

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TURNAMENT  
BERBANTUAN MEDIA QUIZALIZE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V DI SDN  
RAMBUTAN 03 PAGI**

Najwa Apriliani Azahra<sup>1</sup>, Khavisa Pranata<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Prof Dr.Hamka

<sup>1</sup>najwa.apriliani15@gmail.com , <sup>2</sup>khavisapranata@uhamka.ac.id,

**ABSTRACT**

*This research was motivated by the low learning motivation of students in the subject of Pancasila Education, particularly in fifth grade at SDN Rambutan 03 Pagi. The use of conventional teaching methods has led to passive student engagement and boredom. This study aims to examine the effect of implementing the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by the Quizalize digital platform on students' learning motivation. A quantitative method with a quasi-experimental design using a one-group pretest-posttest was employed. Data were collected through a learning motivation questionnaire and analyzed using a paired sample t-test with the aid of SPSS. The results revealed a significant increase in students' learning motivation after applying the TGT model with Quizalize, as evidenced by a significance value (sig. 2-tailed) of  $0.001 < 0.05$ . These findings indicate that combining cooperative, game-based learning with interactive technology fosters a more engaging and enjoyable learning environment. Therefore, the TGT model supported by Quizalize has proven effective in enhancing student motivation and can serve as an innovative learning strategy, especially for Pancasila Education at the elementary level.*

*Keywords: teams games tournament, quizalize, learning motivation, pancasila education*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya di kelas V SDN Rambutan 03 Pagi. Pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional menyebabkan siswa kurang aktif dan cepat merasa bosan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media digital *Quizalize* terhadap motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi experiment*) dan desain *one-group pretest-posttest*. Data dikumpulkan

menggunakan angket motivasi belajar dan dianalisis melalui uji *paired sample t-test* dengan bantuan aplikasi SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada motivasi belajar siswa setelah diterapkan model TGT dengan bantuan *Quizalize*. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar  $0,001 < 0,05$ . Temuan ini menunjukkan bahwa kombinasi pembelajaran kooperatif berbasis permainan dengan pemanfaatan teknologi interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Dengan demikian, penerapan model TGT berbantuan *Quizalize* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: *teams games tournament*, *quizalize*, motivasi belajar, pendidikan pancasila

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga nilai-nilai moral, sosial, dan kebangsaan yang penting dalam kehidupan bermasyarakat (Palupi & Rahayu, 2021). Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan memiliki peran strategis dalam menanamkan dasar-dasar karakter dan wawasan kebangsaan kepada peserta didik sejak usia dini. Salah satu mata pelajaran yang memuat nilai-nilai kebangsaan tersebut adalah Pendidikan Pancasila.

Menurut (Widiyastuti, Indry, Rondli, Rondli, Ismaya, 2024) Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk

warga negara yang berkarakter, memiliki kesadaran akan hak dan kewajiban, serta menjunjung tinggi nilai-nilai demokrasi dan kebhinekaan.

Namun demikian, efektivitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang memberikan arah dan prosedur dalam proses belajar mengajar. Menurut (Baehaqi, 2020), model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang pembelajaran di kelas. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa adalah model *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini menggabungkan unsur kolaborasi

dalam kelompok dan kompetisi dalam suasana menyenangkan, sehingga mampu merangsang keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan modern, penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak dapat dihindari. Teknologi memberikan banyak kemudahan, seperti akses informasi, visualisasi materi, hingga interaksi belajar yang lebih dinamis. Menurut pandangan (Putra et al., 2024) strategi pembelajaran yang efektif dalam Pendidikan Pancasila di era digital harus mengakomodasi perkembangan teknologi serta tantangan global yang dihadapi oleh siswa. Teknologi pendidikan mampu menjembatani siswa dengan pengalaman belajar yang lebih relevan dan interaktif.

Salah satu media pembelajaran digital yang relevan adalah *Quizalize*. *Quizalize* merupakan platform kuis interaktif berbasis game yang memungkinkan guru menyajikan evaluasi pembelajaran dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Media ini dilengkapi dengan fitur seperti skor otomatis, umpan balik real-time, dan leaderboard yang menumbuhkan semangat kompetisi

antar siswa. Menurut (Belva Saskia Permana et al., 2024) aplikasi berbasis game seperti *Quizalize* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan keterlibatan siswa.

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa. (Hidayati et al., 2022) menyatakan bahwa motivasi adalah daya penggerak dalam diri individu untuk melakukan kegiatan tertentu dalam mencapai tujuan. Dalam konteks pembelajaran, motivasi dapat muncul secara intrinsik maupun ekstrinsik dan menjadi faktor pendorong utama dalam keberhasilan belajar. Menurut (Setiadi et al., 2023), motivasi belajar adalah syarat mutlak untuk belajar dan memiliki peran penting dalam memberikan semangat belajar kepada siswa.

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi di SDN Rambutan 03 Pagi, ditemukan bahwa lebih dari 70% siswa kelas V menunjukkan tanda-tanda kurangnya motivasi, seperti pasif dalam kelas, tidak fokus saat kegiatan belajar, dan cepat merasa bosan. Metode

ceramah yang dominan serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran menjadi penyebab utama rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran tersebut.

Berangkat dari permasalahan tersebut, peneliti memandang perlu dilakukan inovasi dalam model pembelajaran dengan mengintegrasikan pendekatan kooperatif melalui model *Teams Games Tournamen* dan memanfaatkan media digital seperti *Quizalize*. Kombinasi ini diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, kompetitif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian sebelumnya oleh (Wahyudi, 2024) menyatakan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar di berbagai disiplin ilmu, sedangkan (Attah et al., 2024) menegaskan bahwa penggunaan media digital seperti *Quizalize* membuat siswa lebih antusias dan tertantang.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Rambutan 03 Pagi, diketahui bahwa siswa kelas V menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah dalam pembelajaran

Pendidikan Pancasila. Guru masih menggunakan metode ceramah sebagai pendekatan utama, tanpa melibatkan media atau strategi pembelajaran yang inovatif. Kondisi ini berpotensi menghambat proses internalisasi nilai-nilai Pancasila pada siswa. Untuk itu, diperlukan sebuah pendekatan pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi siswa, serta mendorong mereka untuk terlibat aktif dan menikmati proses belajar.

Salah satu strategi yang relevan adalah penerapan model *Teams Games Tournament*, yakni model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada kerja tim dan kompetisi dalam suasana menyenangkan. *Teams Games Tournamen* tidak hanya mampu menumbuhkan semangat kerja sama, tetapi juga meningkatkan semangat kompetisi yang sehat antar siswa.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, pemanfaatan media pembelajaran digital seperti *Quizalize* juga semakin relevan. *Quizalize* merupakan platform pembelajaran berbasis kuis yang menggabungkan unsur permainan, tantangan, dan interaktivitas. Penggunaan *Quizalize* sebagai media bantu dalam model

*Teams Games Tournamen* diyakini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk aktif belajar.

Penelitian ini secara khusus berfokus pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Quizalize* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Quizalize* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SDN Rambutan 03 Pagi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

## **B. Metode Penelitian**

Menurut (Charismana et al., 2022) Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk dapat menghasilkan data dengan kegunaan dan tujuan tertentu. Metode penelitian yang digunakan dalam proposal skripsi ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan

*quasi eksperimen*. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur Motivasi belajar siswa pada Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Turnament* Berbantuan Media *Quizalize* terhadap kemampuan siswa kelas V SDN Rambutan 03 Pagi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Pendidikan eksperimen dipilih untuk memungkinkan peneliti mengamati hubungan sebab- akibat antara variabel bebas, yaitu Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Turnament* Berbantuan Media *Quizalize*, dan variabel terikat, yaitu motivasi belajar siswa pada proses belajar mengajar.

Penelitian ini menggunakan desain *Quasi Experimental* dengan model *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain penelitian ini, hanya menggunakan satu kelas yaitu kelompok eksperimen, yang dimana sebelum perlakuan diberikan, kelompok eksperimen tersebut akan diberikan tes awal (*pretest*) berupa angket, untuk mengukur motivasi belajar siswa. Setelah itu, kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan berupa pembelajaran Model Pembelajaran *Teams Games Turnament* Berbantuan Media *Quizalize*. Setelah perlakuan selesai,

kelompok eksperimen tersebut akan diberikan tes akhir (*posttest*) berupa angket untuk mengevaluasi perubahan motivasi belajar mereka.

Menurut (Suriani et al., 2023) populasi merupakan seluruh kelompok yang menjadi objek kajian suatu penelitian. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Rambutan 03 Pagi tahun ajaran 2025/2026 dengan jumlah 111. Sementara sampel penelitian ini akan menggunakan teknik *purposive sampling*. Yang dimana penelitian ini hanya menggunakan satu kelas yaitu siswa kelas VB yang berjumlah 28 siswa dan siswa tersebut akan dibagikan beberapa kelompok untuk penerapan model pembelajaran *Teams Games Turnament* berbantuan media *Quizalize*.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang dipadukan dengan media digital *Quizalize*. Perlakuan diberikan dalam beberapa pertemuan dengan menggunakan prosedur model *Teams Games Tournament* yang melibatkan pembentukan kelompok belajar, pemberian materi, pelaksanaan kuis menggunakan *Quizalize*, serta pemberian skor dan penghargaan

terhadap hasil kelompok. Sementara itu, variabel terikat adalah motivasi belajar siswa, yang diukur dengan menggunakan instrumen angket yang disusun berdasarkan indikator motivasi belajar, seperti minat, perhatian, keuletan, dan partisipasi aktif.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket motivasi belajar dengan skala Likert. Angket ini telah divalidasi oleh ahli dan diuji coba terlebih dahulu untuk memastikan keandalannya. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan angket sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Selain angket, peneliti juga melakukan observasi langsung selama proses pembelajaran berlangsung untuk memperoleh data pendukung mengenai keterlibatan siswa.

Teknik analisis data dalam penelitian ini melibatkan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan skor rata-rata, simpangan baku, dan distribusi skor motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Uji normalitas dilakukan terlebih dahulu untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal sebagai syarat dilakukannya

uji inferensial. Selanjutnya, digunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan skor motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 29.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### 1. Hasil Penelitian

Proses penyebaran kuesioner disebarkan dalam bentuk lembar kuesioner yang berisikan 19 pernyataan mengenai motivasi belajar siswa dari 24 pernyataan yang sudah di uji validitaskan. Dalam analisis deskriptif ini akan menjelaskan mengenai tingkat motivasi siswa sebelum dan sesudah tindakan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan Quizalize, yang dimana perhitungannya itu menggunakan nilai empirik,

Nilai empirik ini digunakan untuk pengkategorian nilai empirik yang terdiri 5 kategori yaitu Sangat Rendah, Rendah, Sedang, Tinggi dan Sangat Tinggi. Perhitungan ini dilakukan dengan bantuan aplikasi Microsoft Excel. Dan uji empirik bertujuan untuk mengetahui posisi relatif kelompok responden sebelum dan sesudah tindakan, peneliti melakukan pengkategorian pada

masing-masing variabel berdasarkan pedoman rumus milik Azwar (2022) untuk menentukan pengkategorian akan diukur menggunakan rumus lima kategori sebagaimana terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Distribusi Frekuensi

Distribusi Frekuensi		
N0	Kategori	Ketentuan
1.	Sangat Rendah	$\bar{X} < M - 1,5SD$
2.	Rendah	$M - 1,5SD < \bar{X} \leq M - 0,5SD$
3.	Sedang	$M - 0,5SD < \bar{X} \leq M + 0,5SD$
4.	Tinggi	$M + 0,5SD < \bar{X} \leq M + 1,5SD$
5.	Sangat Tinggi	$M + 1,5SD < \bar{X}$

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

Shapiro Wilk		
Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i>	.079	$0,079 > 0,05$ = Normal
<i>Posttest</i>	.243	$0,243 > 0,05$ = Normal

Tabel 3 Hasil Uji Hipotesis

Paired Sample t-Test				
Variabel	t	df	Sig.(2-tailed)	Keterangan
<i>Pretest dan Posttest</i>	8.1	27	<,001	Adanya Pengaruh

Berdasarkan Tabel 1 diatas mendeskripsikan hasil data dari pada kondisi di kelas eksperimen kondisi awal dan kelas eksperimen kondisi akhir, dari tabel diatas diketahui bahwa motivasi belajar siswa di kelas VB kelas eksperimen di kondisi awal

menunjukkan kategori sangat rendah sebanyak 2 siswa, pada kategori rendah sebanyak 10 siswa, pada kategori sedang sebanyak 9 siswa, pada kategori tinggi sebanyak 5 siswa, dan kategori sangat tinggi sebanyak 2 siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

<b><i>Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen Awal</i></b>		
Interval	Frekuensi	Kategori
$\bar{X} < 55$	2	Sangat Rendah
$55 < \bar{X} \leq 62$	10	Rendah
$62 < \bar{X} \leq 70$	9	Sedang
$70 < \bar{X} \leq 77$	5	Tinggi
$\bar{X} > 77$	2	Sangat Tinggi

Sedangkan, diketahui bahwa motivasi belajar siswa di kelas VB kelas eksperimen di kondisi akhir menunjukkan kategori sangat rendah sebanyak 1 siswa, pada kategori rendah sebanyak 9 siswa, pada kategori sedang sebanyak 6 siswa, pada kategori tinggi sebanyak 10 siswa, dan kategori sangat tinggi sebanyak 2 siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini :

<b><i>Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen Akhir</i></b>		
Interval	Frekuensi	Kategori
$\bar{X} < 71$	1	Sangat Rendah
$71 < \bar{X} \leq 82$	9	Rendah
$82 < \bar{X} \leq 86$	6	Sedang
$86 < \bar{X} \leq 94$	10	Tinggi
$\bar{X} > 94$	2	Sangat Tinggi

Selanjutnya, analisis statistik inferensial dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian, yaitu apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan *Quizalize*. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji hipotesis. Langkah ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal dan signifikan. Hasil dari uji prasyarat ini akan menjadi dasar dalam menentukan jenis uji statistik yang digunakan, apakah menggunakan teknik statistik parametrik atau non-parametrik. Informasi lengkap mengenai hasil uji normalitas dan hipotesis dapat dilihat pada Tabel 2 dan Tabel 3.

Berdasarkan Tabel 2, terlihat bahwa data penelitian ini berdistribusi normal. Karena itu, uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan statistik parametrik, dalam hal ini digunakan uji t (*Paired Sample t-Test*) dengan bantuan program SPSS versi 29. Hasil uji *Paired Sample t-Test* dapat dilihat pada Tabel 3.

Berdasarkan Tabel 3 diatas Output dari *Paired Sample t-test*, diketahui bahwa nilai sig,(2-tailed) sebesar 0,001 dengan nilai probabilitas  $0,001 < 0,05$ . Dengan demikian.  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan treatment berupa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Quizalize* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, maka hipotesis yang menyatakan bahwa pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Quizalize* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VB SDN Rambutan 03 pagi dinyatakan dapat diterima dan terbukti kebenarannya.

## **2. Pembahasan**

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh bahwa rata-rata skor motivasi belajar siswa sebelum perlakuan adalah 66 dan meningkat menjadi 82 setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Quizalize*. Skor tertinggi pada pretest adalah 81

dan skor terendah 43, sedangkan pada posttest skor tertinggi meningkat menjadi 95 dan skor terendah menjadi 66. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang cukup signifikan. Hal ini menggambarkan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dan media digital mampu memberikan dampak positif terhadap semangat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Dalam penelitian ini digunakan uji *Paired Sample t-test* karena hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,001, yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor motivasi sebelum dan sesudah perlakuan. Maka, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dengan demikian, model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Quizalize* memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Teams*

*Games Tournament* berbantuan media digital efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga menjawab rumusan masalah dan memenuhi tujuan penelitian. Ditemukan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan ini mampu membangkitkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, yang selama ini cenderung dianggap kurang menarik. Model dan media yang digunakan terbukti relevan untuk pembelajaran yang menekankan nilai-nilai karakter.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada kerja sama kelompok, kompetisi sehat, dan tanggung jawab bersama dalam proses belajar. Model ini terdiri dari beberapa tahap seperti presentasi kelas, kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan. Menurut (Nita et al., 2024), *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan partisipasi siswa dan rasa tanggung jawab dalam kelompok. Dalam konteks ini, penerapan *Teams Games Tournament* memberikan kontribusi terhadap meningkatnya motivasi belajar siswa karena mereka

terdorong untuk berpartisipasi aktif dan bersaing secara sehat. Dan media *Quizalize* merupakan salah satu media kuis digital berbasis gamifikasi yang dirancang untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa selama proses pembelajaran. Media ini memiliki karakteristik yang kompetitif dan interaktif, dengan tampilan visual menarik serta fitur seperti skor otomatis, umpan balik langsung, dan leaderboard yang ditampilkan secara real-time. Fitur-fitur ini mendorong munculnya motivasi intrinsik siswa, yaitu keinginan belajar karena merasa tertantang dan ingin memperbaiki hasil sebelumnya, sekaligus memicu motivasi ekstrinsik melalui dorongan untuk mencapai posisi terbaik di papan skor.

*Quizalize* juga mampu menarik perhatian siswa melalui desain visual dan mekanisme permainan, menyediakan relevansi karena kuis dapat disesuaikan dengan materi pelajaran, membangun kepercayaan diri melalui feedback langsung dan peningkatan skor, serta memberikan kepuasan lewat pengakuan prestasi di leaderboard. Dukungan terhadap efektivitas media ini juga ditunjukkan dalam berbagai penelitian, seperti

yang dilakukan oleh (Hafizha et al., 2020) yang mencatat peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar setelah penggunaan media digital berbasis permainan seperti *Quizalize*. Oleh karena itu, integrasi *Quizalize* dalam pembelajaran terbukti menjadi media edukatif yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mampu meningkatkan kualitas keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara menyeluruh.

Gabungan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan media *Quizalize* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif bagi siswa. Siswa lebih antusias, aktif bekerja sama dalam kelompok, dan semangat mengikuti setiap sesi pembelajaran. Sebagai contoh, selama kegiatan turnamen dalam pembelajaran, siswa saling mendukung dan menunjukkan ketertarikan tinggi dalam menyelesaikan kuis. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan mampu menciptakan lingkungan belajar yang partisipatif dan mendorong peningkatan motivasi belajar secara nyata. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan

oleh Khairani (2024) bahwa media digital mempunyai pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran, proses belajar mengajar dengan menggunakan media digital menjadikan siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar dibandingkan dengan belajar tanpa digital media.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan media *Quizalize* secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Rambutan 03 Pagi. Peningkatan ini tercermin dari perubahan skor motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan, yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dan kompetensi sehat dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Secara khusus, penggunaan *Quizalize* sebagai media pendukung

mampu memberikan stimulus positif terhadap aspek-aspek motivasi seperti ketekunan, minat dan semangat siswa belajar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Attah, J. O., Ogunlade, O. O., & Falade, A. A. (2024). Effect of Gamification Element on Students Academic Performance In Mathematics In Basic Schools In Kwara State. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 156–161. <https://doi.org/10.33084/tunas.v9i2.7416>
- Azwar, S. (2022). *Penyusunan Skala Psikologi (Edisi 2)* (2nd ed.). Pustaka Pelajar.
- Baehaqi, M. L. (2020). Cooperative Learning Sebagai Strategi Penanaman Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 157–174. <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i1.26385>
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Charisma, D. S., Retnawati, H., & Dhewantoro, H. N. S. (2022). Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Indonesia: Kajian Analisis Meta. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Pkn*, 9(2), 99–113. <https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>
- Hafizha, F. Z., Febriani, K., Oktaviani, Rosmana, P. S., Iskandar, S., Gustavisiana, T. S., & Rosyani, W. A. (2020). Penggunaan Quizalize Sebagai Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cahaya Mandalika (JCM)*, 31–36.
- Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastri, A., & Husni, M. (2022). Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1153–1160. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3223>
- Nita, Latang, & Muftihatul. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Global Journal Pendidikan Dasar*, 3(1), 136–155.
- Palupi, I. D. R., & Rahayu, T. S. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Group Investigation (GI) dan Teams Games Tournament (TGT) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Matematika. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 4(1), 10–20. <https://doi.org/10.23887/tscj.v4i1.33451>
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall

pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>

Setiadi, R., Aprilia, A., Maemunah, M., & Nirwana, S. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan PKn. *CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 11(1), 22. <https://doi.org/10.31764/civicus.v11i1.15269>

Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>

Wahyudi, W. (2024). Implementasi Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(01), 88–97. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i01.p88-97>

Widiyastuti, Indry, Rondli, Rondli, Ismaya, E. A. (2024). Pengaruh Penerapan Model Pbl Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi “Norma” Kelas V Sekolah Dasar. 7(2), 140–148.