

**PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL TEAM GAMES
TOURNAMENT BERBANTU QUIZZZ TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS IV**

Farah Khansa Baidha¹, Ferina Agustini², Henry Januar Saputra³, Trinil Wigati⁴

^{1,2,3}PPG Universitas PGRI Semarang, ⁴SDN Panggung Lor Semarang

¹farahkhansa15.fk@gmail.com, ²ferinaagustini@upgris.ac.id,

³hendri.jp@upgris.ac.id, ⁴trinilwigati@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the average difference in the scores of pretest and posttest learning outcomes in Mathematics learning of fourth grade students of SDN Panggung Lor Semarang before and after using the Teams Games Tournaments (TGT) learning model assisted by Quizziz media. The research design used quantitative experiments, namely Pre-Experimental Design with the One-Group Pretest-Posttest Design model. Data obtained through the written test method. The location of this research was carried out in class IV SDN Panggung Lor Semarang. The sample in this study were 29 fourth grade students using saturated sampling technique. The results showed that the results of the paired t-test statistical test showed that there was a difference in the average pretest score of 65, while the average posttest score was 81. It can be seen that the average posttest of students' numeracy test scores is greater than the average. pretest, then H_0 is rejected and H_a is accepted. So, there is a difference in the average pretest and posttest scores of students before and after using the Teams Games Tournaments (TGT) model assisted by Quizziz media on Mathematics learning outcomes of fourth grade students at SDN Panggung Lor Semarang.

Keywords: *Teams Games Tournaments (TGT), Quizziz, Learning Results*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan rata-rata dari nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada pembelajaran Matematika siswa kelas IV SDN Panggung Lor Semarang sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* berbantu media *Quizziz*. Desain penelitian menggunakan eksperimen kuantitatif yaitu *Pre-Experimental Design* dengan model *One-Group Pretest-Posttest Design*. Data yang diperoleh melalui metode tes tertulis. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Panggung Lor Semarang. Sampel dalam penelitian ini adalah 29 siswa kelas IV dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji statistik t-test berpasangan menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata skor pretest yaitu 65, sedangkan rata-rata skor posttest sebesar 81. Terlihat bahwa rata-rata posttest siswa nilai tes kemampuan berhitung siswa lebih besar dari rata-rata. pretes, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, terdapat perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *Teams Games Tournaments (TGT)* berbantu media *Quizziz* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN Panggung Lor Semarang.

Kata Kunci: *Teams Games Tournaments (TGT), Quizziz, Hasil Belajar*

A. Pendahuluan

Perkembangan pembangunan dan teknologi yang sangat pesat di Indonesia adalah salah satunya memberikan faktor perubahan terhadap Kurikulum Pendidikan. Kurikulum di Indonesia memang sudah berubah berulang kali, Pada dasarnya, perubahan kurikulum yang dilakukan pemerintah adalah guna untuk perbaikan sistem pendidikan di Indonesia.

Perubahan kurikulum didasari pada kesadaran bahwa perkembangan dan perubahan yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di Indonesia tidak terlepas dari pengaruh perubahan global, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta seni dan budaya. Maka satuan pendidikan diberikan opsi dalam melaksanakan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bagi siswa. Tiga opsi kurikulum tersebut yaitu Kurikulum 2013, Kurikulum Darurat (yaitu Kurikulum 2013 yang disederhanakan oleh Kemendikbudristek), dan Kurikulum Merdeka (Nurani et al., 2022).

Salah satu kurikulum yang sedang diupayakan adalah Kurikulum Merdeka dengan sistem merdeka

belajar. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar siswa memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Menurut Ainia (2020), merdeka belajar dimaknai sebagai rancangan belajar yang memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar dengan santai, tenang, tidak merasa tertekan, gembira tanpa stress dan memperhatikan bakat alami yang dimiliki para siswa. Fokus dari merdeka belajar adalah kebebasan dalam berpikir secara kreatif dan mandiri.

Pembelajaran pada kurikulum merdeka sangat mengedepankan pemusatan proses pembelajaran pada siswa. Artinya siswa dituntut untuk aktif, kreatif, dan mampu berpikir kritis. Tapi kenyataannya pada peralihan kurikulum saat ini masih banyak siswa yang masih belum siap menghadapinya. Seperti halnya pemecahan pembelajaran tematik menjadi muatan pembelajaran yang berdiri sendiri-sendiri, salah satunya pembelajaran Matematika.

Muatan mata pelajaran matematika adalah salah satu contoh bidang studi yang memiliki peranan penting dalam pendidikan dan para

siswa diwajibkan untuk mempelajari muatan ini sejak dari Sekolah dasar. Betapa pentingnya muatan pembelajaran matematika ini sehingga muatan pembelajaran ini harus diperhitungkan. Pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa dalam menyelesaikan suatu masalah dari sebuah proses penalaran dan tidak hanya mengajarkan suatu fakta dari kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika di Indonesia yang dimuat dalam Permendiknas Nomor 22 tahun 2006.

Demi terwujudnya siswa yang kompeten diperlukan proses pembelajaran yang tepat. Seperti halnya proses pembelajaran yang berlangsung di SDN Panggung Lor cenderung siswa pasif dalam mengikuti Pembelajaran Matematika. Pada Pembelajaran Matematika siswa mengalami kesulitan belajar. Kesulitan belajar yang dialami siswa, tentunya memberikan dampak seiring berjalannya proses pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar siswa di muatan Matematika mengalami penurunan. Pada hasil temuan data observasi pemerolehan data awal dapat dipahami bahwa siswa kelas IV di SDN Panggunglor, mengalami penurunan hasil belajar

pada Pembelajaran Matematika dengan persentase 62% siswa memperoleh nilai dibawah nilai ambang batas dengan rata-rata 53,9. Hal tersebut disebabkan oleh rendahnya pemahaman materi oleh siswa yang ditunjukkan dengan siswa masih pasif dan berpandangan bahwa pada mata pelajaran Matematika sangat membosankan. Mengingat pentingnya Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, tentunya perlu mendapatkan perhatian khusus seperti meningkatkan hasil belajar siswa, agar dapat tercipta proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar sangat diperlukan untuk siswa, pada jalannya kegiatan pembelajaran. Dengan hasil belajar siswa tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi pada jalannya proses pembelajaran. Menurut Gagne (dalam Purwanto, 2015), hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan pada stimulus yang ada di lingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus- stimulus baru dan menentukan hubungan di dalam dan antara kategori- kategori.

Dapat diartikan hasil belajar adalah merupakan sesuatu yang

diperoleh akibat telah tercapainya proses serangkaian kegiatan jiwa raga yang berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Cara yang dapat dilakukan untuk mengetahui kesesuaian antara hasil belajar dengan tujuan pembelajaran adalah dengan mengadakan evaluasi atau penilaian hasil belajar (Putra et al., 2021). Penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berhubungan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

Setelah melakukan evaluasi guru dapat memberikan tindak lanjut kepada siswa. Oleh karena itu, guru sebagai salah satu faktor penentu keberhasilan belajar siswa harus mampu menghadirkan metode pembelajaran yang tepat agar hasil belajar yang diperoleh siswa optimal. Maka untuk memaksimalkan kemampuan siswa dalam hasil belajar peneliti memerlukan usaha peningkatan penguasaan siswa terhadap konsep-konsep yang terdapat pada mata pelajaran Matematika yang mengembangkan hasil belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar Matematika.

Mengatasi masalah tersebut, peneliti memberikan solusi dengan menerapkan belajar inovatif yang meningkatkan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan media pembelajaran yang akan menarik siswa untuk lebih bersemangat belajar. Oleh karena itu, peneliti menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* agar siswa lebih berminat dalam proses belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Asma (2016), *Teams Games Tournaments (TGT)* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Hal tersebut membantu siswa dalam mengetahui fakta atau pemahaman konsep dengan cara menyenangkan karena pembelajaran dikemas dengan permainan. Selain itu pemilihan media yang tepat juga sangat memberikan peranan dalam peningkatan kualitas pembelajaran, yang bermuara pada prestasi siswa dalam belajar. Selama ini model dan media pembelajaran yang dipakai sangat minim, karena keterbatasan kemampuan sekolah dalam pengadaan alat peraga Matematika. Untuk itu diperlukan

suatu media pembelajaran yang murah dan dapat lebih menarik perhatian serta minat siswa tanpa mengurangi fungsi media pembelajaran secara umum.

Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) sebagai salah satu metode pembelajaran penunjang meningkatnya hasil belajar siswa, model pembelajaran ini juga membutuhkan bantuan media guna untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa. Di saat terjadinya kegiatan proses belajar mengajar, menurut Miftah (2015), hadirnya media sangat di butuhkan sebagai salah satu penunjang berlangsungnya kegiatan proses belajar mengajar, karena media dapat mempermudah siswa memahami dan memecahkan permasalahan yang rumit tentang materi yang di sampaikan oleh guru, media juga dapat membantu dalam penyampaian materi yang susah untuk di jelaskan oleh guru. Salah satu media yang menawarkan bermain terhadap siswa dan terbantu dalam hasil belajar adalah media *Quizziz*.

Media *Quizziz* digunakan untuk memudahkan siswa untuk menyerap materi yang diberikan oleh guru. Menurut Suryani, Setiawan, and Putria (2019), *Quizizz* adalah platform pembelajaran berbasis game yang

memungkinkan pendidik untuk membuat kuis interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pembelajaran. *Quizizz* menyediakan lingkungan di mana siswa dapat belajar secara aktif melalui kuis interaktif. Siswa terlibat dalam proses pembelajaran yang menyenangkan, yang dapat membantu mereka memahami dan mengingat informasi lebih baik.

Berdasarkan uraian diatas, didukung oleh penelitian terdahulu dari Widiyanti (2022), yang memperoleh hasil bahwa hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) berbasis pendekatan saintifik lebih tinggi di bandingkan dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Artinya model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) mampu membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian lainnya dari Lutfia (2017), menyatakan bahwa penggunaan media *Quizziz* dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Quizizz* menyediakan kuis interaktif yang membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan dan keterlibatan yang lebih tinggi dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa, yang berkontribusi pada pemahaman materi yang lebih baik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas yakni terkait rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika siswa kelas IV di SDN Panggung Lor, peneliti ingin mengkaji penggunaan model *Teams Games Tournaments (TGT)* berbantu media *Quizziz* terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, bertujuan untuk menganalisis penerapan model *Teams Games Tournaments (TGT)* berbantu media *Quizziz* dapat meningkatkan hasil belajar pada Pembelajaran Matematika siswa kelas IV SDN Panggung Lor.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen, dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Pada desain ini, pemberian *pretest* untuk mengetahui keadaan awal, selanjutnya kelas diberi perlakuan dengan model *Teams Games Tournaments (TGT)* berbantu media *Quizziz*. Tindakan selanjutnya diberi *posttest* setelah diberi perlakuan. Keefektifan model *Teams Games Tournaments (TGT)* berbantu media

Quizziz terhadap hasil belajar siswa diukur dengan membandingkan antara nilai O_1 dan O_2 . Bila nilai O_2 lebih besar dibandingkan dengan nilai O_1 maka model *Teams Games Tournaments (TGT)* berbantu media *Quizziz* yang telah diterapkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Sugiyono, 2017). Penelitian dilakukan di kelas IV SDN Panggung Lor. Populasi pada penelitian ini adalah 29 siswa kelas IV SDN Panggung Lor Semarang. Instrument tes yang digunakan pada penelitian ini adalah metode tes tertulis.

Instrumen penelitian harus terlebih dahulu divalidasi sebelum teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dapat dimulai. Uji normalitas kemudian digunakan untuk melakukan uji prasyarat. Arikunto (2016), mengatakan bahwa pengujian normalitas sebaran data merupakan salah satu metode normalitas. Teknik analisis untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* berbantu media *Quizziz* terhadap hasil belajar siswa dengan *Statistik Inferensial* dengan Uji T menggunakan aplikasi SPSS 24. Berikut hasil Uji T berpasangan atau *Paired Sampel T-Test* menggunakan aplikasi SPSS 24.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penerapan model *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantu media *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar matematika dengan cara menggabungkan strategi pembelajaran kolaboratif dengan elemen permainan dan teknologi interaktif. Dengan menggabungkan model *Teams Games Tournaments* (TGT) dan media *Quizizz*, pembelajaran matematika menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, meningkatkan motivasi, dan membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Integrasi teknologi dan strategi pembelajaran kolaboratif ini menawarkan cara inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan matematika.

Data hasil penilaian hasil belajar matematika dalam penelitian ini adalah hasil *pretest* dan *posttest* dari instrumen tes. *Pretest* dilakukan bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Sedangkan *Posttest* bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa setelah dilakukan perlakuan menggunakan

Teams Games Tournaments (TGT) dan media *Quizizz*. Berikut distribusi nilai *pretest* dan *posttest* siswa:

Tabel 1. Distribusi Hasil Belajar *Pretest* dan Siswa Secara Klasikal

No.	Interval	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		F	%	F	%
1.	89 – 100	-	-	4	20%
2.	78 – 88	3	15%	8	40%
3.	67 – 77	7	35%	5	25%
4.	< 66	10	50%	3	15%
Jumlah		20	100%	20	100%
Tuntas ≤ 67		10	50%	17	85%
Tidak Tuntas < 67		10	50%	3	15%
Tertinggi		80		93	
Terendah		40		57	
Rata-rata		65		81	

Pada Tabel 1, menunjukkan hasil *pretest* dan hasil *posttest* dari hasil belajar siswa kelas IV di Panggung Lor. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa 50% siswa memerlukan bimbingan karena memperoleh skor dibawah KKTP dengan rata-rata 65. Sementara, 50% siswa yang memperoleh skor di atas KKTP dengan 35% siswa terkategori hasil belajar cukup dan 15% siswa terkategori hasil belajar baik.

Pada hasil *posttest* menunjukkan 85% siswa meraih nilai diatas KKTP yakni 67 dengan rata-rata skor hasil belajar siswa adalah 81. Siswa memperoleh nilai di atas KKTP terkategori 25% siswa memiliki hasil belajar cukup, 40% siswa terkategori memiliki hasil belajar baik, dan 20%

siswa terkategori memiliki hasil belajar sangat baik.

Adanya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantu media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika diperoleh dari hasil pemberian instrumen tes siswa yang diberikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yaitu dipergunakannya model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantu media *Quizizz*. Teknik analisis data yang digunakan, yaitu *Statistik Inferensial* dengan Uji T menggunakan aplikasi SPSS 24. Berikut hasil Uji T berpasangan atau *Paired Sampel T-Test* menggunakan aplikasi SPSS 24:

Tabel 2. Paired Samples Statistics

Kategori	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	64.90	29	12.517	2.324
Posttest	80.52	29	11.044	2.051

Pada Tabel 2, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata *pretest* yaitu 65 sedangkan nilai rata-rata *posttest* 81. Terlihat rata-rata *posttest* dari nilai hasil belajar siswa lebih besar dari pada rata-rata *pretest*. Lebih jelasnya peneliti menyajikannya tabel berikut:

Tabel 3. Paired Samples Test

Paired Differences	t	df
--------------------	---	----

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper	
Pair 1 Pretest - Posttest	-15.621	12.199	2.265	-20.261	-10.980	.000

Pada Tabel 3, menunjukan nilai *Stg.(2-tailed)* yaitu $0,000 < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan rata-rata antara skor *pretest* dan *posttest* siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantu media *Quizizz* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN Panggung Lor.

Hasil analisis perbedaan rata-rata hasil belajar pada pembelajaran tematik yang diperoleh dari hasil pemberian instrumen tes siswa yang diberikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yaitu dipergunakannya model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantu media *Quizizz* menunjukan perbedaan nilai rata-rata *pretest* yaitu 65 sedangkan nilai rata-rata *posttest* 81. Terlihat rata-rata *posttest* dari nilai tes hasil belajar siswa lebih besar dari pada

rata-rata *pretest*, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan rata-rata antara skor *pretest* dan *posttest* siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournaments (TGT)* berbantu media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Pangunglor.

Hasil dari penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Amelia and Syahputra (2019), menjelaskan bahwa terdapat perbedaan dari hasil penelitiannya setelah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* memiliki rata-rata lebih tinggi (90,32) terkait hasil belajar siswa dibandingkan sebelum menerapkan model *Teams Games Tournaments (TGT)* (66,20) yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Maka, penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat dinyatakan sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, siswa merasa senang

dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dikarenakan dalam model ini siswa diberikan kesempatan untuk mengungkapkan ide-idenya pada teman-teman sekelompoknya sehingga menimbulkan rasa percaya diri pada siswa untuk menyampaikan ide-ide kepada teman-temannya.

Penelitian lainnya dari Muslim (2015), berdasarkan hasil pengujian hipotesis dalam penelitiannya menyatakan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Teams Games Tournaments (TGT)* lebih baik dari pada rata-rata hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Penerapan model *Teams Games Tournaments (TGT)* melatih siswa terlibat secara aktif dan ikut-serta dalam merancang materi pembelajaran yang akan dipresentasikan, sehingga siswa akan lebih mengerti dan mampu memahami materi, serta mampu berpikir kritis dalam memecahkan setiap persoalan sesuai dengan langkah-langkah pemecahan masalah. Sedangkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional terlihat kurang mampu untuk mengingat lebih lama materi yang dipelajari sehingga kurang dapat memahami sehingga membuat rendah minat motivasi siswa yang

berakibat menurunnya hasil belajar siswa.

Penelitian lain yang serupa dari Rahmawati et al. (2020), menjelaskan bahwa berawal dari siswa di kelas yang mempunyai hasil belajar yang sama dan setelah diberikan perlakuan menghasilkan perbedaan. Perbedaan tersebut didasari pemberian perlakuan dengan memberikan model pembelajaran kooperatif *berbantuan media visual non proyeksi*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* berbantuan media *visual non proyeksi* terhadap hasil belajar siswa.

Hasil uji hipotesis dengan *t-test* dan berdasarkan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* berbantu media *Quizizz* terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik lebih baik dibandingkan sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* berbantu media *Quizizz*. Hal ini dikarenakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat menimbulkan motivasi siswa untuk memahami materi

pembelajaran untuk bersaing dalam meja turnamen, selain itu mereka ikut aktif dalam pembelajaran dan setiap anggota kelompok harus bertanggung jawab atas anggota kelompok yang lain, satu anggota kelompok yang belum jelas menjadi tanggung jawab anggota yang lain untuk mengajari anggota yang belum paham dengan materi tersebut, mereka akan saling membantu. Menurut Ilfa et al. (2023), pengaruh model pembelajaran kooperatif seperti model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* tidak hanya membantu memahami bacaan tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk memantau sendiri proses belajar dan berpikir. Tujuan pendekatan *Teams Games Tournaments (TGT)* adalah memfasilitasi siswa untuk berkomunikasi dan saling membantu dalam kelompoknya masing-masing dalam memahami teks atau bacaan yang diberikan oleh guru.

Perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan *Teams Games Tournaments (TGT)* berbantu media *Quizizz* salah satunya dilatarbelakangi minat belajar siswa yang meningkat. Menurut Trianto (2016), menegaskan bahwa model pembelajaran *Teams Games*

Tournaments (TGT) dapat meningkatkan minat belajar siswa, dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang rendah hasil belajarnya, dapat meningkatkan pemahaman maupun memberi pembaca peluang untuk memantau pemahaman sendiri, dapat melatih siswa mengembalikan keterampilan, berinteraksi dan mengembangkan dalam kemampuan dan berkomunikasi.

Penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Tarjo (2012), mengemukakan bahwa *Quizizz* soal adalah sarana agar siswa dapat belajar secara aktif terlibat dalam kegiatan belajar, berfikir aktif dan kritis di dalam belajar dan secara inovatif dapat menemukan cara atau pembuktian teori. Pendapat lain dari Oktina et al. (2015), menjelaskan bahwa media *Quizizz* dapat berisikan studi kasus tentang materi pembelajaran yang diajarkan agar merangsang siswa untuk lebih berpikir kritis dan memudahkan siswa berinteraksi dalam belajar.

Berdasarkan uraian diatas, dapat diambil kesimpulannya bahwa dalam penerapan model *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantu media *Quizizz* memberikan pengaruh

terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika dengan ditunjukkan adanya perbedaan rata-rata antara skor *pretest* dan *posttest* siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantu media *Quizizz*.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini didapatkan dari uji *paired sample statistic t-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata *pretest* yaitu 65 sedangkan nilai rata-rata *posttest* 81. Terlihat rata-rata *posttest* dari hasil nilai tes hasil belajar siswa lebih besar dari pada rata-rata *pretest*, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan rata-rata antara skor *pretest* dan *posttest* siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantu media *Quizizz* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN Panggung Lor Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

Ainia, D. K. (2020). Merdeka Belajar dalam Pandangan Ki Hajdar Dewantara dan Relevansinya bagi Pengembangan Pendidikan Karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3).

- Amelia, C., & Syahputra, E. F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* untuk Meningkatkan Kemampuan Eksplorasi Siswa. *Jurnal Curere*, 3(1), 102–110.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (3rd ed.). Rineka Cipta.
- Asma, N. (2016). *Model Pembelajaran Kooperatif* (3rd ed.). Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Ilfa, M. K., Ardianti, S. D., & Kuryanto, M. S. (2023). Pengaruh Discovery Learning Berbantu Media Audiovisual terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 6(1), 23–35.
<http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/prismatika/article/view/2979>
- Lutfia, A. (2017). Peningkatan Model *Teams Games Tournaments (TGT)* Berbantuan Media Quizziz untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA. *Joyful Learning Journal*, 3(1), 46–57.
- Miftah. (2015). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 23–34.
- Muslim, S. R. (2015). Pengaruh penggunaan metode *Teams Games Tournaments (TGT)* dalam pembelajaran kooperatif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di Kota Tasikmalaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 1(1), 65–72.
- Nurani, D., Anggraini, L., Misiyanto, & Mulia, K. R. (2022). *Serba-Serbi Kurikulum Merdeka Kekhasan Sekolah Dasar* (1st ed.). Direktorat Sekolah Dasar.
- Oktina, H., Rini, R., & Kurniawati, A. B. (2015). Permainan Quizziz Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan dan Huruf Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(5).
- Purwanto, N. (2015). *Psikologi Pendidikan* (3rd ed.). Remaja Rosdakarya.
- Putra, P. P., Ismaya, E. A., & Ahsin, M. N. (2021). Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pemprof untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(1), 1–12.
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/jpi/article/viewFile/6061/2517>
- Rahmawati, A., Ismaya, E. A., & Roysa, M. (2020). Implementasi model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media roda putar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal On Education*, 2(4), 283–296.
<https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/321>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (26th ed.). Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.
- Tarjo. (2012). *Media Pembelajaran dengan Quizziz*.
[Http://Adzjiotarbiyah.Blogspot.Co](http://Adzjiotarbiyah.Blogspot.Co)

[m/2012/03media-Pembelajaran-Dengankartu-Soal.Html](https://doi.org/10.24054/2614-722X.v10n03media-Pembelajaran-Dengankartu-Soal.Html).

Widiyanti, C. N. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika tentang Sifat-Sifat Bunyi Melalui Model *Teams Games Tournaments (TGT)* pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Pembelajaran Dan Riset Pendidikan*, 2(1), 84–93.