

**MINAT BELAJAR IPAS SISWA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN QUIZWHIZZER DI SDN 02 NEGERI BUMI PUTERA**

Dian Fitri Handayani<sup>1</sup>, Muhamad Idris<sup>2</sup>, David Budi Irawan<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

[1dianfitrihandayani06@gmail.com](mailto:dianfitrihandayani06@gmail.com), [2admin@univpgri-palembang.ac.id](mailto:admin@univpgri-palembang.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aims to describe students' learning interest in learning Natural and Social Sciences through the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by QuizWhizzer media in class V SDN 02 Negeri Bumi Putera. The problem underlying this study is the low interest in learning of students, which is indicated by lack of attention, low involvement in learning activities, and lack of enthusiasm and interest in natural and social science materials. This study uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques in the form of observation and interviews. Observations were carried out during the learning process, while interviews were conducted to explore students' responses in more depth to the application of the TGT model assisted by QuizWhizzer. Data analysis focused on four indicators of learning interest, namely attention, interest, feelings of pleasure, and involvement. The results of the study showed that the application of the TGT learning model assisted by QuizWhizzer was able to increase students' interest in learning. Students showed increased attention to teacher explanations, interest in interactive learning activities, feelings of joy when participating in digital-based games, and active involvement in group discussions and competitions. Thus, the TGT model assisted by QuizWhizzer can be an alternative effective learning strategy to increase students' interest in learning in the subjects of Natural and Social Sciences.*

**Keywords:** *Interest in learning, science and natural sciences, Teams Games Tournament (TGT), QuizWhizzer, interactive learning*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan minat belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media QuizWhizzer di kelas V SDN 02 Negeri Bumi Putera. Masalah yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa, yang ditunjukkan melalui kurangnya perhatian, rendahnya keterlibatan dalam kegiatan belajar, serta kurangnya antusiasme dan ketertarikan terhadap materi IPAS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan wawancara. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan wawancara dilakukan untuk menggali respon siswa secara lebih

mendalam terhadap penerapan model TGT berbantuan QuizWhizzer. Analisis data difokuskan pada empat indikator minat belajar, yaitu perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan QuizWhizzer mampu meningkatkan minat belajar siswa. Siswa menunjukkan peningkatan perhatian terhadap penjelasan guru, ketertarikan terhadap aktivitas pembelajaran yang bersifat interaktif, perasaan senang saat mengikuti permainan berbasis digital, serta keterlibatan aktif dalam diskusi dan kompetisi kelompok. Dengan demikian, model TGT berbantuan QuizWhizzer dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS.

**Kata kunci:** Minat belajar, IPAS, *Teams Games Tournament* (TGT), QuizWhizzer, pembelajaran interaktif

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan proses bimbingan yang melibatkan pendidik, peserta didik, tujuan pendidikan serta perubahan perilaku untuk keberhasilan pembelajaran. Sebab menurut pendapat (Idris et al., 2022, p. 139) Pendidikan merupakan pemegang peranan terbesar dalam pembentukan karakter seseorang menuju kehidupan yang lebih baik, melalui pendidikan seseorang mampu menyusun strategi untuk menuju kehidupan yang lebih baik.

Sejalan dengan pendapat Pristiwati "Pendidikan merupakan proses humanisme, membimbing menghormati hak asasi, serta membimbing siswa berkembang menjadi pribadi yang mandiri dan berakhlak baik." (Pristiwanti et al., 2023, p. 7911).

Pembaruan sistem pendidikan melalui teknologi, kurikulum, dan metode pembelajaran dilakukan untuk menciptakan proses belajar yang menarik, sehingga dapat menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar siswa di era digital.

Menurut Slameto (2021, p. 180) "minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh." Minat sangat penting dalam proses belajar mengajar, siswa akan sulit mencapai hasil belajar yang baik jika mereka tidak memiliki minat dan perhatian yang besar terhadap materi yang dipelajari.

Pada kurikulum merdeka terjadi pembaruan dari kurikulum yang ada sebelumnya yang salah satu pembaruannya yaitu membentuk dua mata pelajaran yakni IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan

Alam dan Sosial) (Sri Nuryani., Lutfi Hamdani Maula., 2023, p. 600)

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi Sosial, diperlukannya pembelajaran dengan model belajar yang mendorong keaktifan siswa. Sebab menurut Marcela (2022, p. 55) siswa kerap merasa bosan dan kurang minat dalam pembelajaran IPS karena membuat jenuh dan bosan. Sehingga pendidik harus terus meningkatkan kualitas profesionalismenya dengan memberikan kesempatan belajar kepada siswa dan melibatkan siswa secara efektif dalam pembelajaran. "Model belajar yang sesuai adalah yang dapat mendorong meningkatnya minat dan keinginan yang dimiliki siswa dalam pembelajaran sehingga siswa dapat lebih aktif pada kegiatan belajar." (Rafida exa alifa, 2023, p. 137)

Banyak sekali tipe pembelajaran yang berkembang saat ini salah satunya *Team Games Tournament*. Tipe pembelajaran ini masuk dari bagian kategori Cooperative Learning. Menurut Halawa (2022, p. 3) TGT adalah salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang memungkinkan siswa berpartisipasi

dalam kerja tim dalam kelompok kecil dengan empat sampai enam orang yang berbeda dalam hal kemampuan, jenis kelamin, suku, atau ras. Tujuan pembentukan kelompok ini adalah untuk meningkatkan semangat siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* sangat cocok menjadi model belajar yang bisa diterapkan di SD untuk pembelajaran yang interaktif. Keaktifan siswa saat pembelajaran IPAS akan lebih merata tidak hanya beberapa siswa namun seluruh siswa dalam kelas tersebut. Terlebih lagi apabila dikombinasikan dengan media pembelajaran berbasis digital.

Maka dari itu untuk mengoptimalkan proses kegiatan belajar mengajar yang mendorong keaktifan siswa diperlukan media pembelajaran yang interaktif. Salah satu media pembelajaran berupa games edukasi digital yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran adalah Quizwhizzer. Hal tersebut sesuai dengan simpulan Susanto dan Ismaya (Faijah et al., 2022, p. 118) bahwa "media Quizwhizzer ini menarik, interaktif,

mengutamakan kerjasama dan komunikasi, serta dapat menciptakan interaksi positif antar siswa melalui permainan dalam proses pembelajaran.”

Dalam penggunaannya media Quizwhizzer ini seperti *games* yang akan menyajikan kuis kuis kepada peserta didik. Quizwhizzer juga mampu memicu persaingan antara siswa karena dengan aplikasi ini mampu memberi peringkat secara otomatis saat siswa selesai mengerjakan kuis atau soal latihan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru di SDN 02 Negeri Bumi Putera pada 4 November 2024 diperoleh informasi bahwa saat pembelajaran berlangsung guru kerap kali menggunakan metode konvensional seperti ceramah, diskusi dan tanya jawab. Sehingga, tidak semua siswa terlibat aktif saat pembelajaran berlangsung.

Kurangnya pemanfaatan teknologi di sekolah, meskipun fasilitasnya telah tersedia, menunjukkan ketidaksesuaian antara infrastruktur dan penerapannya. Hal mengurangi minat dan potensi siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran dan pemahaman materi, sehingga proses belajar

menjadi kurang efektif. Sedangkan dunia pendidikan saat ini juga dituntut mampu membekali para peserta didik dengan keterampilan abad 21. Keterampilan ini adalah keterampilan peserta didik yang mampu untuk berfikir kritis dan memecahkan masalah, kreatif dan inovatif, ketrampilan berkomunikasi dan kolaborasi. (Utomo, 2019, p. 3)

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media Quizwhizzer sangat tepat diterapkan di SDN 02 Negeri Bumi Putera. Melalui penggabungan metode pembelajaran kooperatif seperti *Team Games Tournament* (TGT) dengan QuizWhizzer, diharapkan siswa dapat lebih antusias dalam belajar sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Diharapkan proses pembelajaran di SDN 02 Negeri Bumi Putera akan menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa dengan menggunakan media belajar yang inovatif dan tepat.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan peneliti di dalam penelitian ini yaitu penelitian deskriptif kualitatif. Menurut (Sugiyono, 2021, p. 25)

metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat pragmatisme (kombinasi positivism dan postpositivisme), digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, di mana peneliti bisa sebagai instrument.

Teknik pengumpulan data dapat menggunakan test, kuisioner dan triangulasi (gabungan observasi, wawancara, dokumentasi), data yang diperoleh cenderung data kualitatif, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif dapat bersifat temuan potensi dan masalah, keunikan obyek, makna suatu peristiwa, proses dan interaksi sosial, kepastian kebenaran data, konstruksi fenomena, temuan hipotesis.

Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi lebih lanjut minat belajar siswa kelas V SDN 02 Negeri Bumi Putera saat menggunakan model TGT berbantu Quizwhizzer dalam pembelajaran IPAS. Karena melalui metode ini peneliti dapat melakukan pengumpulan data yang akan diteliti melalui (observasi, wawancara, dan dokumentasi). Dengan demikian metode penelitian ini dapat membantu peneliti dalam mengolah data untuk mencari makna

tertentu sehingga dapat menemukan hubungan yang jelas melalui data yang telah diperoleh di lapangan.

Strategi yang digunakan oleh peneliti adalah Studi kasus. Studi kasus menurut Fitrah & Luthiyah (2017, p. 37) adalah eksplorasi mendalam dari sistem terkait berdasarkan pengumpulan data yang luas. Studi kasus melibatkan investigasi kasus yang dapat didefinisikan sebagai suatu entitas atau objek studi yang dibatasi atau terpisah untuk penelitian dalam hal waktu, tempat, maupun Batasan fisik. Kasus dapat berupa individu, program, kegiatan, sekolah, ruang kelas, atau kelompok.

Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan.

## **C. Hasil Penelitian**

### **a. Deskripsi Hasil Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menguraikan hasil penelitian mengenai minat belajar IPAS siswa, yang meliputi proses pelaksanaan pembelajaran materi IPAS yang dilakukan oleh guru dengan model

pembelajaran Team Games Tournament berbantuan Quizwhizzer dan siswa sebagai objek yang diteliti. Adapun data yang diperoleh dari penelitian ini adalah observasi yang dilakukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung, hasil wawancara guru dan siswa kelas V SDN 02 Negeri Bumi Putera, dan dokumentasi berupa foto, video, serta transkrip wawancara.singkat.

#### **b. Hasil Analisis Data**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kelas V, dapat disimpulkan bahwa guru menjalankan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dibantu media QuizWhizzer secara efektif. Guru memulai pembelajaran dengan memberikan penjelasan awal yang jelas dan mampu menarik perhatian siswa secara optimal. Hal ini tercermin dari sikap siswa yang memperhatikan dengan baik saat guru menyampaikan materi, sehingga suasana kelas dapat terjaga dengan fokus dan terarah selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Selain itu, guru memperkenalkan media QuizWhizzer sebagai sarana pembelajaran secara interaktif melalui demonstrasi yang mudah dipahami oleh siswa. Ketika ditemukan adanya ketidakpahaman siswa terkait penggunaan media tersebut, guru memberikan penjelasan ulang secara sabar dan komunikatif. Meskipun guru pada beberapa kesempatan masih terlihat kaku dan belum sepenuhnya menciptakan suasana pembelajaran yang santai dan menyenangkan, guru tetap berusaha membangun lingkungan belajar yang positif dengan memberikan penguatan positif kepada siswa. Penguatan tersebut berdampak pada meningkatnya rasa percaya diri dan motivasi siswa saat menjawab soal kuis.

Guru juga menerapkan pembagian kelompok secara merata dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok berperan aktif dalam pembelajaran. Selama proses turnamen berlangsung, guru secara aktif memfasilitasi diskusi kelompok, memantau jalannya kegiatan, serta memberikan bimbingan dan motivasi agar siswa dapat bekerja sama secara efektif. Komunikasi dua arah pun terjalin dengan baik, di mana guru memberikan kesempatan bagi siswa

untuk bertanya dan menyampaikan pendapat secara terbut. meskipun sebagian besar indikator minat belajar sudah tercapai, perlu ada perbaikan pada aspek penciptaan suasana yang lebih santai dan menyenangkan agar pembelajaran lebih efektif.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media QuizWhizzer, terlihat adanya peningkatan minat belajar siswa yang dapat dilihat melalui beberapa indikator utama, yaitu perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, diperoleh beberapa informasi terkait penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan QuizWhizzer terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Guru menyampaikan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat tercipta melalui penggunaan metode yang tepat dan tidak monoton, seperti dengan menayangkan video atau menggunakan media interaktif.

Indikator Minat Belajar	Hasil Wawancara Guru Kelas V
Perhatian	Siswa menunjukkan perhatian lebih saat pembelajaran menggunakan QuizWhizzer. Hal ini terlihat dari semangat mereka mengikuti kuis dan keterlibatan aktif selama pembelajaran berlangsung. Guru juga menyatakan ada perbedaan signifikan dibanding metode konvensional.
Ketertarikan	Ketertarikan siswa meningkat karena pembelajaran melibatkan teknologi dan media digital yang disukai siswa. Penggunaan Chromebook dan model TGT berbantuan QuizWhizzer membuat siswa lebih tertarik dan mempermudah pemahaman mereka terhadap materi.
Perasaan Senang	Guru menyatakan bahwa siswa tampak lebih senang, antusias, dan menikmati pembelajaran, terutama karena adanya elemen kompetitif dan gamifikasi dari QuizWhizzer. Hal ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
Keterlibatan	Siswa aktif berdiskusi dalam kelompok, bekerja sama untuk menyelesaikan kuis, dan mengulas materi sebelumnya. Model TGT mendorong mereka terlibat secara aktif baik secara individu maupun kelompok.

Guru menilai bahwa pembelajaran dengan model TGT berbantuan QuizWhizzer cukup menyenangkan bagi siswa. Model ini dinilai mampu meningkatkan semangat belajar dan membuat siswa lebih aktif selama proses pembelajaran. Menurut guru, adanya perbedaan yang signifikan terlihat

ketika menggunakan media digital seperti QuizWhizzer dibandingkan dengan metode konvensional. Siswa tampak lebih antusias, semangat, dan fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Dari sisi perhatian dan ketertarikan, guru mengamati bahwa penggunaan teknologi seperti QuizWhizzer membuat siswa lebih memperhatikan materi karena mereka merasa tertarik dengan media tersebut. Siswa bahkan mengulas kembali materi sebelumnya secara mandiri agar bisa meraih skor tertinggi dalam kuis, yang menunjukkan adanya ketertarikan terhadap pembelajaran.

Dalam hal perasaan senang, guru menyebut bahwa siswa tampak senang dan bersemangat selama proses pembelajaran, terutama karena adanya unsur kompetitif atau gamifikasi. Hal ini mendorong siswa untuk lebih antusias saat berdiskusi kelompok maupun saat mengikuti kuis menggunakan QuizWhizzer.

Dari segi keterlibatan, siswa terlihat aktif bekerja sama dan menunjukkan semangat tinggi saat menyelesaikan tugas kelompok. Guru menyampaikan bahwa model TGT berbantuan QuizWhizzer memberikan dampak positif terhadap pemahaman

siswa karena mereka dapat lebih cepat mengerti materi IPAS yang diajarkan.

Secara keseluruhan, hasil wawancara menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan QuizWhizzer tidak hanya mampu meningkatkan perhatian dan ketertarikan siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh penggunaan QuizWhizzer berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Guru mengamati adanya peningkatan pada aspek perhatian, ketertarikan, rasa senang, dan partisipasi siswa. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, serta mampu mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang menggabungkan teknologi interaktif dengan kerja sama kelompok terbukti efektif dalam menumbuhkan minat belajar di tingkat Sekolah Dasar.

Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa, terlihat bahwa mayoritas siswa memberikan perhatian yang cukup baik selama proses pembelajaran berlangsung. Mereka mengaku memperhatikan penjelasan guru dengan seksama, menunjukkan bahwa mereka mengikuti tahapan pembelajaran dengan baik dan tertarik dengan materi yang disampaikan.

No	Indikator Minat Belajar	Hasil Wawancara Siswa Kelas V
1.	Perhatian	Berdasarkan hasil wawancara, siswa menunjukkan perhatian yang baik terhadap guru saat menjelaskan dan saat proses pembelajaran berlangsung menggunakan Chromebook. Hal ini terlihat dari pernyataan LFE, <i>"Iya bu, saya perhatikan"</i> , DRL yang mengatakan <i>"Iya, saya fokus"</i> , serta ANP yang menyampaikan <i>"Iya, saya perhatikan dengan baik."</i> Meskipun terdapat beberapa gangguan teknis seperti sinyal yang kurang stabil, siswa tetap dapat melanjutkan kegiatan. Misalnya, DKA menyatakan <i>"Kadang sinyalnya hilang, tapi bisa dipakai lagi"</i> , dan PFS menambahkan <i>"Pernah, sinyalnya kurang bagus."</i> Namun secara umum, perhatian

2.	Ketertarikan	siswa tetap terjaga selama pembelajaran. Pembelajaran IPAS dengan bantuan aplikasi QuizWhizzer berhasil menarik minat siswa terhadap materi. Banyak siswa merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih seru karena adanya unsur kuis dan game. RYW menyebut <i>"Iya, karena kayak main game"</i> , sedangkan CRS mengatakan <i>"Iya, lebih asyik kalau ada turnamen"</i> . Fitur-fitur dalam aplikasi juga menjadi daya tarik, seperti yang disampaikan oleh LFE, <i>"Saya suka yang ada karakternya, lucu banget"</i> , dan DKA yang mengungkapkan <i>"Suka karakter-karakternya yang bisa bergerak."</i> Selain itu, siswa menjadi lebih penasaran dengan materi, seperti ditunjukkan oleh pernyataan CRS <i>"Iya, jadi pengen tahu lebih banyak"</i> dan ANP <i>"Iya, jadi lebih semangat belajarnya."</i>
3.	Perasaan Senang	Sebagian besar siswa menunjukkan perasaan senang selama proses pembelajaran menggunakan QuizWhizzer. Mereka merasa suasana belajar menjadi lebih hidup dan tidak membosankan. LFE mengatakan <i>"Sebelum agak boring, tapi setelah pakai jadi lebih seru"</i> , dan AOR

- menambahkan *“Sekarang lebih rame”*. Kegiatan turnamen kelompok juga menumbuhkan semangat dan kerja sama, seperti dikatakan oleh CRS *“Senang, karena bisa kerja sama”* dan DSK *“Senang, karena bisa diskusi.”* Siswa juga merasa puas saat berhasil menjawab soal dengan benar. DKA menyatakan *“Iya, senang banget kalau bisa jawab dengan benar”*, dan DRL mengatakan *“Iya, puas kalau bisa jawab dengan benar.”* Tidak ada siswa yang mengaku merasa bosan, bahkan AOR menyebut *“Enggak, seru banget.”*
4. Keterlibatan Keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok sangat tinggi. Mereka aktif memberikan pendapat dan ide dalam proses pembelajaran. DKA menyampaikan *“Iya, sering kasih ide”*, PFS berkata *“Iya, sering”*, dan ANP menambahkan *“Iya, suka kasih pendapat.”* Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran dengan pendekatan turnamen dan bantuan aplikasi telah mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.
- 

Meskipun beberapa siswa mengaku mengalami kendala teknis seperti masalah sinyal internet atau kebingungan pada awal penggunaan

aplikasi QuizWhizzer, sebagian besar lainnya melaporkan bahwa pembelajaran berlangsung tanpa hambatan berarti. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat beradaptasi dengan cepat dan tetap dapat mengikuti pembelajaran secara efektif meskipun ada beberapa kendala. Dalam hal fokus selama pembelajaran dengan menggunakan Chromebook, hampir seluruh siswa menyatakan bahwa mereka menjadi lebih fokus dan semangat. Mereka merasa perangkat tersebut membantu mereka untuk lebih konsentrasi dalam mengikuti materi pelajaran, khususnya karena metode pembelajaran yang diaplikasikan cukup interaktif dan menyenangkan.

Respon siswa terhadap penggunaan aplikasi QuizWhizzer sangat positif. Mereka merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan karena adanya unsur permainan seperti kuis, poin, dan turnamen. Beberapa siswa membandingkan pengalaman belajar dengan permainan, sehingga membuat mereka tidak merasa bosan dan lebih bersemangat dalam belajar. Siswa juga mengapresiasi berbagai fitur yang ada pada aplikasi, seperti karakter lucu, tampilan warna-warni,

sistem poin, dan fitur untuk mengetahui pemenang kuis. Fitur-fitur ini memberikan daya tarik tersendiri yang membuat mereka lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran.

Mengenai ketertarikan terhadap materi pelajaran, siswa mengungkapkan bahwa metode belajar ini membuat mereka menjadi lebih tertarik dan penasaran untuk mengetahui materi lebih dalam. Mereka merasa termotivasi untuk belajar dan ingin terus menggali pengetahuan baru karena metode yang digunakan sangat menyenangkan. Perubahan suasana belajar sebelum dan sesudah menggunakan QuizWhizzer juga cukup signifikan. Sebelumnya, suasana belajar cenderung biasa dan kurang menarik, namun setelah menggunakan aplikasi ini, suasana kelas menjadi lebih hidup, ramai, dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis.

Dalam aktivitas kelompok, siswa merasa senang dan menikmati proses belajar yang melibatkan kerja sama, diskusi, serta kompetisi yang sehat antar teman. Kegiatan ini membantu meningkatkan keterlibatan dan

semangat belajar mereka. Keberhasilan menjawab soal juga memberikan dampak positif secara emosional, dimana siswa merasa puas, bangga, dan senang, terutama ketika mereka berhasil membantu teman-teman lain. Hal ini memperkuat motivasi mereka dalam belajar.

Motivasi untuk terus berpartisipasi dalam kuis juga tinggi, dimana siswa merasa tertantang untuk menjawab lebih cepat dan tepat. Mereka menyatakan tidak merasa bosan sama sekali dan justru ingin terus mengikuti kuis karena pembelajaran terasa menyenangkan. Siswa pun aktif berkontribusi dalam diskusi kelompok dengan sering memberikan pendapat dan ide, yang menunjukkan keterlibatan aktif dan rasa percaya diri selama proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, wawancara ini mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dengan bantuan aplikasi QuizWhizzer memberikan dampak positif pada minat dan motivasi belajar siswa. Pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan membuat siswa lebih aktif terlibat dalam kelompok.

Berdasarkan wawancara siswa kelas V dalam pembelajaran IPAS

yang menerapkan model TGT berbantuan aplikasi QuizWhizzer, diperoleh hasil bahwa keempat indikator minat belajar yakni perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan terpenuhi dengan cukup baik.

Siswa menunjukkan tingkat perhatian yang tinggi selama proses pembelajaran. Mereka mampu berkonsentrasi saat guru menyampaikan materi maupun saat menggunakan Chromebook, meskipun ada beberapa kendala teknis seperti sinyal yang kurang stabil. Kendala tersebut tidak terlalu mempengaruhi jalannya kegiatan belajar.

Dari sisi ketertarikan, penggunaan QuizWhizzer yang menghadirkan elemen kuis, permainan, dan tampilan visual yang menarik berhasil meningkatkan minat siswa terhadap materi. Kehadiran unsur kompetisi juga menambah semangat mereka dalam mempelajari IPAS.

Adapun dari segi perasaan, mayoritas siswa merasa lebih senang dibandingkan dengan metode sebelumnya. Pembelajaran terasa lebih hidup, tidak membosankan, dan mampu membangkitkan semangat

serta kerja sama antaranggota kelompok.

Sedangkan dalam aspek keterlibatan, siswa menunjukkan partisipasi aktif baik dalam berdiskusi maupun dalam menyampaikan ide saat kegiatan kelompok. Ini mencerminkan keterlibatan mereka secara kognitif dan sosial selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara umum, pembelajaran IPAS dengan model TGT berbantuan aplikasi QuizWhizzer memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Metode yang bersifat interaktif, menyenangkan, dan kompetitif mampu mendorong siswa untuk lebih fokus, aktif, dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

#### **D. Pembahasan**

Dalam pembelajaran TGT, interaksi antar siswa memberikan peluang untuk memanfaatkan kecerdasan interpersonal mereka, sementara QuizWhizzer sebagai alat berbasis teknologi menawarkan stimulasi visual dan kinestetik yang dapat menarik perhatian siswa. Berdasarkan hasil wawancara, terungkap bahwa kebosanan siswa menurun setelah menggunakan

QuizWhizzer sebagai media pembelajaran. Siswa terlihat lebih antusias dan bersemangat saat mengikuti kuis. Guru juga mengungkapkan bahwa media seperti QuizWhizzer efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa, karena suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal tersebut sejalan dengan temuan (Sholeh, 2025, p. 20) “setelah penerapan QuizWhizzer, terjadi peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa, termasuk dalam diskusi kelas dan partisipasi aktif dalam kuis.”

Selain itu, perhatian merupakan langkah awal motivasi. Menurut (Milenia et al., 2022, p. 42) ketertarikan dan perhatian akan menjadikan siswa fokus dalam pembelajaran karena minat yang tumbuh. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih mudah fokus saat menggunakan QuizWhizzer, menciptakan suasana yang memungkinkan mereka untuk lebih mudah berinteraksi dengan materi pembelajaran.

Reaksi emosional siswa yang positif ini menunjukkan bahwa penggunaan media QuizWhizzer tidak hanya membantu meningkatkan

pemahaman materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mereka. Guru mengamati bahwa siswa yang sebelumnya kurang aktif dalam pembelajaran mulai menunjukkan partisipasi lebih tinggi karena adanya unsur permainan dan persaingan sehat antar kelompok. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis digital seperti QuizWhizzer sangat efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa.

Peningkatan ketertarikan siswa sangat jelas setelah penggunaan QuizWhizzer. Siswa lebih antusias mengikuti kuis dan diskusi kelompok, saat Tournament berlangsung. (Sobari et al., 2022, p. 368) berpendapat bahwa “Kompetisi mendorong siswa bersaing secara positif untuk meraih hasil terbaik dari pada yang lain, sehingga meningkatkan minat belajar karena materi terasa lebih menarik.” Ini tercermin ketika siswa berkompetisi dalam tim dan mendapatkan umpan balik langsung dari QuizWhizzer mereka sangat bersemangat saat kuis berlangsung.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas V SDN 02 Negeri Bumi Putera, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media QuizWhizzer mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Peningkatan minat belajar ini tampak melalui berbagai indikator, yaitu perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Siswa menunjukkan perhatian yang lebih besar terhadap materi pembelajaran karena penyampaian materi dilakukan secara menyenangkan dan interaktif. Ketertarikan siswa juga meningkat karena mereka merasa tertantang dan penasaran untuk mengikuti setiap permainan dan kuis yang disajikan melalui QuizWhizzer. Selain itu, suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan membuat siswa merasa senang dan lebih menikmati proses pembelajaran. Keterlibatan aktif siswa juga terlihat dari keikutsertaan mereka dalam diskusi kelompok, permainan, dan

turnamen kuis, yang menunjukkan bahwa mereka merasa terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar.

Model TGT yang dipadukan dengan media digital seperti QuizWhizzer terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, melainkan menjadi proses yang aktif, interaktif, dan mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam belajar.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Faijah, N., Nuryadi, N., & Hetty Marhaeni, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 117. <https://doi.org/10.33087/phi.v6i1.194>
- Fitrah, & Luthfiah. (2017). *Metodologi Penelitian* (Ruslan & M. M. Effendi (eds.); 1st ed.). CV Jejak.
- Halawa, A., Telaumbanua, A., & Zebua, Y. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 582–589. <https://doi.org/10.56248/educativ.o.v1i2.84>
- Idris, M., Idris, M., Suryani, I., & Suryani, I. (2022). Penerapan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran Ips Materi

- Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Di Kelas V Sd Negeri 32 Palembang. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 8(2), 139–144. <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v8i2.10718>
- Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Jote: Journal On Teacher Education*, 4(1), 54–61.
- Milenia, P. F., Sutiarti, U., & Rini, W. (2022). Analisis Penggunaan Media Mind Map Pada Pembelajaran Bahasa Jepang Secara Daring Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Bahasa Sman 1 Batu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 8(1), 37–44. <https://doi.org/10.23887/jpbj.v8i1.40873>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. sari. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Rafida exa alifa, R. (2023). Pengaruh Tgt Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Mapel Ipas Sd Muhammadiyah Ambarbinangun Yogyakarta. *Satya Widya*, 39(2), 135–146. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2023.v39.i2.p135-146>
- Sholeh, M. (2025). *Jurnal PGSD UNIGA Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan Universitas Garut EISSN : 2828-2299*. 45–52.
- Slameto. (2021). *Belajar & Faktor-Faktor yang mempengaruhi* (6th ed.). PT Rineka Cipta.
- Sobari, A., Bastian, O., Listiana, L., Syahrial, S., & Noviyanti, S. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas III SD Negeri 182/I Hutan Lindung Muara Bulian. *As-Sabiqun*, 4(2), 360–374. <https://doi.org/10.36088/assabiqu.n.v4i2.1758>
- Sri Nuryani., Lutfi Hamdani Maula., I. K. N. (2023). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan* (A. Nuryanto (ed.); 3rd ed.). Alfabeta.
- Utomo, S. S. (2019). Guru di Era Revolusi Industri 4.0. *Format Pendidikan Untuk Meningkatkan Daya Daing Bangsa*, 1(1), 70–83.