dan interaktif. Penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping, penelitian ini menggunakan desain penelitian Tindakan kelas dari Mc Taggart, pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Dari penelitian ini hasil menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam pembelajaran sosiologi di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sosiologi, hal ini dilihat dari hasil observasi keaktifan siklus I yaitu sebesar 40,61% dan siklus II sebesar 81,02%, hasil penelitian ini mengategorikan siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dikatakan tinggi.

***Kata Kunci* : Keaktifan, penerapan, Team Games Tournament**

## KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbantuan quizizz dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran sosiologi kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping” guna memenuhi sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sosiologi Departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial di Universitas Negeri Padang. Shalawat dan salam tidak lupa pula penulis kirimkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam yang telah membawa umatnya dari alam kebodohan ke alam yang penuh ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada Ibu Nurlizawati, S.Pd., M.Pd yang begitu baik telah mendukung, mengarahkan dan membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya penulis juga mengucakan terimakasih kepada:

1. Orang tua tercinta, Ibu Murniati dan Bapak Maskurrizal yang tidak pernah lelah dalam mendoakan, memberikan motivasi, saran, dan semangat dalam

proses perkuliahan sampai masa-masa akhir perkuliahan hingga pengerjaan skripsi ini selesai.

2. Bapak Dekan Fakultas Ilmu Sosial beserta staf dan karyawan yang telah memberikan kemudahan dalam proses administrasinya.
3. Kepala Departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang Ibu Dr. Delmira Syafrini, S.Sos., M.A.
4. Dosen Pembimbing Akademik, Bapak Khairul Fahmi, S.Sos., M.Si yang telah membimbing dan mengarahkan penulis selama perkuliahan.
5. Dosen Pembimbing Skripsi, Ibu Nurlizawati, S.Pd., M.Pd yang begitu baik telah mendukung, mengarahkan dan membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Dosen Penguji skripsi, Ibu Ike Sylvia, S.IP., M.Si., M.Pd, Dr. Eka Asih Febriani, S.Pd., M.Pd dan Ibu Gusmira Wita, S.Pd., M.Pd., Gr. yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun sehingga membantu penulis menyempurnakan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu dosen serta tenaga kependidikan Departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial yang membantu penulis selama perkuliahan dan membantu administrasi penulis selama perkuliahan.
8. Kepala sekolah dan semua guru yang ada di SMAN 1 Lubuk Sikaping yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian demi terciptanya skripsi ini.
9. Semua informan yang telah berpartisipasi dalam pembuatan skripsi ini.

10. Adik penulis yaitu M. Aidil Putra Bungsu yang selalu mendoakan dan memberikan semangat untuk penulis
11. Teman-teman angkatan 19, Nabila Khairiah Damhuri, Yuliza Florecita, Silvina Rahmaddani dan Suci Putri Rona sebagai teman yang selalu membantu dan menemani penulis baik senang maupun susah dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Terima kasih diri saya sendiri, Nurul Kartika Rizani atas segala kerja keras dan semangatnya karena telah berhasil berjalan melewati rasa takutnya sendiri, melawan prasangka prasangka buruk dan meyakinkan dirinya sendiri untuk terus berusaha, pantang menyerah walau sering tumpang tindih.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati, penulis sadar bahwasanya penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan memiliki beberapa kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun. Mohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam penulisan skripsi ini, karena sesungguhnya kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT.

Padang, Februari 2024

Nurul Kartika Rizani

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Kajian Teori.....	12
B. Penelitian Relevan.....	29
C. Teori Kognitif.....	32
D. Kerangka Berfikir.....	33
E. Hipotesis Tindakan.....	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Setting Penelitian.....	37
C. Desain Penelitian.....	38
D. Rincian Kegiatan.....	40
E. Teknik Pengumpulan Data.....	43
F. Instrumen Penelitian.....	44
G. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Gambaran Umum Sekolah.....	48
B. Hasil Penelitian.....	65
C. Pembahasan.....	102

BAB V PENUTUP.....	114
A.    Kesimpulan.....	114
B.    Saran.....	116
DAFTAR PUSTAKA .....	117
LAMPIRAN.....	121

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Data Aktivitas Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Lubuk Sikaping.....	3
Tabel 3. 1 Pedoman Observasi.....	45
Tabel 3. 2 Kriteria Keaktifan Siswa.....	47
Tabel 4. 1 Susunan BPSMA.....	48
Tabel 4. 2 Jumlah Ruang Belajar/Praktek TP. 2021-2022 .....	56
Tabel 4. 3 Jumlah Tangga dan Gedung Bertingkat TP. 2021-2022 .....	56
Tabel 4. 4 Jumlah WC dan Siswa T. P. 2021/2022.....	57
Tabel 4. 5 Jumlah Komputer Untuk Praktik dan Siswa Tahun 2021 .....	57
Tabel 4. 6 Keadaan Guru.....	58
Tabel 4. 7 Jumlah Pegawai TP. 2021-2022.....	60
Tabel 4. 8 Jumlah Rombel 3 Tahun Pelajaran Terakhir .....	62
Tabel 4. 9 Alokasi waktu penelitian.....	65
Tabel 4. 10 Data hasil lembar observasi aktivitas belajar siswa pra Tindakan kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping.....	66
Tabel 4. 11 Hasil observasi atau pengamatan siklus I pertemuan 1 pada kegiatan penerapan model pembelajaran teams games tournament kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping.....	79
Tabel 4. 12 Hasil observasi atau pengamatan siklus I pertemuan 2 pada kegiatan penerapan model pembelajaran teams games tournament .....	80
Tabel 4. 13 Hasil Pengamatan Siklus I Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping .....	81
Tabel 4. 14 Perbandingan keaktifan peserta didik kelas XI IPS 2 pada Pra Tindakan dan Siklus 1 .....	83
Tabel 4. 15 Hasil observasi atau pengamatan siklus II pertemuan 1 pada kegiatan penerapan model TGT berbantuan quizizz .....	95
Tabel 4. 16 Hasil observasi atau pengamatan siklus II pertemuan 2 pada kegiatan penerapan model TGT berbantuan quizizz .....	96
Tabel 4. 17 Hasil Pengamatan Siklus II Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping .....	97

Tabel 4. 18 Perbandingan keaktifan peserta didik antara siklus I dan siklus II pada penerapan model pembelajaran TGT berbantuan quizizz.....	98
Tabel 4. 19 Data Peningkatan Keaktifan Belajar kelas XI IPS 3 pada Pra Tindakan, Siklus I dan siklus II .....	100

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir .....	35
Gambar 3. 1 Siklus PTK Model Mc Taggart .....	38

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 .....	122
Lampiran 2 .....	123
Lampiran 3 .....	124
Lampiran 4 (RPP) .....	125
Lampiran 5 LKPD.....	139
Lampiran 6 Lembar Observasi.....	152
Lampiran 7 Dokumentasi.....	162



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan dan pengajaran adalah suatu proses yang sadar tujuan. Tujuan dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memberikan rumusan hasil yang diharapkan siswa setelah melaksanakan pengalaman belajar. Pengalaman belajar bisa didapatkan dimana saja, salah satunya di sekolah (Hazilla dkk., 2018). Dalam pelaksanaan pendidikan terdapat proses pembelajaran yang harus dilalui untuk mencapai keberhasilan dari tujuan pendidikan itu sendiri. Pembelajaran sendiri merupakan proses kegiatan belajar mengajar antara guru dengan siswa dalam lingkungan belajar (Ayu & Wastari, 2017).

Dalam UU No. 20 tahun 2003 Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Oleh karena itu guru dituntut untuk mampu menyajikan proses pembelajaran yang efektif, sehingga siswa dapat mengikuti dan melaksanakan pembelajaran dengan baik. Salah satu faktor yang sangat berpengaruh untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan

dalam kegiatan pembelajaran yaitu pemilihan model pembelajaran yang dapat diterapkan kepada peserta didik (Yuliani et al., 2022)

Kegiatan pembelajaran memerlukan keaktifan belajar yakni dengan partisipasi kolaboratif antara guru dan siswa. Keaktifan belajar merupakan kegiatan atau kesibukan siswa dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun di luar sekolah yang menunjang keberhasilan siswa (Ulun, 2013: 12). Jadi dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah upaya siswa dalam mengembangkan potensi diri melalui serangkaian proses kegiatan belajar, baik pembelajaran secara tatap muka maupun pembelajaran secara daring untuk mencapai tujuan belajar.

Bentuk-bentuk keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran seperti turut sertanya dalam mengerjakan tugas, terlibat dalam diskusi proses pemecahan masalah, bertanya kepada teman atau guru apabila tidak memahami materi, dan mampu mempresentasikan hasil laporan. Keaktifan belajar yang tinggi akan menyebabkan mudahnya konstruksi pengetahuan dan akan menghasilkan nilai-nilai yang tinggi. Proses pembelajaran yang efektif diciptakan agar prestasi belajar yang dicapai oleh siswa bisa optimal, maka diperlukan usaha dari guru untuk memotivasi seluruh siswa agar mau belajar dan saling membantu, menyusun kegiatan kelas sedemikian rupa sehingga siswa mampu memahami ide, konsep, dan keterampilan yang diberikan (Wicaksono dkk., 2013).

Indikator keaktifan belajar yang digunakan dalam penelitian yaitu 1) Ikut serta melaksanakan tugas belajar. 2) Terlibat dalam pemecahan masalah.

3) Bertanya kepada teman apabila mengalami kesulitan. 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan. 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru. 6) Menilai kemampuan diri dan hasil yang diperolehnya. 7) Menggunakan dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan permasalahan (Sudjana, 2016).

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan selama satu bulan di kelas XI IPS SMAN 1 Lubuk Sikaping, peneliti menemukan kurangnya keaktifan peserta didik pada saat proses pembelajaran sosiologi yang dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini:

**Tabel 1. 1 Data Aktivitas Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Lubuk Sikaping**

No	Indikator	XI IPS N=32	%	XI IPS 2 N=32	%	XI IPS 3 N=31	%
1.	Ikut serta melaksanakan tugas belajar	11	34,37%	9	28,12%	10	32,25%
2.	Telibat dalam pemecahan masalah	10	31,25%	8	25%	11	35,48%
3.	Bertanya kepada teman apabila mengalami kesulitan	12	37,5%	10	31,25%	10	32,25%
4.	Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan	9	28,12%	8	25%	9	29,03%
5.	Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru	11	34,37%	9	28,12%	10	32,25%
6.	Menilai kemampuan diri dan hasil yang	9	28,12%	7	21,87%	8	25%

	diperolehnya						
7.	Menggunakan dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan permasalahan	7	21,87%	5	15,62%	6	19,35%
			<b>30,8%</b>		<b>24,99%</b>		<b>29,37%</b>

*Sumber: hasil pengamatan 2023*

Tabel tersebut menunjukkan indikator keaktifan peserta didik kelas XI IPS di SMAN 1 Lubuk Sikaping pada mata pelajaran sosiologi. Berdasarkan table tersebut, dapat disimpulkan bahwa keaktifan peserta didik kelas XI IPS 2 memiliki rata-rata terendah dibandingkan kelas lainnya, yaitu sebanyak 24,99%. Selama pengamatan proses pembelajaran, peneliti mengamati peserta didik kurang fokus dalam mendengarkan penjelasan dari guru. Dalam mata pelajaran sosiologi sangat diperlukan keterlibatan siswa secara langsung didalamnya dan harus melibatkan proses emosional siswa, tidak hanya menuntut siswa untuk sekedar mendengar, mencatat, akan tetapi juga menghendaki aktivitas siswa dalam proses berfikir. Dalam proses pembelajaran sosiologi siswa dituntut untuk aktif dan kreatif dalam belajar supaya materi yang didapat bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari karena yang dikaji dalam ilmu sosiologi yaitu tentang interaksi antara individu dengan individu lainnya, sosiologi mengkaji segala sesuatu yang ada dalam kehidupan sosial (Hayati dkk., 2020).

Tidak keseluruhan siswa aktif di dalam kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hanya siswa dengan prestasi tinggi yang aktif dalam

proses pembelajaran, sedangkan siswa dengan prestasi rendah lebih banyak diam dan tidak bertanya ataupun menjawab pertanyaan. Dalam proses pembelajaran sangat diperlukan aktivitas siswa agar guru mengetahui sejauh mana pengetahuan yang dimiliki siswa (Pane & Dasopang, 2017).

Untuk mengatasi masalah tersebut, salah satu yang diperlukan adalah inovasi dalam pemanfaatan model dan media pembelajaran yang menjadikan siswa aktif, kreatif dan inovatif. Pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru bergeser pada pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Guru lebih berperan sebagai narasumber dan fasilitator dalam pembelajaran, sehingga siswa yang berperan penuh dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah maka perlu adanya model pembelajaran yang lebih banyak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak hanya di dominasi oleh guru saja. Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan yang menunjukkan bahwa rendahnya aktivitas pembelajaran hal ini menunjukkan sulitnya untuk mengembangkan keaktifan pembelajaran siswa pada mata pelajaran sosiologi dikarenakan model pembelajaran yang tidak memberikan ruang kepada siswa untuk bisa bekerja sama dan mengeluarkan aspirasinya. Siswa akan tertarik belajar jika disajikan dalam pembelajaran yang asyik dan menyenangkan.

Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengatasi permasalahan diatas adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, karena didalam model ini terdapat kerjasama, ada games dan terdapat kompetisinya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bantuan *quizizz* sebagai media bermainnya supaya lebih memudahkan dan

menyenangkan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti tertarik untuk menerapkan bagaimana penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa yang berbasis pada *quizizz*.

*Quizizz* sendiri merupakan sebuah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas permainan dan membuat latihan interaktif yang menyenangkan. Penerapan aplikasi *quizizz* dapat dilakukan siswa dengan menggunakan perangkat elektronik seperti smartphone dan laptop. *Quizizz* mempunyai karakter tema, meme, avatar, dan music yang bisa menghibur siswa pada proses pembelajaran. *Quizizz* juga memungkinkan antar siswa saling bersaing sehingga mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk mengerjakan latihan dan kuis dengan harapan mampu memperoleh hasil kuis yang tinggi. *Quizizz* juga memudahkan guru dalam memberikan kuis kepada para siswa, dengan beberapa fitur menarik di antaranya kecepatan siswa, *bring your own device* (dapat diakses dengan perangkat sendiri), jutaan kuis publik, bahan ajar, editor kuis, dan laporan.

Dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis *quizizz* ini diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pelajaran sosiologi, berbasis *quizizz* disini bermaksud sebagai media dalam proses pembelajaran yaitu pada saat tournament dilakukan sehingga dapat melihat apakah keaktifan siswa bisa meningkat dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbasis *quizizz* ini.

Pembelajaran Kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif

yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang heterogen. Dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Dalam model ini, siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar (Rusman, 2010).

Ada berbagai tipe model pembelajaran kooperatif, salah satunya ialah model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT). Model pembelajaran TGT dikembangkan oleh Robert Slavin dengan membagi peserta didik dalam kelompok kecil, teknik belajar ini menggabungkan kelompok belajar dengan kompetensi tim dan akan merangsang keaktifan peserta didik sebab dituntut berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas akademik (Slavin, 2009).

Saco (2006) dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun oleh guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka). Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi sebagai *games* dalam model pembelajaran TGT dapat menjadi salah satu jalan yang dapat ditempuh guru untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Selama ini penerapan model pembelajaran TGT ini masih menggunakan perangkat permainan dalam bentuk kertas, maka dari itu pada penelitian ini akan menggunakan *Quizizz*. Penggunaan media *Quizizz* digunakan untuk memberikan sebuah pertanyaan dengan konsep seperti permainan yang dapat diakses atau

digunakan melalui laptop serta gawai, sehingga penggunaan media pembelajaran tersebut memudahkan saat pembelajaran (Wardana et al., 2022).

Kajian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sudah banyak dilakukan peneliti sebelumnya. Diantaranya, pertama penelitian yang dilakukan oleh (Maloring et al., 2020) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada Matematika” persamaan penelitian diatas dengan skripsi penulis yaitu sama sama menggunakan model Teams Games Tournament untuk meningkatkan keaktifan siswa, sedangkan perbedaannya dengan skripsi penulis yaitu pada skripsi penulis berbantuan quiziizz , sedangkan pada penelitian diatas tidak menggunakan quiziiz.

Kedua penelitian yang dilakukan oleh (Erlinda, 2017) yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X di SMK Dharma Bakti Lubuk Alung” Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat aktivitas dan hasil belajar fisika siswa melalui penerapan model kooperatif tipe TGT pada siswa kelas X.1 di SMK Dharma Bakti Lubuk Alung. Persamaan penelitian diatas dengan skripsi penulis yaitu sama sama menggunakan model teams games tournament dan sama sama penelitian Tindakan kelas, sedangkan perbedaannya dengan skripsi penulis yaitu peneliti ini membahas peningkatan aktivitas dan hasil belajar, sedangkan skripsi penulis hanya membahas peningkatan aktivitas belajar saja.

Melihat kenyataan yang dipaparkan peneliti diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Lubuk Sikaping, Menjadikan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT berbasis quizizz untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk menulis proposal penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Lubuk Sikaping”**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dapat ditemukan, diantaranya:

1. Masih rendahnya keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran sosiologi
2. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi dalam pembelajaran
3. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru terlalu biasa saja, seperti Buku Cetak, LKS, yang berdampak terhadap rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran sosiologi.
4. Banyak siswa yang memanfaatkan internet hanya sebatas bermain tapi tidak untuk belajar.

### **C. Batasan Masalah**

Dari uraian identifikasi masalah penulis membatasi pada masalah penggunaan model pembelajaran, penulis ingin melihat penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament berbasis quizizz, sehingga

pembelajaran tidak bersifat satu arah saja. Penelitian ini dibatasi pada penggunaan model Teams Games Tournament berbasis quizizz untuk meningkatkan keaktifan siswa di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lubuk Sikaping.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Batasan masalah diatas dapat dirumuskan pertanyaan penelitian yaitu bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis Quizizz dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Lubuk Sikaping ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat disimpulkan tujuan penelitian ini dilakukan yaitu untuk mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis Quizizz dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Lubuk Sikaping.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penulis mengharapkan dengan dilakukannya penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat secara teoritis
  - a. Mampu memberikan dampak positif bagi siswa, guru, peneliti dan sekolah
  - b. Menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti peneliti selanjutnya dalam upaya mengembangkan penelitian dalam bidang sejenis.
2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi penulis, dapat memberikan pengalaman untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapatkan didalam bangku kuliah
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan referensi untuk meningkatkan keaktifan belajar kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping
- c. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi.
- d. Bagi sekolah, dapat memberikan gambaran nyata tentang adanya peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi melalui *Cooperative Learning* tipe TGT berbasis Quizizz.