

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *NUMBER HEADS TOGETHER* MENGGUNAKAN *QUIZIZZ* DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**

**Noviatin Fariha<sup>1</sup>, Yoyo Zakaria<sup>2</sup>.**

<sup>1</sup>Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (STKIP Muhammadiyah Kuningan)

<sup>2</sup>Dosen *Homebase* Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (STKIP Muhammadiyah Kuningan)

noviatinfariha1234@gmail.com  
yoyo\_ptik@upmk.ac.id

**ABSTRACT**

This study aims to (1) To find out how learning media with Quizizz can be applied in class X social studies SMAN 1 Lebakwangi, (2) To find out how the use of learning media with Quizizz on the learning outcomes of class X social studies students of SMAN 1 Lebakwangi, (3) To find out the application of learning media using Quizizz in class X ips SMAN 1 Lebakwangi. This research is a study that uses quasi-experimental with a quantitative approach to measure student learning outcomes in Informatics subjects and the application of Numbered Heads Together type cooperative learning media using Quizizz to improve student learning outcomes. The samples in the study were 35 students of class X ips 2 and 35 students for class X ips 5 SMAN 1 Lebakwang. The results of this study were obtained: (1) The achievement of the percentage of student learning outcome scores before using Quizizz (Pretest) media of 0.04963 is included in the sufficient category while the percentage of student learning outcomes scores after using Quizizz (Posttest) of 4.96298 is included in the good category. Thus learning media with Quizizz can improve student learning outcomes.

**Keywords :** *Quizizz, Numbered Heads Together*, Hasil Belajar SMA Negeri 1 Lebakwangi

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran dengan *Quizizz* dapat diterapkan di kelas X IPS SMAN 1 Lebakwangi, (2) Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran dengan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS SMAN 1 Lebakwangi, (3) Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran menggunakan *Quizizz* pada kelas X IPS SMAN 1 Lebakwangi. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika dan penerapan media pembelajaran kooperatif tipe Numbered Heads Together dengan menggunakan Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sampel dalam penelitian itu yaitu 35 siswa kelas X IPS 2 dan 35 siswa untuk kelas X IPS 5 SMAN 1 Lebakwang. Hasil penelitian ini diperoleh: Pencapaian presentase skor hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *Quizizz* (Pretest) sebesar 0,04963 termasuk kategori cukup sedangkan presentase skor hasil belajar siswa setelah menggunakan *Quizizz* (Posttest) sebesar 4,96298 termasuk kategori baik. Dengan demikian media pembelajaran dengan *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci :** *Quizizz, Numbered Heads Together*, Hasil Belajar SMA Negeri 1 Lebakwangi

## **PENDAHULUAN**

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

Potensi diri harus dikembangkan melalui pendidikan agar kualitas hidup berkulaitas dan tujuan pendidikan tercapai dengan efektif dan efisien. UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara efektif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Badrudin, 2014: 1).

Pendidikan adalah proses pembelajaran untuk meningkat dalam sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup dan untuk bermasyarakat, berbangsa, serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia (Susanto, 2013: 10). Pembelajaran TIK adalah pembelajaran yang memadukan antara suatu proses pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran. Media tersebut bersifat teknologi, baik itu berupa internet, penggunaan video, LCD (infokus) dan lain-lain. Pemanfaatan dan pengembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) dalam kegiatan

pembelajaran disekolah dikenal dengan pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh system tersebut, guru dan siswa dapat mengeksplorasi dan mengelaborasi kegiatan belajar dan mengajar secara efektif dan efisien (Kristiawan, 2014).

Model pembelajaran adalah usaha untuk meningkatkan kemampuan siswa selama belajar (Daryanto, 2012: 241). Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menggunakan kerjasama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Taniredja, 2015: 56). Menurut Huda (2014: 13) hasil pembelajaran secara kooperatif dapat memberikan pencapaian produktivitas lebih tinggi (seperti semangat untuk belajar) dari pada pembelajaran kompetitif atau individualistik. pembelajaran kooperatif harus melibatkan siswa-siswa yang berkemampuan rendah, sedang, tinggi agar kesetaraan di antara mereka bisa mencapai seutuhnya. Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe Numbered Head Together (NHT).

Tujuan dari model pembelajaran kooperatif ini agar siswa dapat menyelesaikan permasalahan dengan baik.

Tujuan utama hasil belajar adalah untuk mengetahui seberapa pahamnya siswa ketika proses belajar dikelas berlangsung dan mengetahui keberhasilan siswa setelah mengikuti kegiatan belajar dikelas. Keberhasilan diukur dari hasil belajar siswa (Susanto, 2013: 5). Menurut Dimiyati & Mudjiono (2009: 200—201) tujuan utama hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran.

Menurut Missari (2014: 66) hasil penelitiannya dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Numbered Head Together (NHT) menunjukkan presentasi ketuntasan belajar mencapai 87,09% dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Susanti (2015: 1) hasil penelitiannya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Numbered Head Together (NHT) menunjukkan  $t_{hitung} = 2,476 > t_{tabel} = 2,002$ . Menunjukkan berpengaruh terhadap hasil belajar.

Berdasarkan hasil informasi dari salah satu guru di SMAN 1 Lebakwangi mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru. Banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar TIK Karena proses pembelajaran dikelas masih berpusat pada guru sehingga siswa sulit memahami apa yang disampaikan oleh guru

tersebut dan guru juga masih memanfaatkan buku tekstual.

Oleh karena itu, perlu diadakannya perbaikan pembelajarn TIK agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi Sistem Komputer berupa model-model, metode-metode, pendekatan serta strategi pembelajaran. Salah satu diantaranya adalah dengan menggunakan model Numbered Head Together (NHT) berbantuan quizizz untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Meningkatnya motivasi belajar dengan menggunakan dengan memanfaatkan aplikasi quizizz (Setiawan : 2019).

Berdasarkan data empiris di atas, dan secara teoritis bahwa siswa dapat belajar aktif menggunakan model pembelajaran NHT dimana siswa dapat mengkontruksi pengetahuannya dengan kebebasan mengajukan ide-ide dari pertanyaan-pertanyaan yang dibuat oleh guru dan mempersiapkan diri jika dipanggil kedepan kelas mempresentasikan hasil diskusi kelompok mereka agar mahasiswa dapat meningkatkan pemecahan masalah mahasiswa (Rahmawati and Apriyani 2021).

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Teori**

#### **1. Teori Belajar**

Teori Belajar Teori belajar dapat diartikan sebagai konsep-konsep dan prinsip-prinsip belajar yang bersifat teoritis yang telah teruji kebenarannya melalui eksperimen (Cahyo dalam Rachmawati & Daryanto, 2015:36). Teori belajar merupakan upaya untuk mendeskripsikan bagaimana manusia belajar sehingga membantu kita untuk mengetahui proses yang kompleks dari belajar. Slameto (2003:2) berpendapat bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil penelitiannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Pendapat lain dikemukakan oleh Winataputra (2007:8) bahwa pengertian belajar menitikberatkan pada 3 unsur pokok yaitu perubahan tingkah laku, pengalaman, lamanya waktu perubahan perilaku yang dimiliki oleh pembelajar atau dengan kata lain perubahan tersebut relatif menetap. Perubahan tingkah laku berbentuk perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Definisi lain dikemukakan oleh Suyono dan Hariyanto yaitu belajar merupakan suatu aktifitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan

kepribadian (Rahmawati and Apriyani 2021)

Hasil belajar adalah suatu keberhasilan nyata yang diperoleh siswa dalam usaha memahami dan menguasai pembelajaran yang selama ini diajarkan disekolah.

#### **3. Model Pembelajaran Kooperatif**

Model Pembelajaran Kooperatif Sanjaya (Rusman, 2018:203) menerangkan bahwa Cooperative learning atau pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan belajar mengajarsiswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model pembelajaran berkelompok adalah kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa berbentuk kelompok untuk mencapai suatu pembelajaran yang telah disiapkan. Menurut Isjoni (2007:15) pembelajaran kooperatif yaitu mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim.

Numbered Heads Together adalah salah satu teknik dari model pembelajaran kooperatif. Teknik belajar mengajar kepala bernomor (numbered heads) dikembangkan oleh Spencer Kagen (Lie, 2004). Teknik ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat.

Aplikasi yang digunakan adalah Quizizz. Aplikasi Quizizz dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran, dalam aplikasi Quizizz terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan oleh guru (Rahmawati and Apriyani 2021).

#### **4. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah suatu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar.

Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2013:4) secara eksplisit mengatakan bahwa media pembelajaran mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar. Dari kedua pengertian tersebut, media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran.

#### **5. Quizizz**

Quizizz adalah web yang membantu pengajar dan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran. Berbagi informasi, materi pada saat proses pembelajaran, dan memberikan tugas agar lebih mudah. Aplikasi ini tentu memiliki beberapa kelebihan yang

tentu dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran siswa SMA :

1. Bagi guru, memudahkan dalam membuat soal.
2. Bilamana siswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri bagi siswa.
3. Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan ditampilkan *review question* guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.
4. Dalam mengerjakan kuis, setiap siswa mendapatkan soal kuis yang berbeda-beda, karena telah diacak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan.

Selain itu kelengkapan dari Aplikasi Quizizz, sangat mendukung dalam mensukseskan proses pembelajaran diberbagai jenjang dan mata pelajaran, termasuk siswa SMA. Pengembangan dan pemanfaatan suatu media pembelajaran, sangat diperlukan guna melengkapi hal-hal yang masih belum lengkap ketika membuat dan memanfaatkan aplikasi, karena terkait kebutuhan siswa atau peserta didik.

## **METODE**

### **A. Metode Penelitian**

Penelitian ini termasuk penelitian *quasi experiment*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *preetest-posttest control group*. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yaitu Aplikasi *Quizizz* pada model pembelajaran kooperatif *type number heads together* dan tanpa Aplikasi *Quizizz* pada model pembelajaran *number heads together* dan variabel terikatnya adalah hasil belajar kognitif (Fadly, Sulastry, and Side 2020).

### **B. Desain Penelitian**

Desain penelitian merupakan rencana dan struktur penyelidikan yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti dapat memperoleh jawaban pertanyaan-pertanyaan penelitiannya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono “Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”. Peneliti menggunakan metode ini untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran menggunakan *quizizz* terhadap hasil belajar siswa.

Desain eksperimen yang digunakan adalah *quasi experiment*. Rancangan penelitian ini yaitu *preetest-posttest control group* karena melibatkan dua kelas yang akan diteliti yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### **C. Populasi dan Sampel**

#### **1. Populasi**

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Menurut Sugiyono (2014:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam hal ini populasi yang akan digunakan adalah siswa kelas X SMAN 1 Lebakwangi yaitu kelas X IPS 2 dan X IPS 5 dengan jumlah siswa sebanyak 70 siswa (Husmawati 2016).

#### **2. Sampel**

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X IPS 2 sebagai kelas eksperimen berjumlah 35 orang siswa yang terdiri dari 12 laki-laki

dan 23 siswa perempuan. Kelas X IPS 5 sebagai kelas kontrol berjumlah 35 orang siswa yang terdiri dari 11 laki-laki dan 24 siswa perempuan (Husmawati 2016).

#### D. Instrumen Penelitian

##### 1. Ahli Materi

Ahli materi digunakan untuk mengumpulkan data tentang desain awal produk yang divalidasi oleh guru kelas yang tujuannya untuk memberi masukan terhadap materi yang berkaitan dengan media yang dikembangkan.

##### 2. Uji Validitas

Menurut (Suharsimi 2013) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrument. Suatu instrument yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Koefisien korelasi dihitung dengan menggunakan SPSS.

##### 3. Uji Reliabilitas

Menurut (Suharsimi 2013) reliabilitas menunjuk ada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.

#### E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kelanjutan dari pengolahan data. Sesudah sekor semua butir diketahui, peneliti membandingkan sekor antar butir, butir mana yang sekornya paling tinggi.

##### 1. Uji N-Gain

(Husmawati 2016)

mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar siswa menggunakan N-Gain dengan persamaan sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{max}} - S_{\text{pre}}} \times 100\%$$

Keterangan :

$g$  = factor gain

$S_{\text{pre}}$  = skor rata-rata *pretest*

$S_{\text{post}}$  = skor rata-rata *posttest*

$S_{\text{max}}$  = skor maksimum

#### HASIL PEMBAHASAN

##### 1. Analisis Uji N-Gain

Mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar siswa menggunakan N-Gain.

	N	Min	Ma x	Me an	Std. Dev
G Score	35	-0,06	0,1 3	0,0 44 5	0,04 963
Persen	35	-5,68	12, 50	4,4 45 9	4,96 298

Valid N (listwise)	35				
-----------------------	----	--	--	--	--

Dari tabel output diatas, dapat diketahui nilai N-gain lebih besar dari 0,7 adalah tinggi, sedangkan jika lebih kecil dari 0,7 adalah sedang dan 0,70 dan jika lebih kecil dari 0,3 adalah. Maka rata-rata tabel output diatas adalah baik. Pencapaian presentase skor hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *Quizizz* (Pretest) sebesar 0,04963 termasuk kategori cukup sedangkan presentase skor hasil belajar siswa setelah menggunakan *Quizizz* (Posttest) sebesar 4,96298 termasuk kategori baik.

## 2. Pembahasan

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa adanya perbedaan nilai hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Diperoleh bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini dikarenakan peserta didik kelas eksperimen telah diajarkan dengan media pembelajaran *Quizizz* pada model pembelajaran NHT.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada media pembelajaran menggunakan *Quizizz* dapat disimpulkan bahwa :

1. Dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran dikelas.
2. Dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* didapatkan hasil yang bagus.
3. Dari hasil penelitian yang dilakukan pengujian media pembelajaran *Quizizz* dengan pengujian uji N-gain bahwa hasil posttest lebih besr dari hasil pretest.

## SARAN

Penulis menyarankan untuk pengembangan penelitian yang akan datang yaitu perlu adanya perbaikan tampilan pada slide agar lebih menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

Fadly, Rizal Dzul, Taty Sulastry, and Sumiati Side. 2020. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIA SMAN 1 Gowa (Studi Materi Pokok Larutan Penyangga)." *Chemica: Jurnal Ilmiah Kimia dan Pendidikan Kimia* 21(1): 100.

Husmawati. 2016. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan

Kontekstual Dengan Menggunakan Media Video Pada Materi Fluida Statis Di Sma Negeri 1 Leumbah Seulawah.” Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Rahmawati, and Riya Apriyani. 2021. “MODEL PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NUMBERED HEAD

TOGETHER ( NHT ) BERBANTUAN QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN PEMECAHAN MASALAH.” 6(November): 94–106.

Suharsimi, Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian.pdf*. RINEKA CIPTA.