



## Global Journal Teaching Professional

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gpp>

Volume 3, Nomor 1 Februari 2023

e-ISSN: 2830-0866

DOI.10.35458

---

### Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Quizizz untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas VI UPT SD Negeri 83 Pinrang

**Zainal Riadi<sup>1</sup>, Muh. Faisal<sup>2</sup>, Darmi<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: [zainalriadi910@gmail.com](mailto:zainalriadi910@gmail.com)

<sup>2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: [muhfaisal77@gmail.com](mailto:muhfaisal77@gmail.com)

<sup>3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UPTD SDN 83 Pinrang

Email: [darmi0233@gmail.com](mailto:darmi0233@gmail.com)

---

#### Artikel info

*Received; 12-12-2023*

*Revised; 15-12-2023*

*Accepted; 1-1-2024*

*Published; 1-2-2024*

---

#### Abstrak

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas kolaboratif yang memiliki Rumusan masalah Bagaimanakah penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan Quizizz dapat meningkatkan proses belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas VI UPT SD Negeri 83 Pinrang ?, Apakah dengan Penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament berbantuan Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa UPT SD Negeri 83 Pinrang pada pembelajaran Tematik?. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan Quizizz dapat meningkatkan proses belajar siswa kelas VI UPT SD Negeri 83 Pinrang dan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament berbantuan Quizizz pada pembelajaran Tematik. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 83 Pinrang dengan subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas VI yang berjumlah 25 siswa. Data yang diperoleh melalui teknik observasi, tes dan dokumentasi. Prosedur penelitian terdiri dari III siklus. Adapun hasil penelitian yaitu proses dan hasil dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament berbantuan Quizizz pada pembelajaran Tematik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sampai ke siklus III dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament berbantuan Quizizz.

---

#### Key words:

*Teams Games*

*Tournament, Quiziz,*

*Proses dan Hasil Belajar*

artikel global teacher professional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC

BY-4.0



## PENDAHULUAN

Pentingnya pendidikan dalam kehidupan manusia tidak bisa diabaikan, karena melalui pendidikan lah sumber daya manusia yang berkualitas dapat terbentuk. Selain itu, pendidikan juga memiliki peran yang sangat signifikan dalam menentukan kemajuan suatu bangsa. Fungsi dan tujuan pendidikan ini dijelaskan dalam Pasal 3 Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2003 sebagai berikut :

“Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Manusia, sebagai makhluk sosial, merasa perlunya pendidikan dalam menghadapi tantangan zaman yang terus berkembang, terutama dalam konteks kemajuan teknologi yang pesat. Salah satu dampak utama dari globalisasi adalah perubahan signifikan dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Oleh karena itu, kebutuhan akan sumber daya manusia yang berkualitas melalui pendidikan menjadi semakin penting. Pendidikan adalah suatu proses yang bertujuan membantu manusia mengembangkan potensi yang terdapat dalam dirinya. Tujuannya adalah agar mereka dapat menghadapi perubahan zaman dengan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, kreatif, cerdas, terbuka, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

Kegiatan pembelajaran saat ini, guru memiliki tuntutan untuk menciptakan situasi yang memungkinkan siswa untuk aktif dan kreatif. Hal ini bertujuan agar siswa dapat melaksanakan aktivitas belajar secara optimal, sehingga tujuan instruksional yang telah ditetapkan dapat dicapai secara maksimal. Proses pembelajaran disusun sedemikian rupa untuk memenuhi kebutuhan siswa dan menjadikannya merasa senang serta bersemangat dalam proses belajar. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik harus memiliki kemampuan yang mampu memotivasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas VI UPT SD Negeri 83 Pinrang pada tanggal 1 sampai 3 Agustus 2023, bersama dengan guru, mengungkapkan adanya permasalahan dalam pembelajaran di kelas tersebut. Beberapa permasalahan yang teridentifikasi melalui data dokumen dan hasil observasi, ditemukan permasalahan dalam

pembelajaran yang berlangsung di kelas VI UPT SD Negeri 83 Pinrang. Pembelajaran yang berlangsung di kelas tersebut kurang menggunakan model pembelajaran yang menarik, Penggunaan media dan teknologi yang belum maksimal yang tidak sesuai dengan pembelajaran abad 21 serta pembelajaran masih berpusat pada guru (Teacher centered), guru lebih mendominasi pada saat proses pembelajaran. Data dokumen hasil evaluasi siswa kelas VI UPT SD Negeri 83 Pinrang menunjukkan nilai rata-rata hasil ujian akhir sekolah semester genap pembelajaran Tematik belum maksimal. Data hasil belajar menunjukkan 16 siswa mendapat nilai dibawah SKBM dan hanya 9 siswa yang mendapatkan nilai di atas SKBM yaitu 75. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Tematik di SD Negeri 83 Pinrang belum berhasil sehingga diperlukan perbaikan proses pembelajaran.

Setelah berdiskusi dengan guru, peneliti bersama-sama menentukan langkah-langkah untuk meningkatkan mutu pembelajaran dengan tujuan meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian berkomitmen untuk mengatasi kendala yang ditemui melalui penerapan model pembelajaran kolaboratif yang disesuaikan dengan kebutuhan dan konteks kelas dengan menggunakan model Teams Games Tournament Berbantuan Quizizz. Menurut (Sugiata, 2019) TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 3-4 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis, agama dan suku yang berbeda. Pembelajaran tipe TGT melibatkan seluruh siswa tanpa melihat perbedaan. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung penguatan. Aktivitas belajar dalam permainan dirancang dalam pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Penerapan model Teams Games Tournament pada penelitian ini dipadukan dengan aplikasi quizizz disalah satu sintaksnya yaitu kegiatan tournament. Menurut (Mawarni et al., 2023) Aplikasi Quizizz adalah aplikasi pendidikan yang berbasis game yang bisa dimanfaatkan sebagai evaluasi pembelajaran. Quizizz adalah salah satu inovasi dalam menggunakan media untuk kegiatan evaluasi pembelajaran. Platform ini menyediakan beragam fitur yang dapat digunakan, termasuk pertanyaan pilihan ganda, pertanyaan isian, dan pertanyaan uraian.

Salah satu hasil penelitian tentang model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament berbantuan Quizizz pernah dilakukan oleh (Anggraeeni, 2022) Peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa yang menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Quizizz lebih tinggi dari pada siswa yang menggunakan model konvensional.

Berdasarkan latar yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti berkomitmen untuk melakukan penelitian serupa guna meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Tematik. Penelitian ini akan dilakukan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat kolaboratif dengan judul : “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Quizizz Untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI UPT SD Negeri 83 Pinrang”.

## **METODE PENELITIAN**

### **Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut (Suwendra, 2018) Pendekatan kualitatif adalah penelusuran secara intensif menggunakan prosedur ilmiah untuk menghasilkan kesimpulan naratif baik tertulis maupun lisan berdasarkan analisis data tertentu. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu rangkaian langkah yang terdiri dari atas empat tahap, yakni perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif atau PTK Kolaboratif. Menurut ( Millah et al, 2023) Penelitian tindakan kelas kolaboratif merupakan penelitian dimana beberapa guru melakukan penelitian secara sinergis di kelasnya dan anggota yang lain berkunjung ke kelas untuk mengamati kegiatan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan metode penelitian yang dilakukan oleh guru atau tenaga kependidikan untuk meningkatkan praktik pembelajaran di kelas. PTK adalah proses yang sistematis dan berkelanjutan yang melibatkan siklus perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Salah satu komponen kunci dalam PTK adalah strategi refleksi dan evaluasi yang digunakan untuk menganalisis dan mengevaluasi data yang terkumpul selama proses penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran

2023/2024 dilaksanakan selama tiga minggu yaitu pada hari Senin, 7 Agustus 2023 sampai hari Jumat, 25 Agustus 2023. Penelitian ini dilaksanakan dikelas VI UPT SD Negeri 83 Pinrang, yang beralamatkan Jl. Poros Paero-Benrangnge, Dusun Paero, Desa Padaelo. Kecamatan Mattiro Bulu. Kabupaten Pinrang, dengan jumlah 25 siswa.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, tes dan dokumentasi sedangkan Teknik analisis data yang digunakan adalah kondensasi data, pemaparan data dan penarikan kesimpulan.

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada penelitian kolaboratif ini terdiri dari tiga siklus, penelitian pada siklus I yang dilaksanakan oleh guru dalam hal ini peneliti dan siswa dapat dikatakan belum berhasil, karena pada pelaksanaannya masih cukup banyak kekurangan hal ini dikarenakan siswa belum terbiasa dengan model yang diterapkan sehingga pemahaman siswa dalam menerima materi pelajaran masih rendah dan masih lama. hasil observasi siswa berada pada kriteria (C) dengan nilai 67% . sedangkan tingkat ketuntasan siswa pada hasil tes akhir siklus I berada pada kriteria (C) dengan nilai 48% dan nilai tidak ketuntasan 52% , jadi dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk tingkat keberhasilan proses dan hasil masih belum mencapai standar keberhasilan indikator proses dan hasil, maka dari itu dilanjutkan ke siklus II.

Rancangan tindakan siklus II memperhatikan refleksi dari siklus I sehingga secara keseluruhan terdapat peningkatan terhadap penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Quizizz, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas siswa pada kriteria (B) dengan nilai 79%, sedangkan untuk hasil tes akhir pada siklus II berada pada kriteria (B) dengan nilai ketuntasan 86% dan nilai tidak ketuntasan 14%. Dari data tersebut tingkat ketuntasan siswa mencapai kriteria baik. Setelah melihat data aktivitas dan data hasil belajar siswa dapat dikatakan bahwa model pembelajaran yang diterapkan dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Untuk memperjelas keberhasilan proses dan hasil belajar siswa lewat model pembelajaran ini maka peneliti melanjutkan kegiatan kesiklus III.

Rancangan siklus III memperhatikan refleksi dari siklus II serta memperjelas keberhasilan proses dan hasil belajar pada siklus II. Hasil aktifitas siswa pada siklus III menunjukkan peningkatan terhadap penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan Quizizz. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi siswa yang berada pada kategori (B) dengan nilai 91% sedangkan untuk hasil tes akhir pada siklus II berada pada kriteria (B) dengan nilai ketuntasan 96% dan nilai tidak ketuntasan 4%. Dari data tersebut tingkat ketuntasan siswa mencapai kriteria baik dan terjadi peningkatan dari siklus I Sampai siklus III. Setelah melihat data aktivitas dan data hasil belajar siswa dapat dikatakan bahwa model pembelajaran yang diterapkan dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan kriteria standar tersebut hasil belajar siswa menunjukkan ketuntasan  $\geq 76\%$ , dengan demikian penelitian dianggap berhasil dan tidak dilanjutkan atau dihentikan. Dari keseluruhan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan peneliti yang sesuai dengan prosedur penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (Observasi) dan refleksi menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan Quizizz dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas VI UPT SD Negeri 83 Pinrang telah tercapai dengan baik.

## **KESIMPULAN**

Simpulan tidak sekadar mengulangi data, tetapi berupa substansi pemaknaan. Ia dapat berupa pernyataan tentang apa yang diharapkan, sebagaimana dinyatakan dalam bab "Pendahuluan" yang akhirnya dapat menghasilkan bab "Hasil dan Pembahasan" sehingga ada kompatibilitas. Selain itu, dapat juga ditambahkan prospek pengembangan hasil penelitian dan prospek aplikasi penelitian selanjutnya ke depan (berdasarkan hasil dan pembahasan).

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini, khususnya pihak sekolah, guru pamong dan dosen pembimbing lapangan. Semoga adanya penelitian ini dapat menjadi sumbangsi terhadap kemajuan pendidikan di Indonesia.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Simpulan dalam sebuah penelitian tidak hanya sekadar pengulangan data, melainkan merupakan substansi yang memiliki makna penting. Simpulan dapat berupa pernyataan mengenai pencapaian tujuan yang diharapkan, sebagaimana telah dijelaskan dalam bab "Pendahuluan," dan hasil ini akhirnya menjadi dasar bagi bab "Hasil dan Pembahasan" agar dapat saling mendukung. Selain itu, dalam simpulan juga dapat disertakan prospek pengembangan hasil penelitian serta potensi aplikasi penelitian di masa yang akan datang, berdasarkan temuan dan analisis yang telah dilakukan selama penelitian berlangsung.

### **Saran**

Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament berbantuan Quizizz disarankan bagi peneliti lain yang ingin meneliti model ini, diharapkan untuk mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament pada materi lain yang terdapat pada pembelajaran di sekolah.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Angraini, R., Darta, Subaryo. (2022). Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Matematis dan Self-Confidence Siswa SMP Melalui Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Quizizz. *Pasundan Journal Of Research in Mathematis*.  $Xx(x)$ .
- Mawarni Putri Yunisda, Umi, K., Reza, K., Octarina, H, S., Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. (2023). 4 1,3,4. 08.
- Millah, A,S,. Apriyani, Dede,A., Elsa,S., Febriani., Eris, R. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa.*, 1(2),144-145.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah.
- Sugiata, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78.
- Suwendra, I. W. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan, dan Keagamaan. In *NilaCakra Publishing House, Bandung*.