



## EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TUTORIAL BERBANTUAN KUIS INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM GERAK MANUSIA

Zulfa Wafda<sup>✉</sup>, Nur Rahayu Utami, Tyas Agung Pribadi

Jurusan Biologi, FMIPA Universitas Negeri Semarang, Indonesia  
Gedung D6 Lt.1 Jl Raya Sekaran Gunungpati Semarang Indonesia 50229

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima: Februari 2016

Disetujui: Maret 2016

Dipublikasikan:

April 2016

*Keywords:*

*Effectiveness, Model*

*Tutorial, Interaktif Quiz,*

*Learning Outcomes, Human*

*Motion Systems*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas Model Pembelajaran Tutorial Berbantuan Kuis Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem gerak manusia. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experimental design*. Rancangan penelitian menggunakan pola *pretest posttest design*. Populasi penelitian ini adalah kelas XI IPA SMA Negeri 1 Pamotan. Pengambilan sampel menggunakan teknik Purposive sampling dan didapatkan sampel kelas XI IPA-1 dan XI IPA-3 sebagai kelas eksperimen. Pengumpulan data dilakukan dengan metode tes, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil perhitungan N-gain pada kelas XI IPA-1 dan kelas XI IPA-3, menunjukkan  $\geq 85$  siswa mencapai N-gain  $\geq 0,3$  dengan kriteria sedang sampai tinggi, dan  $\geq 85\%$  siswa hasil belajarnya mencapai nilai  $\geq 80$ . Hasil analisis korelasi diketahui bahwa pada kelas XI IPA-1 dan kelas XI IPA-3  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka terdapat hubungan antara N-gain dan nilai *posttest* siswa dengan kriteria hubungan sangat kuat. Hasil analisis aspek afektif dan psikomotorik siswa kelas XI IPA-1 dan kelas XI IPA-3 termasuk dalam kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tutorial berbantuan kuis interaktif efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem gerak manusia di SMA Negeri 1 Pamotan.

### Abstract

*This study aims to determine the effectiveness of the Model Learning Tutorial Assisted Interactive Quiz to improve student learning outcomes in the matter of human motion system. This research is a quasi-experimental design. The study design using pretest posttest design. Populasi pattern in this study dalah XI IPA SMAN 1 Pamotan. Sampling using purposive sampling and obtained samples of grade XI-1 and XI-3 as the experimental class. Data collected by the test method, and questionnaire. The results showed that the learning outcome of students grade XI-1 and XI IPA-3, > 85 students reach the N-gain > 0.3 with kriteia moderate to high, and > 85% of students study result reached a value > 80. Based on the results of this study concluded that the Learning Model Berbantuan Quiz Interactive Tutorial effectively to improve student learning outcomes in the matter of human motion system. This study aims to determine the effectiveness of the Model Learning Tutorial Assisted Interactive Quiz to improve student learning outcomes in the matter of human motion system. This research is a quasi-experimental design. The study design using pretest posttest design. Populasi pattern in this study dalah XI IPA SMAN 1 Pamotan. Sampling using purposive sampling and obtained samples of grade XI-1 and XI-3 as the experimental class. Data collected by the test method, and questionnaire. The results showed that the learning outcome of students grade XI-1 and XI IPA-3, > 85 students reach the N-gain > 0.3 with kriteia moderate to high, and > 85% of students study result reached a value > 80. Based on the results of this study concluded that the Learning Model Berbantuan Quiz Interactive Tutorial effectively to improve student learning outcomes in the matter of human motion system.*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar, agar dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam proses pembelajaran mutlak diperlukan adanya komunikasi, baik antara guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa, untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Dalam hal ini guru harus pandai dalam memilih dan menerapkan strategi serta metode pembelajaran yang paling tepat, agar pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan.

Dalam pembelajaran biologi, terdapat salah satu materi yaitu materi sistem gerak manusia. Materi sistem gerak manusia merupakan materi yang diajarkan pada Semester Gasal. Materi ini mengkaji tentang struktur, fungsi, dan mekanisme yang berkaitan dengan sistem gerak. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terbatas dengan guru Biologi SMA Negeri 1 Pamotan, diperoleh data yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi sistem gerak manusia cukup baik yaitu 69,44% siswa sudah mencapai nilai KKM yaitu 75. Sesuai dengan hasil wawancara yang telah dilakukan, ada beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut antara lain adanya sub materi yang sulit dipahami siswa, kemudian siswa mengandalkan kemampuan hafalan mereka dalam pembelajaran biologi. Selain itu, guru kurang mengoptimalkan model pembelajaran yang bervariasi, guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan presentasi. Penggunaan metode presentasi ini kurang mampu memotivasi dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena sifatnya yang cenderung searah sehingga kesempatan siswa untuk bertanya atau memberikan pendapat relatif sedikit, cenderung monoton, dan membosankan.

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa SMA Negeri 1 Pamotan merupakan sekolah yang memiliki fasilitas multimedia yang cukup lengkap diantaranya 2 laboratorium komputer, dimana setiap laboratorium berisi 25

unit komputer, namun laboratorium komputer belum bisa dimanfaatkan secara maksimal. Laboratorium komputer hanya dimanfaatkan untuk kegiatan ekstrakurikuler komputer serta pembelajaran untuk mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Proses pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar, aktivitas belajar, serta hasil belajar siswa (Diknas 2006). Dalam hal ini, perlu digunakan suatu model pembelajaran inovatif yang sesuai untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model tutorial. Model pembelajaran tutorial merupakan model pembelajaran berbantuan komputer yang penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutor yang dilakukan oleh guru dimana siswa dapat berinteraksi langsung dengan komputer. Pembelajaran ini sesuai dengan tuntutan *active learning* permendiknas Nomor 41 (2007) bahwa: "Pelaksanaan kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai Kompetensi Dasar (KD) yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa".

Pembelajaran menggunakan model tutorial dapat membantu siswa dalam mempelajari materi dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan karena materi yang disajikan berupa informasi, contoh, demonstrasi, latihan melalui monitor dan siswa diberikan kesempatan berinteraksi secara aktif dengan materi tersebut, kemudian diberikan tindak lanjut berupa soal- soal latihan. Soal-soal latihan bertujuan untuk membantu siswa memperdalam pemahaman dan penguasaan tentang materi pembelajaran. Soal- soal latihan dikemas secara lebih menarik yaitu dalam bentuk kuis interaktif. Kuis interaktif memungkinkan siswa secara mandiri untuk meningkatkan pemahaman

tentang materi pelajaran dengan menekan tombol pada tampilan aplikasi (Mazguru 2010).

Penggunaan kuis interaktif ini menuntut siswa untuk mampu menyelesaikan seluruh soal yang tersedia dengan alokasi waktu yang telah ditentukan. Materi sistem gerak manusia dipilih untuk diilustrasikan secara konkret karena salah satu kelebihan kuis interaktif ini adalah pada tampilannya dapat disisipkan gambar, suara, narasi, dan video yang berkaitan dengan materi sistem gerak manusia, sehingga dapat memotivasi dan memudahkan siswa untuk memahami materi. Kelebihan lain dari kuis interaktif ini yaitu guru dan siswa dapat mengetahui dengan adanya hasil yang ditampilkan setelah menyelesaikan semua pertanyaan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diharapkan bahwa penggunaan model pembelajaran tutorial berbantuan kuis interaktif, diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang meliputi tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Quasi Experimental* yang dirancang dengan desain *Pretest-Posttest Design* (Arikunto 2010). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI IPA Semester Ganjil yang berjumlah 3 kelas, yaitu kelas XI IPA-1 sampai XI IPA-3 SMA N 1 Pamotan Tahun Ajaran 2015/2016. Sampel dalam penelitian ini adalah 2 kelas yang diambil dari 3 kelas populasi dengan teknik pengambilan sampel adalah *purposive sampling*. Prosedur yang disusun dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Melakukan observasi awal di SMA N 1 Pamotan; (2) Menentukan dua kelas sebagai sampel penelitian dengan teknik *purposive sampling*; (3) Merancang kegiatan pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian termasuk merancang perangkat pembelajarannya; (4) Membuat instrumen penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan; (5)

menguji cobakan soal *pretest posttest* yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa di kelas XI SMA N 1 Pamotan; (6) Menganalisis hasil uji coba soal yang meliputi validitas, reliabilitas, daya beda dan tingkat kesukaran soal; (7) Melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran tutorial berbantuan kuis interaktif di kelas XI IPA-1 dan XI IPA-3; (8) Menganalisis data hasil penelitian; (9) Menyusun hasil penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Belajar Aspek Kognitif

Sebelum pembelajaran berlangsung, siswa diberikan soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Data *pretest* siswa kelas XI IPA-1 dan XI IPA-3 dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas XI IPA-1 dan kelas XI IPA-3

Keterangan	Kelas XI IPA-1		Kelas XI IPA-3	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah siswa	26	26	26	26
Rata-rata	38,76	85,69	39,84	84,46
Nilai tertinggi	56	96	52	92
Nilai terendah	36	76	32	72
Jumlah siswa yang tuntas	0	25	0	23
Jumlah siswa yang tidak tuntas	26	1	26	3

Berdasarkan data pada Tabel 1, dapat dilihat bahwa rata-rata hasil *pretest* kelas XI IPA-1 adalah 38,76 dan kelas XI IPA-3 adalah 39,84. Setelah dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran tutorial berbantuan kuis interaktif, diperoleh nilai *posttest* siswa kelas XI IPA-1 adalah 96,15 dan kelas XI IPA-3 adalah 88,46.

Kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan adalah  $\geq 80$ , untuk memenuhi kriteria ini dihitung dengan nilai ketuntasan individu. Nilai ketuntasan individu diperoleh dari nilai akhir. Data nilai akhir siswa disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Nilai akhir siswa kelas XI IPA-1 dan kelas XI IPA-3

Keterangan	Kelas	
	XI IPA-1	XI IPA-3
Jumlah siswa	26	26
Rerata	87,80	86,34
Nilai tertinggi	95	93
Nilai terendah	83	82
Jumlah siswa yang tuntas	26	26
Jumlah siswa yang tidak tuntas	0	0

Berdasarkan data pada Tabel 2, dapat dilihat bahwa seluruh siswa dari kelas XI IPA-1 dan kelas XI IPA-3 berhasil mencapai tingkat belajar dan tuntas.

Peningkatan hasil belajar siswa juga diketahui dengan menggunakan perhitungan N-gain dari nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil perhitungan N-gain pada kelas XI IPA-1 dan kelas XI IPA-3 disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil perhitungan N-gain kelas XI IPA-1 dan kelas XI IPA-3

Kategori	Kriteria	Kelas XI IPA-1		Kelas XI IPA-3	
		Jumlah	%	Jumlah	%
$g > 0,7$	Tinggi	20	76,93	18	69,24
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	6	23,07	8	30,76
$g < 0,3$	Rendah	0	0	0	0

Berdasarkan data pada Tabel 3, diketahui bahwa 100% siswa kelas XI IPA-1 dan XI IPA-3 memperoleh N-gain dengan kriteria sedang dan tinggi, berdasarkan hasil tersebut, maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran tutorial berbantuan kuis interaktif efektif diterapkan.

Dalam hal ini peneliti juga ingin menguji kemungkinan adanya keterkaitan antara N-gain dan nilai *posttest*, oleh karena itu setelah harga N-gain diperoleh, selanjutnya dilakukan uji korelasi untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara N-gain dan nilai *posttest*. Hasil analisis korelasi antara N-gain dan nilai *posttest* siswa disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil korelasi antara N-gain dengan nilai *posttest*

Kelas	Hubungan antara		$r_{xy}$	$r_{tabel}$	Keterangan
XI IPA-1	N-gain	Nilai <i>Posttest</i>	0,376	0,976	Sangat Kuat
XI IPA-3	N-gain	Nilai <i>Posttest</i>	0,437	0,967	Sangat Kuat

Berdasarkan data pada Tabel 4, diketahui bahwa pada kelas XI IPA-1 dan kelas XI IPA-3  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , jadi termasuk korelasi positif (+) dimana terdapat hubungan antara N-gain dan nilai *posttest* siswa dengan kriteria hubungan sangat kuat.

Dari data pada Tabel 1 dapat diketahui bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas XI IPA-1 adalah 85,69 % dan rata-rata untuk kelas XI IPA-3 adalah 84,46 %. Hasil nilai *posttest* siswa mengalami peningkatan. Berdasarkan uji N-gain pada Tabel 8, diketahui bahwa 100% siswa pada kelas XI IPA-1 dan XI IPA-3 memperoleh N-gain  $\geq 0,3$  dengan kategori sedang sampai tinggi. Analisis korelasi dilakukan untuk mengetahui hubungan antara N-gain dengan nilai *posttest*. Berdasarkan Tabel 4, diketahui bahwa pada kelas XI IPA-1 nilai korelasi antara N-gain dengan nilai *posttest* diperoleh  $r_{hitung}$  sebesar 0,976 dari nilai  $r_{tabel}$  taraf signifikan 0,05 adalah 0,388. Jadi  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat antara N-gain dengan nilai *posttest*. Pada kelas XI IPA-3 nilai korelasi antara N-gain dengan nilai *posttest* diperoleh  $r_{hitung}$  sebesar 0,967. Jadi  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat antara N-gain dengan nilai *posttest*. Semakin besar N-gain siswa, maka akan semakin besar pula nilai *posttest* siswa. Seluruh siswa kelas XI IPA-1 dan XI IPA-3 ternyata nilai akhir mampu meraih batas KKM yaitu sebesar 80, dan ketuntasan klasikal pada kedua kelas tersebut sebesar 100%, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tutorial berbantuan kuis interaktif pada materi sistem gerak manusia efektif digunakan untuk meningkatkan hasil

belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Abdillah (2013) dan Susanto (2011) menunjukkan bahwa pembelajaran model tutorial secara signifikan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar, dikarenakan melibatkan siswa aktif secara maksimal pada proses pembelajaran dan membantu perkembangan kognitif siswa.

Peningkatan hasil belajar kelas XI IPA-1 dan XI IPA-3 ini karena adanya perlakuan saat proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran tutorial berbantuan kuis interaktif. Model pembelajaran tutorial berbantuan kuis interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini terjadi karena model pembelajaran tersebut disajikan lebih menarik dan bisa dipelajari diluar jam pelajaran. Dalam hal tersebut, siswa dapat berinteraksi dengan komputer secara langsung dimana komputer bertindak sebagai tutor sebagai pengganti guru, selain itu ditambah dengan kuis interaktif juga dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan siswa, sehingga dapat diartikan bahwa model pembelajaran tutorial berbantuan kuis interaktif efektif meningkatkan hasil belajar pada kedua kelas tersebut.

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran sebaiknya dibuat interaktif, karena akan mendorong partisipasi siswa sehingga dapat memaksimalkan proses pembelajaran (Suherman 2009). Pengertian interaktif dalam penggunaan komputer mengandung arti bahwa dalam penggunaan komputer tersebut menuntut adanya interaksi antara siswa dan komputer. Misalnya, apabila komputer menayangkan suatu pertanyaan maka siswa harus menjawab pertanyaan pada komputer dan jawaban siswa akan direspon langsung oleh komputer. Salah satunya dengan kuis interaktif yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan siswa untuk meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran secara mandiri hanya dengan sekali menekan tombol pada tampilan aplikasi (Risqiyah 2011). Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Sari (2012) tentang penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *wondershare quiz creator*, dapat disimpulkan

bahwa penelitian tersebut dapat meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar siswa. Adanya peningkatan hasil belajar disebabkan karena pemahaman siswa terhadap materi sistem gerak manusia menjadi lebih baik. Semakin tinggi nilai N-gain yang didapatkan, maka semakin baik peningkatan hasil belajar siswa, hal ini dapat diartikan semakin baik pula pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

### Hasil Belajar Aspek Afektif

Hasil belajar afektif siswa diperoleh menggunakan metode observasi yang dilakukan oleh observer selama pembelajaran berlangsung. Sikap yang diamati meliputi sikap spiritual, jujur, disiplin, dan toleransi. Hasil sikap siswa disajikan dalam Tabel 5.

**Tabel 5.** Sikap siswa kelas XI IPA-1 dan XI IPA-3.

No	Aspek Sikap	Kelas XI IPA-1		Kelas XI IPA-3	
		%	Kriteria	%	Kriteria
1	Sikap Spiritual	86,21	Sangat Baik	85,25	Sangat Baik
2	Sikap Jujur	75,96	Baik	74,67	Baik
3	Sikap Disiplin	85,57	Sangat Baik	87,50	Sangat Baik
4	Sikap Toleransi	86,85	Sangat Baik	85,25	Sangat Baik
	Rata-rata	83,65	Sangat Baik	83,17	Sangat Baik

Berdasarkan data pada Tabel 5, diketahui bahwa sikap siswa diperoleh dari nilai sikap spiritual, jujur, disiplin, dan sikap toleransi. Rata-rata nilai sikap siswa kelas XI IPA-1 adalah 83,65 % dan kelas XI IPA-3 adalah 83,17 % termasuk dalam kriteria sangat baik. Hal ini disebabkan adanya respon yang baik dari siswa terhadap pembelajaran yang diterapkan, terlebih ketika kegiatan pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam kelas, tetapi juga di laboratorium TIK, sehingga siswa tidak merasa monoton selama proses pembelajaran, walaupun kegiatan dilakukan di laboratorium TIK kedisiplinan siswa tetap terjaga. Mereka masuk kelas tepat waktu untuk menerima pengarahan terlebih dahulu, selanjutnya siswa

mengerjakan kuis interaktif. Partisipasi aktif siswa dalam diskusi menggunakan LDS secara berkelompok membantu siswa untuk memperoleh pembelajaran bermakna, menggali ide-ide mereka, berbagi ide dan memfasilitasi siswa untuk mengatur kembali pemahaman konseptualnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto (2010) yang menyebutkan bahwa faktor internal merupakan faktor yang paling penting dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

### Nilai Psikomotorik Siswa

Hasil belajar keterampilan siswa diperoleh menggunakan lembar observasi yang dilakukan oleh observer selama pembelajaran berlangsung. Hasil ketrampilan siswa disajikan dalam Tabel 6.

Tabel 6. Ketrampilan siswa kelas XI IPA-1 dan XI IPA-3.

No	Aspek Sikap	Kelas XI IPA-1		Kelas XI IPA-3	
		%	Kriteria	%	Kriteria
1	Memperhatikan penjelasan guru	91,98	Sangat Baik	89,74	Sangat Baik
2	Mengajukan pertanyaan	72,43	Baik	71,74	Baik
3	Memberikan Pendapat saat diskusi	88,46	Sangat Baik	85,87	Sangat Baik
4	Kemampuan memanfaatkan waktu	75,32	Baik	75,32	Baik
5	Menyimpulkan hasil diskusi	91,67	Sangat Baik	89,10	Sangat Baik
	Rata-rata	83,97	Sangat Baik	82,24	Sangat Baik

Hasil psikomotorik siswa diperoleh dari kegiatan saat pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi. Hasil psikomotorik siswa kelas XI IPA-1 adalah 83,97 % dan kelas XI IPA-3 adalah 82,24 % termasuk dalam kriteria sangat baik, dikarenakan komponen penilaian dari aspek keterampilan lebih banyak dikerjakan secara berkelompok dan bersama-sama, sehingga nilai keterampilan

setiap siswa hampir sama. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Maskuri (2013) tentang Penerapan Pembelajaran dengan *Wondershare QuizCreator*, sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian tersebut mempunyai pengaruh positif bagi perkembangan perilaku ekologis siswa, baik antusias siswa dalam mengikuti materi pelajaran, keaktifan siswa dalam bertanya, keaktifan siswa dalam diskusi kelompok, dan kemampuan siswa dalam berpendapat.

*Wondershare Quiz Creator* adalah sebuah *software* yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif berbasis *flash* secara WYSIWYG (*What you see is what you get*). Artinya pengguna dapat melakukan *editing* secara visual dan melihat hasilnya secara langsung. Hasil soal kuis dan tes dibuat/disusun dengan perangkat lunak ini dapat disimpan dalam format *Flash* yang dapat berdiri sendiri (*stand alone*) di *website*, dengan *Wondershare Quiz Creator*, pengguna dapat membuat dan menyusun berbagai bentuk dan level soal yang berbeda, yaitu bentuk soal benar/salah (*true/false*), pilihan ganda (*multiple choices*), pengisian kata (*fill in the blank*), dan penjodohan (*matching*). Bahkan dengan *Wondershare Quiz Creator* dapat pula disisipkan berbagai gambar (*images*) maupun *Flash movie* untuk menunjang pemahaman siswa dalam pengerjaan soal.

### Tanggapan Siswa

Hasil tanggapan siswa, diperoleh bahwa siswa memberikan tanggapan yang sangat baik terhadap seluruh proses pembelajaran yang berlangsung, dibuktikan dengan aspek yang ditanyakan dalam lembar angket memperoleh kriteria tanggapan sangat baik, namun pada pertanyaan nomor 5 tentang suasana kelas saat pembelajaran menggunakan model tutorial berbantuan kuis interaktif, kelas XI IPA-1 100% menyukai suasana kelas dan kelas XI IPA-3 hanya 84,61% menyukai suasana kelas saat pembelajaran menggunakan model tutorial berbantuan kuis interaktif. Hal ini berhubungan dengan ketidaktuntasan nilai *posttest* siswa kelas XI IPA-3 sebanyak empat siswa yang belum tuntas, dikarenakan ada beberapa siswa yang

belum memahami sepenuhnya penggunaan model pembelajaran tutorial berbantuan kuis interaktif, oleh karena itu perlu ditingkatkan kembali pemahaman siswa tentang penggunaan model pembelajaran tutorial berbantuan kuis interaktif. Tanggapan siswa secara klasikal pada kelas XI IPA-1 dan XI IPA-3 dikategorikan dalam kriteria tanggapan sangat baik. Sesuai dengan hasil angket, siswa merasa senang mengikuti pembelajaran materi sistem gerak manusia menggunakan model pembelajaran tutorial berbantuan kuis interaktif, sehingga siswa termotivasi untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa juga menyatakan bahwa model pembelajaran tutorial berbantuan kuis interaktif sangat membantu siswa dalam memahami materi sistem gerak manusia. Hal itu dibuktikan dengan keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal dilihat dengan adanya peningkatan antara hasil *pre-test* dengan *post-test* dan  $\geq 85\%$  siswa mencapai nilai KKM sebesar  $>80$ .

#### Tanggapan Guru

Hasil wawancara tanggapan guru terhadap pembelajaran materi sistem gerak manusia dengan menggunakan model pembelajaran tutorial berbantuan kuis interaktif, menyatakan bahwa model pembelajaran tutorial berbantuan kuis interaktif merupakan model pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk membantu siswa memahami materi sistem gerak manusia yang bisa dipelajari diluar jam pelajaran, dan adanya kuis interaktif dapat menambah wawasan dan ketangkasan siswa. Pembelajaran menggunakan model tutorial berbantuan kuis interaktif mampu menarik minat siswa sehingga semua siswa beraktifitas dengan baik, akan tetapi pengajar harus menyiapkan secara detail dari tahap perencanaan, persiapan dan pelaksanaannya.

Guru merupakan faktor eksternal yang berperan penting dalam pencapaian hasil belajar siswa. Guru berperan sebagai perencana, pelaksana, maupun evaluator pembelajaran. Aktivitas dan hasil belajar yang optimal akan dapat dicapai oleh siswa apabila guru mampu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan

perencanaan yang telah dibuat. Hal ini membuktikan pendapat Mulyasa (2007) yang menyatakan bahwa kualitas pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan profesional guru, terutama dalam memberikan kemudahan belajar kepada siswa secara efektif dan efisien.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tutorial berbantuan kuis interaktif efektif meningkatkan hasil belajar siswa materi Sistem Gerak Manusia di SMA N 1 Pamotan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdilah Y.A. 2013. *Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Komputer Model Tutorial dengan Media Visual Novel terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, FMIPA Universitas Negeri Semarang.
- Arikunto S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hernawati K. 2009. *Membuat Quis/Evaluasi dengan Wondershare Quiz Creator*. On line at <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/kuswarihernawati-ssikom/modulwondershare.pdf>. [diakses tanggal 23 Februari 2015].
- Maskuri. 2013. *Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Computer Assisten Instruction Pada Mata Pelajaran IPS*. Skripsi, program studi pendidikan Geografi, IKIP Veteran Semarang.
- Mulyasa E. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Risqiyah H. 2011. *Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Online. Wondershare Quiz Creator untuk Kemahiran Qira'ah dan Kitabah Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah*. On line at [http://karyailmiah.um.ic.id/ind\\_ex Php/sastra arab/article/-view/1307](http://karyailmiah.um.ic.id/ind_ex Php/sastra arab/article/-view/1307). [diakses tanggal 05 Juni 2015].
- Sari P.M, dan S.wahyubi. 2012. *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wondershare Quiz Creutor Untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemandirian Belajar Siswa*. Program Studi FKIP UNEJ.

- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Ramaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman Y. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran bagi ABK*. Makalah Disajikan pada Diklat Profesi Guru PLB Wilayah X Jawa Barat Bumi Makmur. Lembang Bandung.
- Susanto. 2011. *Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Komputer Pada Mata Pelajaran Memelihara Sistem AC Mobil Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Skripsi. Bandung: UPI.
- Warsita B. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.