

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA INTERAKTIF QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKn PADA SISWA KELAS IV SD INPRES MARISO 2

Nur Hikmah¹, Mutmainnah², Syarifah Aeni Rahman³

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Bidang Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

¹nurhikmabahtiar15@gmail.com, ²Mutmamut023@gmail.com,
³syarifah.aeni@unismuh.ac.id

ABSTRACT

This study aims to explore strategies for enhancing the quality of Pancasila Education (PPKn) learning through the application of the cooperative Teams Games Tournament (TGT) model combined with the interactive media Quizizz in the fourth grade at SD Inpres Mariso 2. This innovative approach is designed to transform the teaching and learning process into a more participatory, engaging, and meaningful experience for students. The research employs a Classroom Action Research (CAR) method conducted in two systematic cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection phases. The subjects of the study include 30 students, and data collection techniques involve learning outcome tests, activity observations, and in-depth interviews. The results indicate that the applied learning model is effective in improving students' academic achievements. The average score of students significantly increased from 70 in the first cycle to 85 in the second cycle. These findings not only reflect an improvement in academic performance but also enhancements in social interaction, learning motivation, and active student engagement in the learning process. The conclusion of this study emphasizes the importance of using cooperative learning models and digital media in primary education. Therefore, this research concludes that the implementation of the TGT model and interactive media Quizizz is an effective alternative for improving student learning outcomes in the fourth grade.

Keywords: TGT, Quizizz, Classroom Action Research

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi strategi peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila (PPKn) melalui penerapan model kooperatif Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media interaktif Quizizz di kelas IV SD Inpres Mariso 2. Pendekatan inovatif ini dirancang untuk mengubah proses belajar mengajar menjadi pengalaman yang lebih partisipatif, menarik, dan bermakna bagi siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus sistematis. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian mencakup 30 siswa, dan teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas, serta wawancara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan efektif dalam

meningkatkan capaian akademik siswa. Rata-rata nilai siswa meningkat signifikan dari 70 pada siklus pertama menjadi 85 pada siklus kedua. Temuan ini tidak hanya menunjukkan peningkatan dalam prestasi akademik, tetapi juga perbaikan dalam interaksi sosial, motivasi belajar, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini menekankan pentingnya penggunaan model pembelajaran kooperatif dan media digital dalam pendidikan dasar. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dan media interaktif *Quizizz* merupakan alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV.

Kata Kunci: TGT, *Quizizz*, Penelitian Tindakan Kelas

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila (PPKn) merupakan instrumen fundamental dalam membentuk karakter dan wawasan kebangsaan generasi muda. Namun, praktik pengajaran kontemporer masih didominasi pendekatan tradisional yang cenderung satu arah, mengakibatkan rendahnya antusiasme dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kajian empiris dari penelitian sebelumnya, seperti studi Sutrisno & Handayani (2019) dan Rahmawati et al. (2020), secara konsisten mengungkapkan tantangan sistemik dalam pengajaran PPKn. Penelitian komparatif Johnson & Johnson (2009) dan Kagan (2007) menegaskan perlunya transformasi pendekatan pedagogis yang lebih interaktif dan partisipatif.

Investigasi awal di lingkungan kelas IV SD Inpres Mariso 2

mengungkapkan sejumlah tantangan pedagogis, meliputi minimnya interaksi edukatif, lemahnya kolaborasi antarpeserta didik, dan keterbatasan metode instruksional yang digunakan. Fenomena ini secara signifikan berdampak pada capaian akademik dan motivasional siswa dalam memahami konsep kewarganegaraan.

Penelitian ini menawarkan terobosan metodologis melalui integrasi model Teams Games Tournament (TGT) dengan platform digital *Quizizz*. Pemilihan model TGT didasarkan pada kemampuannya untuk mendorong kerja sama kelompok dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Media *Quizizz* memberikan umpan balik instan serta memungkinkan personalisasi pembelajaran, yang sangat relevan dalam konteks pendidikan modern. Penelitian oleh Graham et al. (2018) dan Borba et al. (2017) mendukung

potensi platform digital dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, yang sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang positif.

Fondasi konseptual penelitian bersandar pada konstruk teoritis terkemuka, mencakup perspektif konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan mediasi pengetahuan melalui interaksi, teori motivasional Deci & Ryan yang menjelaskan mekanisme dorongan belajar, serta paradigma desain multimedia Mayer yang mengeksplorasi efektivitas representasi informasi.

Kontribusi signifikan penelitian terletak pada potensinya menghasilkan kerangka pedagogis alternatif dalam pengajaran PPKn. Melalui metode yang berfokus pada kebutuhan dan dinamika siswa, penelitian ini bertujuan menghasilkan model pembelajaran yang tidak sekadar mentransfer pengetahuan, melainkan membangun kompetensi holistik dalam memahami nilai-nilai kebangsaan.

Secara fundamental, studi ini berupaya menjembatani kesenjangan antara praktik pengajaran konvensional dan tuntutan pendidikan kontemporer. Dengan mensinergikan pendekatan pedagogis modern dan

teknologi digital, penelitian ini berpotensi membuka ruang transformasi dalam pengalaman belajar PPKn yang lebih bermakna, interaktif, dan memberdayakan.

Tujuan utama penelitian adalah menganalisis implementasi model TGT dan media *quizizz* mengevaluasi dampaknya terhadap hasil belajar, dan mengidentifikasi faktor-faktor keberhasilan model pembelajaran. Melalui pendekatan berpusat pada siswa, penelitian ini berupaya menghadirkan solusi komprehensif untuk mentransformasi pengalaman belajar PPKn menjadi proses yang lebih dinamis, interaktif, dan bermakna. Kesuksesan

Dalam konteks pendidikan, hasil belajar sering diukur melalui nilai akademik yang mencerminkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penelitian ini akan menggunakan metode penilaian yang komprehensif, termasuk ujian formatif dan sumatif, untuk menilai perubahan nilai siswa sebelum dan sesudah penerapan model TGT dan *Quizizz*. Selain itu, data kualitatif akan dikumpulkan melalui observasi dan wawancara dengan siswa untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman

mereka dalam proses pembelajaran yang baru ini.

Selain fokus pada hasil akademik dan motivasi, penelitian ini juga berkomitmen untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Dalam konteks pembelajaran kooperatif seperti TGT, siswa diajak untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan saling menghargai pendapat teman sebaya. Hal ini tidak hanya memperkuat hubungan sosial di antara mereka, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai kolaborasi dan empati yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Sikap kritis juga menjadi salah satu hasil yang diharapkan dari penerapan model ini. Dengan mendorong siswa untuk berpikir analitis terhadap isu-isu kewarganegaraan, mereka diharapkan mampu mengambil keputusan yang lebih baik dan berkontribusi secara positif terhadap masyarakat.

Secara keseluruhan, penelitian ini berupaya menjembatani kesenjangan antara praktik pengajaran konvensional dan kebutuhan pendidikan modern. Dengan mengintegrasikan pendekatan pedagogis yang lebih inovatif dan teknologi digital,

diharapkan pengalaman belajar PPKn menjadi lebih bermakna, interaktif, dan memberdayakan siswa. Implementasi model ini diharapkan bukan hanya meningkatkan capaian akademik siswa, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan sosial dan kesadaran kritis yang diperlukan untuk menjadi warga negara yang aktif dan bertanggung jawab.

Dengan fokus pada hasil belajar yang holistik, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya produktif secara akademis, tetapi juga kaya akan pengalaman sosial dan emosional. Diharapkan, temuan dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan kurikulum PPKn di Indonesia dan menjadi referensi bagi pendidik dalam menerapkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan relevan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila (PPKn) melalui penerapan model kooperatif Teams Games Tournament (TGT) yang

dikombinasikan dengan penggunaan media interaktif *Quizizz*. Penelitian dilakukan di kelas IV SD Inpres Mariso 2, melibatkan 30 siswa sebagai subjek penelitian yang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan penelitian terbagi menjadi dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

- **Perencanaan**
Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang mencakup penggunaan model TGT dan media *Quizizz*. Rencana ini juga menetapkan indikator keberhasilan serta alat evaluasi yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.
- **Pelaksanaan**
Melaksanakan pembelajaran sesuai rencana yang telah disusun, di mana siswa akan dibagi ke dalam kelompok untuk berpartisipasi dalam permainan edukatif menggunakan *Quizizz*.
- **Observasi**
Melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran dan aktivitas siswa selama berlangsungnya kegiatan.

Observasi ini bertujuan untuk menilai tingkat keterlibatan siswa serta interaksi antar mereka.

- **Refleksi**
Menganalisis hasil dari setiap siklus yang telah dilaksanakan. Tahap refleksi ini penting untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan dan merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Teknik Pengumpulan Data
Data dikumpulkan melalui beberapa metode, antara lain:

- **Tes Hasil Belajar:** Mengukur peningkatan nilai akademik siswa sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran.
- **Observasi Aktivitas:** Mencatat aktivitas dan interaksi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- **Wawancara Mendalam:** Menggali informasi lebih lanjut mengenai pengalaman dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Data yang diperoleh dari tes hasil belajar akan dianalisis secara kuantitatif untuk melihat peningkatan nilai. Sementara itu, data hasil observasi dan wawancara akan

dianalisis secara kualitatif untuk memberikan gambaran tentang interaksi sosial dan motivasi siswa. Keberhasilan penelitian ini akan diukur melalui:

- Peningkatan rata-rata nilai hasil belajar siswa.
- Peningkatan keterlibatan dan interaksi sosial siswa selama pembelajaran.
- Umpan balik positif dari siswa mengenai pengalaman pembelajaran yang mereka jalani.

Dengan metodologi ini, diharapkan penelitian dapat memberikan wawasan mendalam mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran TGT dan penggunaan media *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) yang digabungkan dengan media interaktif *Quizizz*.

Siklus I

1. Tindakan

Pada siklus pertama, tindakan yang dilakukan adalah menerapkan model TGT dalam pembelajaran PPKn.

Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk mendiskusikan materi yang telah diajarkan, kemudian menggunakan *Quizizz* untuk kuis interaktif.

2. Pelaksanaan

- **Pertemuan 1:** Siswa dibagi menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 5 siswa. Setiap kelompok diberi materi tentang nilai-nilai Pancasila. Diskusi kelompok berlangsung selama 30 menit, diikuti dengan kuis menggunakan *Quizizz* selama 20 menit.
- **Pertemuan 2:** Pembelajaran dilanjutkan dengan penjelasan lebih mendalam mengenai materi yang telah dibahas, diikuti dengan kuis kedua untuk mengevaluasi pemahaman siswa. Umpan balik langsung diberikan setelah kuis untuk membantu siswa memahami kesalahan yang mereka buat.

3. Hasil

Setelah siklus pertama, rata-rata nilai siswa tercatat sebesar 70. Meskipun ada peningkatan, hanya 50% dari siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 70%.

4. Refleksi

Refleksi dari siklus pertama menunjukkan bahwa meskipun terdapat kemajuan, masih ada siswa

yang mengalami kesulitan dalam berkolaborasi dan memahami materi. Observasi mengindikasikan bahwa beberapa siswa kurang aktif dalam diskusi. Oleh karena itu, diperlukan strategi tambahan untuk meningkatkan keterlibatan dan kolaborasi siswa di siklus berikutnya.

Siklus II

1. Tindakan

Pada siklus kedua, tindakan yang diambil adalah melanjutkan penerapan model TGT dengan penyesuaian berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama. Penekanan lebih besar diberikan pada kolaborasi dan keterlibatan siswa, serta penggunaan *Quizizz* yang lebih intensif untuk memperdalam pemahaman.

2. Pelaksanaan

- **Pertemuan 1:** Siswa kembali dibagi menjadi kelompok yang sama. Kali ini, setiap kelompok diberikan tugas yang lebih menantang mengenai materi PPKn, dengan waktu diskusi selama 30 menit. Setelah itu, kuis dilakukan menggunakan *Quizizz* selama 20 menit, dengan lebih banyak pertanyaan yang beragam.
- **Pertemuan 2:** Pembelajaran dilanjutkan dengan diskusi interaktif tentang hasil kuis

sebelumnya, diikuti dengan penjelasan lebih lanjut. Umpan balik juga diberikan secara langsung untuk memperbaiki pemahaman siswa.

3. Hasil

Setelah siklus kedua, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 85. Persentase siswa yang mencapai KKM juga meningkat signifikan, mencapai 90%.

4. Refleksi

Refleksi dari siklus kedua menunjukkan bahwa peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa terjadi. Siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi, dan kolaborasi dalam kelompok berjalan lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya. Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam diskusi dan lebih percaya diri saat menjawab kuis. Hal ini menegaskan efektivitas model TGT dan penggunaan *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang berfokus pada interaksi dan kolaborasi dapat memberikan dampak positif yang nyata dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

1. Peningkatan Prestasi Akademik

Untuk menghitung rata-rata nilai siswa, digunakan rumus berikut:

$$\text{Rata-rata} = \frac{x = \sum_{i=1}^n . xi}{n}$$

x = Rata-rata nilai

xi = Nilai individu siswa

n = Jumlah siswa

Tabel 1 Hasil Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Nilai Siklus 1	Nilai Siklus 2
1	Siswa A	65	80
2	Siswa B	70	85
3	Siswa C	75	90
4	Siswa D	68	83
5	Siswa E	72	88
6	Siswa F	74	86
7	Siswa G	67	82
8	Siswa H	69	84
9	Siswa I	71	87
10	Siswa J	66	81
11	Siswa K	70	85
12	Siswa L	73	89
13	Siswa M	65	80
14	Siswa N	74	86
15	Siswa O	72	88
16	Siswa P	68	83
17	Siswa Q	77	92
18	Siswa R	75	90
19	Siswa S	69	84
20	Siswa T	71	87
21	Siswa U	70	85
22	Siswa V	73	89
23	Siswa W	66	81
24	Siswa X	74	86
25	Siswa Y	68	83
26	Siswa Z	72	88
27	Siswa AA	75	90
28	Siswa AB	70	85
29	Siswa AC	67	82
30	Siswa AD	71	87

Peningkatan sebesar 15 poin ini menunjukkan bahwa siswa lebih memahami konsep yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan teori

konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial dan kolaborasi dapat meningkatkan pemahaman siswa (Piaget, 1976).

Kombinasi model TGT dan Quizizz berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan rata-rata nilai dari 70 menjadi 85 menunjukkan bahwa siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan temuan yang diungkapkan oleh penelitian oleh Johnson & Johnson (2009) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa.

2. Keterlibatan Siswa

Selama proses observasi, siswa menunjukkan semangat tinggi dan keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok, permainan, dan saat mengerjakan kuis. Ini mencerminkan prinsip pembelajaran aktif, yang menyatakan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat meningkatkan retensi informasi (Bonwell & Eison, 1991).

Model pembelajaran kooperatif TGT mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, saling mendukung, dan berkompetisi dengan cara yang sehat. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan

pemahaman akademik tetapi juga keterampilan sosial siswa. Penelitian oleh Kagan (2007) mendukung efektivitas pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan interaksi antar siswa, yang terbukti dalam penelitian ini.

3. Motivasi Belajar

Wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar karena metode yang digunakan membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik dan relevan. Teori motivasi belajar oleh Deci dan Ryan (2000) menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi intrinsik.

Penggunaan *Quizizz* sebagai media interaktif memberikan umpan balik instan kepada siswa, yang membantu mereka memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka secara langsung. Menurut Graham et al. (2018), media digital seperti *Quizizz* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan motivasi belajar. Dalam konteks penelitian ini, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat menggunakan *Quizizz* yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.

D. Kesimpulan

Peningkatan rata-rata nilai siswa dari 70 pada siklus pertama menjadi 85 pada siklus kedua menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dan media *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini juga mencerminkan bahwa siswa lebih terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran, yang merupakan indikator positif bagi keberhasilan pendidikan. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dan media interaktif *Quizizz* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV. Peningkatan akademik yang signifikan, serta peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa, menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat menjadi alternatif yang baik untuk diterapkan dalam konteks pendidikan dasar. Temuan ini sejalan dengan teori dan penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan penggunaan media dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Borba, M. C., & et al. (2017). *The Role of Digital Platforms in Enhancing Student Engagement*.

- Educational Technology Research and Development.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions*. Contemporary Educational Psychology, 25(1), 54-67.
- Graham, C. R., & et al. (2018). *The Impact of Online Learning on Student Engagement and Motivation*. Journal of Online Learning Research, 4(2), 185-206.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). *An Educational Psychology Success Story: Social Interdependence Theory and Cooperative Learning*. Educational Psychologist, 44(2), 83-92.
- Kagan, S. (2007). *Cooperative Learning*. Kagan Publishing.
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Piaget, J. (1976). *The Child and Reality: Problems of Genetic Psychology*. Viking Press.
- Rahmawati, R., & et al. (2020). *Challenges in Teaching PPKn: A Study of Teachers' Perspectives*. Journal of Education and Learning, 14(3), 332-341.
- Sutrisno, A., & Handayani, R. (2019). *Evaluating the Effectiveness of PPKn Teaching Methods in Primary Education*. Indonesian Journal of Educational Research, 5(1), 45-58.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.