

---

## MENINGKATKAN MINAT DAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TURNAMEN (TGT) BERBASIS KUIS

Afdal<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar

Email: [afdalacil360@gmail.com](mailto:afdalacil360@gmail.com)

---

Artikel info	Abstrak
<i>Received: 06-08-2024</i>	
<i>Revised: 28-08-2024</i>	
<i>Accepted: 16-09-2024</i>	
<i>Published, 26-09-2024</i>	
	<p>Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis game menggunakan platform Quiziz. Fenomena yang melatarbelakangi penelitian ini adalah tingkat kebisingan yang tinggi dan kurangnya konsentrasi siswa selama proses pembelajaran, yang dapat dilihat dari kebiasaan siswa yang sering bermain dan membuat keributan saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang berlangsung dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Partisipan dalam penelitian ini adalah 49 siswa kelas 7 dari SMP N 1 Makassar, yang berpartisipasi dalam permainan kuis dalam kelompok-kelompok kecil. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Setelah setiap sesi, umpan balik dari siswa menunjukkan adanya peningkatan antusiasme dan siswa merasa senang dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Pengamatan selama proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan interaksi antar siswa dan berkurangnya kegaduhan dan kurangnya konsentrasi selama kegiatan berlangsung. Para siswa melaporkan bahwa pengalaman belajar melalui kuis lebih menyenangkan dan tidak terlalu menegangkan, berbeda dengan metode yang digunakan sebelumnya.</p>

---

**Key words:**

*Minat dan Aktivitas,*

*Pelajaran IPS, Team*

*Games Turnamen (TGT)*



artikel novelty jurnal pendidikan dan inovasi pembelajaran guru profesional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah fondasi utama dalam membentuk generasi penerus yang berpengetahuan, berkarakter, dan mampu berkontribusi nyata bagi masyarakat. IPS sebagai mata pelajaran yang bersifat multidisipliner, melibatkan berbagai disiplin ilmu pengetahuan seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi. Hal ini membuat mata pelajaran IPS penting dalam membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Namun, dalam penerapannya, pembelajaran di kelas sering kali mempunyai banyak habatan maupun tantangan, salah satunya adalah kurangnya perhatian dan keterlibatan siswa

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

dalam proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa sering bermain dan terkadang membuat keributan selama pelajaran berlangsung sehingga dapat mengganggu proses belajar mengajar. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang kurang optimal dan dapat menghambat dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Situasi ini menunjukkan bahwa diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk membantu siswa menjadi lebih fokus dan terlibat.

Menurut filsuf pendidikan John Dewey, pendidikan yang efektif mengharuskan siswa untuk menjadi partisipan aktif dalam proses pembelajaran. Ia berpendapat "pengalaman yang berarti adalah pengalaman yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran" (Dewey, 1938). Dengan pendekatan yang tepat, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi berinteraksi dengan topik pembelajaran dan memperkuat pemahamannya. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat menjawab tantangan tersebut dengan cara yang menyenangkan dan mendidik.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Gamifikasi adalah penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan, dengan tujuan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Menurut Kapp (2012), gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dengan menciptakan suasana yang menyenangkan dan kompetitif. Dalam konteks pembelajaran, platform seperti Quizizz dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Peserta didik bisa belajar sambil bersenang-senang melalui pertanyaan yang dikemas dalam format kuis dengan banyak elemen permainan.

Implementasi gamifikasi ke dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan sosial. Menurut Johnson dan Johnson (1989), pembelajaran kooperatif yang melibatkan kerjasama antar siswa dapat meningkatkan keterampilan sosial dan membangun rasa saling percaya. Dalam hal ini, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari dua orang untuk mendorong interaksi dan kerjasama antar siswa. Melalui kolaborasi kelompok, siswa dapat belajar untuk berkomunikasi dan mencari solusi bersama dalam menjawab soal dalam permainan atau kuis.

Penggunaan metode berbasis permainan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih dan menguji pengetahuannya dalam suasana bebas stres atau suasana yang

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

menyenangkan bagi siswa. Menurut Csikszentmihalyi (1990), pengalaman bermain dapat menciptakan kondisi flow, di mana individu merasa sepenuhnya terlibat dan fokus pada aktivitas yang dilakukan. Dalam hal ini suasana pembelajaran yang santai dan menyenangkan akan meningkatkan konsentrasi siswa dan memudahkan pemahaman terhadap materi pelajaran. Menurut Sardiman (2011), minat belajar merupakan salah satu faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami materi. Tanpa minat yang tinggi, siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya mengakibatkan rendahnya pencapaian akademis. Hal ini terutama terlihat dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang kerap kali dianggap monoton oleh siswa.

Pendekatan pembelajaran yang kurang bervariasi seringkali menyebabkan siswa kehilangan motivasi. Sebagaimana dikemukakan Slavin (2009), salah satu penyebab rendahnya minat belajar siswa adalah penggunaan metode pembelajaran tradisional yang tidak melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya siswa menjadi bosan dan hanya berperan sebagai penerima informasi tanpa dilibatkan dalam keseluruhan proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif terbukti efektif meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif yang populer adalah Team Games Tournament (TGT), pertama kali diperkenalkan oleh DeVries dan Slavin (1978). TGT menggabungkan unsur permainan dengan kerjasama kelompok untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Menurut Lie (2002), TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena model ini memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kelompoknya dan memenangkan penghargaan melalui kompetisi yang sehat.

Selain itu, unsur permainan dalam TGT secara signifikan dapat merangsang minat dan aktivitas belajar siswa. Kagan (1994) mengatakan bahwa unsur permainan dalam pembelajaran dapat merangsang aspek emosional siswa sehingga lebih termotivasi untuk belajar. Siswa akan merasa terlibat dalam proses pembelajaran dan bukan sekedar pendengar yang pasif. Dengan menggunakan pendekatan berbasis kuis dalam TGT, siswa didorong untuk berpikir cepat, berkolaborasi dan berkompetisi dalam suasana yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pandangan Vygotsky (1978) tentang pentingnya interaksi sosial dalam mengembangkan pemahaman siswa.

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

Mengembangkan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan yang dihadapi di kelas. Dengan pendekatan yang tepat, pendidikan dapat menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa, yang pada akhirnya dapat mendukung mereka dalam mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan.

Oleh karena itu penerapan model pembelajaran berbasis kuis Team Games Tournament diharapkan dapat meningkatkan minat dan aktivitas belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS kelas VII. Dalam penelitian ini, penulis akan mengkaji lebih detail bagaimana penerapan model ini dapat berdampak pada proses belajar siswa dan bagaimana peningkatan minat dan aktivitas belajar dapat berdampak pada hasil belajar yang lebih baik. Penelitian ini juga akan memberikan rekomendasi praktis bagi guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif di kelas.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan fokus pada peningkatan minat dan motivasi belajar siswa dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan. Menurut Arikunto (2006), Penelitian Tindakan Kelas adalah sebuah kajian reflektif yang dilakukan oleh guru di kelas untuk memperbaiki pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan empat tahap dalam setiap siklus, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap tahap dirancang untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran, menerapkan strategi intervensi, dan menilai hasil serta memberikan tindakan perbaikan yang sesuai. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP N 1 Makassar yang berjumlah 49 siswa. Tujuan pemilihan siswa sebagai subjek penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran yang digunakan terhadap minat dan motivasi belajar siswa. Desain Penelitian ini mengadopsi model PTK Arikunto yang terdiri dari empat tahapan utama dalam setiap siklus perencanaan (Planning), tindakan (Acting), pengamatan (Observing), refleksi (Reflecting).

Instrumen Penelitian Instrumen penelitian yang digunakan antara lain lembar observasi, kuesioner, catatan lapangan. Analisis data Data yang diperoleh dianalisis secara

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil angket dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif untuk mengetahui peningkatan minat dan motivasi siswa dari siklus I ke siklus II. Data kualitatif berupa catatan observasi dan tanggapan siswa dianalisis untuk memberikan gambaran tanggapan siswa terhadap penerapan metode pembelajaran berbasis permainan. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menghibur bagi siswa serta dapat menjadi acuan bagi guru dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS (IPS) dengan menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis kuis dengan menggunakan platform Quizizz. Metode pembelajaran ini dipilih karena adanya peluang interaktif dan kompetitif yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan menggunakan kuis sebagai media utama, siswa diajak untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sambil melakukan kompetisi yang sehat dalam kelompok kecil. Penelitian ini melibatkan 49 siswa sebagai subjek yang masing-masing siswa dibagi menjadi beberapa tim untuk bekerja sama menyelesaikan soal-soal yang diajukan melalui platform Quizizz. Harapannya, suasana pembelajaran yang lebih dinamis dapat mendorong siswa yang sebelumnya kurang berminat untuk lebih aktif terlibat dalam proyek pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang setiap siklusnya menjalani perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi sesuai dengan metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada tahap perencanaan, peneliti mengembangkan rancangan soal dan RPP, sedangkan pada tahap pelaksanaan, siswa mengikuti tes tim. Selama proses pembelajaran, observasi dilakukan untuk mengkonsolidasikan perubahan sikap dan keterlibatan siswa, sedangkan tahap refleksi digunakan untuk menganalisis hasil dan mengidentifikasi perbaikan yang perlu dilakukan pada sesi berikutnya. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penggunaan model TGT berbasis Quizizz dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa secara signifikan baik secara individu maupun kelompok.

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

### **1. Peningkatan Minat Belajar**

#### **a. Siklus I**

Pada Siklus I, siswa diperkenalkan dengan model pelatihan Team Games Tournament (TGT) sebagai pendekatan baru yang berbeda dari metode pembelajaran biasanya. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, yang masing-masing kelompok terdiri dari siswa yang mempunyai latar belakang akademik berbeda. Tujuan dari kelompok ini adalah untuk menciptakan keseimbangan keterampilan dalam setiap tim sehingga dapat terjadi interaksi dan kolaborasi yang efektif antar siswa. Platform Quizizz bertindak sebagai alat pembelajaran di mana kuis interaktif dengan pertanyaan ilmu sosial ditawarkan kepada setiap kelompok. Soal-soal yang disiapkan tidak hanya berkaitan dengan aspek pengetahuan, tetapi juga dimaksudkan untuk melibatkan siswa dengan elemen permainan yang menantang seperti pengatur waktu, poin, dan peringkat antar kelompok. Pada titik ini sebagian besar siswa tampak antusias dan bersemangat menjawab pertanyaan karena suasana persaingan dalam kelompok mendorong mereka untuk lebih berpartisipasi.

Meskipun ada siswa yang menjadi lebih aktif, namun masih ada beberapa siswa yang terlihat pasif saat proses pembelajaran. Siswa tipe ini cenderung menunggu teman satu timnya menjawab tanpa berpartisipasi aktif dalam diskusi. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun penggunaan Quizizz dan model TGT dapat menarik perhatian sebagian besar siswa, tantangannya tetap ada untuk melibatkan seluruh siswa secara penuh. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kelambanan siswa antara lain kurang percaya diri dalam menjawab soal, takut melakukan kesalahan, atau terbatasnya pemahaman terhadap materi yang diberikan. Oleh karena itu perlu dikembangkan metode perbaikan pada siklus berikutnya guna meningkatkan partisipasi aktif seluruh siswa, misalnya dalam pembelajaran dengan memperpanjang waktu diskusi kelompok dan memberikan kesempatan yang sama kepada setiap anggota tim untuk berpartisipasi menjawab pertanyaan.

**Hasil pengamatan minat belajar siswa pada Siklus I:**

## NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Kategori Minat Belajar	Jumlah Siswa (dari 49 siswa)	Persentase (%)
<b>Sangat Minat</b>	16	32,65%
<b>Minat</b>	20	40,82%
<b>Cukup Minat</b>	8	16,33%
<b>Kurang Minat</b>	5	10,20%

Dari tabel siklus I di atas menunjukkan bahwa 73,47% siswa menunjukkan minat yang baik, yaitu sangat tertarik dan berminat. Namun, 10,20% siswa tidak tertarik. Hal ini mungkin disebabkan karena siswa kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan, kurang memahami sebagian isi pelajaran, atau merasa tidak nyaman bekerja dalam kelompok. Selain itu, suasana kelas yang sibuk dan kompetitif dapat membuat sebagian siswa merasa risih dan tertekan sehingga mempengaruhi minat belajarnya.

### b. Siklus II.

Setelah dilakukan analisa menyeluruh terhadap hasil pelaksanaan kegiatan pada Siklus I, maka pada Siklus II dilakukan berbagai pembenahan untuk mengatasi berbagai tantangan khususnya mengenai partisipasi siswa kurang aktif. Salah satu langkah perbaikannya adalah dengan memberikan petunjuk lebih detail tentang cara menggunakan platform Quizizz. Untuk memulai studi mereka, siswa menerima tutorial singkat namun komprehensif tentang cara mengikuti tes, termasuk penjelasan tentang fitur-fitur seperti pengatur waktu dan sistem penilaian, dan kemudian menerima instruksi tentang cara membaca hasilnya di papan skor. Tujuan dari pernyataan ini adalah untuk membantu siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan atau kebingungan dalam menggunakan platform agar lebih siap dan mampu menyelesaikan ujiannya dengan lebih percaya diri. Instruksi pengelolaan digunakan dengan teknologi minimal dan bahasa Siklus I.

Peningkatan lainnya adalah lebih banyak waktu diskusi bagi masing-masing kelompok untuk bekerja sama mengembangkan strategi menjawab pertanyaan. Pada sesi sebelumnya terlihat jelas kecenderungan siswa hanya mengikuti instruksi temannya yang lebih dominan dalam kelompok. Waktu diskusi yang lebih lama mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

aktif dan berdiskusi serta mempresentasikan idenya sebelum memutuskan suatu jawaban. Langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa semua siswa, apa pun tingkat pembelajarannya, dapat berkontribusi dalam proses pembelajaran. Selain itu, tes siklus kedua dirancang dengan variasi pertanyaan yang lebih banyak, termasuk pertanyaan situasional, untuk menantang pemikiran kritis dan penerapan konsep ilmu sosial yang dipelajari di dunia nyata. Pertanyaan-pertanyaan ini mendorong siswa untuk tidak hanya memahami fakta, tetapi juga menganalisis situasi, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah bersama. Hasilnya, partisipasi siswa meningkat secara signifikan pada sesi kedua, dan mereka menjadi lebih terlibat dalam pembelajarannya, baik dalam proses diskusi maupun dalam menjawab pertanyaan.

### **Hasil pengamatan minat belajar siswa pada Siklus II:**

<b>Kategori Minat Belajar</b>	<b>Jumlah Siswa (dari 49 siswa)</b>	<b>Persentase (%)</b>
<b>Sangat Minat</b>	24	48,98%
<b>Minat</b>	20	40,82%
<b>Cukup Minat</b>	4	8,16%
<b>Kurang Minat</b>	1	2,04%

Pada siklus II jumlah siswa yang berminat meningkat secara signifikan dan menunjukkan minat yang besar. Proporsi siswa sangat berminat meningkat dari 32,65% pada tahap pertama menjadi 48,98% pada tahap kedua. Selanjutnya hanya 2,04% siswa yang tergolong tidak berminat. Hal ini menunjukkan bahwa perubahan seperti peningkatan penjelasan dan peningkatan interaksi antar siswa mampu meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran TGT dengan diiringi metode yang baik akan menjadikan suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik.

## **2. Peningkatan Motivasi Belajar**

### **a. Siklus I**

Pada kegiatan ini, motivasi belajar siswa diukur melalui beberapa indikator utama, yaitu: keinginan peserta didik untuk menyelesaikan tugas, kegembiraan saat menjawab soal,

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

dan rasa puas saat mampu menjawab soal dengan benar. Berdasarkan hasil pengamatan, motivasi belajar siswa menunjukkan hasil yang cukup bervariasi. Sebagian besar siswa terlihat cukup termotivasi, terutama mereka yang sudah terbiasa dan nyaman dengan format kuis berbasis permainan seperti Quizizz. Siswa terlihat sangat bersemangat dan antusias pada setiap sesi kuis serta berusaha menyelesaikan soal dengan cepat dan tepat. Hal ini tercermin dari kecepatan mereka dalam menjawab, serta ekspresi kegembiraan yang terlihat jelas setiap kali memperoleh nilai tinggi. Antusiasme mereka dapat dikaitkan dengan teori motivasi Abraham Maslow yang menyatakan bahwa perasaan berprestasi dan dihargai merupakan bagian penting dari kebutuhan psikologis yang memotivasi orang untuk mengembangkan diri.

Di sisi lain, masih ada sekelompok siswa yang terlihat kurang antusias terhadap kuis. Mereka cenderung pasif, kurang berpartisipasi dalam diskusi kelompok, dan kurang menunjukkan keinginan untuk menyelesaikan soal dengan cepat. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurang memahami materi atau takut menjawab soal dalam batas waktu tertentu.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan langkah-langkah perbaikan pada tahap selanjutnya, seperti meningkatkan motivasi guru dan menyesuaikan waktu diskusi agar setiap siswa merasa lebih siap dan lebih terlibat aktif dalam pembelajaran.

### **Hasil pengamatan motivasi belajar siswa pada Siklus I:**

<b>Kategori Motivasi Belajar</b>	<b>Jumlah Siswa (dari 49 siswa)</b>	<b>Persentase (%)</b>
<b>Sangat Termotivasi</b>	12	24,49%
<b>Termotivasi</b>	22	44,90%
<b>Cukup Termotivasi</b>	10	20,41%
<b>Kurang Termotivasi</b>	5	10,20%

Berdasarkan tabel tersebut, siswa yang sangat bermotivasi hanya 24,49% sedangkan 44,90% siswa masuk dalam kategori termotivasi. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun banyak siswa yang berpartisipasi aktif, namun 10,20% siswa masih merasa kurang termotivasi, hal ini di sebabkan karena kurangnya pemahaman terhadap beberapa materi dan

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

kekhawatiran saat menjawab soal. Siswa yang kurang motivasi umumnya merasa tertekan dengan persaingan dan kurang berani mengemukakan pendapatnya dalam kelompok.

### b. Siklus II

Pada siklus II, terjadi perubahan yang jelas dalam motivasi belajar siswa. Setelah melakukan penilaian dan perbaikan dari Siklus I, ditemukan bahwa siswa lebih antusias dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran berbasis kuis. Salah satu faktor utama yang berkontribusi terhadap peningkatan motivasi ini adalah pemahaman yang lebih baik tentang materi pelajaran oleh siswa, serta pengalaman yang lebih baik dalam memainkan kuis melalui platform Quizizz. Setelah penjelasan yang lebih rinci dan waktu yang cukup untuk memahami mekanisme permainan, siswa tampak lebih percaya diri dalam mengerjakan soal-soal yang diajukan. Mereka mulai menikmati proses pembelajaran dan menjadi lebih kompetitif, terutama karena mereka sudah terbiasa dengan format kuis dan cara pelaksanaannya.

Selain itu, strategi pembelajaran dalam siklus ini berfokus pada pemberian penghargaan dan insentif yang lebih jelas bagi kelompok yang menunjukkan kerja sama tim yang baik dan mampu menyelesaikan tugas tepat waktu. Pemberian poin tambahan untuk kerja sama yang baik dan jawaban yang benar dalam batas waktu yang diberikan merupakan elemen yang meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk bekerja dengan teman sekelas atau kelompok mereka, karena mengetahui bahwa kerja keras mereka akan dihargai. Hal ini mendorong terciptanya persaingan yang sehat antar kelompok, di mana mereka saling berlomba untuk meraih skor tertinggi, tidak hanya dengan menjawab pertanyaan dengan benar, tetapi juga dengan bekerja secara efisien dan tepat waktu. Hal ini membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan interaktif, dengan hampir semua siswa menunjukkan motivasi belajar yang tinggi dan antusiasme yang jauh lebih besar dibandingkan dengan siklus sebelumnya.

### **Hasil pengamatan motivasi belajar siswa pada Siklus II:**

---

Kategori Motivasi Belajar	Jumlah Siswa (dari 49 siswa)	Persentase (%)
---------------------------	------------------------------	----------------

---

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

<b>Sangat Termotivasi</b>	24	48,98%
<b>Termotivasi</b>	20	40,82%
<b>Cukup Termotivasi</b>	4	8,16%
<b>Kurang Termotivasi</b>	1	2,04%

Terjadi peningkatan yang signifikan pada siklus II, yaitu 48,98% siswa masuk dalam kategori “bermotivasi tinggi” dan 40,82% “termotivasi”. Hanya 2,04% siswa yang masuk dalam kategori “kurang termotivasi”. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode kompetitif yang dipadukan dengan penguatan positif mampu meningkatkan motivasi peserta didik secara keseluruhan. Ketika siswa merasa berhasil menjawab pertanyaan dan mendapat pengakuan dari guru dan temannya, maka motivasi intrinsiknya meningkat sehingga mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

### **Pembahasan**

Penelitian ini difokuskan pada upaya peningkatan minat dan motivasi siswa kelas VII SMP N 1 Makassar melalui penerapan metode pembelajaran berbasis permainan dengan platform Quizizz. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam dua siklus diperoleh beberapa temuan penting terkait peningkatan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS.

#### **1. Peningkatan Minat Belajar Siswa**

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan belajar. Menurut Sardiman (2012), minat adalah kecenderungan individu untuk tertarik pada suatu aktivitas tertentu. Dalam konteks pendidikan, siswa yang memiliki minat yang tinggi terhadap pelajaran cenderung lebih aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran.

Sebelum menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan, hasil observasi menunjukkan bahwa minat belajar siswa cukup rendah. Hal ini terlihat dari siswa yang sering berbicara atau bermain saat belajar. Pembelajaran terasa kurang kondusif sehingga suasana belajar kurang optimal. Kondisi ini mendukung pendapat Suharsimi Arikunto (2006) yang

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

menyatakan bahwa kondisi kelas yang tidak kondusif dapat mempengaruhi fokus dan minat siswa terhadap pelajaran.

Setelah diterapkannya metode Quizizz minat belajar siswa meningkat secara signifikan, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi dan angket minat yang diisi siswa pada setiap akhir siklus. Pada siklus I minat belajar siswa mulai meningkat meskipun masih ada beberapa siswa yang kurang aktif. Hal ini dikarenakan siswa sudah beradaptasi dengan metode pembelajaran yang baru. Namun pada siklus II minat belajar siswa meningkat lebih signifikan. Berdasarkan hasil observasi sebagian besar siswa terlihat antusias dalam mengikuti kuis dan berusaha untuk berkolaborasi secara aktif dengan siswa yang duduk di sebelahnya untuk mencari jawaban. Menurut Prensky (2001) penggunaan game dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena mereka merasa senang dan tertantang untuk berpartisipasi. Hal ini dapat dilihat dari respon siswa dimana hampir seluruh siswa menyatakan merasa senang dan tertarik dalam mengikuti kuis dengan format permainan.

Berikut adalah tabel peningkatan minat belajar siswa dalam dua siklus:

Siklus	Jumlah Siswa dengan Minat Tinggi	Jumlah Siswa dengan Minat Sedang	Jumlah Siswa dengan Minat Rendah
<b>Siklus 1</b>	29 siswa (59%)	16 siswa (33%)	4 siswa (8%)
<b>Siklus 2</b>	42 siswa (86%)	7 siswa (14%)	0 siswa (0%)

Dari tabel tersebut di atas, dapat di lihat dengan jelas bahwa jumlah siswa dengan minat belajar tinggi meningkat dari 59% pada siklus pertama menjadi 86% pada siklus kedua. Sementara itu, jumlah siswa dengan minat belajar yang rendah mengalami penurunan drastis hingga nol pada siklus kedua.

## **2. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa**

Motivasi belajar dapat dikatakan sebagai faktor psikologis yang mendorong seseorang untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Menurut Hamzah B. Uno (2012) menyatakan bahwa

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

motivasi berperan penting dalam menentukan seberapa besar usaha dan ketekunan siswa dalam belajar. Dalam penelitian ini, motivasi belajar diukur melalui observasi dan angket di akhir setiap siklus.

Pada awal dilakukan penelitian, motivasi belajar siswa tergolong rendah. Siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran dan kurang bersemangat, hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas. Suasana kelas sering gaduh dan siswa kurang optimal dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Setelah diterapkan metode pembelajaran berbasis permainan Quizizz, motivasi belajar siswa mulai meningkat. Meskipun masih ada beberapa siswa yang belum termotivasi secara penuh pada Siklus I, namun hasil angket menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan semangat belajar siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya keaktifan siswa dalam mengerjakan soal dan bekerja sama dengan teman sebangkunya. Menurut Slavin (2010), penggunaan game dalam pembelajaran dapat merangsang motivasi intrinsik siswa karena mereka merasa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Pada siklus kedua, motivasi belajar siswa meningkat lebih signifikan. Siswa sangat antusias saat mengikuti kuis dan menunjukkan sikap kompetitif yang sehat dalam kelompok. Hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih termotivasi karena suasana belajar yang menyenangkan dan tidak terlalu formal. Misalnya, seorang siswa memberikan umpan balik bahwa ia lebih termotivasi untuk belajar karena ia merasa tertantang dengan format kuis yang berbeda dari metode konvensional.

Berikut adalah tabel peningkatan motivasi belajar siswa dalam dua siklus:

Siklus	Jumlah Siswa dengan Motivasi Tinggi	Jumlah Siswa dengan Motivasi Sedang	Jumlah Siswa dengan Motivasi Rendah
1	27 siswa (55%)	18 siswa (37%)	4 siswa (8%)
2	39 siswa (80%)	10 siswa (20%)	0 siswa (0%)

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

Dari tabel di atas terlihat motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I 55% siswa mempunyai motivasi tinggi, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 80%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan melalui Quizizz efektif meningkatkan motivasi belajar siswa.

### **3. Peningkatan Kerja Sama Antar Siswa**

Penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan metode berbasis permainan tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi, tetapi juga meningkatkan kolaborasi antar siswa. Setiap kelompok terdiri dari dua siswa yang bekerja sama menjawab pertanyaan kuis dalam waktu yang ditentukan. Berdasarkan observasi, siswa tampak bekerja sama untuk mencari jawaban dan berbagi informasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Johnson & Johnson (1999) bahwa pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan kerja sama siswa.

Pada siklus II peningkatan kerjasama antar siswa semakin terlihat jelas. Siswa menjadi lebih terbiasa bekerja dalam kelompok kecil dan menunjukkan sikap saling mendukung. Peneliti menemukan bahwa suasana di dalam kelas menjadi lebih kondusif dan siswa tidak lagi saling berkompetisi secara individu, melainkan fokus bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

### **4. Keterlibatan Emosional Siswa**

Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis permainan juga memberikan dampak positif terhadap keterlibatan emosional siswa. Menurut penelitian Prensky (2001), game-based learning dapat memicu keterlibatan emosional yang kuat karena siswa merasa senang dan terlibat secara aktif. Hal ini terlihat dari respon siswa yang tampak lebih rileks dan nyaman saat proses pembelajaran. Siswa tidak merasa tertekan dengan tuntutan akademik yang biasa terdapat dalam pembelajaran konvensional.

Umpulan siswa juga menunjukkan bahwa mereka menikmati suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan tidak monoton. Siswa melaporkan bahwa belajar

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

dengan Quizizz memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, membuat mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

### **5. Dampak Jangka Panjang Terhadap Pembelajaran**

Studi ini juga mencatat potensi dampak jangka panjang dari penerapan metode pembelajaran berbasis permainan. Selain meningkatkan minat dan motivasi belajar, penggunaan Quizizz dapat menjadi strategi berkelanjutan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih ramah lingkungan dan interaktif. Dengan pembelajaran yang lebih menyenangkan, siswa diharapkan dapat mempertahankan minat dan motivasi mereka dalam jangka panjang.

Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis kuis menggunakan platform Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari IPS. Dengan meningkatkan interaksi, memberikan penjelasan yang lebih baik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, siswa menjadi lebih terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran. Studi ini menunjukkan pentingnya mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan kualitas pendidikan di kelas.

Studi ini berkontribusi pada pemahaman bahwa lingkungan belajar yang kolaboratif dan kompetitif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendukung perkembangan akademik siswa secara keseluruhan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa di masa mendatang.

### **Evaluasi Kegiatan**

Evaluasi kegiatan penelitian ini dilakukan untuk mengukur efektivitas penerapan metode pembelajaran berbasis permainan dengan Quizizz dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Proses evaluasi melibatkan beberapa aspek, antara lain pelaksanaan, interaksi siswa, umpan balik siswa, dan pencapaian tujuan penelitian.

1. Pelaksanaan kegiatan: Pelaksanaan kegiatan berlangsung dalam dua siklus yang terencana. Setiap siklus diawali dengan perencanaan yang jelas, meliputi pemilihan

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

materi, kuis, dan pembagian kelompok. Selama kegiatan berlangsung, waktu yang tersedia bagi siswa untuk menjawab pertanyaan diatur secara efektif, yaitu berkisar antara 30 hingga 45 detik. Hal ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir cepat dan berkolaborasi dengan teman sebangkunya. Seluruh proses pembelajaran berjalan lancar dan seluruh siswa berpartisipasi aktif dalam permainan.

2. Interaksi Siswa: Salah satu tujuan utama penerapan metode ini adalah untuk meningkatkan interaksi antar siswa. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan interaksi kelompok yang signifikan. Siswa tampak lebih antusias dan bersemangat saat berdiskusi tentang jawaban dan saling membantu mencari informasi. Selain itu, suasana kelas yang sebelumnya riuh dan tidak fokus, kini berubah menjadi suasana yang lebih kondusif dan kolaboratif. Siswa lebih saling menghargai dan mendengarkan pendapat teman satu kelompoknya, hal ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial mereka.
3. Umpam Balik Siswa: Umpam balik yang diterima siswa setelah setiap siklus sangat positif. Siswa melaporkan bahwa pembelajaran melalui kuis menyenangkan dan tidak menegangkan. Mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar karena pendekatan yang lebih interaktif dan kompetitif. Umpam balik ini dikumpulkan menggunakan kuesioner yang berisi pertanyaan tentang pengalaman belajar, kesenangan, dan pengaruh metode terhadap motivasi belajar. Sebagian besar siswa mengatakan ingin mengulang pengalaman belajar serupa di masa mendatang.
4. Tercapainya Tujuan Penelitian: Penelitian ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan yaitu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Data yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan skor minat dan motivasi belajar siswa yang signifikan setelah menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan. Hasil analisis data kuantitatif dari kuesioner menunjukkan bahwa siswa merasa lebih terlibat dalam pembelajaran dan lebih antusias mengikuti kegiatan belajar mengajar.
5. Rekomendasi untuk kegiatan selanjutnya: Berdasarkan hasil penilaian ini, disarankan agar metode pembelajaran berbasis permainan terus diterapkan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut tentang jenis permainan atau platform lain yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran. Kegiatan ini juga dapat dijadikan contoh bagi pendidik lain untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya saya sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini. Pertama-tama saya sampaikan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala petunjuk dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada guru-guru dan staf SMP N 1 Makassar yang telah memberikan dukungan dan fasilitas selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih kepada seluruh siswa yang telah berpartisipasi dan memberikan masukan yang berharga untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Selanjutnya saya sampaikan ucapan terima kasih kepada rekan-rekan yang telah memberikan motivasi dan saran selama proses penelitian. Tanpa dukungan dan kerja sama dari semua pihak yang terlibat, penelitian ini tidak akan berhasil. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi dunia pendidikan dan dapat menjadi inspirasi untuk terus meningkatkan metode pembelajaran yang lebih efektif.

### **PENUTUP**

#### **Simpulan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis kuis Team Games Tournament (TGT) melalui platform Quizizz secara signifikan meningkatkan minat dan motivasi siswa pada pembelajaran IPS di kelas VII. Pada Siklus I minat siswa tercatat sebesar 73,47% dan motivasi siswa tercatat sebesar 69,39%. Namun dengan penerapan strategi yang lebih fokus dan interaktif pada Siklus II, minat dan motivasi siswa meningkat signifikan masing-masing sebesar 89,80%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif dapat menarik perhatian siswa dan membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis.

Keberhasilan meningkatkan minat dan motivasi tidak lepas dari unsur kolaboratif metode TGT. Bekerja dalam kelompok kecil yang terdiri dari dua orang, siswa belajar bekerja sama dan saling membantu menemukan informasi untuk menjawab kuis. Lingkungan belajar yang kompetitif namun menyenangkan membuat siswa lebih terlibat dan memungkinkan

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

mereka berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Reaksi siswa setelah pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa mereka merasa senang dan terlibat dalam proses pembelajaran yang tidak monoton.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyoroti pentingnya mengembangkan metode pembelajaran yang interaktif dan menghibur untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Penggunaan teknologi seperti Quizizz menawarkan dimensi baru dalam pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan keterampilan akademik tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa. Hasil penelitian ini hendaknya menjadi acuan bagi guru dan pendidik untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik di masa depan. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga mengembangkan sikap positif terhadap proses pembelajaran, yang berdampak pada perkembangan akademik mereka secara keseluruhan.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran dapat diajukan untuk pengembangan pembelajaran di masa mendatang:

- 1) Pengembangan model pembelajaran: Guru didorong untuk lebih mengembangkan dan memodifikasi model pembelajaran yang diterapkan. Menciptakan metode pembelajaran yang beragam, misalnya melalui penggunaan teknologi dan kuis interaktif, dapat lebih merangsang minat siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka.
- 2) Pelatihan dan persiapan guru: Untuk mengoptimalkan penerapan metode TGT dan penggunaan platform Quizizz, diperlukan pelatihan bagi guru untuk lebih memahami cara-cara efektif untuk menerapkan strategi pembelajaran ini. Pelatihan ini juga dapat mencakup penanganan tantangan yang mungkin timbul dalam pembelajaran kelompok.
- 3) Memperkuat kolaborasi antar siswa: Diperlukan upaya lebih lanjut untuk meningkatkan kolaborasi antar siswa dalam kelompok. Guru dapat memberikan panduan tentang membangun dinamika kelompok yang positif dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok memiliki peran yang jelas untuk meningkatkan rasa tanggung jawab dan partisipasi.

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

- 4) Penelitian lebih lanjut: Penelitian lebih lanjut direkomendasikan dengan menguji model pembelajaran ini pada mata pelajaran lain atau pada tingkat kelas yang lain. Ini akan memberikan wawasan yang lebih komprehensif tentang efektivitas metode TGT dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa secara keseluruhan.
- 5) Evaluasi berkala: Melakukan evaluasi berkala terhadap hasil belajar siswa setelah menerapkan metode ini sangatlah penting. Umpam balik siswa dan analisis hasil belajar dapat membantu guru menyempurnakan metode pengajaran mereka dan memenuhi kebutuhan belajar siswa dengan lebih baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Macmillan.
- Hamzah B. Uno. (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1989). *Cooperating in learning groups: Personal and social skills development*. Interaction Book Company.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning*. Boston: Allyn & Bacon.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). *Cooperation and Competition: Theory and Research*. Interaction Book Company.
- Kagan, S. (1994). *Cooperative Learning*. Kagan Cooperative Learning.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Wiley.
- Lie, A. (2002). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. PT Grasindo.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slavin, R. E. (2010). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn & Bacon.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.