Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 03, September 2026

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN ZEP QUIZ UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

M Imam Viki Rahmad Putra Hartoyo[1], Hifni Fitriah Nur Janah[2]
[1,2]Universitas Muhammadiyah Kuningan
[1]221223037@mhs.upmk.ac.id, [2]hifnifitriah@upmk.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning motivation of students in Informatics learning, which tended to be teacher-centered. This study aimed to determine the improvement in students' learning motivation through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Zep Quiz on hardware and software materials. The study employed a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design. The population consisted of 184 students from six classes, while the sample comprised 29 students of Class IX A selected using purposive sampling. Data were collected through a learning motivation questionnaire and analyzed using descriptive statistics, N-Gain, the Shapiro-Wilk normality test, and the Paired Samples T-Test. The results showed an improvement in learning motivation in the moderate category, as indicated by the increase in the average percentage of learning motivation from 49.83% in the pretest to 76.55% in the posttest. The N-Gain results showed that 20.7% of students were in the low category, 37.9% in the moderate category, and 41.4% in the high category. The Paired Samples T-Test showed a significance value of 0.000 < 0.05, indicating a significant difference in students' learning motivation before and after the implementation of TGT assisted by Zep Quiz. Thus, the implementation of TGT assisted by Zep Quiz can serve as an interactive learning alternative to support the improvement of students' learning motivation.

***Keywords**: learning motivation; Teams Games Tournament; Zep Quiz.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Informatika yang masih cenderung berpusat pada guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Zep Quiz* pada materi *hardware* dan *software*. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one-group pretest-posttest*. Populasi penelitian berjumlah 184 peserta didik yang terdiri atas enam kelas, sedangkan sampel penelitian berjumlah 29 peserta didik kelas IX A yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif, N-Gain, uji normalitas Shapiro-Wilk, dan *Paired Samples T-Test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dalam kategori

sedang dibuktikan melalui persentase rata-rata motivasi belajar dari 49,83% pada *pretest* menjadi 76,55% pada *posttest*. Hasil N-Gain menunjukkan bahwa 20,7% peserta didik berada pada kategori rendah, 37,9% kategori sedang, dan 41,4% kategori tinggi. Hasil *Paired Samples T-Test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar sebelum dan sesudah penerapan TGT berbantuan Zep Quiz. Dengan demikian, penerapan TGT berbantuan *Zep Quiz* dapat menjadi alternatif pembelajaran interaktif untuk mendukung peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: motivasi belajar; *Teams Games Tournament; Zep Quiz.*

A. Pendahuluan

Motivasi belajar merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran karena mendorong peserta didik untuk aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar (Rahman, 2021). Motivasi yang baik dapat meningkatkan ketekunan, partisipasi, dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan motivasi perlu didukung oleh strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, salah satunya melalui pembelajaran kooperatif yang dapat mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar (Marsabila et al., 2022).

Permasalahan motivasi belajar juga ditemukan pada pembelajaran Informatika peserta didik kelas IX SMPN 2 Ciledug. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru dengan metode ceramah dan minim penggunaan media interaktif, sehingga peserta didik cenderung jenuh, kurang bersemangat, dan kurang termotivasi. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Salah satu model yang relevan adalah *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu model pembelajaran kooperatif yang memadukan kegiatan belajar, permainan, turnamen, dan penghargaan (Nurhikmawati et al., 2024) . TGT mendorong peserta didik untuk bekerja sama, berdiskusi, dan berkompetisi secara positif sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif (Malau et al., 2024). Model ini meliputi presentasi kelas, pembentukan tim, permainan, turnamen, dan penghargaan yang mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Penerapan TGT dalam penelitian ini didukung oleh *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran berbasis digital. Zep Quiz merupakan platform kuis digital yang memanfaatkan unsur gamifikasi melalui penyajian kuis, pengatur waktu, skor, dan papan peringkat secara langsung (Kulsum et al., 2025). Karakteristik tersebut memungkinkan kegiatan pembelajaran berlangsung lebih interaktif dan kompetitif. Dalam konteks pembelajaran, unsur gamifikasi dapat memberikan tantangan dan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik terdorong untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Dola et al., 2025). Dengan demikian, penggunaan Zep Quiz dalam kegiatan permainan akademik TGT diharapkan dapat mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Penggabungan TGT dengan media digital juga memiliki dukungan dari penelitian terdahulu. (Amajida et al., 2025) telah mengombinasikan Zep Quiz dengan model TGT untuk mengkaji motivasi dan hasil belajar, tetapi penelitian tersebut dilakukan pada konteks pendidikan nonformal di PKBM Putra Bangsa Demak. Sementara itu, penelitian (Arifin et al., 2024) telah mengkaji pengaruh TGT terhadap motivasi belajar, tetapi belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai pendukung. Penelitian (Yantu et al., 2026) juga telah mengembangkan media pembelajaran berbasis website Zep Quiz, tetapi berfokus pada pengembangan media dan belum menguji penerapannya secara langsung dalam model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar. Oleh karena itu, masih terdapat ruang untuk mengkaji penerapan TGT berbantuan Zep Quiz pada konteks pendidikan formal, khususnya pembelajaran Informatika di tingkat SMP.

Berdasarkan permasalahan dan celah penelitian tersebut, penelitian ini berfokus pada penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Zep Quiz untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika materi hardware dan software kelas IX SMPN 2 Ciledug. Penerapan pembelajaran dilakukan melalui penyampaian materi, pembentukan kelompok, kegiatan belajar kelompok, permainan akademik, turnamen, dan pemberian

penghargaan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama, berdiskusi, berpartisipasi, serta berkompetisi secara positif. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT berbantuan Zep Quiz.

B. Metode Penelitian

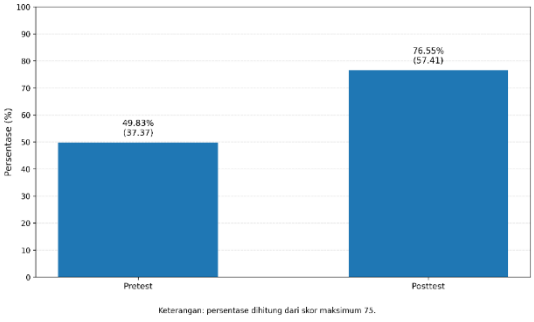
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest (Sugiyono, 2013) . Penelitian dilaksanakan pada peserta didik kelas IX SMPN 2 Ciledug tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian berjumlah 184 peserta didik yang terdiri atas enam kelas, sedangkan sampel penelitian adalah kelas IX A sebanyak 29 peserta didik yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan pertimbangan bahwa kelas tersebut memiliki tingkat motivasi belajar Informatika yang relatif lebih rendah dibandingkan kelas lainnya.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan angket. Angket digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Penelitian diawali dengan pemberian pretest untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar, kemudian peserta didik diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Zep Quiz pada materi hardware dan software. Setelah perlakuan selesai, peserta didik diberikan posttest untuk mengetahui perubahan motivasi belajar.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, N-Gain, uji normalitas Shapiro-Wilk, dan Paired Samples T-Test dengan bantuan IBM SPSS Statistics 26. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan, sedangkan N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan motivasi belajar berdasarkan perbandingan skor pretest dan posttest. Uji normalitas dilakukan terhadap data selisih pretest dan posttest sebagai prasyarat pengujian hipotesis, kemudian Paired Samples T-Test digunakan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah penerapan TGT berbantuan Zep Quiz.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pada 29 peserta didik kelas IX A SMPN 2 Ciledug, terdapat perubahan motivasi belajar setelah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Zep Quiz pada materi *hardware* dan *software*. Analisis dilakukan melalui perbandingan pretest dan posttest, N-Gain, serta *Paired Samples T-Test* untuk mengetahui peningkatan dan signifikansi perubahan motivasi belajar. Perbandingan hasil pretest dan posttest motivasi belajar peserta didik dapat dilihat pada diagram berikut.

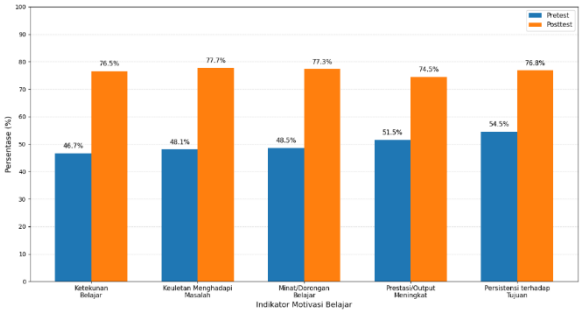


Gambar 1 Perbandingan Rata-Rata Motivasi Belajar Pretest dan Posttest

Berdasarkan diagram tersebut, terlihat adanya peningkatan persentase rata-rata motivasi belajar peserta didik dari 49,83% pada *pretest* menjadi 76,55% pada *posttest*. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan motivasi belajar peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Zep Quiz*.

Selanjutnya, untuk memperjelas perubahan motivasi belajar peserta didik, dilakukan analisis berdasarkan masing-masing indikator motivasi belajar. Perbandingan skor rata-rata pada setiap indikator antara *pretest* dan *posttest* disajikan dalam bentuk diagram sehingga perubahan motivasi belajar peserta didik pada setiap indikator dapat terlihat secara lebih jelas.

Gambar 2 Perbandingan Motivasi Belajar Berdasarkan Indikator



Berdasarkan diagram di atas, seluruh indikator motivasi belajar mengalami peningkatan setelah penerapan TGT berbantuan Zep Quiz. Indikator ketekunan belajar meningkat dari 46,7% menjadi 76,5%, keuletan menghadapi masalah dari 48,1% menjadi 77,7%, minat atau dorongan belajar dari 48,5% menjadi 77,3%,

prestasi atau *output* yang meningkat dari 51,5% menjadi 74,5%, serta persistensi terhadap tujuan dari 54,5% menjadi 76,8%. Peningkatan tertinggi pada *posttest* terdapat pada indikator keuletan menghadapi masalah (77,7%), sedangkan terendah pada indikator prestasi atau *output* yang meningkat (74,5%). Hasil tersebut menunjukkan perubahan positif pada seluruh aspek motivasi belajar peserta didik setelah penerapan TGT berbantuan Zep Quiz. Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat peningkatan motivasi belajar peserta didik secara keseluruhan berdasarkan hasil pretest dan posttest, dilakukan analisis N-Gain. Hasil analisis tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1 Kategori N-Gain

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	6	20.7	20.7	20.7
	Sedang	11	37.9	37.9	58.6
	Tinggi	12	41.4	41.4	100.0
	Total	29	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil analisis N-Gain, dari 29 peserta didik terdapat 6 peserta didik (20,7%) dalam kategori rendah, 11 peserta didik (37,9%) kategori sedang, dan 12 peserta didik (41,4%) kategori tinggi. Dominannya kategori sedang dan tinggi menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar terjadi pada sebagian besar peserta didik. Sebanyak 23 peserta didik (79,3%) berada pada kedua kategori tersebut, yang mengindikasikan bahwa penerapan TGT berbantuan Zep Quiz mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif melalui kerja sama, permainan, dan kompetisi, sehingga mendukung peningkatan motivasi belajar peserta didik. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas sebagai prasyarat sebelum pengujian hipotesis.

Tabel 2 Hasil Perhitungan Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.973	29	.646
Posttest	.902	29	.011
Selisih	.944	29	.129

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi data selisih sebesar 0,129. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 (0,129 > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data selisih *pretest* dan *posttest*

berdistribusi normal. Dengan demikian, data telah memenuhi asumsi normalitas dan pengujian hipotesis dapat dilanjutkan menggunakan *Paired Samples T-Test*.

Tabel 3 Hasil Uji *Paired Samples T-Test*

Perbandingan	Mean Difference	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest–Posttest	-20,03	-13.80	28	0,000

Berdasarkan hasil uji *Paired Samples T-Test*, diperoleh nilai *t* sebesar -13,80 dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar sebelum dan sesudah penerapan TGT berbantuan Zep Quiz. Nilai *mean difference* sebesar -20,03 menunjukkan bahwa skor posttest lebih tinggi dibandingkan pretest. Dengan demikian, penerapan TGT berbantuan Zep Quiz menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik secara signifikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan TGT berbantuan Zep Quiz meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peningkatan tersebut terlihat dari kenaikan rata-rata skor, seluruh indikator motivasi, serta hasil N-Gain yang didominasi kategori sedang dan tinggi. Secara statistik, *Paired Samples T-Test* juga menunjukkan perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* (Sig. 0,000 < 0,05).

Peningkatan tersebut berkaitan dengan karakteristik TGT yang memadukan kerja sama, permainan, turnamen, dan penghargaan. Penggunaan Zep Quiz memperkuat unsur permainan dan kompetisi melalui aktivitas kuis digital, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mendorong keterlibatan peserta didik.

Temuan ini sejalan dengan Arifin et al. (2024) yang menunjukkan bahwa TGT dapat meningkatkan motivasi belajar. Hasil penelitian juga sejalan dengan Amajida et al. (2025) yang mengombinasikan TGT dan Zep Quiz untuk meningkatkan motivasi, meskipun dilakukan pada konteks pendidikan nonformal. Sementara itu, Yantu et al. (2026) menunjukkan kelayakan Zep Quiz sebagai media pembelajaran. Penelitian ini melengkapi temuan tersebut dengan menerapkan kombinasi TGT dan Zep

Quiz pada pembelajaran Informatika di tingkat SMP.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Zep Quiz dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IX SMPN 2 Ciledug pada materi *hardware* dan *software*. Peningkatan terlihat pada seluruh indikator motivasi belajar, hasil N-Gain yang didominasi kategori sedang hingga tinggi, serta hasil *Paired Samples T-Test* yang menunjukkan perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, TGT berbantuan Zep Quiz dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mendukung keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Informatika.

Penerapan model ini dapat dipertimbangkan oleh guru sebagai alternatif pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan peserta didik secara aktif. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penelitian dengan melibatkan sampel yang lebih luas, kelas pembanding, atau materi dan mata pelajaran yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

Amajida, A., Khoiri, N., Rozzaqi, A. R., Studi, P., Matematika, P., Alam, I. P., & Informasi, D. T. (2025). EFEKTIVITAS MEDIA ZEP QUIZ DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI PKBM PUTRA BANGSA DEMAK. In *Papanda Journal of Mathematics and Sciences Research* (Vol. 4, Number 2).

Arifin, A. Z., Kristiyandaru, A., Indahwati, N., Budi Prakoso, B., Jasmani, P., & dan Rekreasi, K. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PJOK Materi Bolavoli Kelas X SMK. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Number 4).

Dola, D., Wardani, H., Siregar, N., Warahma, A., & Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, U. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Zep Quiz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V. *JIPP: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, *07 (3)*(3), 527–535.

https://journalversa.com/s/index.php/jipp

Kulsum, U., Arum, W. F., Kurniawan, A. P., Studi, P., Matematika, P., Tarbiyah, F., Keguruan, D., Islam, U., Sunan, N., & Surabaya, A. (2025). Deskripsi Antusiasme Belajar Siswa Dengan Media Zep Quiz Pada Pembelajaran Matematika. *PEDAGOGY Jurnal Pendidikan Matematika*, *10 (4)*, 1795–1805. https://doi.org/https://doi.org/10.30605/pedagogy.v10i4.7228

Malau, G. J., Simbolo, E., & Sitorus Masniar H. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Pada Pembelajaran Pak Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Pegagan Hilir Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, *3 (4)*, 4407–4422.

Marsabila, N., Lonika, T., & Baluari, A. (2022). Motivasi Belajar Siswa Jenis Dan Cara Meningkatkanya. *Jurnal JBES:Journal Of Biology Education And Sciencee-*, *2 (2)*, 135–140. https://jurnal.stkipkieraha.ac.id/index.php/jbes

Nurhikmawati, A. P., Alfan, I., & Ratnawati, E. (2024). Inovasi Pembelajaran Ips Melalui Metode Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JSPH Jurnal Sosial Politik Humaniora*, *1 (2)*, 1–7. https://doi.org/https://doi.org/10.59966/jsph.v1i2.1310

Rahman, S. (2021). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (19th ed.). ALFABETA, CV.

Yantu, S. M. A. S., Maghfiroh, A., Ihsani, A. N. N., & Nurhayati, I. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Zep Quiz pada Mata Pelajaran Sanitasi dan Hygiene Kecantikan. *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains Dan Terapan*, *6*(2), 852–868. https://doi.org/10.36312/panthera.v6i2.1134