
Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Quiz Untuk Materi Perilaku Menyimpang

Gusti Fauziah¹, Reno Fernandes^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: renofernandes@fis.unp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbasis aplikasi Quizizz pada materi perilaku menyimpang di kelas XI SMA. Masalah yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya partisipasi siswa dan pemahaman konsep pada materi sosiologi, khususnya perilaku menyimpang. Model TGT dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan, sekaligus mendorong kolaborasi antar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi kegiatan pembelajaran, dokumentasi proses belajar, serta refleksi pasca pelaksanaan simulasi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam model TGT meningkatkan antusiasme siswa, mendorong diskusi kelompok yang aktif, dan memperbaiki pemahaman terhadap konsep perilaku menyimpang. Siswa juga menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Namun, beberapa kendala yang ditemukan antara lain adalah keterbatasan perangkat teknologi, koneksi internet, serta kesiapan siswa dalam menyelesaikan soal berbasis kasus. Meskipun demikian, model ini dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep sosiologi serta membentuk karakter sosial siswa yang positif melalui kerja sama dan kompetisi yang sehat.

Kata Kunci: Perilaku menyimpang; Quizizz; Sosiologi; Team Games Tournament,.

Abstract

This study aims to describe the implementation of the cooperative learning model Team Games Tournament (TGT) based on the Quizizz application in teaching deviant behavior material to eleventh-grade high school students. The research problem arises from the low level of student participation and conceptual understanding in sociology lessons, particularly regarding deviant behavior. The TGT model was chosen for its potential to foster a fun and competitive yet collaborative learning environment. A descriptive qualitative approach was employed, using classroom observation, learning documentation, and post-simulation reflection as data collection techniques. The findings reveal that integrating Quizizz into the TGT model enhances student enthusiasm, encourages active group discussions, and improves conceptual understanding of deviant behavior. Students also exhibited greater engagement throughout the learning process. Nevertheless, the study identified several challenges, such as limited access to technology, unstable internet connections, and students' readiness to answer case-based questions. Despite these obstacles, the model proved effective in facilitating sociological concept comprehension and fostering positive social character development through teamwork and healthy competition.

Keywords: Deviant behavior, Quizizz; Sociology; Team Games Tournament.

How to Cite: Fauziah, G. & Fernandes, R. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Quiz Untuk Materi Perilaku Menyimpang. *Social Empirical: Prosiding Berkala Ilmu Sosial*, Vol. 2 No. 1 Tahun 2025. (pp. 321-325). Padang: Universitas Negeri Padang.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2025 by author.

Pendahuluan

Perilaku menyimpang merupakan salah satu tema sentral dalam kajian sosiologi karena secara langsung mencerminkan hubungan antara individu dan norma-norma sosial yang berlaku di masyarakat. Materi ini sering dijumpai dalam kurikulum Sosiologi di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) dan menjadi bagian penting dalam pendidikan karakter dan kewarganegaraan. Menurut [Soekanto \(2012\)](#), perilaku menyimpang adalah tindakan yang tidak sesuai dengan nilai dan norma sosial yang telah disepakati dalam suatu masyarakat. Penyimpangan dapat bersifat individual maupun kolektif, dengan latar belakang yang kompleks, seperti faktor ekonomi, tekanan sosial, pengaruh media, dan lingkungan keluarga.

Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah, materi ini sering kali hanya diajarkan melalui pendekatan konvensional seperti ceramah satu arah dan latihan soal, yang berfokus pada aspek kognitif semata. Hal ini menyebabkan siswa cenderung memandang materi penyimpangan sebagai sekadar hafalan konsep yang terlepas dari realitas sosial yang mereka hadapi sehari-hari. Banyak siswa tidak menyadari bahwa tindakan seperti bolos, perundungan, atau menyebarkan hoaks di media sosial merupakan bagian dari perilaku menyimpang yang perlu dipahami secara kritis ([Yuliani, 2021](#)).

Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kurikulum yang menekankan pada pendidikan sosial yang aplikatif dengan metode pembelajaran yang masih tradisional. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, siswa dituntut memiliki keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan literasi digital. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran konvensional tidak lagi memadai untuk menyampaikan materi sosiologis yang dinamis dan kontekstual. Dibutuhkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan kontekstual agar siswa terlibat aktif dalam memahami fenomena sosial.

Salah satu pendekatan yang dianggap mampu menjawab tantangan tersebut adalah model pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Model ini menekankan kerja sama kelompok dalam suasana kompetitif yang menyenangkan. Dalam model TGT, siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari rekan-rekannya melalui diskusi dan kompetisi berbasis permainan edukatif. Model ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial yang menekankan pentingnya interaksi dalam membentuk pemahaman dan sikap sosial.

Untuk mengoptimalkan penerapan model TGT dalam konteks digital, dapat digunakan aplikasi kuis berbasis daring seperti Quizizz. Aplikasi ini memungkinkan guru menyusun pertanyaan dalam format permainan interaktif yang dapat diakses siswa secara real-time menggunakan perangkat digital. Quizizz tidak hanya membuat evaluasi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan keterlibatan emosional siswa melalui leaderboard dan fitur visual menarik ([Kusumawardani & Hapsari, 2021](#)).

Integrasi TGT dengan Quizizz bukan hanya strategi untuk meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mencerminkan pendekatan pembelajaran yang lebih humanistik dan partisipatif. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memahami konsep penyimpangan sosial secara teoritis, tetapi juga mengalami dinamika sosial melalui kerja tim, diskusi, dan refleksi bersama. Hal ini selaras dengan pandangan [Setiawan, A., & Yulianti, \(2022\)](#) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan fokus, kecepatan berpikir, serta memperkuat keterampilan sosial siswa.

Dengan demikian, artikel ini menyajikan kajian reflektif terhadap penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT berbasis Quizizz dalam topik perilaku menyimpang. Fokus utama tidak hanya pada efektivitas model secara kognitif, tetapi juga pada bagaimana pembelajaran mampu membentuk pengalaman sosial yang bermakna dan relevan bagi siswa. Artikel ini diharapkan memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran sosiologi yang lebih kontekstual, kolaboratif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena bertujuan memahami proses dan pengalaman belajar siswa selama penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbasis aplikasi Quizizz. Fokus penelitian terletak pada sejauh mana model ini mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi perilaku menyimpang di kelas XI SMA. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS di salah satu SMA negeri di Kota Padang yang pada semester genap mempelajari topik "Perilaku Menyimpang" dalam mata pelajaran Sosiologi. Data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap interaksi dan aktivitas siswa selama pembelajaran, dokumentasi berupa foto, video, serta catatan lapangan, serta refleksi dari guru dan siswa yang diperoleh melalui diskusi dan kuesioner singkat.

Desain pembelajaran terdiri atas tiga tahap: pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Pada tahap awal, guru memantik diskusi dengan video tentang perilaku menyimpang di lingkungan sekolah. Kegiatan inti mencakup penyampaian materi melalui presentasi, diskusi kelompok berbasis studi kasus, dan kuis tim menggunakan Quizizz yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran dan level kognitif beragam. Penutup diisi dengan refleksi siswa dan penguatan konsep oleh guru. Seluruh data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif naratif dengan teknik reduksi data, kategorisasi temuan, serta penarikan simpulan berdasarkan pola-pola keterlibatan siswa, dinamika kelompok, dan efektivitas penggunaan Quizizz. Hasil analisis dikaitkan dengan teori dan literatur yang relevan untuk memperkuat validitas interpretasi.

Hasil dan Pembahasan

Perancangan Produk Pembelajaran

Dalam penelitian ini, produk pembelajaran yang dikembangkan berfokus pada materi "Perilaku Menyimpang dalam Perspektif Sosiologi" untuk siswa kelas XII. Desain pembelajaran dirancang untuk satu pertemuan berdurasi 60 menit dengan menggunakan model kooperatif tipe Team Quizizz. Tujuan pembelajaran mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial, yaitu: (1) Menjelaskan konsep perilaku menyimpang dan faktor penyebabnya. (2) Mengidentifikasi contoh perilaku menyimpang yang terjadi di lingkungan sekolah. (2) Bekerja sama secara efektif dalam tim. (3) Menunjukkan sikap sportif dan bertanggung jawab selama kegiatan kuis.

Model kooperatif tipe Team Quizizz dipilih karena mampu menggabungkan interaksi kelompok dan kompetisi yang menstimulasi motivasi belajar. Model ini memungkinkan siswa belajar bersama dalam tim sambil bersaing secara sehat melalui kuis digital yang interaktif. Pendekatan ini tidak hanya membantu pencapaian tujuan kognitif, tetapi juga memperkuat pemahaman sosial melalui pengalaman kolaboratif dan tanggung jawab bersama. Rancangan pembelajaran terdiri dari tiga fase utama: pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Pada fase pendahuluan, guru menyapa siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran serta memancing pemikiran dengan pertanyaan sederhana tentang perilaku menyimpang yang mereka ketahui. Pada fase inti, guru mempresentasikan materi menggunakan PowerPoint yang memuat definisi perilaku menyimpang, jenis-jenisnya, serta contoh kasus nyata. Setelah itu, siswa dibagi dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 anggota. Setiap kelompok menggunakan satu perangkat untuk mengakses aplikasi Quizizz yang telah disiapkan.

Kuis terdiri dari 10 pertanyaan, meliputi lima soal pilihan ganda independen yang menuntut analisis situasi sosial terkait perilaku menyimpang. Contohnya adalah pertanyaan tentang bagaimana menanggapi teman yang melakukan tindakan bullying atau pelanggaran norma di sekolah. Pendekatan soal berbasis kasus ini sejalan dengan temuan (Yuliani, 2021) yang menekankan pentingnya pembelajaran yang menumbuhkan kesadaran sosial dan empati. Setiap anggota kelompok diberi peran seperti pencatat, penjawab, atau pengatur strategi agar partisipasi merata dan menghindari dominasi individu (Rahayu & Diani, 2020) Untuk mengatasi kemungkinan skor seri, disiapkan babak tiebreaker berupa cerdas cermat yang menambah semangat kompetisi. Setelah kompetisi, guru mengakhiri sesi dengan refleksi bersama dan memberikan hadiah simbolik berupa permen sebagai bentuk apresiasi untuk memotivasi siswa. Dengan perpaduan metode kooperatif, media digital interaktif, dan suasana kompetitif yang komunikatif, pembelajaran ini dirancang tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap perilaku menyimpang tetapi juga membangun karakter sosial positif.

Hasil Simulasi dan Evaluasi

Simulasi pembelajaran dengan model Team Quizizz telah dilaksanakan sesuai rencana selama 60 menit. Siswa terbagi dalam beberapa kelompok heterogen yang masing-masing terdiri dari 4-5 anggota dan menggunakan satu perangkat untuk mengakses kuis. Guru berperan sebagai fasilitator yang menjelaskan cara kerja kuis dan mengawasi pelaksanaan turnamen digital. Penyampaian materi awal dengan PowerPoint berjalan interaktif, dengan siswa aktif bertanya dan berdiskusi. Saat kuis dimulai, seluruh kelompok berhasil mengakses aplikasi dan mulai menjawab pertanyaan secara serentak. Kuis berisi 10 soal dengan lima pertanyaan awal berupa soal mandiri dan lima pertanyaan berbasis kasus yang saling terkait. Penilaian tidak hanya mengukur pengetahuan faktual, tetapi juga kemampuan berpikir kritis dan reflektif terhadap fenomena perilaku menyimpang.

Beberapa siswa awalnya mengalami kesulitan memahami format kuis dan soal cerita yang menuntut pemahaman mendalam. Namun, waktu yang disediakan cukup untuk menyelesaikan semua soal. Hasil ini sesuai dengan temuan (Hasruddin, Nasution & Lubis, 2020) yang menyatakan bahwa soal berbasis kasus membutuhkan pembiasaan dan bimbingan agar siswa mampu menganalisis informasi kontekstual secara efektif. Suasana kelas selama kuis sangat kompetitif namun tetap positif, dengan berbagai strategi kolaborasi

yang diterapkan kelompok. Papan peringkat real-time yang ditampilkan memberikan motivasi dan memperlancar kerja sama antar anggota (Kusumawardani, R., & Hapsari, 2021).

Setelah kuis selesai, sistem menunjukkan pemenang dengan skor tertinggi, sehingga babak tiebreaker tidak diperlukan. Pemenang diumumkan dan diberi hadiah simbolik berupa permen, yang disambut antusias oleh siswa. Penghargaan simbolik ini penting untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran kooperatif. Refleksi akhir mengungkapkan bahwa siswa merasa pembelajaran dengan Quizizz menyenangkan dan membantu mereka lebih memahami perilaku menyimpang secara interaktif. Secara keseluruhan, hasil simulasi menunjukkan bahwa model Team Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa mengenai perilaku menyimpang. Hasruddin et al (2020) menyimpulkan bahwa pemanfaatan media digital dalam kompetisi edukatif memperkaya pengalaman belajar abad ke-21 serta memberikan dorongan positif bagi siswa dalam konteks pembelajaran sosial.

Refleksi dan Tantangan

Pelaksanaan simulasi pembelajaran ini memberikan banyak pengalaman sekaligus tantangan, terutama terkait penggunaan media digital dalam pembelajaran kooperatif. Beberapa siswa terlihat kesulitan saat pertama kali menggunakan Quizizz karena minim pengalaman, khususnya dalam memahami alur kuis dan soal berbasis kasus dalam waktu terbatas. Hal ini konsisten dengan penelitian (Oktaviani & Putri, 2022) yang menunjukkan bahwa adaptasi kognitif dan teknis sangat diperlukan saat beralih ke soal berbasis konteks. Penggunaan soal kasus yang saling terkait menambah tingkat kesulitan, sehingga guru perlu memberikan sesi orientasi dan latihan sebelum pembelajaran utama dimulai agar siswa siap menghadapi evaluasi semacam ini. Tantangan lain muncul dalam distribusi peran di dalam kelompok, dimana beberapa kelompok belum sepenuhnya menerapkan pembagian tugas yang merata sehingga hanya sebagian anggota yang aktif menjawab. Ini mengindikasikan perlunya pembinaan lebih lanjut tentang kerja sama tim dan komunikasi. Refleksi ini menegaskan bahwa rancangan pembelajaran yang ideal harus diuji dalam praktik nyata agar bisa disesuaikan dengan variasi situasi kelas. Selain itu, penerapan teknologi harus disertai pelatihan teknis agar media dapat mendukung proses belajar tanpa menambah beban siswa. Penyeimbangan antara tantangan akademis dan metode yang mendukung juga penting agar pembelajaran inklusif dan menyenangkan. Rekomendasi bagi guru yang ingin menggunakan model Team Quizizz dalam materi perilaku menyimpang adalah menyediakan simulasi teknis terlebih dahulu, menyusun soal dengan tingkat kesulitan beragam, dan memberikan perhatian pada pengelolaan peran dalam kelompok. Dengan demikian, model pembelajaran ini dapat semakin efektif dalam memperdalam pemahaman sosiologis sekaligus membentuk sikap sosial yang positif pada siswa.

Simpulan

Penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbasis aplikasi Quizizz terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi perilaku menyimpang. Melalui pendekatan kolaboratif dan kompetitif dalam bentuk kuis digital, siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi, antusias dalam belajar, serta menunjukkan peningkatan dalam keterampilan sosial seperti kerja sama dan tanggung jawab. Meskipun ditemukan beberapa kendala, seperti kurangnya pengalaman siswa dalam menjawab soal berbasis kasus dan ketimpangan peran dalam kelompok, hambatan tersebut dapat diatasi melalui persiapan teknis dan pembinaan strategi belajar kelompok. Dengan demikian, model Team Quizizz dapat direkomendasikan sebagai inovasi pembelajaran sosiologi yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 dan berkontribusi pada pembentukan karakter sosial siswa. Penelitian ini juga memberikan landasan untuk pengembangan lebih lanjut dalam desain pembelajaran interaktif yang kontekstual dan adaptif terhadap dinamika digital di sekolah.

Rujukan

- Hasruddin, H., Nasution, M. K., & Lubis, R. (2020). Soal Kontekstual Berbasis Kasus untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(1), 25–32.
- Kusumawardani, R., & Hapsari, S. A. (2021). Pengaruh Leaderboard dalam Quizizz terhadap Keterlibatan Siswa di Kelas Daring. Universitas Airlangga.
- Oktaviani, L., & Putri, S. D. (2022). Tantangan Penggunaan Media Digital dalam Penilaian Pembelajaran Berbasis Konteks. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 13(1), 45–53.
- Rahayu, A., & Diani, R. (2020). Peer Learning dalam Pembelajaran Kooperatif. 12(2), 87–94. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(2), 87–94.
- Setiawan, A., & Yulianti, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran IPS di Sekolah

Menengah Pertama. Universitas Pendidikan Indonesia.

Setiadi, K., Palumbung, F. A., Rajab, M., Zahabiyah, D. F., Hamidah, S. N., Djaniwa, S., & Jauhari, A. M. (2025). Asistensi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa di SMK Hayatul Islam. *Aspirasi: Publikasi Hasil Pengabdian dan Kegiatan Masyarakat*, 3(2), 64-72.

Soekanto, S. (2012). *Sosiologi: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Press.

Yuliani, D. (2021). Analisis Pendidikan Karakter Berkebhinekaan Global Melalui Pembelajaran Ppkn Terhadap Nilai Moral Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(1), 129-138.
