

**PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT  
BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZZ UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR TENTANG MENGENAL KARAKTERISTIK WILAYAH DI  
KELAS V SD NEGERI OETETE 1**

Silvester P. Taneo<sup>1</sup>, Martha K. Kota<sup>2</sup>, Yusti Seran<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD FKIP Universitas Nusa Cendana

<sup>1</sup>[silvesterptaneo945@gmail.com](mailto:silvesterptaneo945@gmail.com), <sup>2</sup>[marthakota87@gmail.com](mailto:marthakota87@gmail.com)

<sup>3</sup>[yustiseran@gmail.com](mailto:yustiseran@gmail.com)

**ABSTRACT**

*The purpose of this study was to improve students' learning outcomes on the topic of understanding regional characteristics through the implementation of the Team Games Tournament (TGT) learning model combined with Quizizz as a learning medium. The research was conducted at SD Negeri Oetete I with 25 fifth-grade students as the subjects. Data were collected using observation and tests, and analyzed using quantitative descriptive methods by calculating the percentage of learning mastery. The results showed that in the first cycle, 13 students (52%) achieved mastery, while 12 students (48%) did not. Students who achieved mastery were focused, actively participated in discussions, and were able to solve the test questions correctly. In contrast, students who did not achieve mastery were less focused, often disturbed their peers, and lacked engagement in group tasks. In the second cycle, there was a significant improvement, with 22 students (88%) achieving mastery and only 3 students (12%) remaining below the mastery level. The improvement was due to increased focus, discipline, and active participation. In conclusion, the use of the Team Games Tournament learning model combined with Quizizz proved to be effective in improving students' learning outcomes on the topic of regional characteristics.*

*Keywords: Team Games Tournament, Regional Characteristic, Learning outcomes*

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengenal karakteristik wilayah melalui penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) yang dikolaborasikan dengan media pembelajaran Quizizz. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Oetete I dengan subjek sebanyak 25 siswa kelas V. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes, sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase ketuntasan belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, sebanyak 13 siswa (52%) mencapai ketuntasan, sementara 12 siswa (48%) belum tuntas. Siswa yang tuntas menunjukkan fokus dalam pembelajaran, aktif berdiskusi, dan mampu menyelesaikan soal dengan benar.

Sementara itu, siswa yang belum tuntas cenderung kurang fokus, sering mengganggu teman, dan kurang terlibat dalam kerja kelompok. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan, yaitu 22 siswa (88%) mencapai ketuntasan dan hanya 3 siswa (12%) yang belum tuntas. Peningkatan ini terjadi karena siswa lebih fokus, tidak mengganggu teman, dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament yang dikolaborasikan dengan media Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengenal karakteristik wilayah.

Kata Kunci: Team Games Tournament, Karakteristik Wilayah, Hasil Belajar

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan formal merupakan fondasi penting dalam mencetak generasi yang unggul dan kompetitif di era globalisasi, dengan mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Nikmah et al., 2024). Dalam menghadapi tantangan zaman, pendidikan tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kreatif, dan adaptif. Salah satu faktor pendukung dalam peningkatan mutu pendidikan adalah integrasi teknologi dalam proses pembelajaran (Firdos et al., 2023; Razaq et al., 2024). Pemanfaatan media digital yang interaktif, seperti Quizizz, mampu meningkatkan minat belajar siswa ketika dikombinasikan dengan model pembelajaran yang tepat (Astuti & Kristin, 2023; Al Mawaddah et al., 2021).

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) menjadi salah satu alternatif yang efektif karena melibatkan aktivitas permainan kelompok, meningkatkan partisipasi, dan membangun semangat kompetitif dalam memahami materi (Hasanah et al., 2020; Mugiyatmi, 2023). Model ini lebih bermakna jika dikolaborasikan dengan media digital seperti Quizizz, yang mendukung pembelajaran aktif dan menyenangkan (Iskandar et al., 2023; Istikhah et al., 2024). Namun, masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah konvensional, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa (Raditya et al., 2023).

Kondisi tersebut juga terjadi pada siswa kelas V SD Negeri Oetete 1, di mana hanya 32% siswa yang

mencapai nilai KKTP  $\geq 70$  pada materi "Mengetahui Karakteristik Wilayah", dan 68% lainnya belum tuntas. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran melalui penerapan model TGT berbasis Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan menyelesaikan masalah pembelajaran secara langsung di kelas melalui strategi inovatif (Rukminingsih et al., 2020). Peneliti berperan sebagai pengamat sekaligus pelaku tindakan. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan, dari Februari hingga April 2025 di SD Negeri Oetete 1, Kota Kupang, dengan subjek 25 siswa kelas V (16 laki-laki, 9 perempuan).

Desain yang digunakan adalah model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Widiasari, 2024).

### **1. Perencanaan**

Tahap ini meliputi penyusunan modul ajar, lembar observasi, LKPD, dan tes evaluasi.

### **2. Pelaksanaan**

Tahap ini berupa penerapan model TGT yang dikolaborasikan dengan media Quizizz.

### **3. Observasi**

Tahap ini menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta tes hasil belajar.

### **4. Refleksi**

Refleksi dilakukan bersama guru kelas atau teman sejawat untuk mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran.

## **Instrumen Penelitian**

### **1. Tes evaluasi**

Mengukur penguasaan materi sebelum (pre-test) dan sesudah pembelajaran (post-test).

### **2. Lembar observasi**

Mencatat aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung.

### **3. Dokumentasi**

Foto dan video sebagai data pendukung visual.

## **Teknik Pengumpulan Data**

1. Observasi pada langsung aktivitas pembelajaran.

2. Tes untuk aspek kognitif siswa.

3. Studi dokumentasi untuk memperkuat hasil data.

#### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dirincikan masing-masing menggunakan rumus dibawah ini:

1. Observasi

$$N = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

2. Nilai Ketuntasan Individu

$$N = \frac{\sum \text{skor mentah siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

3. Nilai Rata-rata Kelas

$$X = \frac{\sum x}{\sum n} \times 100$$

4. Nilai Persentase Ketuntasan Belajar

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{siswa}} \times 100$$

(Sudjana, 2012)

#### Indikator Keberhasilan

Penelitian dikatakan berhasil jika  $\geq 85\%$  siswa memperoleh nilai  $\geq 70$  (KKTP). Kriteria penilaian hasil belajar:

- a. 86–100%: Sangat Baik
- b. 70–85%: Baik
- c. 55–69%: Cukup
- d. <54%: Kurang

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### Siklus 1

Penelitian dilaksanakan di kelas V SD Negeri Oetete 1 dengan menggunakan model pembelajaran

Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media Quizizz. Siklus I mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, tes, dan refleksi.

1. Perencanaan

Peneliti bersama guru kelas menyusun perangkat pembelajaran, termasuk modul ajar, LKPD, media pembelajaran, soal evaluasi, dan lembar observasi. Semua perangkat disetujui dan disiapkan untuk mendukung pembelajaran materi “Mengenal Karakteristik Wilayah”.

2. Pelaksanaan

Pembelajaran berlangsung selama 2 x 35 menit dengan penerapan sintaks TGT. Siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen, mengerjakan LKPD, mempresentasikan hasil kerja, bermain kuis berbasis Quizizz, hingga mengikuti turnamen untuk memperebutkan juara. Kegiatan diakhiri dengan post test.

3. Observasi

a. Aktivitas Siswa

Nilai rata-rata 64,40 (kriteria C / cukup), dengan 13 siswa menunjukkan keterlibatan aktif.

b. Aktivitas Guru  
Skor 70,00 (kriteria B / baik), meski masih perlu peningkatan dalam pengelolaan model TGT dan media.

d. Siswa kurang fokus saat belajar, maka di Siklus II diberikan pengarahan dan motivasi agar lebih fokus.

#### 4. Hasil Evaluasi

- a. Jumlah siswa: 25
- b. Tuntas ( $\geq 70$ ): 13 siswa (52%)
- c. Tidak tuntas: 12 siswa (48%)
- d. Nilai rata-rata: 69,24: Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun ada peningkatan, capaian belajar belum memenuhi standar ketuntasan yang ditetapkan (minimal 70%).

#### Siklus 2

##### Penelitian siklus II

dilaksanakan pada tanggal 19 Maret 2025 sebagai tindak lanjut perbaikan dari siklus I. Penelitian ini dilakukan secara prosedural melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan tes, serta refleksi.

##### 1. Perencanaan

Peneliti memberikan perangkat pembelajaran yang sudah dipersiapkan kepada guru kelas V dan mendapat persetujuan. Perangkat tersebut meliputi modul ajar, bahan ajar, LKPD, media, kisi-kisi soal, soal evaluasi, serta lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Guru kelas dan teman sejawat bertindak sebagai observer dan dokumentator selama pembelajaran berlangsung.

##### 2. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran berlangsung pada tanggal 12 Maret 2025 selama 70 menit (2x35 menit) di kelas V UPTD SD Negeri Oetete 1. Pembelajaran menggunakan model TGT dengan bantuan media Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran

#### 5. Refleksi Siklus 1

- a. Guru kurang maksimal menerapkan model TGT, sehingga di Siklus II guru lebih menguasai sintaks model.
- b. Media pembelajaran kurang menarik, maka di Siklus II media dibuat lebih kreatif.
- c. Siswa kurang aktif berdiskusi dan bertanya, sehingga di Siklus II siswa diberi lebih banyak ruang berpendapat.

mengikuti langkah-langkah modul ajar, yaitu:

a. Pendahuluan

Guru membuka kelas, memberi salam, memimpin doa, cek kehadiran, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan melakukan apersepsi dengan pertanyaan pengantar.

b. Kegiatan Inti

Guru menyajikan materi, menjelaskan LKPD, membagi siswa dalam kelompok heterogen, siswa mengerjakan LKPD bersama, kemudian mempresentasikan hasilnya. Setelah itu, siswa mengikuti permainan TGT dan tournament berdasarkan skor yang diperoleh. Guru memantau dan mengumumkan kelompok pemenang.

c. Penutup

Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran, mengajukan pertanyaan, merefleksi kegiatan, dan mendapat motivasi dari guru sebelum doa penutup.

3. Observasi dan Tes

Observasi dilakukan oleh guru kelas dan peneliti menggunakan

lembar observasi dengan skala 1-4 (kurang sampai sangat baik).

a. Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi siswa siklus II menunjukkan total skor 2057 dengan rata-rata 82,28 dan kategori baik (B). Persentase ketuntasan aktivitas siswa meningkat dari siklus I (nilai 64,40, kategori cukup) menjadi siklus II.

b. Observasi Aktivitas Guru

Hasil observasi aktivitas guru menunjukkan skor total 34 dari maksimal 40, dengan nilai 85,00 dan kategori baik (B). Guru mampu mengelola pembelajaran dan menerapkan model TGT secara efektif.

4. Hasil Tes (Post-Test)

Nilai post-test menunjukkan bahwa 22 siswa (88%) tuntas belajar dengan nilai  $\geq 70$ , sedangkan 3 siswa (12%) belum tuntas. Rata-rata nilai kelas meningkat dibandingkan siklus I. Ini menunjukkan keberhasilan pembelajaran.

5. Refleksi

Dari pelaksanaan siklus II, terjadi peningkatan keaktifan guru dan siswa serta hasil belajar yang sudah memenuhi target ketuntasan  $\geq 85\%$ . Karena hasil belajar sudah baik dan

tidak ada masalah berarti, maka penelitian dihentikan setelah siklus II.

Perbandingan Siklus 1 dan 2

#### 1. Observasi Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil observasi, terdapat peningkatan aktivitas guru selama pembelajaran Pendidikan Pancasila tentang "Mengenal Karakteristik Wilayah" dari siklus I ke siklus II.

- a. Siklus I: Skor 28, nilai 70,00 (Kriteria Baik/B)
- b. Siklus II: Skor 34, nilai 85,00 (Kriteria Baik/B)

#### 2. Observasi Aktivitas Siswa

- a. Siklus I: Jumlah nilai 1610, rata-rata 64,40 (Kriteria Cukup/C)
- b. Siklus II: Jumlah nilai 2057, rata-rata 82,28 (Kriteria Baik/B)

#### 3. Hasil Tes

- a. Siklus I (12 Maret 2025):  
Rata-rata nilai = 69,24 (Kriteria Baik/B)  
Persentase ketuntasan = 52%  
(13 siswa mencapai KKM, 12 siswa belum mencapai target ketuntasan minimum 85%).
- b. Siklus II (19 Maret 2025):  
Rata-rata nilai = 86,32 (Kriteria Baik/B)  
Persentase ketuntasan = 88%

(22 siswa mencapai KKM, 3 siswa belum)

Telah memenuhi target ketuntasan minimum 85%.

### **E. Kesimpulan**

Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament yang dikolaborasikan dengan media Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa kelas V UPTD SD Negeri Oetete 1. Terbukti dari peningkatan rata-rata nilai dari 69,24 pada siklus I menjadi 86,32 pada siklus II, serta peningkatan keaktifan siswa selama pembelajaran. Dengan demikian, model ini layak digunakan untuk meningkatkan pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Mengenal Karakteristik Wilayah.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288> 5(5), 3109–3116.
- Astuti, E. L., & Kristin, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media

- Pembelajaran Google Classroom terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1278–1285.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4932>
- Firdos, I. I., Permatasari, I., Rahmawati, M., & Wahyono, W. (2023). Peranan Teknologi Dalam Mengembangkan Inovasi Pembelajaran Pada Pendidikan Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(1), 33.  
<https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.71026>
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111.  
<https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Ayuni, F., Nur'Ani, F. D., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Kita 24 PGSD*, 7(3), 557.  
<https://doi.org/10.24114/jgk.v7i3.41630>
- Istikhah, I., Alfiansyah, I., & Umam, N. K. (2024). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas II SD. *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 2(1), 241–249.  
<https://doi.org/10.59059/perspektif.v2i1.1114>
- Mugiyatmi, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournaments terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas IV SDN Pacar. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(2), 334–340.  
<https://doi.org/10.24815/jimps.v8i2.24631>
- Nikmah, H., Siskawati, F. S., & Mahmudah, M. (2024). PENERAPAN MEDIA QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI PERBANDINGAN DI SMP 01 ISLAM JEMBER. 3(2), 133–138.
- Raditya, K. A., I Ketut Gading, & I.G. Ayu Tri Agustiana. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 3(2), 84–93.  
<https://doi.org/10.23887/jmt.v3i2.63116>
-

Razaq, M. Nurhayani, H. Muhiddin, & Paulus, R. (2024). Pemanfaatan Media Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIIB SMPN 20 Makassar Muliana Razaq ; Nurhayani H . Muhiddin ; Paulus Rante. 6(2), 1656–1660.

Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).

Sudjana. (2012). Penerapan Model expert review Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu.

Widiasari, S. (2024). Halaman 225-233 Volume 1 Nomor 1 Tahun. *Indonesian Journal of Innovation Science and Knowledge*, 225, 225–233.