



Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI

Muhammad Paqih Ridha^{1*}, Sulistyowati², Setria Utama Rizal³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Palangka Raya, Kalimantan Tengah, Indonesia

Email: ¹gunakanpel@gmail.com, ²sulistyowati@iain-palangkaraya.ac.id, ^{3*} setria.utama.rizal@iain-palangkaraya.ac.id

Email Penulis Korespondensi: gunakanpel@gmail.com

Abstrak- Materi pembelajaran IPA banyak yang bersifat kontekstual, karena berkaitan dengan fenomena alam dan kehidupan sehari-hari. Namun konsep tersebut sering kali abstrak dan membutuhkan pemahaman yang mendalam, serta sering kali melibatkan proses dan teori yang kompleks mengakibatkan kejenuhan jika hanya disampaikan dengan metode ceramah, oleh karena itu di dibutuhkan model pembelajaran yang efektif dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan 1. penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA kelas VI di MIS Hidayatul Muhajirin Palangka Raya. 2. pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA kelas VI di MIS Hidayatul Muhajirin Palangka Raya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain One-Group Pretest-Posttest. Teknik pengumpulan data meliputi tes hasil belajar (pretest dan posttest), serta observasi siswa selama proses pembelajaran. 1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran ini berjalan dengan sangat baik, dengan total nilai observasi mencapai 91. Dengan penerapan yang berjalan sangat baik juga berdampak pada hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa. 2. Adapun nilai pretest siswa diperoleh rata-rata sebesar 56,81, sementara rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 85,36. Hasil analisis statistik dengan uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi (α) 0,05, sehingga H_0 ditolak dan terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Nilai t hitung sebesar -8,853. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan dengan kategori sedang. Dengan demikian, model pembelajaran yang diterapkan terbukti berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkembangbiakan hewan kelas VI.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, *Teams Games Tournament*, Quizizz, Hasil Belajar, IPA

Abstract- Many science learning materials are contextual, because they are related to natural phenomena and everyday life. However, these concepts are often abstract and require deep understanding, and often involve complex processes and theories that result in boredom if only delivered using the lecture method, therefore an effective and efficient learning model is needed. This study aims to describe 1. the application of the TGT (*Teams Games Tournament*) cooperative learning model assisted by Quizizz media to improve student learning outcomes in science lessons for grade VI at MIS Hidayatul Muhajirin Palangka Raya. 2. the effect of the TGT (*Teams Games Tournament*) cooperative learning model assisted by Quizizz media to improve student learning outcomes in science lessons for grade VI at MIS Hidayatul Muhajirin Palangka Raya. The research method used in this study is quantitative with a One-Group Pretest-Posttest design. Data collection techniques include learning outcome tests (pretest and posttest), as well as student observation during the learning process. 1. The results of the study showed that the implementation of this learning model went very well, with a total observation value reaching 91. With the implementation that went very well, it also had an impact on the results of the study showing that there was a significant difference between the students' pretest and posttest scores. 2. The students' pretest scores were obtained on average at 56.81, while the average posttest score increased to 85.36. The results of the statistical analysis with the paired sample t-test showed a significance value of 0.000, which was smaller than the significance level (α) of 0.05, so H_0 was rejected and there was a significant difference between learning outcomes before and after treatment. The t-count value was -8.853. This shows that there is a significant difference between learning outcomes before and after treatment with a moderate category. Thus, the applied learning model has proven to be effective in improving student learning outcomes in animal reproduction material for grade VI.

Keywords: Cooperative Learning Model, Teams Games Tournament, Quizizz, learning outcomes, Natural Sciences

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting yang memiliki pengaruh besar terhadap kemajuan suatu bangsa [1]. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya, sehingga memiliki keterampilan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara [2]. Pendidikan juga merupakan sarana dalam mencerdaskan bangsa, yang merupakan salah satu wujud pelaksanaan tujuan negara Indonesia yang ketiga, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa [3]

Pendidikan adalah kebutuhan manusia yang sangat penting, karena melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan bakat, potensi, dan kemampuan yang dimilikinya. Allah SWT telah berjanji akan meninggikan derajat setiap orang yang berilmu, sehingga pendidikan menjadi hal yang sangat penting bagi setiap individu, sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S. Al-Mujadilah: 11 berikut:

وَإِذَا قِيلَ لِتَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا ۖ يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ





Artinya: "...dan apabila dikatakan: 'Berdirilah kamu,' maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan." (Q.S. Al-Mujadilah: 11)

Ayat di atas menjelaskan tentang keutamaan menghadiri majelis serta menegaskan derajat tinggi bagi orang-orang berilmu. Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu untuk berlapang-lapang, maka usahakanlah dengan sungguh-sungguh, meskipun harus memaksakan diri, agar dapat memberikan tempat bagi orang lain dalam suatu majelis. Jika kamu melakukannya dengan suka rela, niscaya Allah akan memberikan kelapangan dalam hidupmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu ke tempat lain," atau "Bangkitlah untuk melakukan sesuatu seperti salat dan berjihad," maka lakukanlah. Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan yang diberi ilmu beberapa derajat di dunia dan akhirat. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui segala sesuatu yang kalian kerjakan, baik saat ini maupun di masa yang akan datang [4].

Menurut [5]. Guru harus mampu menyajikan pembelajaran yang bermakna, termasuk dalam mata pelajaran IPA. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran wajib di sekolah dasar, yang esensinya diberikan kepada peserta didik sejak SD hingga SMP. Pembelajaran IPA menekankan pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses serta sikap ilmiah. Pembelajaran IPA harus melibatkan siswa secara aktif agar mereka dapat memahami konsep melalui proses berpikir yang mendalam. Pembelajaran IPA juga harus diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa melalui permasalahan-permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa terbiasa berpikir dan bersikap ilmiah [6].

Materi pembelajaran IPA yang bersifat kontekstual sering kali menyebabkan kejenuhan jika hanya disampaikan hanya dengan metode ceramah. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang efektif dan efisien. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, menciptakan suasana yang menyenangkan, serta meningkatkan hasil belajar siswa [7]. Model pembelajaran TGT dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga dapat membuat siswa menjadi aktif dan menghasilkan hasil belajar yang positif.

Menurut [8] hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran TGT lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh [9] menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam proses pembelajaran, selain pemilihan model pembelajaran yang tepat, guru juga perlu menentukan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan. [10] menyatakan bahwa media merupakan salah satu cara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi guna mencapai tujuan pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, guru juga dituntut untuk memiliki kompetensi dalam pemanfaatan media pembelajaran [11]). Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam membangun minat dan semangat peserta didik dalam belajar [12].

Media adalah suatu alat yang memiliki fungsi sebagai perantara atau penghubung dari pengirim pesan ke penerima pesan dalam hal penyampaian informasi [13]. Agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien guru harus mempunyai keterampilan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran [14]. [15] Menegaskan bahwa media dan teknologi sangat penting dalam meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikolaborasi dengan model TGT, khususnya dalam pembelajaran IPA, adalah Quizizz. [16] menyatakan bahwa aplikasi Quizizz sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Quizizz adalah platform yang menyediakan layanan permainan berupa kuis yang dikemas secara interaktif dan menarik. Sebagai media pembelajaran digital, Quizizz berbentuk game latihan soal maupun presentasi online yang membantu pendidik dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada 13 November 2023 dengan guru kelas VI, Ibu Endang Supartini, S.Ag, di MIS Hidayatul Muhajirin Palangka Raya, diketahui bahwa persentase siswa yang telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada kelas C mata pelajaran IPA hanya 41%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil pembelajaran IPA masih rendah. Saat proses pembelajaran berlangsung, masih terdapat beberapa siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka. Oleh karena itu, dibutuhkan model dan media pembelajaran yang tepat agar dapat mendorong semangat peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA Kelas VI di MIS Hidayatul Muhajirin Palangka Raya."

2. METODOLOGI PENELITIAN



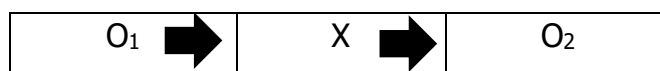


2.1 Jenis Penelitian Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Penggunaan metode ini didasari sebab peneliti ingin mengetahui secara pasti pengaruh penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan berbantuan media Quiziz terhadap hasil belajar siswa. Menurut [17] suatu penelitian yang berusaha melihat hubungan sebab akibat dari satuatau lebih variabel independen dengan satu atau lebih variabel kontrol.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen (rancangan pra-experimental design) yang di dalamnya ada perlakuan (treatment). Penelitian eksperimen ini dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain yang digunakan adalah one-group pre-test post-test design. Dimana siswa diberikan pre-test untuk mengetahui keterampilan komunikasi interpersonalnya dilanjutkan dengan treatment berupa pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media quizizz, yang diakhiri dengan post-test untuk mengetahui apakah treatment yang digunakan efektif atau tidak.

Rancangan desain one-group pre-test post-test design dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 2.1. Pretest dan Posttest



Keterangan:

O₁ : PreTest awal sebelum perlakuan

O₂ : PostTest akhir setelah perlakuan

X : Perlakuan berupa menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

2.2 waktu dan tempat penelitian penelitian dilakukan selama 2 bulan setelah di keluarkannya surat ijin penelitian dan mulai di laksanakan pada tanggal 20 Januari -1 september 2024. Penelitian ini dilaksanakan di MIS Hidayatul Muhajirin Palangka Raya yang beralamat di Jalan Jl. Mendawai IV Kota Palangka Raya Kalimantan Tengah.

2.3 populasi dan sample penelitian Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang berfungsi sebagai sumber data. Menurut [18] Populasi adalah keseluruhan objek atau subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu untuk diteliti dan diambil kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VI MIS Hidayatul Muhajirin Palangka Raya Tahun 2023/2024 yang berjumlah 64 siswa adapun Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan *sampling non probability* dengan teknik *Purpose Sampling*. *Purposive sampling* merupakan suatu teknik penentuan dan pengambilan sampel yang ditentukan oleh peneliti dengan pertimbangan tertentu. Adapun yang dijadikan sampel penelitian yaitu kelas VI C yang berjumlah 22 Peserta sebagai kelas yang diberikan perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

2.4 Teknik Pengumpulan Data teknik Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian ini, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang diterapkan. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup berbagai teknik yaitu : (1) teknik *observasi*, *observasi* adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis atas fenomena yang diteliti [19]. Dengan begitu dapat diartikan observasi merupakan pengumpulan suatu data dengan cara melakukan penelitian secara cermat dan sistematis. Adapun *Pra Observasi* di lakukan sebanyak 2 kali. (2) tes, tes merupakan suatu alat untuk mengetahui hasil belajar siswa. teknik pengumpulan data yang di lakukan berupa tes soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal.(3) *Dokumentasi* *Dokumentasi* ditunjukkan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, nilai nilai siswa, RPP serta media yang di gunakan guru dalam proses pembelajaran

2.5 Teknik Analisis Data Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji normalitas data, analisis statistik deskriptif, uji hipotesis menggunakan uji-t berpasangan, serta uji N-Gain untuk mengukur efektivitas perlakuan. Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian, yaitu tes pretest dan posttest, benar-benar mengukur variabel yang diteliti. Pengujian validitas menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment, dengan kriteria bahwa instrumen dinyatakan valid jika nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel pada tingkat signifikansi 5% ($p < 0,05$). Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen dapat memberikan hasil yang konsisten. Setelah instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya, tahap berikutnya adalah uji normalitas untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak. Pengujian menggunakan Shapiro-Wilk Test, karena jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 30 orang ($n = 22$). Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi $p > 0,05$. Jika data berdistribusi normal, maka digunakan uji-t berpasangan (Paired Sample T-Test) untuk menguji hipotesis, sedangkan jika tidak normal digunakan Uji *Non Parametrik*. Selain itu, analisis statistik deskriptif juga dilakukan untuk memberikan gambaran umum data yang diperoleh, mencakup nilai rata-rata (mean), standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum.

Untuk menguji hipotesis, digunakan uji-t berpasangan yang bertujuan mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah diberikan perlakuan. Pengujian dilakukan dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$, di mana jika $p < 0,05$, maka terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest, yang menunjukkan bahwa



perlakuan memberikan efek terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, untuk mengetahui efektivitas perlakuan dalam meningkatkan hasil belajar, digunakan analisis N-Gain yang dihitung dengan rumus:

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Kategori efektivitas ditentukan berdasarkan kriteria N-Gain sebagai berikut :

Tabel 2.2 Klasifikasi N-Gain

Koefisien Korelasi	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil pretest dan posttest yang diperoleh dalam penelitian ini untuk menunjukkan perbandingan antara kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan dan peningkatan hasil belajar mereka setelah mengikuti proses pembelajaran. Data ini memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai efektivitas model pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 3.1. Tabel Hasil pretest dan posttest

No	Nama siswa	Pretest	Posttest
1	A.R	70	95
2	A.K.M	85	80
3	A	60	90
4	A.M	55	80
5	F.Z	30	70
6	H.A.M	40	75
7	L.H	50	80
8	M.I	70	80
9	M.A	85	90
10	M.F	45	85
11	M.H.A	65	85
12	M.N	65	100
13	M.N	35	80
14	M.R.R	60	85
15	M.S.H	70	100
16	N.L.A	75	95
17	N.A	70	95
18	N.Z.M	20	80



19	R.D.J	80	100
20	S.Z	40	100
21	S.N.P	40	70
22	Z.A	40	85

Peneliti menggunakan uji hipotesis berupa uji-t (*Paired Sample T-test*) untuk menganalisis perbedaan hasil belajar siswa pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Hasil analisis menunjukkan perbedaan antara skor sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, sebagaimana disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.2 Hasil Analisis Data Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
hasil pretest	22	20,00	85,00	56,8182	18,48715
hasil posttest	22	70,00	100,00	86,3636	9,53463
Valid N (listwise)	22				

Dapat dilihat hasil *pretest* siswa kelas VI C sebelum diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* nilai tertinggi 85 dan nilai terendahnya 20, dengan nilai rata-rata 56,81. Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan memberikan perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, kelas VI C (eksperimen) diberikan perlakuan tes akhir atau *posttest* untuk melihat peningkatan hasil belajar IPA setiap siswa skor tertinggi 100 dan skor terendah 70. Nilai rata-rata untuk *posttest* 86,36. berdasarkan dari pertimbangan nilai rata-rata hasil *pretest* dan *posttest*, maka dapat dilihat bahwa terdapat pengaruh yang signifikansi terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas IV A MIS Hidayatul Muhajirin Palangka Raya sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Penelitian ini menggunakan subjek satu kelas, yaitu siswa kelas VI C yang berjumlah 22 siswa. Dalam proses pembelajaran, diterapkan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media Quizizz. Model ini membuat siswa sangat antusias karena mendorong mereka untuk berpikir kritis, mengembangkan ide sesuai dengan permasalahan yang diberikan, serta meningkatkan interaksi di kelas. Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, meskipun waktu yang tersedia terbatas, namun penguasaan materi tetap lebih mendalam.

Dalam model ini, siswa dikelompokkan ke dalam tim beranggotakan 5 hingga 6 orang dengan kemampuan yang beragam. Mereka bermain dalam pertandingan kecil dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi kelompoknya masing-masing. Penerapan model TGT terbukti membantu meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta keaktifan siswa. Selain itu, model ini juga menumbuhkan rasa kebersamaan, saling menghargai, serta melatih keterampilan sosial siswa dalam berinteraksi dengan orang lain.

Sebelum penerapan model TGT, suasana kelas kurang kondusif, proses pembelajaran kurang efisien, dan antusiasme siswa dalam belajar masih rendah. Bahkan, beberapa siswa masih memperoleh nilai di bawah KKM. Namun, setelah diterapkan model TGT berbantuan Quizizz, suasana kelas menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga hasil belajar siswa pun mengalami peningkatan yang signifikan.

Berdasarkan hasil observasi terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Quizizz, analisis dari tiga pengamat melalui instrumen lembar observasi di peroleh nilai 91. Skor ini tergolong sangat tinggi, menandakan bahwa model pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Dalam pelaksanaannya, model TGT berbantuan Quizizz terbukti meningkatkan keaktifan siswa di kelas VI C MIS Hidayatul Muhajirin Palangka Raya. Model ini membantu siswa dalam memahami materi perkebangbiakan hewan serta memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Selain memudahkan pemahaman materi, model TGT berbantuan Quizizz juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Penerapan model *Teams Games Tournament* memiliki kekurangan dan kelebihan. Menurut [20] kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di antaranya sebagai berikut : pertama, mudah diterapkan pada proses belajar mengajar. Kedua, melibatkan semua peserta didik, tanpa memandang status, prestasi akademik, jenis kelamin, ras, atau suku. Ketiga, peserta didik dapat belajar dengan lebih mudah sekaligus menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, kompetisi yang sehat, dan keterlibatan. Adapun menurut [21] kelebihan dari *Teams Games Tournament* di antaranya yaitu: Yang pertama adalah metode *Teams Games Tournament* tidak hanya membuat aktif siswa dengan kemampuan tinggi saja, tetapi siswa yang akademis lebih rendah akan terdorong untuk aktif, dan memiliki peran penting dalam grup. Kedua, metode



pembelajaran ini dapat mengembangkan rasa kerjasama dan saling menghormati antara siswa dalam anggota kelompoknya. Yang ketiga membuat semangat dan antusias siswa dalam pembelajaran. Karena dalam penelitian ini, guru membuat kesepakatan tentang imbalan yang akan diberikan untuk siswa sebagai kelompok terbaik. Akhirnya para siswa menjadi lebih aktif dan tertarik di kelas karena ada aktivitas dalam bentuk permainan turnamen dalam model ini.

Pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* juga terdapat kelemahan di antaranya seperti : Yang pertama adalah memakan waktu yang lama, karena pendidik harus menetapkan kondisi yang ditentukan dalam penerapan *Teams Games Tournament*. Kedua adalah para guru dituntut untuk pandai memilih mata pelajaran yang cocok untuk metode ini. Yang terakhir adalah guru harus mempersiapkan sebelum diterapkan, Misalnya, untuk membuat pertanyaan untuk setiap turnamen meja atau kompetisi, dan guru perlu mengetahui ukuran peserta didik yang secara akademis tertinggi ke terendah. [22]. Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki kekurangan dan kelebihan. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki kelebihan yang di antaranya adalah : pertama dapat membuat semua siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Kedua dapat mendorong siswa untuk saling bekerja sama dan menghargai. Ketiga dapat meningkatkan semangat dan antusias siswa saat pembelajaran. Adapun kekurangan dari model pembelajaran ini adalah proses waktu yang lama dan cukup rumit karena dalam mempersiapkannya guru harus menyiapkan soal, materi dan kelompok siswa secara heterogen berdasarkan kemampuan masing masing.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa: Penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media quizizz terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dalam penerapannya sudah sesuai dengan langkah-langkah dalam model pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dari 3 pengamat dengan hasil perhitungan statistik deskriptif yaitu dengan nilai rata-rata 91 yang dikategorikan sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media quizizz dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa. Adapun pengaruh model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media quizizz terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* dapat dinyatakan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi pelajaran IPA. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji N-Gain dengan nilai signifikan 86,36 yang dikategorikan tinggi dan hasil uji coba hipotesis yang menggunakan uji independent t test dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 kurang dari 5% sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media quizizz berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih disampaikan kepada kepada sekolah MIS Hidayatul Muhajirin Palangka Raya, beserta kepala sekolah dan guru yang telah memberikan izin, dukungan, serta fasilitas dalam pelaksanaan penelitian ini. Semoga kontribusi yang di berikan menjadi amal kebaikan dan bermamfaat bagi dunia pendidikan.

REFERENCES

- [1] B. Y. A. Aziizu, "Tujuan pendidikan adalah tindakan," *Pros. Penelit. Dan Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 2, Okt 2015, doi: 10.24198/jppm.v2i2.13540.
- [2] R. Indonesia, "Undang-undang no 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan," *Kementrian Pendidik. Kebud. Ris. Dan Teknol. 2003*.
- [3] E. Nurdiansyah dan P. Dianti, "Problem based learning dalam pembelajaran kewarganegaraan sebagai upaya mewujudkan smart and good citizenship," vol. 10, no. 3, 2022.
- [4] S. M. Quraish, *Tafsir Al-Mishbah*. Lentera Hati, 2006.





- [5] Y. Arsini, L. Yoana, dan Y. Prastami, “Peranan Guru Sebagai Model dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik,” *MUDABBIR J. Reserch Educ. Stud.*, vol. 3, no. 2, hlm. 27–35, Agu 2023, doi: 10.56832/mudabbir.v3i2.368.
- [6] N.K.D. Utariadi, I.M. Gunamantha, dan I.N. Suastika, “Pengembangan lkpd berbasis pendekatan saintifik untuk meningkatkan sikap ilmiah siswa pada tema 9 subtema 1 muatan pelajaran ipa kelas v,” *J. Penelit. Dan Eval. Pendidik. Indones.*, vol. 11, no. 2, hlm. 129–137, Okt 2021, doi: 10.23887/jpepi.v11i2.671.
- [7] S. Susanna, “Penerapan Teams Games Tournament (TGT) melalui media kartu domino pada materi minyak bumi siswa kelas xi man 4 aceh besar,” *Lantanida J.*, vol. 5, no. 2, hlm. 93, Mar 2018, doi: 10.22373/lj.v5i2.2832.
- [8] A. A. Yahya dan S. Arham, “Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pasing Bawah Permainan Bola Voli Siswa SMA Negeri 2 Bone,” *Jendela Olahraga*, vol. 6, no. 1, hlm. 150–157, Jan 2021, doi: 10.26877/jo.v6i1.6948.
- [9] A. S. Egok, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar,” vol. 6, no. 5, 2022.
- [10] M. Anggraini dan I. Mahmudah, “Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran Matematika,” *JEID J. Educ. Integr. Dev.*, vol. 3, no. 2, hlm. 125–131, Jun 2023, doi: 10.55868/jeid.v3i2.301.
- [11] M. Syabrina, “Menumbuhkan Karakter Tanggung Jawab Melalui Buku Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter,” *Madrasah J. Pendidik. Dan Pembelajaran Dasar*, vol. 10, no. 1, hlm. 09–19, Des 2017, doi: 10.18860/madrasah.v10i1.5093.
- [12] J. Jasiah, “Pemanfaatan Internet pada Matakuliah Ilmu Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangkaraya,” *Al-Khwarizmi J. Pendidik. Mat. Dan Ilmu Pengetah. Alam*, vol. 5, no. 1, hlm. 65, Mar 2017, doi: 10.24256/akh.v5i1.446.
- [13] S. U. Rizal, I. N. Maharani, M. N. Ramdhan, D. W. Rizkiawan, dan Abdurachman, *Media Pembelajaran*. CV.Nurani, 2016.
- [14] M. Syabrina dan S. Sulistyowati, “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah,” *Tarb. Wa Talim J. Penelit. Pendidik. Dan Pembelajaran*, vol. 7, no. 1, hlm. 25–36, Mar 2020, doi: 10.21093/twt.v7i1.2166.
- [15] A. N. G. Mahbuddin, “Model Integrasi Media dan Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” vol. 3, no. 2, 2020.
- [16] U. H. Salsabila, I. S. Habiba, I. L. Amanah, N. A. Istiqomah, dan S. Difany, “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA,” *J. Ilm. Ilmu Terap. Univ. JambiJIITUJ*, vol. 4, no. 2, hlm. 163–173, Des 2020, doi: 10.22437/jiituj.v4i2.11605.
- [17] A. E. Setyanto, “Memperkenalkan Kembali Metode Eksperimen dalam Kajian Komunikasi,” *J. ILMU Komun.*, vol. 3, no. 1, Des 2013, doi: 10.24002/jik.v3i1.239.
- [18] N. F. Amin, S. Garancang, dan K. Abunawas, “KONSEP UMUM POPULASI DAN SAMPEL DALAM PENELITIAN”.
- [19] W. Saputra, “Pendidikan anak dalam keluarga,” *Tarbawy J. Pendidik. Islam*, vol. 8, no. 1, hlm. 1–6, Agu 2021, doi: 10.32923/tarbawy.v8i1.1609.
- [20] R. S. Randi, “Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar PPKN peserta didik kelas x ipa 1 SMA negeri 3 pontianak,” *Satya Widya*, vol. 39, no. 2, hlm. 87–96, Jan 2024, doi: 10.24246/j.sw.2023.v39.i2.p87-96.
- [21] R. Rahmawati, “Teams Games Tournament (TGT) sebagai strategi mengaktifkan kelas dengan mahasiswa yang mengalami hambatan komunikasi,” *JPK J. Pendidik. Khusus*, vol. 14, no. 2, hlm. 70–76, Mei 2019, doi: 10.21831/jpk.v14i2.25169.
- [22] A. Solihah, “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika,” *SAP Susunan Artik. Pendidik.*, vol. 1, no. 1, Agu 2016, doi: 10.30998/sap.v1i1.1010.