

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT BERBANTUAN QUIZZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Putri Yunisda Mawarni¹, Umi Khasanah², Reza Kusuma Setyansah³, Octarina
Hidayatus Sholikhah⁴

^{1,3,4} Universitas PGRI Madiun, ²SDN Bulukidul

¹yunisdaputri@gmail.com, ²umikhasanah@gmail.com,

³rezasetyansah@gmail.com, ⁴octarinahs@gmail.com

ABSTRACT

Thematic learning of third-grade students of SDN Bulukidul Ponorogo still uses a learning model that is not student-centered. Learning is done by lecture and assignment methods, which causes students to become passive in the learning process. This study aims to describe the applications of Team Game Tournament (TGT) learning models with Quizizz in classroom learning, and how to improve learning outcomes of the third-grade students of SDN Bulukidul Ponorogo through the implementation of Team Game Tournament (TGT) learning models with Quizizz. this research is a classroom action research (CAR) with the subject of the third-grade students of SDN Bulukidul Ponorogo. the data collection of this research used observation method, interview, test and documentation. the technique used in this research is qualitative data analysis consisting of : 1) reducing data, 2) presenting the data, 3) inferencing the result of analysis. the procedures in this study uses the model developed by Kemmis and Taggart. based on the result of data analysis obtained it was found that : 1) implementation of Team Game Tournament (TGT) learning models with Quizizz on the third-grade student of SDN Bulukidul is well performed; and 2) the implementation of Team Game Tournament (TGT) learning models with Quizizz can improve students' learning outcomes.

Keywords: Team Game Tournament (TGT), Quizizz, Learning Outcomes

ABSTRAK

Pembelajaran tematik kelas III di SDN Bulukidul masih menggunakan model pembelajaran yang belum berpusat pada siswa. Pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah dan penugasan, yang menyebabkan siswa menjadi pasif pada proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan dan rendahnya hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) berbantuan Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SDN Bulukidul Kecamatan Balong. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek siswa kelas 3 SDN Bulukidul. pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Tahapan kegiatan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dibagi menjadi 3 tahap, yaitu: 1) mereduksi data, 2) penyajian data, 3) penyimpulan hasil analisis. Prosedur penelitian menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu: 1) perencanaan (plan), 2) pelaksanaan (action), 3) observasi (observe) dan 4) refleksi (reflect). Keempat tahapan tersebut membentuk suatu siklus yang akan dilakukan secara berkesinambungan hingga kriteria keberhasilan tindakan tercapai.

berdasarkan analisis data diperoleh data sebagai berikut: 1) penerapan model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) berbantuan Quizizz pada siswa kelas 3 SDN Bulukidul dapat meningkatkan hasil aktifitas siswa, dan 2) penerapan model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) berbantuan Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Team Game Tournament (TGT), Quizizz, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan berperan penting terhadap peningkatan mutu sumber daya manusia yang berkualitas. Keberhasilan pembelajaran di sekolah sangat ditentukan oleh pemahaman pemangku kepentingan, utamanya guru. Guru berkewajiban menciptakan suasana belajar yang kondusif untuk para siswa, namun pada umumnya pembelajaran yang diberikan guru masih belum maksimal meskipun guru telah berupaya menghadirkan pembelajaran yang inovatif di dalam kelas. Kesalahan dalam ketidaktercapaian proses belajar yang berkualitas tidak semestinya dilimpahkan seluruhnya kepada guru, perlu juga diperhatikan bagaimana kondisi siswa dalam belajar. Menurut Syah dalam Mawarni (2017) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi kondisi siswa dalam belajar, yaitu faktor internal dari kondisi fisik dan psikis siswa, faktor eksternal dari kondisi lingkungan sekitar siswa, baik lingkungan sosial maupun lingkungan non sosial,

sedangkan faktor pendekatan belajar adalah jenis upaya belajar yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran.

Beberapa kebiasaan yang dilakukan selama pembelajaran umumnya tetap didominasi oleh guru. Hal ini terlihat pada saat pengamatan di kelas 3 SDN Bulukidul Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo pada tanggal 15 Mei 2023. Guru menjelaskan secara lisan di depan kelas, menuliskan materi pelajaran di papan tulis dan menggunakan buku ajar siswa dalam pembelajaran sehari-hari. Guru juga telah menggunakan pertanyaan-pertanyaan pancingan di sela-sela memberikan materi pelajaran, namun kemampuan siswa untuk memahami materi masih tergolong rendah. Guru selalu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan setiap kali guru selesai menjelaskan satu topik pelajaran, namun sangat jarang siswa yang mau bertanya. Siswa yang jarang bertanya menyebabkan guru beranggapan

bahwa siswa telah memahami dan mengerti tentang materi yang baru saja disampaikan oleh guru. Pada saat guru memberikan pertanyaan dari materi yang telah dijelaskan, hanya ada tiga siswa yang mengacungkan tangan untuk berusaha menjawab pertanyaan dari guru, sedangkan siswa yang lain hanya diam, beberapa asyik bercanda dan mengganggu teman yang lain.

Kegiatan pembelajaran di kelas 3 SDN Bulukidul menerapkan kurikulum K-13, namun pembelajaran masih berlangsung secara konvensional (ceramah dan tanya jawab) sehingga keterlibatan siswa di dalam kelas sangat minim dan terabaikan. Hal-hal lain yang menyebabkan kurang tertariknya siswa di dalam proses pembelajaran yaitu (1) penggunaan model pembelajaran yang kurang menarik; (2) penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif; (3) dalam menjelaskan materi guru kurang menggali pengetahuan siswa sehingga siswa kurang bersemangat dalam belajar; dan (4) kurang adanya kerja sama antar siswa dan cenderung bekerja sendiri.

Banyak pendekatan dan model pembelajaran yang dapat mengajak siswa aktif dalam pembelajaran. Salah

satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah cooperative learning. Menurut Sholikhah (2014) penerapan model pembelajaran kooperatif mengacu pada paham konstruktivisme, dimana siswa dituntut untuk belajar secara mandiri. Model pembelajaran ini dipandang sesuai untuk diterapkan di abad XXI, karena di dalamnya siswa dapat bekerjasama untuk memecahkan masalah (Problem Solver). Hal ini didukung oleh Lestari dalam Umar (2021) model pembelajaran kooperatif ini merupakan model yang sesuai dengan perkembangan abad ke-21 karena siswa dituntut berperilaku dan dapat bekerja serta belajar secara kolaboratif untuk mewujudkan keberhasilan bersama.

Model pembelajaran kooperatif dapat mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada peran aktif siswa dan guru sebagai fasilitator (Laili,2015). Beberapa model pembelajaran kooperatif yang telah banyak digunakan dalam pembelajaran, diantaranya: a) Jigsaw, STAD, *Team Game Tournament* (TGT), *Carousel Feedback*, *Rally Robbin* dan *Fan-N-Pick*. Model pembelajaran kooperatif yang diprediksi dapat meningkatkan

motivasi belajar siswa yaitu *Team Game Tournament (TGT)*.

Belajar kooperatif memupuk pembentukan kelompok kerja dan lingkungan yang positif, meniadakan persaingan individu dan isolasi di lingkungan akademik. Menurut Gayatri (2009) Tiga konsep utama pembelajaran kooperatif adalah penghargaan kelompok, pertanggungjawaban individu, dan kesempatan yang sama dalam hasil. Sependapat dengan Gayatri, menurut Sudimahayasa dalam Umar (2021) Metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan, memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Menurut Slavin dalam Putra, dkk (2017) *Team Games Tournament (TGT)* adalah bagian dari pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, kuis, dan sistem skor kemajuan

individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini menurut Gayatri (2019) memiliki ciri-ciri sebagai berikut: a) Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil; b) Games tournament; c) Penghargaan kelompok. Adapun manfaat yang diperoleh, diantaranya adalah dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga lebih dominan dalam kegiatan pembelajaran, dapat meningkatkan rasa menghormati dan menghargai orang lain, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran yang sedang berlangsung.

Diadaptasi dari Rusman dalam Gunanta (2018) sintak model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) adalah sebagai berikut: 1) penyajian kelas, Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi siswa dalam belajar. 2) Teams, Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen. 3) Games, Guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan dalam

games. 4) Tournament, Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa. 5) rekondisi tim, Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai.

Langkah-langkah pembelajaran tersebut akan lebih efektif diterapkan dengan bantuan media pembelajaran. Teori ini juga mendukung peneliti dalam mengintegrasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dengan aplikasi *quizizz*. Citra dan Rosy (2020:263) menjelaskan bahwa *quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif. Penelitian dari Utomo (2020) juga menyatakan bahwa penggunaan *quizizz* sebagai stimulan yang bersifat “fun” tapi tetap “learning” yang dapat menyegarkan ingatan, menarik, dan memberikan kesan yang baik dalam memori otak siswa. Maka dari itu peneliti tertarik mengintegrasikan aplikasi *quizizz* pada model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Hal ini menjadi pembaharuan dalam

penelitian di sekolah terkait dengan model pembelajaran dan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran.

Aplikasi *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan yang berbasis game yang bisa dimanfaatkan sebagai evaluasi pembelajaran. *Quizizz* merupakan salah satu inovasi media dalam kegiatan evaluasi pembelajaran (Pusparani, 2020) Fitur yang dapat digunakan seperti soal pilihan ganda, soal isian, maupun soal uraian. Kegiatan pembelajaran di dalam kelas dapat menggunakan media evaluasi yang bervariasi untuk lebih menarik siswa. Menurut Purba dalam Afiani & Fardita (2021) media evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* juga memberikan data dan statistik tentang kinerja siswa serta melacak jumlah jawaban siswa. Pemanfaatan aplikasi *quizizz* dapat membantu guru melakukan evaluasi tanpa dibatasi tempat, tampilan, dan pengaturan waktu dengan akses internet. Penelitian ini sejalan dengan Panggabean dan Harahap (2020) bahwa media kuis interaktif *Quizizz* yang dilakukan secara online dapat memberikan kontribusi (Pengaruh) besar terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa.

Model Pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* berbantuan

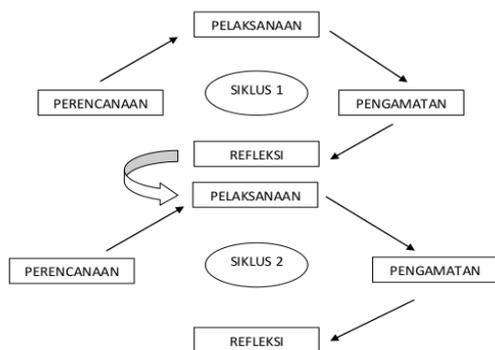
Quizizz memudahkan guru untuk pemeratakan pembagian tugas kepada siswa secara heterogen berdasarkan kemampuan siswa, siswa yang memiliki prestasi baik dipadukan dengan siswa yang prestasinya rendah. Sintak model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments) berbantuan Quizizz yang akan diterapkan di kelas 3 SDN Bulukidul adalah sebagai berikut: 1) penyajian kelas, dimana siswa akan diberikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, disampaikan kompetensi yang ingin dicapai, serta motivasi dalam belajar. 2) Teams, kelas akan dibagi menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen. 3) Games, siswa akan dibimbing untuk menjawab pertanyaan dalam games Quizizz. 4) Tournament, Siswa akan berkompetisi antar kelompok dan guru memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa. 5) rekondisi tim, penghargaan diberikan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai. Berdasarkan gambaran umum di atas, maka tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas 3 SDN Bulukidul melalui menerapkan

Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Berbantuan Quizizz.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Alasan PTK dipilih karena penelitian ini digunakan untuk mengatasi masalah yang muncul di dalam kelas dengan terperinci yang dimulai dari observasi awal sampai pada pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang muncul saat kegiatan pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Akbar (2010:28) Penelitian Tindakan Kelas adalah sebuah proses investigasi terkendali yang digunakan untuk menemukan dan memecahkan sebuah masalah pembelajaran di dalam kelas, dimana proses pemecahan masalah tersebut dilakukan secara bersiklus yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar di kelas. Prosedur penelitian menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu: 1) perencanaan (plan), 2) pelaksanaan (action), 3) observasi (observe) dan 4) refleksi (reflect).

Keempat tahapan tersebut membentuk suatu siklus yang akan dilakukan secara berkesinambungan hingga kriteria keberhasilan tindakan tercapai.



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 1. Prosedur Penelitian dengan Model Kemmis & Taggart

Alasan penentuan siswa kelas 3 ini dijadikan sebagai subjek penelitian karena: 1) siswa cenderung cepat bosan di dalam kelas, 2) tidak fokus belajar, 3) ramai sendiri saat diberikan materi, 4) bermain sendiri, mengganggu teman yang lain, 5) tidak menyelesaikan tugas tepat waktu, 6) tidak merasa yakin dapat meraih prestasi, dan 7) kurang puas dengan nilai, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data tentang penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* berbantuan *Quizizz* dengan menggunakan instrumen lembar observasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan

soal post tes (pilihan ganda). Sumber datanya adalah siswa dan guru.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan, tes untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa setelah akhir siklus dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan untuk mengetahui kualitas proses pembelajaran menggunakan model *Team Game Tournament (TGT)* berbantuan *Quizizz* dan angket untuk siswa. Teknik yang digunakan adalah analisis data kualitatif yang terdiri dari tiga tahapan kegiatan yang dilakukan secara berurutan. Tahap-tahap kegiatan analisis data menurut Moleong dalam Mawarni (2017) dibagi menjadi 3 tahap, yaitu: 1) mereduksi data, 2) penyajian data, 3) penyimpulan hasil analisis.

Analisis kuantitatif dilakukan untuk mengetahui hasil prestasi belajar siswa dengan melihat rata-rata skor dan tingkat ketuntasan siswa terhadap materi pelajaran. Peningkatan prestasi belajar dilihat dengan cara membandingkan skor nilai yang diperoleh setiap siklus.

Indikator keberhasilan penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) berbantuan Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) berbantuan Quizizz mencapai 80% dengan kriteria baik dan indikator keberhasilan berdasarkan rerata nilai ketuntasan individual yaitu 72 (KKM > 72) dan persentase ketuntasan klasikal sebesar 80%.

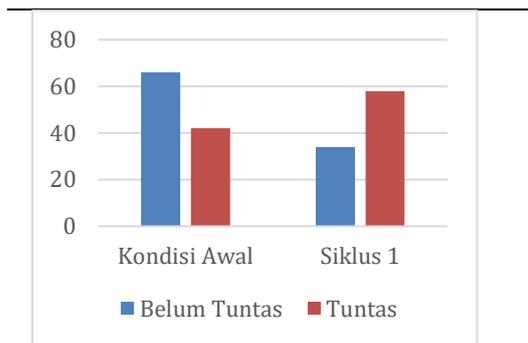
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas 3 SDN Bulukidul. Jumlah keseluruhan siswa di kelas 3 yaitu 12 siswa. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik sebelumnya didapatkan dari nilai ulangan tergolong rendah. Siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 66%, siswa yang memperoleh nilai di atas KKM hanya 34%. Keaktifan siswa selama pembelajaran di kelas pun masih rendah. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa siswa yang memiliki keaktifan dengan kategori rendah sebesar 60%, sedang ada 25% dan tinggi ada 15%.

Rencana tindakan pada siklus I untuk memperbaiki keaktifan dan hasil belajar siswa dibuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk 2 kali pertemuan. RPP dikembangkan dengan menerapkan sintaks model pembelajaran Team Game Tournament berbantuan media Quizizz di dalam pembelajaran. Materi yang diajarkan dalam RPP ini adalah Tema 8. Praja Muda Karana Subtema Aku Anak Mandiri Pembelajaran 4. Berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan di akhir siklus I diketahui bahwa rata-rata nilai yang diperoleh siswa untuk muatan pelajaran PPKn adalah 78. Hasil ini apabila diprosentasekan berdasarkan kategori belum tuntas (<KKM) sebesar 58% dan persentase sudah tuntas sebesar 42%. Apabila dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kondisi awal, hasil belajar siklus I ini mengalami peningkatan.

Tabel 1 Hasil Belajar Siswa Kelas 3 pada Kondisi Awal dan Siklus I SDN Bulukidul

Hasil Belajar Siswa			
No	Kategori	Kondisi Awal	Siklus I
1	Belum Tuntas	66%	42%
2	Tuntas	34%	58%



Grafik 1. Perbandingan Nilai Pada Kondisi Awal dan Siklus 1

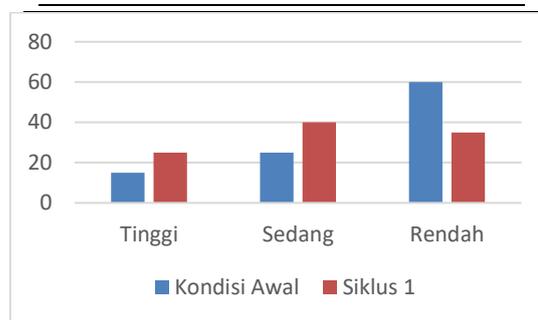
Tabel 1 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan. Persentase siswa yang belum tuntas mengalami penurunan dari kondisi awal ke siklus I sebesar 14% (66% - 42%). Persentase siswa yang sudah tuntas mengalami kenaikan dari kondisi awal ke siklus I sebesar 14% (58% - 34%). Indikator keberhasilan dari penelitian ini apabila persentase siswa yang memiliki nilai belajar sudah tuntas mencapai minimal 80%. Tabel 1 menunjukkan bahwa persentase siswa yang nilainya tuntas baru mencapai 42%, maka PTK dilanjutkan pada siklus 2.

Menurut observer 1 didapatkan data bahwa persentase siswa yang memiliki keaktifan rendah ada 30%, sedang ada 50%, dan tinggi 20%. Perbandingan keaktifan siswa pada kondisi awal dengan siklus 1 disajikan pada Tabel 2 dan Grafik 2. Tabel 2 menunjukkan bahwa keaktifan siswa

pada siklus 1 mengalami peningkatan. Namun PTK belum dikatakan berhasil, karena indikator yang ditetapkan adalah jika persentase siswa yang keaktifannya dengan kategori rendah mencapai 10%.

Tabel 2 Keaktifan Siswa Kondisi Awal dan Siklus I SDN Bulukidul

No	Kategori	Kondisi Awal	Siklus I
1	Tinggi	15%	25%
2	Sedang	25%	40%
3	Rendah	60%	35%



Gambar 2. Perbandingan Keaktifan Siswa pada Kondisi Awal dan Siklus 1

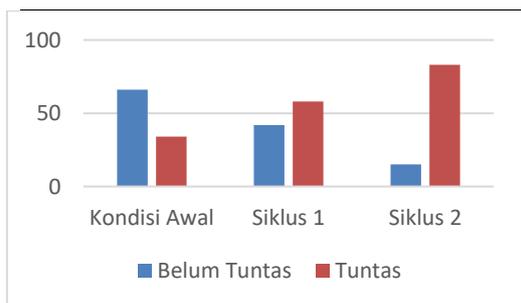
Rencana tindakan pada siklus II untuk memperbaiki keaktifan dan hasil belajar siswa dibuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk 2 kali pertemuan. RPP dikembangkan dengan menerapkan sintaks model pembelajaran Team Game Tournament berbantuan media Quizizz di dalam pembelajaran. Materi yang diajarkan dalam RPP ini adalah Tema 8. Praja Muda Karana Subtema Aku Suka Berpetualang Pembelajaran 5.

Hasil tes akhir siklus 2 menunjukkan perubahan yang signifikan. Persentase ketuntasan

belajar siswa mencapai ketuntasan sebesar 83% dan persentase siswa yang belum tuntas hanya 17%. Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan. Persentase siswa yang belum tuntas mengalami penurunan dari siklus 1 ke siklus 2 (dari 42% menjadi 17%). Persentase siswa yang sudah tuntas mengalami kenaikan dari siklus 1 ke siklus 2 (dari 58% menjadi 83%). Indikator keberhasilan PTK ini adalah, bahwa PTK ini dikatakan berhasil jika persentase siswa yang nilai hasil belajarnya sudah tuntas mencapai minimal 80. Dari tabel menunjukkan bahwa persentase siswa yang nilainya tuntas sudah mencapai 80%, maka PTK sudah berhasil (bisa terus dilanjutkan pada siklus 3 untuk melihat konsistensi hasil).

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus 2

Hasil Belajar Siswa				
No	Kategori	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	Belum Tuntas	66%	42%	17%
2	Tuntas	34%	58%	83%

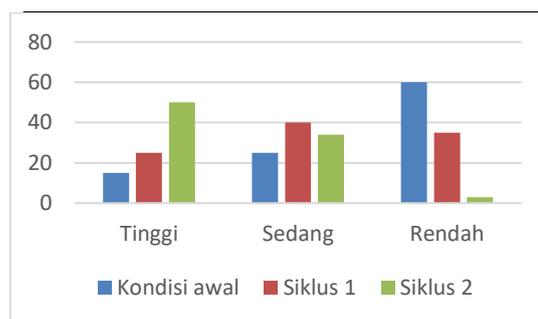


Grafik 3. Perbandingan Nilai Pada Kondisi Awal, Siklus 1 dan Siklus 2

Menurut observer 1 didapatkan data bahwa persentase siswa yang memiliki keaktifan rendah ada 16%, sedang ada 34%, dan tinggi 50%. Perbandingan keaktifan siswa pada kondisi awal dan siklus 1 disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Keaktifan Siswa Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

No	Kategori	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	Tinggi	15%	25%	50%
2	Sedang	25%	40%	34%
3	Rendah	60%	35%	16%



Grafik 4. Perbandingan Keaktifan Siswa pada Kondisi Awal, Siklus 1 dan Siklus 2

Grafik 4 di atas menunjukkan bahwa keaktifan siswa dari kondisi awal, siklus 1, siklus 2 mengalami peningkatan. Keaktifan dan Hasil belajar siswa sangat ditentukan oleh bagaimana mereka melakukan proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang monoton, tentu tidak akan berdampak bagi keaktifan dan keberhasilan siswa dalam mencapai

hasil belajar yang tinggi. Peningkatan hasil belajar bisa ditingkatkan ketika proses pembelajaran yang berlangsung melibatkan siswa dalam berbagai bentuk dan langkah kegiatan.

Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament berbantuan Quizizz merupakan salah satu model pembelajaran yang memfasilitasi kompetisi siswa dalam belajar. Pada siklus 1 guru telah menerapkan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) berbantuan Quizizz sesuai dengan prosedur, namun pelaksanaan pembelajaran belum dapat berjalan secara optimal dikarenakan terdapat beberapa langkah yang memerlukan kreatifitas dan inovasi, meliputi : 1) beberapa siswa menolak dikelompokkan dengan teman lain karena siswa hanya ingin berkelompok dengan teman dekatnya saja, 2) belum semua siswa saling membantu memecahkan masalah pada quiz dan menemukan jawaban yang tepat, dan 3) siswa masih ragu-ragu dan bingung untuk menjawab pertanyaan pada quizizz. Namun secara umum, siklus I menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kondisi awal baik dari aspek hasil belajar siswa maupun keaktifan siswa selama

pembelajaran. Setelah dilakukan diskusi refleksi, kekurangan-kekurangan tersebut diperbaiki, yakni a) guru memberikan motivasi siswa untuk tidak membeda-bedakan teman dan semua siswa harus saling rukun; b) guru memotivasi siswa untuk saling membantu temannya dalam memecahkan masalah pada quizizz demi kemenangan tim; dan c) guru memberikan pengarahannya agar siswa tidak takut salah dan ragu dalam menjawab pertanyaan quizizz dan d) guru lebih memperhatikan tingkat kesukaran soal serta mengoptimalkan langkah tindakan untuk mendapat skor yang lebih baik.

Dari analisis data hasil belajar siswa menunjukkan dari kondisi awal, ke siklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan yang cukup berarti. Persentase hasil belajar pada siklus 2 sudah mencapai target (indikator kinerja) bahkan melebihi. Data ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru memberikan dampak bagi peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Dari analisis data keaktifan siswa menunjukkan dari kondisi awal, siklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan yang cukup berarti. Pada siklus 2 hasil belajar siswa sudah tuntas mencapai minimal 72 serta

persentase siswa yang nilainya tuntas sudah mencapai 83%. Jadi sudah mencapai target seperti yang ditetapkan pada indikator kinerja PTK ini. Dari analisis data menunjukkan proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus 2 jauh lebih baik dibanding pada siklus 1. Secara umum proses pembelajaran pada siklus 2 kategorinya sangat bagus. Dari data-data tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan oleh guru (peneliti) terus mengalami perbaikan dan sudah mencapai sesuai yang ditargetkan. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Fadly, dkk (2020) dimana penggunaan Aplikasi Quizizz memiliki pengaruh pada penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT. Didukung penelitian Seftiani (2021) juga menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam proses pembelajaran dapat membantu dan meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya siswa lebih fokus dan semangat dalam belajar sehingga hasil belajar dapat meningkat.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa

hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik dengan muatan Bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* berbantuan Quizizz mengalami peningkatan yang baik, hal ini bisa dilihat dari data awal yang diperoleh dari hasil observasi data guru yaitu sebesar 66% dimana ketuntasan klasikal belum tercapai sehingga dilakukan tindakan penelitian pada siklus I, persentase siswa yang mencapai KKM pada tahap siklus I hasil dari ketuntasan klasikal yang dicapai sebesar 58 % dengan kategori kurang dengan target kriteria target yang diinginkan. Pada tahap siklus II ketuntasan klasikal pada kelas 3 SDN Bulukidul mengalami peningkatan sebesar 25 % dari 58% menjadi 83% pada siklus ke II dengan kategori baik. Hal tersebut membuktikan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan khususnya pada muatan Bahasa Indonesia Tema 8. Praja Muda Karana dengan menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) berbantuan Quizizz.

Dari hasil penelitian yang diperoleh dalam uraian sebelumnya, agar proses belajar mengajar Tematik lebih efektif dan lebih memberikan

hasil yang optimal bagi siswa, maka disampaikan saran sebagai berikut: 1) Guru sebaiknya menggunakan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) berbantuan Quizizz dalam proses pembelajaran tematik karena sudah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa, dan 2) Dalam proses pembelajaran, guru berusaha menggunakan model pembelajaran dan media yang sesuai dengan materi untuk dapat menarik perhatian siswa agar kegiatan belajar berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiani, K.D.A, Faradita. M.N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pgsd Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal UM Surabaya*. 1(1), 209-218.
- Akbar, S. (2010). Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi). Yogyakarta: CV. Cipta Media.
- Citra, C.A. dan Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. 8(2), 261-272..
- DOI: <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Fadly, R.D., Sulastry, T., Side, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MIA SMAN 1 Gowa. *Jurnal Chemica*, 21(1), 100-108.
- Gayatri, Y. (2009). Cooperative Learning Tipe Team Game Tournaments (Tgt) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi. *DIDAKTIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*. 8(3), 1 -67. . DOI: <http://dx.doi.org/10.30651/didaktis.v9i3.249>
- Gunanta, I Gd. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*. 1(2), 112-120.
- Laili, E.N., Murtafiah, W., Setyansah, R.K., (2015). Efektivitas Model Pembelajaran Numbered Heads Together (Nht) Dengan Alat Peraga Geoboard Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas Vii Mts Al Istiqomah. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 4(1), 10-18. DOI: <http://doi.org/10.25273/jipm.v4i1.834>

- Mawarni, P.Y., Soetjipto, E.B., Sa'dijah, C. (2017). The Implementation of Cooperative Learning Model Rally Robbin And Fan-N-Pick To Improve Students' Self Esteem And Learning Outcomes. *International Journal of Humanities and Social Science Invention*, 6(6), 44-50.
- Panggabean, S. Harahap, T.H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*. 6(1),78-83. DOI: <https://doi.org/10.30743/mes.v6i1.3143>
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*, 2(2), 269-279. DOI: <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- Putra, I G. P. N. H.P., Ariawan, K.U., Arsa, I.P.S., (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6(3), 106-115.
- Seftiani, R. Ismah., Fatonah, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz.Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*. 3(2), 146-151.
- Sholikhah, O, H., Budiyono., Saputro, D. R.S., (2014) Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (Gi) Dan Numbered Heads Together (Nht) Pada Materi Garis Singgung Lingkaran Ditinjau Dari Kecerdasan Majemuk Siswa Kelas Viii Smp Negeri Se-Kota Madiun. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*. 2(7), 727-739.
- Umar. M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Edutrained: Jurnal Pendidikan dan Pelatihan*, 5(2), 140-147. DOI : <http://doi.org/10.37730/edutrain.v5i2.154>
- Utomo, H. (2020). Penerapan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV Sd Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3),37–43.