

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES  
TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA QUIZIZ TERHADAP MOTIVASI  
BELAJAR DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF MATA PELAJARAN  
INFORMATIKA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 7 MALANG**

Hermansyah<sup>1</sup>, Wahyu Sakti Gunawan Irianto<sup>2</sup>, Nyoman Dedi Kusuma Wardhana<sup>3</sup>,  
Habib Muhammad Al-Jabbar<sup>4</sup>

<sup>1,2,4</sup>Program Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri  
Malang, <sup>3</sup>SMP Negeri 7 Malang

[1purna.hermansyah@gmail.com](mailto:purna.hermansyah@gmail.com), [2wahyu.sakti.ft@um.ac.id](mailto:wahyu.sakti.ft@um.ac.id),  
[3dedywardhana82@gmail.com](mailto:dedywardhana82@gmail.com), [4hm.aljabbar@gmail.com](mailto:hm.aljabbar@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This classroom action research aimed to examine the effectiveness of implementing the Team Game Tournament (TGT) cooperative learning model integrated with the Quizizz game-based platform in enhancing students' learning motivation and achievement. The research subjects consisted of 24 students from Class VII H at SMP Negeri 7 Malang. One of the key elements in the implementation of the TGT model is the reward system, which is believed to increase students' interest and motivation to positively engage in competition. With the support of Quizizz as a learning medium, students were encouraged to develop a sense of responsibility in answering questions, both individually and collaboratively. This study employed a quantitative experimental approach using a pre-test and post-test control group design. The research was conducted in two cycles, each consisting of the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data collected included students' learning activity and motivation. Learning activity was measured using an observation sheet on instructional implementation, assessed by a single observer. Meanwhile, learning motivation was measured using a questionnaire comprising 20 items, covering indicators such as attention, relevance, satisfaction, and confidence. The data were analyzed descriptively. The results of the study indicate that: 1. In Cycle I, students appeared less active and showed little initiative in taking notes on key points of the material. However, in Cycle II, students demonstrated increased engagement, actively responded to questions from the teacher and peers, and showed willingness to ask questions. 2. Students' learning motivation also improved: in Cycle I, 60% of students were categorized as highly motivated, 6.66% as moderately motivated, and 33% as poorly motivated. In Cycle II, 90% of students fell into the highly motivated category, while 10% were moderately motivated. These findings indicate that the application of the TGT learning model supported by the Quizizz platform is effective in enhancing students' classroom activity and learning motivation.*

**Keywords:** *learning motivation, quizizz media, TGT method*

### **ABSTRAK**

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk mengkaji sejauh mana keefektifan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournamen (TGT) yang dipadukan dengan media game Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta hasil belajarnya. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII H SMP Negeri 7 Malang berjumlah 24 orang. Salah satu unsur yang terdapat dalam pelaksanaan TGT adalah adanya unsur penghargaan yang diberikan. Penghargaan ini dirasa mampu untuk menarik minat dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk memenangkan pertandingan. Dengan bantuan media game Quizizz, setiap peserta didik akan menanamkan tanggung jawab pada dirinya untuk menjawab soal yang diberikan. Jenis dari penelitian ini ialah penelitian jenis kuantitatif eksperimen menggunakan desain pre-test dan post-test grup kontrol. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data yang diukur berupa keaktifan dan motivasi belajar peserta didik. Keaktifan peserta didik diukur menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang diamati oleh satu orang observer, sedangkan motivasi belajar diukur menggunakan angket motivasi yang terdiri atas 20 item. Indikator yang diukur dalam angket motivasi terdiri atas perhatian, relevansi, kepuasan, dan keyakinan Data dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian diperoleh: 1) pada siklus I, peserta didik terlihat belum aktif, kurang inisiatif dalam mencatat poin-poin penting tentang materi, dan pada siklus II sudah terlihat aktif dan antusias menjawab pertanyaan guru dan temannya, serta sudah berani bertanya. 2) motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan, pada siklus I diperoleh 60% sangat baik: 6,66 cukup baik: dan 33% kurang baik. Sedangkan pada siklus II, 90% peserta didik dikategorikan sangat baik, dan 10% cukup baik. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan model TGT berbasis media Quizizz dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar peserta didik.

**Kata Kunci:** *learning motivation, quizizz media, TGT method*

#### **A. Pendahuluan**

Motivasi belajar adalah salah satu komponen penting yang harus ada dalam diri peserta didik karena motivasi merupakan dorongan dan semangat bagi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Rendahnya motivasi dan aktivitas siswa dalam

pembelajaran mengakibatkan kurangnya penguasaan mereka terhadap konsep dalam materi pelajaran, sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, dan hal itu berarti hasil belajar belum sesuai dengan harapan Kasmawati & Rahman, (2023). Manakala motivasi

belajar peserta didik baik akan berdampak pada aktivitas dan hasil belajar. Hal senada diungkap oleh (Nasution et al., 2023) bahwa motivasi sangat erat dengan kecenderungan peserta didik menyelesaikan pembelajarannya. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Aritonatonang, (2018) bahwa motivasi akan berdampak pada kesuksesan sekaligus kegagalan bagi siswa, dimana jika motivasi siswa rendah maka belajar juga rendah, demikian pula jika motivasi tinggi, hasil belajar juga tinggi. Lestari, (2015) juga menambahkan bahwa motivasi merupakan faktor internal yang dimiliki oleh setiap peserta didik dan sangat mempengaruhi dalam mencapai hasil belajar. Menurut Supartama et al., (2023), dengan motivasi, diharapkan peserta didik dapat meningkatkan aktivitas dan tugas mereka yang kemudian diharapkan dapat memperkuat dan meningkatkan kemampuannya dalam belajar. Selanjutnya menurut Juliya & Herlambang, (2021), perilaku dan minat siswa pada pelajaran dapat dicerminkan melalui motivasinya saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil observasi selama kegiatan PPL Program PPG Universitas Negeri

Malang yang dilaksanakan di SMP Negeri 7 Malang ditemukan bahwa motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Informatika cenderung masih rendah yang ditandai dengan kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran, malas bertanya ataupun menjawab pertanyaan, kurang berinteraksi dengan teman kelas dalam mengerjakan tugas. Di sisi lain juga ditemukan bahwa pembelajaran yang dilakukan guru juga belum memicu peserta didik untuk aktif berpartisipasi. Hal ini diduga karena model dan media serta pendekatan yang digunakan belum bervariasi dan cenderung monoton, pembelajaran belum mengakomodir kebutuhan peserta didik, serta belum memanfaatkan teknologi digital secara maksimal, sebagai bentuk adaptasi terhadap perkembangan zaman. Hal inilah yang mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang optimal, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

Proses pembelajaran yang optimal dapat dicapai manakala pemahaman dan pengetahuan guru terhadap motivasi belajar siswa diutamakan. Guru sebagai fasilitator

dalam pembelajaran diharapkan menanamkan motivasi, melalui pemilihan media I dan model pembelajaran yang tepat agar dapat menciptakan partisipasi aktif dan interaksi positif dalam diri peserta didik. Menurut Husna & Supriyadi, (2023), pemilihan media belajar yang tepat dan menarik dapat meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik, dimana salah satu media pembelajaran yang optimal membangun semangat belajar peserta didik adalah berbasis digital. Berkaitan dengan hal tersebut, guru dituntut untuk mampu beradaptasi terhadap perkembangan zaman yang semakin canggih yakni dengan penggunaan teknologi digital, sebagai bentuk pemenuhan kodrat zaman peserta didik Pinta et al., (2024). Haptanti et al., (2024), menegaskan bahwa pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan, kebutuhan peserta didik, perkembangan peserta didik, jenis media yang tersedia, dan kualitas materi yang akan diajarkan. Oleh karena itu, salah satu media digital yang dapat merangsang munculnya motivasi dan aktivitas peserta didik adalah media game *Quizizz*.

*Quizizz* merupakan salah satu media game dengan elemen unik dengan gambar yang dapat bergerak, dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, secara pribadi maupun kelompok untuk berbagai keperluan belajar. penyajian yang bervariasi, instrument menghibur dan batasan waktu. Keunggulan ini yang dapat membuat siswa semangat dalam belajar. Di sisi lain juga dapat menampilkan kinerja peserta didik sehingga mereka langsung dapat melihat hasilnya. Tampilan hasil yang diberikan akan merangsang mereka untuk lebih semangat belajar agar dapat mendapat skor yang lebih baik. Hasil penelitian terkait pemanfaatan media *Quizizz* dalam pembelajaran telah dilaporkan oleh Ramadhani et al., (2023) & Sidik, (2023), dimana hasil penelitian mereka diperoleh bahwa penggunaan media *Quizizz* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Selain pemanfaatan media, penggunaan model pembelajaran yang tepat dengan penggunaan media juga perlu dipertimbangkan, agar media mudah diintegrasikan dalam model tersebut. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model *Team Game*

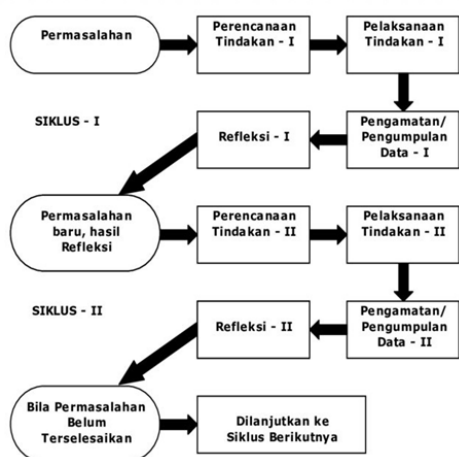
*Tournament (TGT)*. Game atau permainan yang menyenangkan dapat memberi pengaruh yang baik terhadap motivasi belajar peserta didik. Permainan yang baik adalah yang menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat menarik peserta didik untuk saling berkolaborasi, dan menciptakan penalaran kritis dan kolaborasi aktif antar peserta didik. Aktivitas dalam *TGT* memungkinkan peserta didik belajar lebih rileks dan menumbuh rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan kolaborasi. Hasil penelitian Sakdun Sakdun, (2021) & Khadijah, (2023) telah melaporkan bahwa penggunaan model pembelajaran *TGT* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian terkait penggunaan model *TGT* dipadukan dengan media *Quizizz* sebelumnya sudah ada yang melakukan namun dengan jenis penelitian yang berbeda serta dengan variable berbeda, seperti yang dilakukan oleh Pambudi & Eraku, (2023) pada mata pelajaran Informatika yang dilakukan melalui penelitian quasi eksperimen dengan variable hasil belajar, serta Pramita & Sudiby, (2023) dengan jenis penelitian quasi eksperimen pada

variable motivasi namun dilakukan pada materi Informatika. Demikian pula yang dilakukan oleh Umriwati et al., (2024), meskipun dengan jenis penelitian yang sama, yakni PTK, namun mengukur prestasi belajar. Pemilihan dan penerapan model maupun media pembelajaran dikaitkan dengan karakteristik mata pelajaran, yang hasilnya kemungkinan akan berbeda. Oleh karena itu dalam penelitian ini, akan mengkaji bagaimana hasilnya ketika model *TGT* dipadu dengan media *Quizizz* yang mengacu pada keunggulan-keunggulan yang dimiliki oleh model pembelajaran *TGT* dan media *Quizizz*.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*), mengadopsi model Kemmis et al., (2014) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklus berulang yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Adapun skema penelitian PTK yang dilakukan dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1 Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Muhammad Djajadi, (2019)**

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 7 Malang. Subjek penelitian yaitu peserta Didik kelas VII H sebanyak 24 orang yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 13 perempuan pada tahun ajaran 2024/2025. Metode yang digunakan dalam penelitian ini bersifat kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen one group pretestposttest design. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah non probability sampling dengan teknik pengambilan sampel jenuh. Menurut Arikunto dalam Agustin, Agustin & Permatasari, (2020) apabila populasi kurang dari 100 orang, maka jumlah sampel yang digunakan adalah keseluruhan. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi dan tes.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya beda. Uji validitas adalah ukuran yang menampilkan tingkatan kevalidan sebuah instrumen penelitian Menurut Supriadi, (2021) instrumen disebut valid apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  serta kebalikannya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  sehingga instrumen disebut tidaklah valid dengan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) 0,05. Menurut Suhirman & Yusuf, (2019) uji reliabilitas adalah mengukur instrumen terhadap kepercayaan. Menurut Fatimah & Alfath, (2019) uji kesukaran soal digunakan untuk mendapati suatu soal tersebut terklasifikasi mudah ataupun sulit. Menurut Yadnyawati, (2019) rasio soal ringan, sedang, sulit dapat dibentuk 3-4-3 maksudnya 30% berkategori mudah, 40% soal berkategori sedang, serta 30% berkategori sulit. Menurut Magdalena et al., (2021) daya pembeda mempunyai manfaat guna memberikan peningkatan kualitas tiap butir persoalan dengan data yang diperoleh.

Uji prasyarat yang digunakan pada penelitian ini adalah uji normalitas. Menurut Meifiani. et al.,

(2019) pengujian normalitas memiliki tujuan guna mendapati benarkah sampel studi berasalkan melalui populasi yang berdistribusikan normal ataupun tidak. Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah uji paired sample t test. Menurut Rosalina et al., (2023) paired sample t test dipakai guna melakukan pengujian rata-rata perbedaan variabel terikat pada sampel yang berpasangan yang artinya melakukan perbandingan rata-rata pada satu kelompok populasi tetapi diukur pada dua waktu yang berbeda. Hipotesis dalam penelitian ini adalah  $H_0 =$  Tidak terdapat perbedaan antar pretest dan posttest pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar kognitif Informatika kelas VII H SMP Negeri 7 Malang.  $H_a =$  Terdapat perbedaan antar pretest dan posttest pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar kognitif Informatika kelas VII H SMP Negeri 7 Malang.

Prosedur Pelaksanaan penelitian meliputi: 1) Tahap perencanaan: dilakukan dengan merancang semua perangkat pembelajaran dan penilaian yang

diperlukan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Informatika materi Algoritme dan Pemrograman menggunakan Pemrograman Stracth, 2) Tahap pelaksanaan dan pengamatan, dilakukan secara bersamaan, dimana pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai dengan skenario yang telah dibuat pada tahap perencanaan, pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung juga dilakukan pengamatan oleh satu orang observer dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah dibuat sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *TGT* terintegrasi penggunaan media *Quizizz*. Tahap refleksi, dilakukan setelah kegiatan pelaksanaan dan pengamatan. Refleksi dilakukan bersama observer yang terlibat. Hal-hal yang dijumpai selama pelaksanaan pembelajaran yang sifatnya perlu dilakukan perbaikan disampaikan saat refleksi. Pengukuran motivasi dilakukan setelah pelaksanaan pembelajaran di siklus I dan siklus II sebelum dilakukan tahap refleksi. Data yang diukur berupa keaktifan dan motivasi belajar peserta didik. Keaktifan peserta didik diukur menggunakan lembar

observasi keterlaksanaan pembelajaran, sedangkan motivasi belajar diukur menggunakan angket motivasi yang terdiri atas 20 item. Indikator yang diukur dalam angket motivasi terdiri atas perhatian, relevansi, kepuasan, dan keyakinan. angket motivasi ini menggunakan dengan skala likert Annisa et al., (2021). Data dianalisis secara deskriptif. Kategori motivasi belajar mengacu pada (Mulyani et al., 2023) yakni: Sangat baik ( $N \geq 86$ ), baik ( $76 \leq N < 86$ ), cukup baik ( $60 \leq N < 76$ ), kurang baik ( $55 \leq N < 60$ ), dan sangat kurang baik ( $N < 55$ ).

Metode memuat informasi mengenai macam atau sifat penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, prosedur pengumpulan data, dan metode analisis data. Penelitian kuantitatif perlu mencantumkan teknik pengujian hipotesis yang relevan.

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

### **1. Motivasi Belajar**

Kehadiran motivasi dalam diri peserta didik menjadi suatu keharusan. Hal ini bertujuan untuk memastikan keberlangsungan dan memberikan orientasi pada aktivitas,

sehingga tujuan subjek dapat terealisasi. Motivasi merupakan suatu alasan atau dasar yang mampu mendorong seseorang melakukan suatu hal atau perbuatan fisik baik internal maupun ekaternal agar tercipta lingkungan yang kondusif Widiasworo, (2015). Menurut Sari, (2024), motivasi adalah perubahan batin yang kompleks, di mana individu mengalami dorongan kuat untuk mewujudkan sesuatu atau tujuan yakni; 1) adanya perubahan energi, 2) timbulnya perasaan, 3) munculnya reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan.

Di sisi lain, belajar ditandai dengan adanya aktivitas. Menurut Moh. Suardi & Syofrianiada, (2018), belajar adalah proses interaksi. Belajar bukanlah proses yang terjadi secara otomatis tanpa adanya upaya aktif dari individu yang terlibat. Keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran merupakan prasyarat mutlak terjadinya perubahan perilaku. Reaksi individu terhadap suatu situasi akan memicu terjadinya perubahan. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang berkesinambungan dan saling berpengaruh terhadap keberhasilan belajar anak. Motivasi belajar menjadi komponen penting



yang dapat dibentuk dalam diri maupun lingkungan, untuk itu peran guru sangat penting dalam membangun dan menguatkan motivasi belajar siswa Hamidah & Oktaviani, (2023). Guru harus memiliki keterampilan sosial dan pedagogik yang baik, sebab akan berdampak positif pada motivasi belajar siswa dalam kelas.

## 2. Model Pembelajaran *Team Game Tournament*

Guru memiliki tugas untuk membimbing, mendidik, dan mengajar peserta didik untuk memahami dan menguasai pengetahuan melalui kegiatan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tepat menjadi salah satu tugas guru agar dapat merancang dan melaksanakan pembelajaran secara efektif, efisien dan menyenangkan. Model pembelajaran merupakan tingkatan tertinggi dalam kerangka pembelajaran karena mencakup keseluruhan tingkatan. Ada beragam model pembelajaran yang dapat diaplikasikan oleh guru di kelas. Diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* Beukman et al., (2024).

Model pembelajaran *TGT* adalah salah model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok (4- 6 orang) yang heterogen. Model *TGT* memiliki beberapa keunggulan yakni dapat membantu guru untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya aktivitas proses belajar siswa ataupun rendahnya hasil belajar siswa Manullang et al., (2024). Aktivitas belajar pada model *TGT* memicu semangat belajar dan rileks, disamping itu juga dapat membina tanggung jawab, kolaborasi, jiwa pemimpin, keberanian, kejujuran, skill komunikasi dan persaingan sehat pada peserta didik. Penggunaan metode *TGT* ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, seperti penelitian yang dilakukan oleh Sari, (2024). Model pembelajaran *TGT* adalah model yang menggabungkan model individual dan model kompetisi, dimana prestasi belajar lebih kuat dicapai manakala peserta didik berkolaborasi sehingga lebih efektif dalam belajar, komunikasi dan toleransi antar peserta didik juga meningkat Anti & Susanto, (2017). *TGT* menggunakan sistem turnamen akademik yang mendorong siswa

menjadi lebih ambisius dan kompetitif. Komponen dalam tipe *TGT* terdiri dari: pertama, presentasi di kelas. Siswa harus memperhatikan betul presentasi di kelas untuk memahami materi sehingga dapat mengerjakan kuis. Komponen kedua adalah tim yang mana sudah merupakan komponen utama dalam jenis pembelajaran kooperatif itu sendiri. Komponen ketiga, game yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa dari materi yang sudah dijelaskan melalui presentasi sebelumnya. Komponen keempat adalah turnamen itu sendiri. Kelima adalah penilaian tim. Komponen kelima ini juga penting untuk merefleksikan performa tim setelah melalui komponen keempat (turnamen) yang merupakan bagian esensial dari tipe pembelajaran kooperatif ini Susanna, (2018).

### 3. Langkah-langkah Model *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran

Menurut Setyaningrum & Asrofah, (2024), dalam penerapan Model *Teams Games Tournament (TGT)* terdapat 5 langkah yang harus diikuti diantaranya:

#### a. Penyajian materi (presentasi kelas)

Pada tahap pertama, guru menyajikan materi kepada seluruh siswa di kelas. Guru juga akan menjelaskan tujuan pembelajaran dan menjelaskan secara singkat lembar kerja yang akan diselesaikan kelompok siswa.

#### b. Pembentukan Kelompok (Tim)

Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil beranggotakan 4 sampai 6 orang, yang heterogen menurut kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang. Tujuannya adalah untuk membentuk kelompok yang solid yang anggotanya siap mengerjakan lembar kerja.

#### c. Permainan (Games)

Pada tahap ini pendidik akan memberikan pertanyaan tentang isi pelajaran dan peserta didik harus menjawab pertanyaan tersebut untuk menguji pemahamannya terhadap materi yang sebelumnya disajikan dalam presentasi kelas dan diskusi kelompok.

#### d. Menyelenggarakan pertandingan (*Turnaments*)

Turnamen dilakukan dengan membagi siswa ke dalam beberapa tabel turnamen berdasarkan penilaian kemampuan akademiknya. Setiap meja turnamen terdiri dari 4-6 siswa

dari kelompok berbeda yang saling bersaing dalam menjawab pertanyaan.

e. Pemberian Penghargaan Grup  
*(Team Recognition)*

Grup dengan skor rata-rata tertinggi akan diberikan penghargaan berupa gelar seperti "Tim Super", "Tim Hebat", atau "Tim Baik" sesuai dengan kriteria poin yang telah ditentukan menghadiahkan.

f. Media *Quizizz* dalam Pembelajaran

Hasil penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data yang diukur terkait aktivitas peserta didik dan motivasi belajar. Adapun hasil tersebut disajikan sebagai berikut:

**Tabel 1 Hasil Pengamatan Aktivitas Keterlaksanaan Pembelajaran pada Siklus I dan II**

Aktivitas/Kegiatan	Siklus I	Siklus II
Pendahuluan	Terlaksana baik	Terlaksana baik

Inti	Terlaksana baik, namun masih dijumpai peserta didik yang belum aktif baik mencatat, bertanya ataupun mengerjakan tugas. Masih ada beberapa siswa yang asik bermain Komputer. Guru sudah berupaya menegur dan memotivasi. Pelaksanaan pembelajaran guru masih condong ke ceramah dan berpusat pada guru sehingga siswa jenuh dan kurang semangat. Penggunaan media perlu diefektifkan. Persentase keaktifan sekitar 60%.	Terlaksana baik, peserta didik sudah lebih banyak yang aktif dalam pembelajaran baik mencatat, bertanya maupun menjawab. Ketika ada kesulitan yang dialami peserta didik, guru bisa mengatasinya dengan baik. guru juga sudah efektif menggunakan media <i>Quizizz</i> . Persentasi keaktifan mencapai 89,29%
Penutup	Belum terlaksana baik	Terlaksana baik

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus meliputi tahap perencanaan, tindakan bersamaan dengan pengamatan dan dilanjutkan dengan refleksi. Hasil pelaksanaan penelitian tindakan. Perencanaan

mencakup penyusunan modul ajar, LKPD, materi ajar, lembar observasi, dan angket motivasi belajar. Pelaksanaan pembelajaran oleh guru mengacu pada modul ajar yang telah disusun, sementara aktivitas peserta didik mengacu pada LKPD. Tahap pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran. Hasil pengamatan observer pada tahap pelaksanaan terkait aktivitas pembelajaran pada siklus I dan II dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 menunjukkan bahwa dari segi aktivitas pembelajaran yang diukur melalui keterlaksanaan pembelajaran terlihat bahwa ada perubahan signifikan dari siklus I ke siklus II baik aktivitas guru maupun peserta didiknya. Perubahan ini mengindikasikan bahwa ketika pelaksanaan pembelajaran dirancang dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dan dipadu dengan pemberian media yang interaktif, maka akan mendukung pembelajaran ke arah yang lebih efektif dan efisien, dan pada akhirnya akan mengarah pada keterlaksanaan pembelajaran yang baik. Hal senada dan relevan dengan yang dilakukan oleh Baidha et al., (2024), dimana *TGT* dapat menjadi model

pembelajaran interaktif karena didalamnya menuntut rasa persaingan antar individu atau kelompok dan memberi keterlibatan aktif peserta didik dalam kelas, sehingga peserta didik secara berlomba-lomba mencapai kesuksesan atau tujuan. Purba, (2019) mengungkapkan bahwa *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membuat latihan kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan dengan memasukkan aktivitas multi pemain ke dalam ruang kelas. Adapun fitur permainan unik disertai musik instrumen yang menghibur, serta batas kecepatan waktu menjawab dapat membuat peserta didik berlomba-lomba untuk memperoleh poin tambahan. Peserta didik dapat menggunakan Komputer Laboratorium untuk mengelolah *Quizizz*. Dengan demikian, *Quizizz* membangkitkan rasa penasaran, jiwa kompeten, dan motivasi tinggi untuk belajar.

Tahap refleksi, dilaksanakan setelah tahap pelaksanaan dan pengamatan di setiap siklus. Adapun hasil refleksi yang diberikan oleh observer antara lain: pada siklus I, perencanaan pembelajaran sudah disiapkan dengan baik dan tepat waktu, namun dalam pelaksanaannya

sedikit kegiatan yang tidak terealisasikan dengan baik, yakni peserta didik menyelesaikan LKPD di luar batas waktu yang ditentukan, tidak ada peserta didik yang bertanya terkait materi. Guru diharapkan mengefektifkan penggunaan media pembelajaran. Hasil refleksi ini dijadikan dasar perbaikan pada siklus selanjutnya. Pada siklus II, observer memberikan beberapa komentar yakni guru sudah melakukan semua kegiatan sesuai dengan modul ajar yang dirancang guru sudah menguasai media *Quizizz* dan melaksanakan metode *TGT* secara maksimal. Begitupun dengan siswa pada saat pembelajaran menjadi lebih bersemangat dan aktif, meskipun baru menggunakan media *Quizizz*. Untuk pembelajaran selanjutnya guru masih perlu mengefisiensikan penggunaan waktu pembelajaran., sehingga kurang menguasai dan memakan banyak waktu pembelajaran.

Pada perinsipnya aktivitas peserta didik dalam pembelajaran pada siklus I dan II tidak terlalu berbeda, yang menunjukkan perbedaan hanya terletak pada meningkatnya jumlah partisipasi dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran yang ditandai dengan

naiknya persentasi keaktifan peserta didik. Peningkatan ini merupakan dampak dari peran guru yang lebih intens dalam memantau dan memotivasi dan juga karena peserta didik sudah lebih mahir dan paham dalam sistem game berbasis *Quizizz* yang dilakukan pada siklus II.

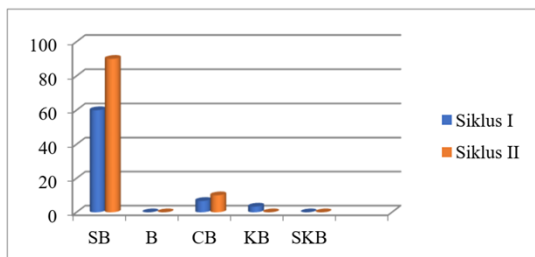
Adapun hasil analisis angket motivasi belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II, selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2 Frekuensi, Persentase dan Kategori Motivasi Belajar Peserta Didik pada Siklus I dan II**

Kriteria	Kategori	Siklus I		Siklus II	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
$N \geq 86$	Sangat Baik	18	60	27	90
$76 \leq N < 86$	Baik	0	0	0	0
$60 \leq N < 76$	Cukup Baik	2	6,67	3	10
$55 \leq N < 60$	Kurang Baik	10	33,3	0	0
$N < 55$	Sangat Kurang baik	0	0	0	0
Jumlah	24	100	24	100	

Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan persentasi motivasi belajar peserta didik demikian pula dengan kategori motivasi yang terjadi. Di siklus II sdh

tidak terlihat lagi kategori yang kurang baik. Apabila data pada Tabel 2 divisualisasikan dalam bentuk grafik, maka akan terlihat seperti pada Gambar 2.



**Gambar 2 Grafik Kategori Motivasi Belajar Peserta didik pada Siklus I dan II (Ket: SB= sangat baik, B=Baik, CB=cukup baik, KB=Kurang baik, SKB=sangat kurang)**

Gambar 2 menunjukkan bahwa ada perubahan kategori motivasi belajar peserta didik saat diajar dengan menggunakan model *TGT* dipadu *Quizizz*, dimana pada siklus II, kategori sangat baik meningkat 30% dari siklus I, dan kategori kurang baik sudah tidak ada lagi dan berubah menjadi kategori cukup baik, sehingga membuat jumlah dikategori cukup baik lebih tinggi 3,33% dari siklus I. Peningkatan motivasi belajar ini diduga erat kaitannya dengan kombinasi model pembelajaran *TGT* dan kuis interaktif melalui *Quizizz* yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran. Integrasi model *TGT* dan media *Quizizz* mampu

mendorong peserta didik untuk lebih termotivasi dalam mengikuti proses belajar sehingga memberikan hasil pada peningkatan motivasi belajar peserta didik. Selama pelaksanaan pembelajaran, terlihat antusiasme peserta didik lebih baik dan berusaha untuk melakukan yang terbaik. Pembelajaran *TGT* memungkinkan aktivitas belajar siswa yang lebih menyenangkan dan mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, sekaligus persaingan yang sehat antar teman. Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang telah dilakukan oleh Liantri et al., (2024) dan Mulyani et al., (2023).

Adanya kolaborasi metode *Team Game Tournamen* dan media *Quizizz* dapat membantu guru membangkitkan semangat dan minat belajar peserta didik, ditambah pemberian reward berupa penambahan poin kepada peserta didik yang dapat menyelesaikan turnamen dengan batas waktu, dengan demikian membuat siswa menjadi bersemangat dalam menyelesaikan misi atau tugas. Sesuai dengan pendapat Mulyani et al., (2023); Prayitno & Peniati, (2024); dan Rizani & Nurlizawati, (2024) bahwa pengimplementasian metode

*TGT* berbantuan media *Quizizz* dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik. Implikasi hasil penelitian ini dalam pembelajaran adalah dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi guru untuk memanfaatkan media digital berbasis game namun mendidik agar peserta didik tidak jenuh dan merasa lebih relaks.

### **Analisis Perbandingan Antarsiklus**

Berdasarkan data hasil tindakan yang diperoleh baik dari segi aktivitas belajar peserta didik terlihat ada peningkatan dari siklus I sebesar 60% menjadi 89,29%, dan peningkatan ini juga berdampak pada naiknya kategori motivasi belajar sebesar 30% di kategori sangat baik pada siklus II. Hal ini diduga efek dari penerapan model *TGT* dipadu media *Quizizz*, dan juga tidak terlepas dari peran guru dalam mengaktifkan penggunaan model *TGT* dan media *Quizizz* di siklus II, sehingga peserta didik sudah menguasai teknik permainan maupun penggunaan media tersebut. Dalam pembelajaran, keefektifan model ataupun media tidak lepas dari peran guru dalam penerapannya. Sebaik apapun model dan media, ketika guru tidak menguasai maka tentu tidak akan berdampak positif pada peserta

didik. Hal ini pun dapat menjadi penegas bahwa salah satu faktor eksternal yang sangat berperan mempengaruhi hasil belajar siswa adalah guru.

### **Efektivitas Media Quizizz dalam Pembelajaran**

Media *Quizizz* adalah sebuah web tool berbentuk *game* untuk kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran *Quizizz* mampu memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik, selain itu juga membantu guru membuat materi maupun pertanyaan yang akan diberikan pada siswa dalam pembelajaran daring. Media pembelajaran *Quizizz* juga memberikan kemudahan guru memberikan soal pelajaran sehingga siswa dapat mengerjakan soal hanya pada hari yang sudah ditentukan sehingga tidak terjadi penumpukan tugas. Pada intinya bahwa media pembelajaran *Quizizz* mempunyai kelebihan: menyenangkan, real time, dan efektif. Namun di sisi lain *Quizizz* juga memiliki kekurangan karena tergantung jaringan internet, tidak bisa merevisi jawaban, dan tergantung perangkat gawai/Laptop. Kelemahan ini juga sudah diungkap oleh Salsabila & Megawati, (2024) bahwa jaringan internet yang tidak stabil

dapat menghambat jalannya proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz*. Hal ini tentunya menjadi tantangan tersendiri mengingat peserta didik tidak semua memiliki kemampuan fasilitas yang sama. Penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran secara umum dapat diterapkan pada semua jenis materi, tergantung kreativitas guru dalam menerapkannya yang tentunya harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan tujuan yang ingin dicapai.

#### **D. Kesimpulan**

Pembelajaran Team Game Turnamen dan media *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas VII H SMP Negeri 7 Malang. Penerapan metode Team Game Turnamen dalam pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran dan juga motivasi belajar peserta didik yang terlihat dari data persentase motivasi belajar pada siklus 1 memperoleh nilai 60% pada aspek sangat baik, 6,66% cukup baik, dan 33,3% kurang baik, kemudian mengalami peningkatan pada siklus 2 memperoleh rata-rata persentase 90% pada aspek sangat baik dan 10% cukup baik. Sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian ini, maka dapat

dikemukakan beberapa saran sebagai berikut; 1) Ketika guru menerapkan metode Team Game Turnamen berbantuan media *Quizizz* sebaiknya memperhatikan waktu dengan baik, sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana secara optimal, 2) Guru sebaiknya memperkenalkan platform *Quizizz* terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran, sehingga tidak membuang banyak waktu untuk menjelaskan kembali penggunaan *Quizizz*, dan 3) Guru harus mampu mengelolah kelas saat penerapan metode *TGT*, sehingga tidak terjadi kekacauan dan berjalan efektif, serta konsisten.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adlini, M. N., Marhamah, A., Hardiansyah, D., Azki, S., Siregar, W. J., & Natasya Aulia, S. (2023). Penggunaan *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Era Digital Guna Meningkatkan Nilai Kognitif pada Siswa MAN 3 Medan Kelas Xi. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 2(2), 9–17. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i2.21>
- Agustin, P., & Permatasari, I. R. (2020). PENGARUH PENDIDIKAN DAN KOMPENSASI TERHADAP KINERJA DIVISI NEW PRODUCT DEVELOPMENT (NPD) PADA



- PT. MAYORA INDAH Tbk. Jurnal Ilmiah M-Progress, 10(2), 174–184. <https://doi.org/10.35968/m-pu.v10i2.442>
- Annisa, S., Hartarto, I., Damanik, S. N., & Hasibuan, R. R. A. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Berinvestasi di Pasar Modal Syariah. *VISA: Journal of Vision and Ideas*, 1(2), 159–180. <https://doi.org/10.47467/visa.v1i2.832>
- Anti, M., & Susanto, R. (2017). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(4), 260. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i4.12510>
- Aritonatonang, keke t. (2018). Minat dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 3(10), 11–21.
- Baidha, F. K., Agustini, F., Saputra, H. J., & Wigati, T. (2024). PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT BERBANTU QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV. 10(September).
- Beukman, M., Ingram, B., Tasse, G. N., Rosman, B., & Ranchod, P. (2024). RobocupGym: A challenging continuous control benchmark in Robocup. 1–9. <http://arxiv.org/abs/2407.14516>
- Fatimah, L. U., & Alfath, K. (2019). ANALISIS KESUKARAN SOAL, DAYA PEMBEDA DAN FUNGSI DISTRAKTOR Laela. *AL MANAR: Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 8. <https://doi.org/https://doi.org/10.36668/jal.v8i2.115>
- Hamidah, J., & Oktaviani, O. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Man 1 Pulang Pisau. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 254–262. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i3.2652>
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Juliya, M., & Herlambang, Y. T. (2021). Analisis PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN DARING DAN PENGARUHNYA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA Mira Juliya 1, Yusuf Tri Herlambang 2. *Genta Mulia*, XII(2), 1–15.

- Kasmawati, K., & Rahman, N. (2023). Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (*TGT*) Untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS SISWA KELAS VII SMP Negeri 3 Sungguminasa. *JERUMI: Journal of Education Religion Humanities and Multidisciplinary*, 1(2), 243–247.  
<https://doi.org/10.57235/jerumi.v1i2.1288>
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). The action research planner: Doing critical participatory action research. In *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*.  
<https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
- Khadijah, S. (2023). Penerapan Metode Team Game Tournament Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Swasta Dinda Hafidzah. *Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, 3(3), 145–156.  
<https://doi.org/10.58432/algebra.v3i3.1000>
- Lestari, W. (2015). Efektifitas Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Formatif*, 2(3), 170–181.  
<http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v2i3.98>
- Liantri, I., Ramadani, S. D., & Anggraini, W. (2024). The effect of teams games tournament assisted by *Quizizz* paper mode on motivation and biology learning outcomes A . *Introduction*. 6(3), 266–277.
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nopus, F. S. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas Iii Sdn Karet 1 Sepatan. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 198–214.  
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Manullang, L. B., Sihombing, R., Simamora, D. T., Naibaho, D., & Napitupulu, T. M. (2024). Pengaruh Model Teams Games Tournaments ( *TGT* ) terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Ujung Padang Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2023 / 2024. 2(4), 74–88.
- Mawarni, P. Y., Khasanah, U., Setyansah, R. K., & Sholikhah, O. H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 6322–6335.
- Meifiani., N. I., Tisngati., U., Apriyani., D. C. N., & Martini. (2019). *Buku Ajar: Desain Faktorial*. LPPM Press STKIP PGRI Pacitan.
- Moh. Suardi, & Syofrianiada. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. In *Parama Ilmu*. *Parama Ilmu*.  
[https://books.google.co.id/books?id=D9\\_YDwAAQBAJ&pg=PA369&lpg=PA369&dq=Prawirohardjo,+Sarwono.+2010.+Buku+Acuan+Nasional+Pelayanan+Kesehatan++](https://books.google.co.id/books?id=D9_YDwAAQBAJ&pg=PA369&lpg=PA369&dq=Prawirohardjo,+Sarwono.+2010.+Buku+Acuan+Nasional+Pelayanan+Kesehatan++)

- Maternal+dan+Neonatal.+Jakarta  
+:+PT+Bina+Pustaka+Sarwono+  
Prawirohardjo.&source=bl&ots=ri  
WNmMFyEq&sig=ACfU3U0HyN3  
I
- Muhammad Djajadi. (2019). Classroom action research - Penelitian tindakan kelas. In ARTI BUMI INTARAN (ANGGOTA IKAPI) Mangkuyudan MJ III/216 Yogyakarta (Issue December). CV. Arti Bumi Intaran.
- Mulyani, A. S. N. D., Syamsiah, S., & L., H. (2023). Efektivitas Model Project-Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMA pada Materi Keanekaragaman Hayati. *Jurnal Jeumpa*, 10(1), 176–183. <https://doi.org/10.33059/jj.v10i1.7410>
- Nasution, H. H., Dewi, S. F., Ananda, A., & Khairani, K. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar dan Lingkungan Keluarga terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 295–302. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4385>
- Pambudi, M. R., & Eraku, S. S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Tour Games Turnament (TGT) dengan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Geographical Sciences and Education*, 1(1), 39–46. <https://doi.org/10.69606/geography.v1i1.59>
- Pinta, A. R., Karim, H. A., & Trisna, L. (2024). Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguak. Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini, Vol. 5(No. 1), 126–134.
- Pramita, C., & Sudibyo, E. (2023). Penerapan Tipe Pembelajaran Team Games Tournament Dengan Memanfaatkan Media Quizizz Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 11(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/53502>
- Prayitno, T., & Peniati, E. (2024). Penerapan TGT Melalui Media Quizizz di Kelas VII-B SMPN 42 Semarang untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. 1–8.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Ramadhani, Suryani Putri, E., & Syafi'i, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK Migas Bumi Melayu Riau. *Jurnal Armada Pendidikan*, 1(1), 20–25. <https://doi.org/10.60041/jap.v1i1.8>
- Rizani, N. K., & Nurlizawati, N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament ( TGT ) Berbantu Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI

- IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping. 3, 318–327.
- Rizki, E. N., Haryanto, & Kurniawati, W. (2022). The Use of *Quizizz* Applications and Its Impact on Higher Order Thinking Skills of Elementary School Teacher Education Students in Elementary Science Learning. *International Journal of Elementary Education*, 6(2), 282–289. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i2.47686>
- Rosalina, L., Oktarina, R., Rahmiati, & Saputra, I. (2023). *BUKU AJAR* (M. S. Eliza, S.E. (ed.); Februari 2). MRI Publisher.
- Sakdun, S. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (*TGT*) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Menggunakan Alat Ukur Fisika Pada Siswa Kelas X Tkro Smk Negeri 2 Demak. *Jurnal Manajemen Pendidikan (JMP)*, 10(1), 1–13. <https://doi.org/10.26877/jmp.v10i1.9426>
- Salsabila, S., & Megawati, F. (2024). Penguatan Kemampuan Literasi Bahasa Inggris Melalui Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 4, 60–71. <https://doi.org/10.56972/jikm.v4i1.145>
- Sari, N. (2024). Penerapan Tipe Model Teams Game Tournamen Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sosiologi di Kelas XII SMA Negeri 5 Makassar. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN (JP-3)*, Vol. 6 No. 3 (2024): *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN (JP-3)*. <https://web.archive.org/web/20241009152100/http://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/1354>
- Setyaningrum, T. W., & Asrofah. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TGT* (TEAMS GAMES TOURNAMENT) PADA MATERI TEKS BERITA KELAS XI. 10, 1–9.
- Sidik, M. (2023). Penggunaan *Quizizz* sebagai Media Asessment untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Kelas IX-E di SMPN 3 Cilimus. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 2(1), 56–63. <https://doi.org/10.56916/jipi.v2i1.424>
- Suhirman, & Yusuf. (2019). Penelitian Kuantitatif: Sebuah Panduan Praktis.
- Supartama, I. N. W., Pujani, N. M., & Priyanka, L. M. (2023). Analisis Motivasi Belajar IPA pada Kurikulum Merdeka di Kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 6(2), 194–205. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPPSI/article/view/69806>
- Supriadi, G. (2021). Statistik Penelitian Pendidikan. In UNY Press.

- Susanna, S. (2018). Penerapan Teams Games Tournament (*TGT*) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas Xi Man 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5(2), 93. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2832>
- Umriwati, D., Jamluddin, & Ervi Novitasari. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (*TGT*) Berbasis *Quizizz* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik di SMK Negeri 4 Gowa Umrawati belajar, yang belum maksimal. Berbagai macam model tersebut, memberikan dorongan. 2, 98–106. <https://e-journal.nalanda.ac.id/index.php/jdan/article/view/1186>
- Widiasworo, E. (2015). 19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik. In Ar-Ruzz. Ar-Ruzz.
- Yadnyawati, I. A. G. (2019). *EVALUASI PEMBELAJARAN* (M. S. Prof. Dr. I Ketut Suda (ed.)). Press, Unhi.