

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN “QUIZIZZ PAPER MODE” TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS V SDN PETOMPON 02 KOTA SEMARANG

Ronggo Alam Dhakar¹, Eka Titi Andaryani²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIPP, Universitas Negeri Semarang

[1rongoalamdhakar12@students.unnes.ac.id](mailto:rongoalamdhakar12@students.unnes.ac.id), [2ekatitiandaryani@mail.unnes.ac.id](mailto:ekatitiandaryani@mail.unnes.ac.id),

ABSTRACT

This study investigates the influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model with Quizizz Paper Mode on the interests and learning outcomes of Class V Mathematics. This type of research is Quasi Experimental with the Nonequivalent Control Group research design. The sample of the research was 27 pupils in 5a and 28 pupils of 5c from SDN Petompon 02 Kota Semarang. Both classes had the same abilities before being treated. After being treated, the experimental class had an average difference in interests and learning outcomes compared to the control class. This was demonstrated by the difference test obtained a value of significance $<0,05$. The results of the test of the hypothesis of influence of interest and learning results obtaining a significance value <0.05 . So it can be concluded that the TGT learning model with Quizizz Paper Mode has an influence on learning Mathematics in elementary school.

Keywords: TGT, mathematics learning, quizizz paper mode

ABSTRAK

Penelitian ini menyelidiki keberpengaruhannya model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Quizizz Paper Mode terhadap minat dan hasil pembelajaran Matematika kelas V. Jenis penelitian ini adalah Quasi Experimental dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group*. Sampel penelitian adalah 27 peserta didik kelas 5a dan 28 peserta didik kelas 5c dari SDN Petompon 02 Kota Semarang. Kedua kelas memiliki kemampuan yang sama sebelum diberikan perlakuan. Setelah diberikan perlakuan, kelas eksperimen memiliki perbedaan rata-rata minat dan hasil belajar dibandingkan dengan kelas control. Hal tersebut dibuktikan dengan uji perbedaan yang diperoleh nilai signifikansi $<0,05$. Hasil uji hipotesis pengaruh minat dan hasil belajar didapatkan nilai signifikansi $<0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan Quizizz Paper Mode memiliki keberpengaruhannya terhadap pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: TGT, pembelajaran matematika, quizizz paper mode

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan wahana penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang berperan dalam kemajuan bangsa (Tugiah, T., & Jamilus, J, 2022: 498). Pesatnya perkembangan penyelenggaraan pendidikan, khususnya di jenjang sekolah dasar, bertujuan memberikan bekal kepada siswa untuk hidup bermasyarakat dan melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi (Tenriwaru, 2022: 120). Oleh karena itu, perlu adanya perhatian khusus dari pemerintah tentang keberlanjutan jenjang pendidikan.

Keberlanjutan jenjang pendidikan juga didukung dengan Kebijakan Pendidikan yang berlaku (Elvira, 2021: 1). Salah satu kebijakan pemerintah Indonesia dalam dunia pendidikan yaitu Program Indonesia Pintar (PIP), yang salah satu tujuannya adalah mendukung terwujudnya program Wajib Belajar 12 Tahun (Sabiq, 2021: 22). Menurut Permendikbud Nomor 10 Tahun 2020, mendukung penuh pelaksanaan program wajib belajar 12 tahun. Dengan demikian, pemerintah memfasilitasi kepada seluruh warga negara, tanpa kecuali,

agar menempuh pendidikan sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Dalam sistem pendidikan di Indonesia, kurikulum adalah landasan utamanya (Lestari, 2023: 85). Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 36, penyesuaian kurikulum dalam penerapannya terhadap tingkat pendidikan, daerah, dan karakteristik peserta didik. Saat ini, pendidikan di Indonesia memberlakukan Kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka memberi guru kebebasan untuk mengatur pembelajaran sesuai dengan potensi peserta didik mereka. Dengan demikian, guru dapat membuat pembelajaran yang menarik dan mengenalkan potensi yang ada di sekitar mereka.

Pada pelaksanaannya, Kurikulum Merdeka mengimplementasikan Standar Isi Kurikulum, yang terkandung dalam Permendikbudristek nomor 7 tahun 2022, yang di dalamnya memuat 11 mata pelajaran dan salah satunya ialah matematika. Matematika merupakan ilmu yang memiliki peran krusial dalam bidang pendidikan dan kehidupan manusia. Matematika merupakan disiplin ilmu yang secara esensial membantu dalam sumber

pengetahuan, pembentukan sikap, dan pemandu pola pikir (Isnaeni, 2019: 310).

Ketercapaian tujuan pembelajaran bergantung pada pemaksimalan guru dalam proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dan sesuai oleh guru menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran. Menurut Siregar (2021: 66) model pembelajaran adalah kerangka konseptual, (benda tiruan atau acuan) yang sistematis tergambar pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran dapat menjadi acuan yang sistematis bagi guru dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif.

Kombinasi penggunaan model dan media dalam pembelajaran bertujuan agar pembelajaran lebih terorganisasi dengan baik. Media pembelajaran merupakan segala hal yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pemikiran, perasaan, dan keinginan peserta didik untuk membangun proses belajar mereka (Rohani, 2020: 7). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan alur

pembelajaran dan merangsang pemikiran, perasaan, serta keinginan peserta didik dalam meraih tujuan pembelajaran yang direncanakan.

Kapabilitas dari tujuan pembelajaran yang tercapai yakni seberapa memuaskannya hasil belajar yang diperoleh. Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh peserta didik pasca mengikuti serangkaian proses pembelajaran (Rahman, 2022: 298). Dengan demikian, perancangan pembelajaran oleh guru akan menentukan hasil belajar yang diperoleh.

Perolehan hasil belajar tidak lepas dari sejauh mana keinginan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Simbolon (dalam Prastika, 2021: 28) kualitas hasil belajar dilihat dari minat peserta didik dalam mengikuti proses belajar. Dapat disimpulkan bahwa minat belajar memiliki pengaruh yang besar terhadap proses belajar serta kemampuan pendidik dalam menyusun pembelajaran yang diminati oleh siswa maka efisiensi belajar peserta didik akan meningkat serta sejalan dengan meningkatnya hasil belajar yang diperoleh.

Penelitian yang dilakukan oleh Sodiq (2020) mendapati adanya kekurangan pada taraf minat serta hasil belajar matematika yang diperoleh peserta didik ketika guru menggunakan model pembelajaran konvensional. Namun, keadaan berubah membaik setelah guru mengimplementasikan model dan media pembelajaran yang variatif serta menarik. Penggunaan model dan media pembelajaran yang demikian mampu menjadi jalan keluar dari permasalahan rendahnya minat dan hasil belajar.

Permasalahan yang serupa juga terjadi di SD Negeri Petompon 02 Kota Semarang pada kelas V, yang dimana pada kelas V terdiri dari kelas 5a, 5b, dan 5c. Pengumpulan data yang dilakukan peneliti melalui tahap wawancara, observasi lapangan, serta analisis arsip nilai hasil belajar sebelum dilakukannya penelitian. Pada tahap wawancara, peneliti mendapati hasil bahwa terdapat permasalahan dalam pembelajaran matematika di kelas 5a, 5b, dan 5c terkait pemahaman pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Kendala lain yang sebagian besar dialami peserta didik yakni adanya anggapan bahwa matematika

merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami. Hal tersebut selaras dengan hasil belajar matematika yang masih rendah. Selain itu, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa para guru di kelas V menggunakan model pembelajaran konvensional saat pembelajaran matematika. Media konvensional seperti gambar dan berbagai media visual juga digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru.

Peneliti juga mendapati permasalahan lainnya yang dialami peserta didik dalam pembelajaran matematika di kelas 5a, 5b, dan 5c seperti perasaan bosan dan berkurangnya ketertarikan dalam memperhatikan penjelasan materi oleh guru seiring berlangsungnya pembelajaran. Suasana kelas yang sering gaduh menjadi bukti bahwa kurangnya minat belajar peserta didik di kelas 5a, 5b, dan 5c dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika dibuktikan dengan hasil belajar yang rendah. Nilai Sumatif Akhir Semester 1 yang menjadi acuan peneliti terhadap hasil belajar matematika dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (selanjutnya disebut dengan KKTP) sebesar 75. Peserta didik kelas 5a

yang berjumlah 27 anak, terdapat 11 anak (40,75%) yang melampaui KKTP. Peserta didik kelas 5b yang berjumlah 28 anak, terdapat 16 anak (57,14%) yang melampaui KKTP. Peserta didik kelas 5c yang berjumlah 28 anak, terdapat 13 (46,43%) yang melampaui KKTP.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti akan menguji penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (selanjutnya disebut TGT) berbantuan *Quizizz Paper Mode*. Model TGT merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang melibatkan peserta didik dalam kompetisi akademik secara berkelompok (Munawaroh, 2023: 316). Proses atau sintaks TGT di antaranya yaitu presentasi kelas (*class presentation*), pembagian kelompok belajar (*teams*), penyampaian alur permainan (*games*), kompetisi kelompok (*tournament*), dan apresiasi kelompok (*team recognition*) (Astuti, 2022: 213).

Penerapan model pembelajaran TGT dalam penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu oleh Muhammad Isa, Burhanuddin AG, Zaitun Munar, dan Marlina (2022) mengungkapkan bahwa minat belajar

peserta didik dipengaruhi oleh model pembelajaran TGT yang digunakan. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa kelompok yang menggunakan model TGT dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik daripada kelompok yang menggunakan model konvensional.

Dalam pelaksanaannya, peneliti menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media *Quizizz Paper Mode*. *Quizizz Paper Mode* merupakan salah satu fitur yang ada pada platform *Quizizz*. *Quizizz Paper Mode* memungkinkan peserta didik dan guru berinteraksi melalui pertanyaan dan jawaban yang ditampilkan pada layar proyektor dengan peserta didik menjawab menggunakan kertas berkode QR khusus (Fauziah, 2023: 2274). Dengan kata lain, *Quizizz Paper Mode* merupakan salah satu fitur yang ada pada platform belajar *Quizizz* yang mampu meningkatkan atensi pembelajaran pada peserta didik.

Penggunaan media *Paper Mode* dalam penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Angelina (2023) menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 62,96% dengan penerapan

media *Paper Mode*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *Paper Mode* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, penelitian eksperimen yang akan dilakukan peneliti dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT berbantuan Media Quizizz *Paper Mode* terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN Petompon 02 Kota Semarang”.

Berlandaskan latar belakang yang telah dijabarkan, peneliti mengidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut: (1) Apakah terdapat perbedaan rata-rata minat belajar antara pembelajaran yang menggunakan model TGT berbantuan Quizizz *Paper Mode* dengan model pembelajaran konvensional? (2) Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara pembelajaran yang menggunakan model TGT berbantuan Quizizz *Paper Mode* dengan model konvensional? (3) Apakah model pembelajaran TGT berbantuan Quizizz *Paper Mode* berpengaruh terhadap minat belajar matematika materi penjumlahan dan pengurangan pecahan di SD? (4) Apakah model pembelajaran TGT

berbantuan Quizizz *Paper Mode* berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika materi penjumlahan dan pengurangan pecahan pada peserta didik di SD?.

Berlandaskan penguraian rumusan masalah oleh peneliti, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Menyelidiki perbedaan rata-rata minat belajar antara pembelajaran yang menggunakan model TGT berbantuan Quizizz *Paper Mode* dengan model konvensional. (2) Menyelidiki perbedaan rata-rata hasil belajar antara pembelajaran pembelajaran dengan model TGT berbantuan Quizizz *Paper Mode* dengan model konvensional. (3) Mengukur pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan Quizizz *Paper Mode* terhadap minat belajar Matematika materi penjumlahan dan pengurangan pecahan di SD. (4) Mengukur pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan Quizizz *Paper Mode* terhadap hasil belajar Matematika materi penjumlahan dan pengurangan pecahan di SD.

Terdapat manfaat dalam penelitian ini yakni memberikan opsi kepada guru untuk memilih model pembelajaran yang bermanfaat dan

membantu menentukan model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan efektif serta meningkatkan interaksi peserta didik dalam pembelajaran matematika. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan opsi kepada sekolah untuk meningkatkan penggunaan model pembelajaran inovatif. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan, terkhusus dalam lingkup pengembangan model dan media dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode eksperimen sebagai metode penelitian ini. Penelitian eksperimen merupakan penelitian digunakan untuk menelaah efek *impact* atau pengaruh dari suatu *treatment* atau perlakuan (Sugiyono, 2017: 8). Penggunaan jenis penelitian *Quasi Experimental Design* dengan desain *Nonequivalent Control Group* dalam penelitian ini bertujuan untuk menelaah pengaruh suatu perlakuan terhadap sampel. Pemberian perlakuan berupa penggunaan model TGT terhadap kelas eksperimen berbantuan *Quizizz Paper Mode*. Kemudian, perbedaan perlakuan ter-

jadi pada kelas kontrol yakni memberikan perlakuan penggunaan model pembelajaran konvensional. Penelitian yang akan dilaksanakan peneliti terhadap masing-masing kedua kelas yakni sebanyak empat kali perlakuan. Pemberian dua jenis tes yakni *pre-test* dan *post-test* terhadap masing-masing kedua kelas guna membandingkan minat dan hasil belajar peserta didik kedua kelas.

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan kelas V di SN Petompon 02 Kota Semarang. Sebanyak 27 peserta didik kelas 5a sebagai kelas eksperimen dan 28 peserta didik kelas 5c sebagai kelas kontrol dengan menggunakan teknik pengambilan sampel *Simple Random Sampling*.

Pemerolehan data dalam penelitian ini berasal dari teknik tes dan non tes. Pemberian dua kali perlakuan tes oleh peneliti, yakni *pre-test* dan *post-test*. Sebanyak 30 soal bertipekan pilihan ganda yang digunakan sebagai *pre-test* dan *post-test* yang sebelumnya telah melewati tahap uji coba soal di kelas 5b.

Wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data non tes yang digunakan. Pembagian angket minat

yang dilakukan peneliti sebanyak dua kali: *pre-test* dan *post-test*. Angket *pre-test* dan *post-test* terdiri dari 25 pertanyaan dan masing-masing telah melewati tahapan uji coba di kelas 5b.

Sebanyak dua kali tahapan analisis yang dilakukan: analisis awal dan analisis akhir. Kedua tahapan analisis tersebut tertera pada Tabel 1.

Tabel 1. Analisis Data

Analisis Data	Uji
Analisis Awal	Normalitas Awal
	Homogenitas Awal
	Kesamaan rata-rata <i>pre-test</i>
Analisis Akhir	Normalitas akhir
	Homogenitas akhir
	Uji perbedaan
	Uji keefektifan

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data *pre-test* dan *post-test* digunakan sebagai uji penelitian ini.

Analisis Data Awal

Data nilai pada *pre-test* minat dan hasil belajar dijabarkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Nilai *Pre-test* Minat dan Hasil Belajar

Kelas	Variabel	Data	Skor
Kelas Kontrol	Minat Belajar	Nilai tertinggi	76
		Nilai terendah	51
		Rata-rata	66,57
		Hasil Belajar	Nilai tertinggi
Nilai terendah	44		
Rata-rata	61,42		

Kelas eksperimen	Minat belajar	Nilai tertinggi	79
		Nilai terendah	45
		Rata-rata	64,66
Hasil belajar		Nilai tertinggi	72
		Nilai terendah	40
		Rata-rata	57,92

Uji pertama dalam analisis awal adalah uji normalitas awal terhadap nilai pada kolom *Shapiro-Wilk* yang memiliki nilai signifikansi sebesar 0,05. Hasil uji normalitas awal tertera pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Awal

		Test of Normality		
Variabel	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Minat Belajar	Kelas Kontrol	.949	28	.183
	Kelas Eksperimen	.948	27	.197
Hasil Belajar	Kelas Kontrol	.933	28	.074
	Kelas Eksperimen	.938	27	.110

Berdasarkan tabel, kelas kontrol dan eksperimen memiliki nilai signifikansi minat belajar lebih dari nilai signifikansi 0,05 ($0,183 > 0,05$ dan $0,197 > 0,05$), dan nilai signifikansi hasil belajar juga lebih dari 0,05 ($0,074 > 0,05$ dan $0,110 >$

0,05). Dengan demikian, kedua kelas menunjukkan distribusi normal.

Setelah ditunjukkan memiliki distribusi yang normal, kemudian kedua kelas tersebut diuji kembali menggunakan uji homogenitas. Hasil awal uji homogenitas termuat dalam Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Awal

Test of Homogeneity of Variance				
Variabel		Levene statistic	df	Sig.
Minat Belajar	Based on Mean	.720	1	.400
			53	
Hasil belajar	Based on Mean	3.369	1	.072
			53	

Berdasarkan tabel uji di atas, kedua kelas dinyatakan homogen. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai signifikansi minat belajar pada Based on Mean lebih dari 0,05 yaitu 0,400 ($0,400 > 0,05$), kemudian nilai signifikansi hasil belajar pada Based on Mean lebih dari 0,05 yaitu 0,072 ($0,072 > 0,05$).

Uji yang dilakukan selanjutnya yaitu uji kesamaan rata-rata *pre-test* menggunakan uji *independent sample T-test*. Uji tersebut bertujuan untuk melihat kesamaan rata-rata dari kedua kelas sebelum dilakukannya perlakuan.

Berlandaskan uji kesamaan rata-rata *pre-test* minat belajar

dengan uji *independent sample T-test*, diperoleh sig. (2-tailed) $> 0,05$ ($0,440 > 0,05$). Kemudian untuk hasil belajar, didapatkan diperoleh sig. (2-tailed) $> 0,05$ ($0,094 > 0,05$) yang berarti bahwa tidak terdapat perbedaan antara kedua kelas atau kedua kelas memiliki persamaan kemampuan sebelum diberikannya perlakuan. Hasil uji kesamaan rata-rata *post-test* termuat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Kesamaan Rata-Rata

Pre-Test						
Independent Samples Test						
Variabel		Levene's Test for Equality of Variance		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Minat Belajar	Equal variances assumed	.720	.400	.7	53	.440
	Unequal variances assumed			.7	7	
Hasil Belajar	Equal variances assumed	3.369	.072	1	53	.094
	Unequal variances assumed			1	5	

Analisis Akhir

Uji normalitas data akhir digunakan sebagai uji pertama dalam analisis akhir, yang berfokus pada kolom Shapiro-Wilk beserta nilai signifikansinya yakni 0,05. Nilai yang

digunakan sebagai uji normalitas data akhir ini adalah nilai *post-test*.

Berlandaskan uji normalitas yang dilakukan, diperoleh nilai signifikansi minat belajar lebih dari 0,05 pada kelas eksperimen dan kontrol (0,165 > 0,05 dan 0,187 > 0,05). Kemudian nilai signifikansi atas hasil belajar dari kelas eksperimen dan kontrol lebih dari 0,05 (0,150 > 0,05 dan 0,069 > 0,05). Dengan demikian, berdasarkan hasil uji normalitas akhir, pada kelas eksperimen dan kontrol dinyatakan berdistribusi normal. Hasil uji normalitas akhir tertera pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Akhir

		Test of Normality		
Variabel	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Minat Belajar	Kelas Kontrol	.949	28	.187
	Kelas Eksperimen	.945	27	.165
Hasil Belajar	Kelas Kontrol	.932	28	.069
	Kelas Eksperimen	.944	27	.150

Pasca melewati uji normalitas, selanjutnya dilakukan pengujian homogenitas. Hasil uji homogenitas tertera pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Akhir

Test of Homogeneity of Variance					
Variabel		Levene statistic	df 1	df2 53	Sig. .610
Minat Belajar	Based on Mean	.264	1	53	.610
Hasil Belajar	Based on Mean	.311	1	53	.579

belajar on
Mean

Berlandaskan tabel tersebut, nilai signifikansi minat belajar pada kolom *Based on Mean* melebihi 0,05 yaitu 0,610 (0,610 > 0,05), kemudian nilai signifikansi hasil belajar pada *Based on Mean* melebihi 0,05 yaitu 0,579 (0,579 > 0,05), sehingga dinyatakan kedua kelas homogen.

Uji berikutnya yakni uji perbedaan dan keberpengaruhannya berdasarkan nilai *post-test* minat dan hasil belajar yang termuat pada Tabel 8.

Tabel 8. Nilai Post-Test Minat dan Hasil Belajar

Kelas	Variabel	Data	Skor
Kelas Kontrol	Minat Belajar	Nilai tertinggi	89
		Nilai terendah	66
		Rata-rata	77
Kelas eksperimen	Minat belajar	Nilai tertinggi	92
		Nilai terendah	56
		Rata-rata	76,36
Kelas eksperimen	Hasil belajar	Nilai tertinggi	100
		Nilai terendah	75
		Rata-rata	84,44
Kelas eksperimen	Hasil belajar	Nilai tertinggi	100
		Nilai terendah	68
		Rata-rata	81,77

Data yang diperoleh dari uji tersebut kemudian diuji perbedaan menggunakan *independent sample t-*

test. Uji *independent* dilakukan dua kali, yakni untuk variabel minat dan hasil belajar. Teori pengambilan keputusan hipotesis yaitu H_0 diterima jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan H_0 diterima apabila nilai signifikan $> 0,05$ (Priyatno, 2010:35-36).

Uji pertama pada uji perbedaan yakni uji perbedaan minat belajar. Hipotesis pada uji ini yakni terdapat perbedaan rata-rata minat belajar antara pembelajaran yang menerapkan model TGT berbantuan Quizizz *Paper Mode* dengan model konvensional. Hasil uji perbedaan minat belajar tertera pada Tabel 9.

Tabel 9. Uji Perbedaan Minat Belajar

Independent Samples Test						
		Levene's Test for Equality of Variance		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Minat Belajar	Equal varian	,264	,610	4,232	53	,000
	Assumed equal variances			2		
	Unequal variances			3		
				2		

Berdasarkan hasil pengujian, diketahui nilai t_{hitung} sebesar 4,232 dan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai t_{tabel} yaitu 2,006. Oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,232 > 2,006$) dan memiliki nilai sig. (2-tailed) yaitu

0,000 ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak. Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan rata-rata minat belajar antara pembelajaran yang menggunakan model TGT berbantuan Quizizz *paper mode* dengan model konvensional.

Uji kedua pada uji perbedaan yakni uji perbedaan hasil belajar. Hipotesis pada uji ini yakni terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara pembelajaran yang menerapkan model TGT berbantuan Quizizz *paper mode* dengan model konvensional. Hasil uji perbedaan hasil belajar tertera pada Tabel 10.

Tabel 10. Uji Perbedaan Hasil Belajar

Independent Samples Test						
		Levene's Test for Equality of Variance		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar	Equal varian	,331	,579	2,270	53	,027
	Assumed equal variances			2		
	Unequal variances			7		
				0		

Berdasarkan hasil pengujian, diketahui nilai t_{hitung} sebesar 2,270 dan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,027. Nilai t_{tabel} yaitu 2,006. Oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,270 > 2,006$) dan memiliki nilai sig. (2-tailed) yaitu

0,027 ($0,027 < 0,05$), maka H_0 ditolak. Jadi, dapat ditarik kesimpulan yaitu terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara pembelajaran yang menggunakan model TGT berbantuan Quizizz *paper mode* dengan model konvensional.

Pengujian selanjutnya yakni uji keberpengaruhan yang dimana menggunakan uji *one sample t-test*. Kaidah pengambilan keputusan hipotesis yaitu H_0 diterima jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan H_0 diterima apabila nilai signifikan $> 0,05$ (Priyatno, 2010:35-36).

Uji keberpengaruhan pertama yakni uji terhadap minat belajar. Uji keberpengaruhan dilakukan guna mengetahui sejauh mana pengaruh pembelajaran di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Hipotesisnya yakni model TGT berbantuan Quizizz *paper mode* lebih berpengaruh ditinjau dari minat belajar matematika materi penjumlahan dan pengurangan pecahan di SD. Hasil uji keberpengaruhan minat belajar dapat dilihat pada Tabel 11.

Tabel 11. Uji Keberpengaruhan Minat Belajar

One-Sample Test		
Test Value =		
	t	df
Minat belajar	5,765	26
		Sig. (2-tailed)
		,000

Data pada tabel menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 5,765 dan nilai sig. (2-tailed) sebesar ,000. Nilai t_{tabel} sebesar 2,056. Dengan demikian, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,765 > 2,056$) serta memiliki nilai sig. (2-tailed) 0,000 ($0,000 < 0,05$) yang berarti H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model TGT berbantuan Quizizz *paper mode* lebih berpengaruh dalam aspek minat belajar matematika materi penjumlahan dan pengurangan pecahan di sekolah dasar.

Uji keberpengaruhan kedua yakni uji terhadap hasil belajar yang berhipotesis model TGT berbantuan Quizizz *paper mode* lebih berpengaruh pada aspek hasil belajar matematika materi penjumlahan dan pengurangan pecahan di SD. Hasil uji keberpengaruhan hasil belajar tertera pada Tabel 12.

Tabel 12. Uji Keberpengaruhan Hasil Belajar

One-Sample Test		
Test Value =		
	t	df
Hasil belajar	3,577	26
		Sig. (2-tailed)
		,001

Data pada tabel menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 4,411 dan sig. (2-tailed) sebesar 0,001. Nilai t_{tabel} 2,056. Maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,411 > 2,056$) serta pada nilai sig. (2-tailed) ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa model TGT berbantuan Quizizz *paper mode* lebih berpengaruh terhadap hasil belajar matematika materi penjumlahan dan pengurangan pecahan di sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Simpulan

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Quizizz *paper mode* berpengaruh terhadap peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik. Pengujian yang dilakukan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji kesamaan rata-rata *pre-test* uji perbedaan dan uji keberpengaruhan. Berdasarkan beberapa uji tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kontrol homogen dan berdistribusi normal. Selain itu, peserta didik juga memiliki kemampuan yang sama sebelum dilakukan perlakuan.

Uji perbedaan menggunakan *independent sample test* yang digunakan pada uji perbedaan minat dan hasil belajar. Hasil uji menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,232 > 2,006$) dan nilai signifikansi yaitu 0,000 ($0,000 < 0,05$), yang dengan demikian terdapat perbedaan rata-rata minat dan hasil belajar antara pembelajaran yang menerapkan model TGT berbantuan Quizizz *paper mode* dengan model konvensional. Keberpengaruhan minat dan hasil belajar model pembelajaran TGT berbantuan Quizizz *paper mode* dapat dilihat menggunakan uji *one sample t-test*. Hasil uji keberpengaruhan menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ minat ($5,765 > 2,006$ dan signifikansi $0,000 < 0,05$) dan hasil belajar ($3,577 > 2,006$ dan signifikansi $0,01 < 0,05$). Kesimpulannya, penerapan model pembelajaran TGT berbantuan Quizizz *paper mode* efektif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Saran

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut tentang model berbantuan media pembelajaran. Selain itu, mereka akan melihat

bagaimana model ini dapat digunakan dalam pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Angelina, T., Herliana, Y., Widodo, S. T., & Arum, U. K. (2023). *Efektivitas Media Paper Mode dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar: Efektivitas Media Paper Mode, Pembelajaran Pendidikan Pancasila. Jurnal Basicedu*, 7(6), 3731-3742.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). *Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195-218.
- Elvira, M. D. V. (2021). *Implementasi Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 10 Tahun 2020 tentang Program Indonesia Pintar pada SMAN 4 Kisaran Kabupaten Asahan.*
- Fauziah, R., & Hadi, M. S. (2023). *Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabraja 02. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2721-2730.
- Isa, M., & Munar, Z. (2022). *Application Of Cooperative Model Type Of Team Games Tournament (TGT) Effect On Student's Learning Outcomes On Fraction Material In Class V Elementary School. INTERNATIONAL JOURNAL OF EDUCATION, SOCIAL SCIENCES AND LINGUISTICS*, 2(1).
- Isnaeni, S., Ansori, A., Akbar, P., & Bernard, M. (2019). *Analisis kemampuan koneksi matematis siswa SMP pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel. Journal on Education*, 1(2), 309-316.
- Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. (2023). *Kurikulum Merdeka: Hakikat Kurikulum dalam Pendidikan. Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 85-88.
- Munawaroh, F., Prasetyaningtyas, F. D., & Arlinda, F. D. (2023). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative*

- Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri Ngaliyan 03. JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan, 1(2), 314-341.*
- Prastika, Y. D. (2021). *Hubungan minat belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika di SMK Yadika Bandar Lampung. Jurnal Ilmiah Matematika Realistik, 2(1), 26-32.*
- Priyatno, D. (2010). *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian dengan SPSS.* Yogyakarta: Gava Media
- Rahman, S. (2022). *Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar.* In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar. 298.
- Rohani, R. (2020: 7). *Media pembelajaran.* Gorontalo: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar.
- Sabiq, A. R. (2021). *Impelementasi Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 12 Tahun 2015 Tentang Program Indonesia Pintar Di Kota Bengkulu Dalam Perspektif Siyasah Syari'ah* (Doctoral dissertation, UIN FAS Bengkulu), 22.
- Siregar, R. L. (2021). *Memahami tentang model, strategi, metode, pendekatan, teknik, dan taktik. Hikmah: Jurnal Pendidikan Islam, 10(1), 63-75*
- Sodiq, A. N., & Trisniawati, T. (2020). *Peningkatan minat dan hasil belajar matematika melalui model cooperative learning tipe team games tournament pada siswa SD Negeri Tukangan Yogyakarta. AlphaMath: Journal of Mathematics Education, 6(1), 68-75.*
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods).* Bandung: Alfabeta.
- Tenriwaru, A., Safaruddin, & Juhaeni. (2022). *Pentingnya Manajemen Pendidikan Islam dalam Tri Pusat Pendidikan. Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, 2(2), 120-128.*
- Tugiah, T., & Jamilus, J. (2022). *Pengembangan pendidik sebagai sumber daya manusia untuk mempersiapkan generasi milenial menghadapi era digital.*

Jurnal Sosial Teknologi, 2(6),
498-505.