
**Peningkatan Motivasi Belajar Ipa Melalui Penerapan Metode Tgt Berbantu Quizziz
Pada Kelas VIII 1 SMP Negeri 1 Makassar Tahun Pelajaran 2023/2024****A. St. Nurhafidzah Dwi Muliani; Salma Samputri; Murniah**

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Prodi IPA Universitas Negeri Makassar; Fakultas
Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar; SMPN 1 Makassar
email: nurhafidzah2903@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif penggunaan metode TGT berbantu Quizziz untuk meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar mata pelajaran IPA di kelas VIII pada materi Struktur Bumi dan Perkembangannya. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan teknik purposive sampling. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII 1 SMP Negeri 1 Makassar dengan jumlah 37 anak. Teknik pengumpulan data yaitu observasi dan menggunakan instrument pedoman angket dengan skala likert menggunakan angket motivasi yang diadaptasi dari Adnan yaitu pretest sebanyak 20 nomor, angket motivasi belajar siklus 1 sebanyak 26 nomor dan angket motivasi belajar siklus 2 sebanyak 26 nomor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPA materi Struktur Bumi dan Perkembangannya menggunakan pembelajaran kooperatif metode Teams Games Tournament (TGT) berbantu Quizziz dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket peserta didik tentang motivasi belajar menunjukkan peningkatan pada siklus 1 meningkat menjadi 79,0 pada kategori Baik dan siklus 2 lebih meningkat lagi menjadi 86,3 pada kategori Sangat Baik.

Kata Kunci: *Motivasi, TGT, Quizziz, IPA.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai suatu sistem yang mengantarkan individu pada perkembangan dan perwujudannya sebagai dasar pembangunan bangsa dan negara. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Pasal 3 yang berbunyi, "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik 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" dikutip oleh Noor (2018) dalam jurnalnya. Karena itu setiap individu diwajibkan belajar 9 tahun dalam undang—undang yang telah diatur.

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan dapat dikatakan berperan penting sebagai jembatan yang nantinya akan menghubungkan individu dengan lingkungan terutama di tengah-tengah era globalisasi yang semakin berkembang, sehingga nantinya diharapkan individu mampu berperan sebagai Sumber

Daya Manusia (SDM) yang berkualitas untuk kedepannya (Supratman, Punjani & Priyanka, 2023). Pada tingkat pendidikan dasar dan menengah, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memiliki peran strategis dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah peserta didik. Namun, sering kali ditemukan bahwa motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPA masih rendah. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti metode pengajaran yang kurang menarik, materi yang dianggap sulit, serta kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Slavin, 1995). Maka dari itu guru perlu untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan metode menarik untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik, dengan motivasi yang tinggi akan menciptakan keberhasilan pembelajaran karena keterlibatan aktif peserta didik.

Tidak dapat dipungkiri bahwa peserta didik yang kurang termotivasi untuk belajar akan kesulitan untuk berhasil dalam usaha akademiknya. Mengingat hal tersebut, motivasi jelas sangat penting untuk proses pembelajaran. Tanpa motivasi, individu tidak akan mampu berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara efektif dan konsisten. Yang penting motivasi belajar ini dapat diberikan sebelum memulai proses pembelajaran. Dengan adanya motivasi tersebut diharapkan peserta didik dapat meningkatkan aktivitas dan tugasnya, sehingga diharapkan dapat memperkuat dan menunjang kemampuannya dalam belajar (Supratman, Punjani & Priyanka, 2023).

Pembelajaran IPA di sekolah menengah pertama (SMP) memerlukan model atau kiat pembelajaran tertentu untuk mendorong peserta didik untuk aktif belajar dan membuat materi lebih mudah dipahami. Ini berarti bahwa jika materi IPA diajarkan dengan cara yang menarik bagi peserta didik, materi tersebut akan tetap melekat dalam ingatan dan pikiran mereka untuk waktu yang lama. Permainan adalah salah satu hal yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak di sekolah menengah pertama. Permainan akademik tentunya merupakan bagian dari proses pembelajaran. Permainan seperti itu dapat mendorong peserta didik untuk lebih tertarik untuk belajar dan mendorong mereka untuk bekerja sama secara aktif dalam proses belajar mereka. Salah satu strategi pembelajaran yang dirancang untuk digunakan dalam permainan akademik adalah pembelajaran kooperatif tipe TGT (Drayatun & Rahmawati, 2017).

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe belajar kooperatif dimana dalam Teams Games Tournament para peserta didik dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat sampai enam orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Selanjutnya guru menyampaikan pelajaran, peserta didik belajar dalam kelas dan memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Setelah itu peserta didik memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbang point bagi skor timnya. Peserta didik memainkan game ini bersama tiga orang pada “Meja turnamen”, dimana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para peserta didik yang memiliki rekor nilai terakhir yang sama. Sebuah prosedur “menggeser kedudukan” membuat permainan ini cukup adil. Tim dengan kinerja tinggi mendapatkan sertifikat atau penghargaan dari tim lain (Slavin, 2008). Menurut Slavin (2008) TGT terdiri atas lima komponen yaitu: Presentasi Kelas, Tim, Game, Tournament, Rekognisi Tim.

Seperti yang disebutkan di atas, model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah sebagai berikut: Guru menyajikan materi pelajaran Sebelum peserta didik dibagi ke dalam kelompok, guru menyajikan materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, guru harus menyiapkan lembar kerja peserta didik dan kartu soal untuk permainan turnamen, serta membantu peserta didik bekerja sama dalam kelompok. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, dengan masing-masing 4–6 orang. Guru memberikan LKPD kepada setiap kelompok untuk mengerjakan tugas. Jika salah satu anggota kelompok tidak memahami tugas yang diberikan, anggota kelompok lain harus membantu menjelaskan; bermain game; atau memberikan hadiah.

Seiring dengan perkembangan teknologi, integrasi media digital dalam pembelajaran semakin meningkat. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan adalah Quizizz, sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui kuis interaktif. Quizizz menawarkan berbagai fitur menarik seperti waktu yang terbatas untuk

menjawab, poin yang diberikan berdasarkan kecepatan dan ketepatan jawaban, serta umpan balik langsung, yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menantang (Sweeney, 2016).

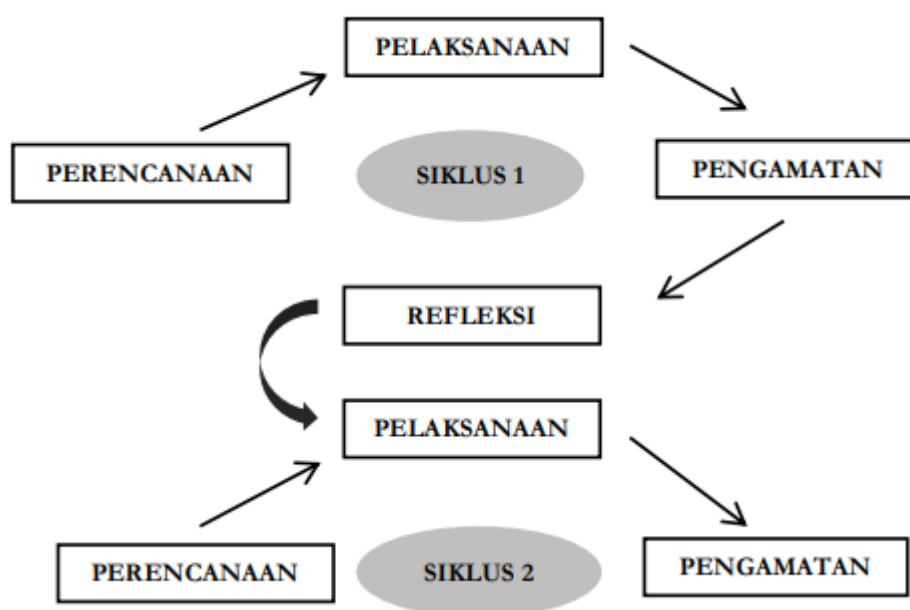
Dalam konteks pembelajaran IPA di kelas VIII, penerapan metode TGT berbantu Quizizz diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggabungan elemen permainan dan kompetisi diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif, sehingga mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pelajaran (Felder & Brent, 2007).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi seberapa efektif penggunaan metode TGT berbantu Quizizz untuk meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar mata pelajaran IPA di kelas VIII pada materi Struktur Bumi dan Perkembangannya. Oleh karena itu, diharapkan hasil penelitian ini memberikan kontribusi positif untuk pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif serta memberikan panduan bagi pendidik tentang bagaimana meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah mereka.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penelitian yang mengupayakan perbaikan dalam praktek pembelajaran serta melihat pengaruhnya, dengan menggunakan satu kelompok subyek penelitian. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dimana terdapat empat tahapan masing-masing siklusnya. Tiap tahapan dalam satu siklus dilaksanakan, kemudian hasilnya digunakan untuk memperbaiki siklus berikutnya dan demikian seterusnya hingga motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran Team Game Tournament mencapai 85%. Adapun keempat tahapan tersebut meliputi: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini memakai model Kemmis & MC Taggart yang dilaksanakan selama tiga siklus mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi yang dijabarkan sebagai berikut:

Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas



Adapun subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII 1 SMP Negeri 1 Makassar dengan jumlah 37 anak, materi Struktur Bumi dan Perkembangannya. Teknik pengumpulan data yang

digunakan yaitu purposive sampling. Purposive sampling merupakan suatu teknik dalam penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2013). Instrumen yang digunakan adalah pedoman angket dengan skala likert menggunakan angket motivasi yang diadaptasi dari (Adnan,2023) indikator yang diukur adalah a) perhatian; b) relevansi; c) keyakinan; dan d) kepuasan acuan kisi-kisi sebagai berikut:

Table 1 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Sebelum Pembelajaran Metode TGT

Indikator	No Item	
	Positif	Negatif
Perhatian (Attention)	1,3,4,5	2
Keyakinan (Confidence)	6,7,9	8,10
Kepuasan (Satisfaction)	12,15	11,13,14
Relevansi (Relevance)	16,17,18,19,	20

Table 2. Angket Motivasi Belajar Metode TGT berbantu Quizziz

No	Indikator	Pernyataan	Jumlah Soal
1	Perhatian (Attention)	1, 2, 3, 4, 5	5
2	Relevansi (Relevance)	6, 7, 8, 9, 10	5
3	Keyakinan (Confidence)	11, 12, 13, 14, 15	5
4	Kepuasan (Satisfaction)	16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25,26	11
Jumlah butir			26

Teknik yang digunakan untuk menganalisis angket respon motivasi belajar peserta didik yaitu dengan menghitung persentase hasil skala motivasi belajar. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian tindakan kelas ini. Adapun rumus perhitungan persentase motivasi belajar peserta didik sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persentase hasil

R : Skor perolehan

SM : Skor maksimal

Selanjutnya mengacu pada pengkategorian menurut Purwanto (2013:103) sebagai berikut:

Table 3. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Nilai Interval	Kategori
$N \geq 86$	Sangat Baik
$76 \leq N < 86$	Baik
$60 \leq N < 76$	Cukup
$55 \leq N < 60$	Kurang
$N < 55$	Kurang Sekali

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data hasil angket motivasi peserta didik menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar dari sebelum pembelajaran, siklus 1 sampai siklus 2 dengan penerapan metode kooperatif Teams Games Tournament (TGT) :

Table 4. Distribusi Frekuensi dan Presentase Kategori Motivasi Belajar Peserta Didik

Kategori	Kriteria	Pretest		Siklus 1		Siklus 2	
		Frekuensi	Persen	Frekuensi	Persen	Frekuensi	Persen
Sangat Baik	$N \geq 86$			6	16,22%	24	64,86%
Baik	$76 \leq N < 86$			21	56,76%	13	35,14%
Cukup	$60 \leq N < 76$	7	18,91%	10	27,02%		
Kurang	$55 \leq N < 60$	2	5,4%				
Kurang Sekali	$N < 55$	28	75,69%				
Jumlah		37	100%	37	100%	37	100%

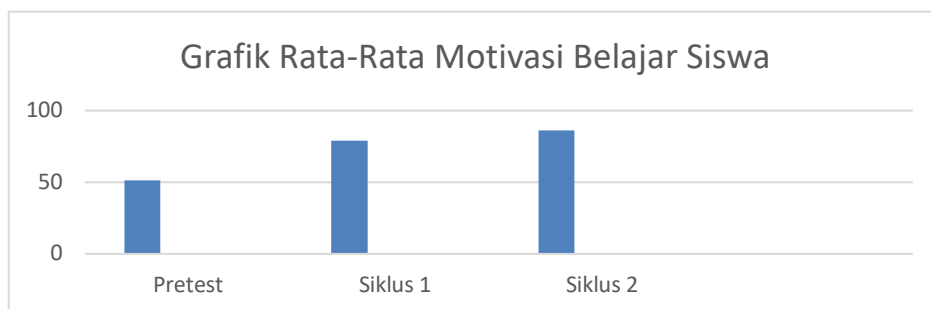
(Sumber: Hasil Analisis Data)

Table 5. Persentase Rata-Rata Motivasi Belajar Siswa

	Pretest	Siklus 1	Siklus 2
Nilai Rata-Rata	51,11	79,0	86,3
Kategori	Kurang Sekali	Baik	Sangat Baik

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Gambar 2. Motivasi Belajar Peserta Didik



(Sumber: Hasil Analisis Data)

Tabel 4 menggambarkan frekuensi dan juga persentase motivasi belajar peserta didik selama pembelajaran Struktur Bumi dan Perkembangannya. Dari tabel terlihat bahwa pada motivasi belajar siswa sebelum penerapan pembelajaran kooperatif metode TGT sebagian besar berada pada kategori kurang sekali dengan persentase 75,69, terdapat juga 18,91% kategori cukup dan 5,4% kategori kurang. Pada siklus 1 terjadi peningkatan sebesar 16,22% kategori sangat baik, 56,76 kategori baik, dan 27,02% kategori cukup. Melihat rerata data pada siklus 1 belum memenuhi kriteria ketuntasan yaitu lebih dari 85% maka dilanjutkan pada siklus 3 dan memperoleh hasil 64,86% kategori Sangat Baik dan 35,14% kategori Baik. Ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Eko & Amiruddin, 2016) dimana pada penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik di setiap siklus, tidak hanya itu aktivitas dan hasil belajar peserta didik setelah melakukan pembelajaran kooperatif dengan metode TGT juga mengalami peningkatan.

2. Pembahasan

a. Siklus 1

Pelaksanaan penelitian ini sebanyak dua siklus, pada tahap pertama yaitu perencanaan, peneliti menyiapkan modul ajar dengan Capaian Pembelajaran Peserta didik mengelaborasi pemahamannya tentang posisi relatif bumi-bulan-matahari dalam sistem tata surya dan memahami struktur lapisan bumi untuk menjelaskan fenomena alam yang terjadi dalam rangka mitigasi bencana yang menggunakan Kurikulum Merdeka, menyiapkan sumber dan media pembelajaran mendukung metode TGT, menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis, lembar kerja peserta didik, lembar observasi dan Angket motivasi belajar peserta didik.

Pada tahap kedua yaitu tindakan, pada tahap ini peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas sesuai dengan tahap perencanaan. Peneliti menggunakan strategi pembelajaran dengan metode TGT media pembelajaran konvensional, menurut David De Vries dan Keath Edward (1995) model pembelajaran TGT merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang dihasilkan dari pengembangan tipe STAD (Student Teams-Achievement Divisions), dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil dengan komponen utama berupa presentasi kelas, diskusi tim, kuis, skor kemajuan individual, dan rekognisi tim. Sedangkan yang menjadi pembeda dari kedua tipe ini adalah adanya game-game akademik pada tipe TGT, sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dalam suasana gembira serta terciptanya kompetisi tim yang didasarkan pada tanggung jawab masing-masing individunya. Dari definisi yang sudah dijelaskan, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT pada materi Struktur Bumi dan Perkembangannya dengan tujuan dari permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pada tahap ketiga, observasi, peneliti dibantu oleh rekan penelitian. Pengamatan dilakukan untuk menentukan keberhasilan peneliti dan siswa dalam menggunakan model TGT. Kegiatan observasi dilakukan dengan lembar observasi dan didukung oleh wawancara, angket, dan catatan lapangan untuk pengumpulan data.

Tahap keempat yaitu refleksi, pada tahap ini peneliti mengkaji dan memproses data hasil observasi. Pada tahapan ini, peneliti mengumpulkan semua data baik data hasil observasi yang kemudian dikaji kekurangan dan permasalahan yang muncul pada pelaksanaan tindakan. Sehingga pada tahapan ini peneliti dapat menyimpulkan berhasil atau tidaknya pembelajaran IPA dengan menerapkan model kooperatif TGT. Dari penelitian dapat diketahui bahwa rata-rata peserta didik pada pretest angket motivasi kategori kurang sekali, artinya minat peserta didik untuk belajar IPA masih kurang dan setelah pembelajaran kooperatif metode TGT rata-rata peserta didik berada pada kategori Baik yang menunjukkan adanya ketertarikan dan motivasi untuk belajar IPA, namun belum maksimal karena peserta didik awalnya terlihat kebingungan dengan metode pembelajaran ini setelah mengetahui penjelasan dari guru akhirnya mereka bisa memahami konsep permainan turnamen ini. Setelah kajian refleksi peneliti juga mendapatkan masih adanya peserta didik yang merasa kurang tertantang dengan kartu soal yang diberikan lalu jawaban di tempelkan pada papan jawaban di depan kelas.

Berdasarkan data dari penelitian tindakan kelas sebelumnya dan observasi, peneliti menemukan bahwa untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT (Team Games Tournament) dengan menggunakan media konvensional, siklus 2 harus dimulai setelah siklus 1

b. Siklus 2

Pada siklus 2 pelaksanaan penelitian sama dengan siklus 1 dimana dilakukan perencanaan yaitu peneliti menyiapkan modul ajar dengan Capaian Pembelajaran Peserta didik mengelaborasi pemahamannya tentang posisi relatif bumi-bulan-matahari dalam sistem tata surya dan memahami struktur lapisan bumi untuk menjelaskan fenomena alam yang terjadi dalam rangka mitigasi bencana yang menggunakan Kurikulum Merdeka, menyiapkan sumber dan media pembelajaran mendukung metode TGT, menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis, lembar kerja peserta didik, lembar observasi dan Angket motivasi belajar peserta didik. Pada siklus 2 ini peneliti mengambil tindakan pembelajaran kooperatif metode TGT berbantu Quizziz aplikasi atau web kuis interaktif untuk menantang lebih lanjut peserta didik pada pengerjaan soal. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Khulud, 2024) Hasil dari analisis empat artikel tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Quizziz sangat efektif untuk menilai hasil belajar siswa. (Citra & Rosy, 2020; Putri & Aisiah, 2021; Zafi, 2021). Satu artikel menemukan bahwa aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa jika digunakan untuk evaluasi pembelajaran (Pusparani, 2020). Artikel lain menemukan bahwa aplikasi membantu guru membuat penilaian yang menyenangkan untuk siswa (Naufal et al., 2021).

Tahap selanjutnya dilakukan pelaksanaan pembelajaran seperti pada siklus satu lalu dilanjutkan dengan observasi yang dilakukan oleh teman sejawat. Selanjutnya sampai pada tahap refleksi, peneliti mengkaji dan memproses data hasil observasi dan angket motivasi peserta didik mendapatkan hasil yaitu meningkatnya motivasi peserta didik dari siklus 1 yaitu Baik menjadi rata-rata perolehan motivasi peserta didik di siklus 2 menjadi Sangat Baik. Ini menunjukkan penelitian yang dilakukan menggunakan pembelajaran kooperatif metode TGT berbantu Quizziz efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Faktor internal yang mempengaruhi motivasi belajar siswa terdiri dari cita-cita atau aspirasi siswa, kemampuan belajar siswa, kondisi siswa, dan elemen dinamis dalam belajar. Keempat faktor tersebut tentunya sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa di masa depan, yang dapat dilihat dari kesiapan siswa, tingkat keaktifan siswa, hubungan siswa dengan teman, dan kendala siswa dalam belajar IPA. Selanjutnya, dapat dilihat bagaimana guru memotivasi siswa. Tentu saja, ada banyak cara untuk memotivasi siswa untuk bersemangat dalam belajar. Peneliti menemukan bahwa salah satu cara guru memotivasi siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan memberikan latihan atau tes sesering mungkin tentang materi yang telah diajarkan sebelumnya. Strategi pembelajaran juga merupakan cara penyajian yang harus dimiliki siswa. sehingga dapat membantu meningkatkan semangat dan motivasi siswa untuk belajar selama proses belajar mengajar berlangsung dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Baber (2020) menyatakan bahwa motivasi seseorang adalah salah satu faktor yang menentukan keberhasilan dalam pembelajaran; motivasi internal sangat berpengaruh terhadap pembelajaran untuk mencapai hasil terbaik. Selain itu, Sutianah (2022) mengatakan bahwa motivasi yang berasal dari sumber luar disebut motivasi eksternal. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Djarwo (2020), ada dua hal yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa: faktor internal (dari dalam) dan eksternal (dari luar). Data di atas juga relevan. Jika seorang siswa memiliki motivasi untuk melakukan sesuatu, mereka pasti akan berusaha keras untuk mengerjakannya dengan baik dan tekun dengan harapan mendapatkan hasil yang baik. Ini menunjukkan bahwa motivasi dapat membuat seseorang giat dalam belajar. Siswa yang tidak memiliki motivasi untuk belajar

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA materi Struktur Bumi dan Perkembangannya menggunakan pembelajaran kooperatif metode Teams Games Tournament (TGT) berbantu Quizziz dapat

meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket peserta didik tentang motivasi belajar menunjukkan peningkatan pada siklus 1 meningkat menjadi 79,0 pada kategori Baik dan siklus 2 lebih meningkat lagi menjadi 86,3 pada kategori Sangat Baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Djarwo, Catur Fathonah. "Analisis faktor internal dan eksternal terhadap motivasi belajar kimia siswa SMA Kota Jayapura." *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram* 7.1 (2020): 1-7.
- [2] Drayatun, Salma, and Ayu Rahmawati. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas Viid Smp Negeri 1 Kokop." *Jurnal Pena Sains* 4.1 (2017).
- [3] Eko, Soetjipto Budi, and Amirudin Achmad. "The Implementation of Cooperative Learning Model Team Game Tournament and Fan N Pick To Enhance Motivation and Social Studies Learning Outcomes." *Journal: IOSR Journal of Humanities and Social Science (IOSR-JHSS)* 21.5 (2016): 74-81.
- [4] Felder, R. M., & Brent, R.. *Cooperative Learning. In Active Learning: Models from the Analytical Sciences*. Washington, DC: American Chemical Society. (2007)
- [5] Khulud, Hanifah. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa." *TSAQOFAH* 4.2 (2024): 804-816.
- [6] Noor, T, "Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003". *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 3(01), (2018).
- [7] Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. 2013
- [8] Slavin, Robert E. "Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik, Terj." *Nurulita, Bandung: Nusa Media* (2008).
- [9] Slavin, Robert E. "Cooperative Learning Theory Research and Practise." *Boston: Allyn and Bacon Publishers* 419 (1995).
- [10] Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Re&D*. Bandung: Alfabeta CV. (2013).
- [11] Supartama, I. Nyoman Wahyu, Ni Made Pujani, and Luh Mitha Priyanka. "Analisis Motivasi Belajar IPA pada Kurikulum Merdeka di Kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)* 6.2 (2023): 194-205.
- [12] Sweeney, J. The Use of Quizizz in the Classroom. *Journal of Educational Technology*, (2016). 13(2), 45-53