

Penerapan Tipe *Teams Games Tournament* Berbantu Aplikasi *Quizziz* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas VIII 10 SMPN 1 Makassar

Ade Widya Muslimawati; Salma Samputri; Murniah

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Prodi IPA Universitas Negeri Makassar; Jurusan IPA
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar;

SMPN 1 Makassar

email: adwdymslmwti02@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan penerapan metode pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* berbantu *Quizziz* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi Struktur Bumi dan Perkembangannya. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan menggunakan teknik purposive sampling. Subjek pada penelitian ini adalah 30 siswa kelas VIII 1 SMP Negeri 1 Makassar. Alur penelitian tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi dan instrumen angket berupa pretest sebanyak 20 nomor, angket motivasi belajar siklus 1 sebanyak 25 nomor dan angket motivasi belajar siklus 2 sebanyak 25 nomor. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu *Quizziz* dapat meningkatkan motivasi belajar IPA siswa kelas VIII 10 SMP Negeri 1 Makassar. Hal ini terlihat dari hasil angket motivasi belajar peserta didik yang mengalami peningkatan nilai rata-rata motivasi belajar siswa yang awalnya pada pretest hanya 52,0 %, kemudian meningkat menjadi 85,76% pada siklus I, dan semakin meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata yaitu 92,4%. Persentasi tiap indikator motivasi belajar per siklus juga mengalami peningkatan yaitu pada indikator Perhatian (*Attention*), yang awalnya 56% pada pretes meningkat menjadi 86 % pada siklus I dan 91 % pada siklus II. Pada indikator Relevansi (*Relevance*) yang awalnya 47% pada pretes meningkat menjadi 85% pada siklus I dan 92% pada siklus II. Sedangkan pada indikator Keyakinan(*Confidence*) yang awalnya 52,30% pada pretes, meningkat menjadi 86,80% pada siklus I dan 93,60% pada siklus II. Adapun pada indikator yang terakhir yaitu Kepuasan (*Satisfaction*) yang awalnya 53% pada pretes, meningkat menjadi 85% pada siklus I dan 92,50% pada siklus II. Saran dari penelitian ini hendaknya guru dapat menerapkan pembelajaran TGT sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran inovatif dan interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: *Motivasi Belajar, Teams Games Tournament, Quizziz, IPA*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting yang dapat menentukan kualitas masyarakat atau suatu bangsa. Pendidikan dapat menjadi wadah untuk menyiapkan generasi muda penerus bangsa yang baik bagi negaranya. Hal ini sejalan dengan pendapat Neolaka (2019) yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan langkah awal dalam mengubah peradaban suatu bangsa. Pendidikan bukan hanya berbicara tentang hasil belajar saja tetapi juga tentang bagaimana cara mendapatkan hasil tersebut melalui suatu proses belajar.

Salah satu faktor yang dapat memengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah motivasi belajar (Astri, Gunarhadi dan Riyadi, 2018). Motivasi merupakan salah satu aspek yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengerahkan segala kemampuannya (Sanjaya, 2010). Apabila siswa merasa termotivasi untuk belajar, maka hasil belajar yang diperoleh pun juga akan meningkat. Namun, permasalahan yang sering terjadi dalam dunia pendidikan adalah kurangnya motivasi belajar siswa, terlebih lagi pada mata pelajaran IPA yang sangat kompleks dan terkenal dengan tingkat kesulitannya karena di pelajaran IPA siswa dituntut untuk berpikir logis, sistematis, kritis, dan analitis (Nurdyanto et al., 2018). Rendahnya motivasi belajar siswa ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor seperti rendahnya minat terhadap mata pelajaran, kurangnya interaksi dan kerjasama dalam pembelajaran serta inovasi pada model atau metode pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas VIII 10 pada mata pelajaran IPA menunjukkan kurangnya motivasi belajar siswa. Dalam kegiatan belajar IPA dikelas, sebagian besar siswa tidak fokus saat menerima pembelajaran, siswa cenderung merasa lebih cepat bosan, kurang semangat, dan beberapa dari mereka bahkan terlihat sibuk melakukan kegiatan tersendiri mulai dari bercerita, sibuk keluar masuk kelas, mengganggu dan mengejek temannya yang sedang fokus menerima pembelajaran, hingga menunda mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Beberapa faktor yang memengaruhi kondisi tersebut antara lain proses pembelajaran yang monoton, pembelajaran yang masih berpusat pada guru, belum adanya interaksi dalam kelas dan pemanfaatan teknologi pembelajaran yang belum bervariasi.

Upaya yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif yang inovatif dan interaktif agar pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Sandi (2010), mengungkapkan bahwa pembelajaran TGT mencakup aktivitas belajar siswa yang memungkinkan siswa belajar lebih menyenangkan dan mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, dan persaingan yang sehat antar teman. Pembelajaran TGT juga mampu membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga termotivasi untuk belajar dari awal hingga akhir pembelajaran (Nasruddin et al., 2016). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, memudahkan siswa memahami materi yang sedang diajarkan dan meningkatkan hasil belajar mereka (Astri, Gunardi & Riyadi, 2018).

Keberhasilan dalam penerapan model pembelajaran juga perlu didukung oleh pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran yang bervariasi agar dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Salah satu pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan guru ialah media digital Quizizz yaitu media berbasis online yang didalamnya terdapat kuis interaktif yang dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi yang telah dijelaskan sebelumnya (Degirmenci, 2021). Quizizz dapat membantu menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran dengan media seperti games memiliki potensi yang baik untuk dijadikan media pembelajaran karena mampu merangsang pikiran visual dan verbal pada siswa, sehingga efektif untuk memotivasi siswa dalam belajar.

Sintak model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan Quizizz yang akan diterapkan di kelas VIII 10 SMP Negeri 1 Makassar adalah sebagai berikut: 1) Penyajian kelas, dimana siswa akan diberikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, disampaikan kompetensi yang ingin dicapai, serta motivasi dalam belajar. 2) Teams, kelas akan dibagi menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen. 3) Games, siswa akan dibimbing untuk menjawab pertanyaan dalam games Quizizz. 4) Tournament, Siswa akan berkompetisi antar kelompok dan guru memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil

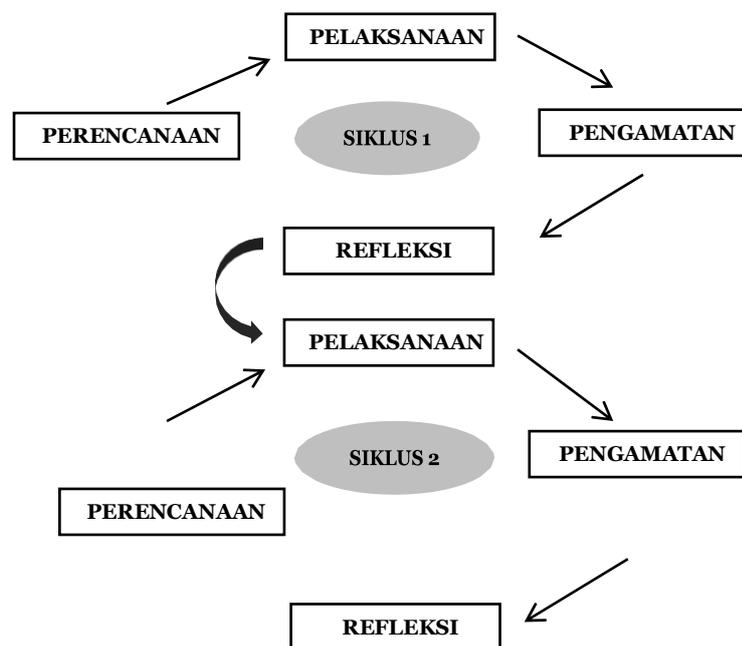
belajar siswa. 5) rekondisi tim, penghargaan diberikan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai (Mawarni, dkk, 2023).

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas VIII 10 SMP Negeri 1 Makassar pada materi Struktur Bumi dan Perkembangannya melalui penerapan tipe *teams games tournament* berbantu aplikasi quizziz.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Peneliti memilih PTK karena penelitian ini digunakan untuk mengatasi masalah yang muncul di dalam kelas dengan terperinci yang dimulai dari observasi awal sampai pada pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang muncul saat kegiatan pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas adalah sebuah proses investigasi terkendali yang digunakan untuk menemukan dan memecahkan sebuah masalah pembelajaran di dalam kelas, dimana proses pemecahan masalah tersebut dilakukan secara bersiklus yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar di kelas. Penelitian ini memakai model Kemmis & MC Taggart yang dilaksanakan selama dua siklus yang mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi yang dijabarkan sebagai berikut:

Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis & MC Taggart



Penelitian ini dilakukan pada kelas VIII 10 di SMP Negeri 1 Makassar. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi atau pengamatan langsung dan lembar angket yang bertujuan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa saat diberikan *treatment*. Lembar angket *pretest* terdiri dari 20 nomor pernyataan sedangkan lembar angket pada siklus 1 dan 2 masing-masing berisi 25 pernyataan berskala likert yang nanti akan diberi skor dan dari skor tersebut dapat ditarik persentase tingkat motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan pada 2 siklus, masing-masing siklus terdapat 2 pertemuan. Pertemuan pertama siswa melakukan games berbasis Lembar Kegiatan Peserta Didik, kemudian di pertemuan selanjutnya siswa melakukan turnamen berbasis Quizziz. Hal ini juga dilakukan pada Siklus II, namun dengan materi yang berbeda. Tiap tahapan dalam satu siklus dilaksanakan, hasilnya digunakan untuk memperbaiki siklus berikutnya dan demikian seterusnya hingga motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* mencapai 86% dengan kriteria sangat baik.

Instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar angket dengan skala *likert* menggunakan angket motivasi yang diadaptasi dari (Adnan,2023). Adapun indikator yang diukur adalah a) perhatian; b) relevansi; c) keyakinan; dan d) kepuasan. Acuan kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 1: Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Pembelajaran Metode TGT

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

Tabel 2: Angket Motivasi Belajar Siswa Setelah Pembelajaran Metode TGT berbantu Quizziz

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

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:

Tabel 3. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Persentase (%)	Kategori
86-100	Sangat Baik
76-85	Baik
60-75	Cukup
55-59	Kurang
< 55	Kurang Sekali

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian penerapan model pembelajaran tipe TGT dengan berbantuan media Quizizz dilaksanakan dikelas VIII 10 di SMP Negeri 1 Makassar. Pengambilan data dilakukan untuk memperoleh data peningkatan motivasi belajar siswa. Berikut adalah hasil dari angket motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar dari sebelum pembelajaran, siklus 1 sampai siklus 2 dengan penerapan metode kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) :

Tabel 3: Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategori Motivasi Belajar Peserta Didik

Kategori	Persentase (%)	Pretest		Siklus 1		Siklus 2	
		Frekuensi	Persen	Frekuensi	Persen	Frekuensi	Persen
Sangat Baik	86-100			17	56,7%	25	83,3%
Baik	76-85			8	26,7%	5	16,7%
Cukup	60-75	2	6,67%	5	16,7%		
Kurang	55-59	5	16,67%				
Kurang Sekali	< 55	23	76,67%				
Jumlah		30	100%	30	100%	30	100%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan tabel 4 diatas, dapat dilihat frekuensi dan persentase motivasi belajar peserta didik selama pembelajaran dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu aplikasi Quizizz yang dilaksanakan selama 2 siklus terus mengalami peningkatan. Dari tabel terlihat bahwa pada motivasi belajar siswa sebelum penerapan pembelajaran kooperatif metode TGT sebagian besar siswa berada pada kategori kurang sekali dengan persentase 76,67%, terdapat juga 16,67% siswa dengan kategori kurang dan 6,67% siswa berada pada kategori cukup. Kemudian terjadi peningkatan pada penelitian tindakan kelas yang dilakukan di siklus 1 sebesar 56,7% kategori sangat baik, 26,7% pada kategori baik, dan 16,7% pada kategori cukup. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I ini, terlihat masih terdapat beberapa siswa yang berada pada rentang kategori cukup, maka penelitian pun dilanjutkan hingga siklus 2 dan akhirnya memperoleh hasil 83,3% siswa mendapatkan kategori sangat baik dan 16,7% lainnya berada pada kategori baik.

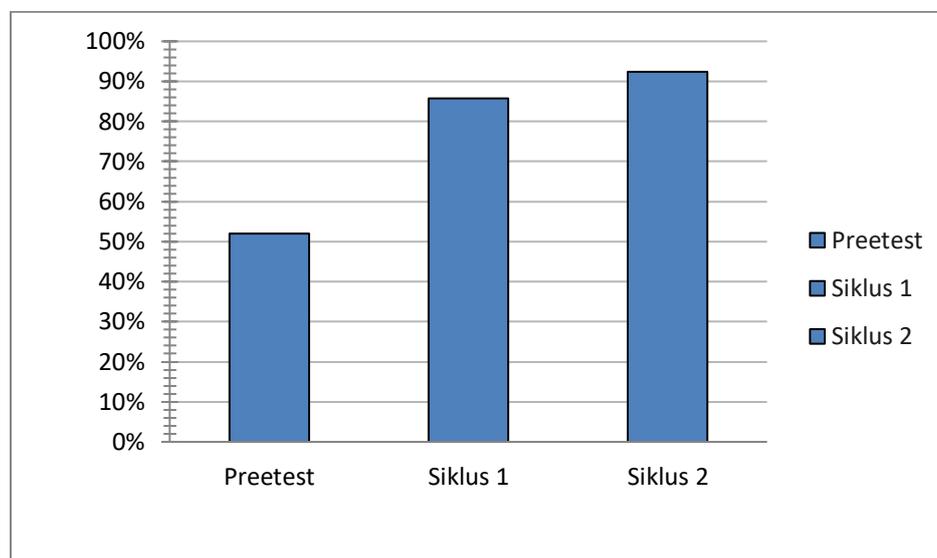
Tabel 4: Persentase Rata-Rata Motivasi Belajar Siswa

	Pretest	Siklus 1	Siklus 2
Nilai Rata-Rata	52,0	85,76	92,4
Kategori	Kurang Sekali	Baik	Sangat Baik

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan tabel 5 diatas, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata motivasi belajar siswa yang awalnya pada pretest hanya 52,0 %, kemudian meningkat menjadi 85,76% pada siklus I, dan semakin meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata yaitu 92,4%. Berikut ditampilkan dalam bentuk grafik batang:

Grafik 1. Analisis Data Motivasi Belajar Peserta Didik



(Sumber: Hasil Analisis Data)

Dilakukan juga analisis per indikator motivasi belajar agar didapatkan gambaran lebih rinci. Berikut ditampilkan tabel peningkatan indikator motivasi belajar per siklus:

Tabel 6. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Setiap Siklus Berdasarkan Indikator

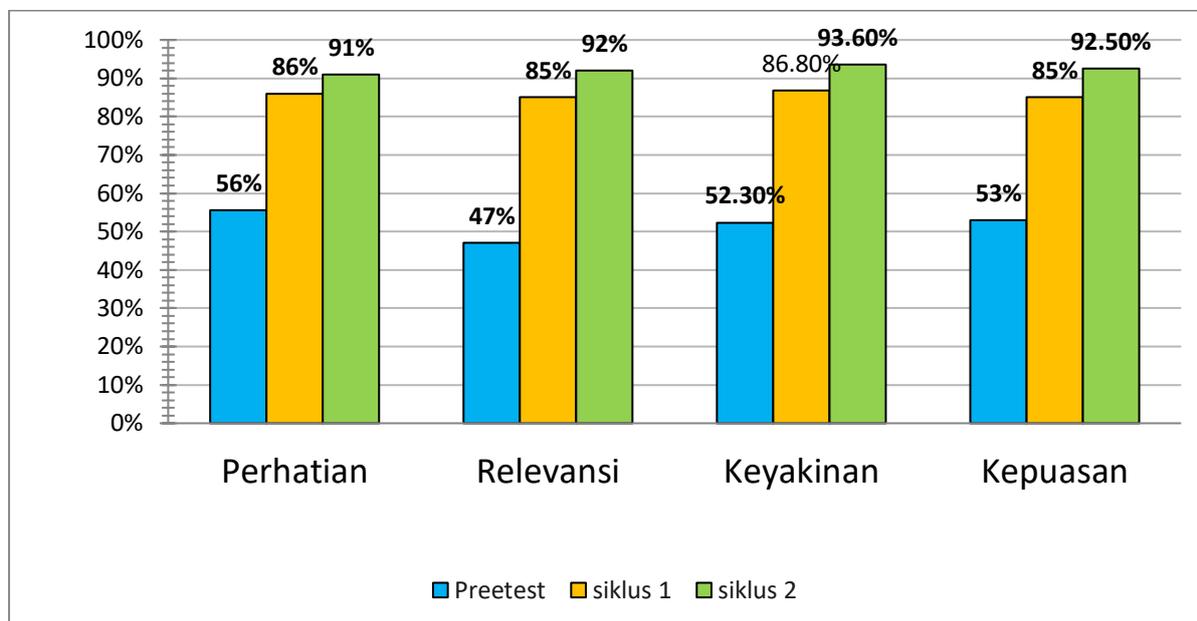
Indikator	Persentase Rata-rata (%)		
	Pretest	Siklus I	Siklus II
Perhatian (<i>Attention</i>)	56 %	86 %	91 %
Relevansi (<i>Relevance</i>)	47 %	85 %	92 %
Keyakinan (<i>Confidence</i>)	52,30 %	86,80 %	93,60 %
Kepuasan (<i>Satisfaction</i>)	53 %	85 %	92,50 %

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Dari tabel 6, terlihat peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam semua indikator. Pada indikator Perhatian (*Attention*), yang awalnya 56% pada pretes meningkat menjadi 86 % pada siklus I dan 91 % pada siklus II. Pada indikator Relevansi (*Relevance*) yang awalnya 47% pada pretes meningkat menjadi 85% pada siklus I dan 92% pada siklus II. Sedangkan pada indikator Keyakinan (*Confidence*) yang awalnya 52,30% pada pretes, meningkat menjadi 86,80% pada siklus I

dan 93,60% pada siklus II. Adapun pada indikator yang terakhir yaitu Kepuasan (*Satisfaction*) yang awalnya 53% pada pretes, meningkat menjadi 85% pada siklus I dan 92,50% pada siklus II. Berikut ditampilkan dalam bentuk grafik batang:

Grafik 2: Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Setiap Siklus Berdasarkan Indikator



(Sumber: Hasil Analisis Data)

2. Pembahasan

Penerapan TGT berbantu aplikasi Quizziz di SMP Negeri 1 Makassar kelas VIII 10 dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Prasiklus

Peneliti memulai penelitian dengan melakukan kegiatan prasiklus pembelajaran IPA untuk mengetahui sejauh mana motivasi belajar siswa kelas VIII 10 dalam mengikuti pembelajaran IPA. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan melalui pengamatan langsung, terlihat motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA cenderung rendah yang dapat disebabkan oleh beberapa faktor eksternal seperti penggunaan strategi atau metode pembelajaran yang kurang menarik, media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan pemanfaatan teknologi yang belum maksimal. Selain itu, terdapat juga faktor internal dari siswa yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa. Hal ini juga didukung oleh data hasil pembagian lembar angket *pretest* motivasi belajar siswa yang memperoleh rata-rata keseluruhan dengan kriteria kurang sekali. Mengacu pada hasil tersebut, maka peneliti mulai melakukan penelitian tindakan kelas pada siklus I.

b. Siklus I

Tahap perencanaan pada siklus I dilakukan dengan: 1) Menyiapkan Modul Ajar, 2) Menyiapkan instrumen penelitian berupa angket yang difokuskan pada motivasi belajar siswa, 3) Menyusun skenario pembelajaran dengan model TGT, 4) Menyiapkan strategi pembelajaran dengan tipe TGT media pembelajaran konvensional dan 5) Menyiapkan lembar angket motivasi belajar

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan yang dilakukan dengan mengacu pada Modul Ajar yang menerapkan model pembelajaran TGT. Kegiatan pendahuluan dilakukan dengan cara: 1) Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdoa bersama. 2) Guru memeriksa kehadiran siswa. 3) Guru menjelaskan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. 4) Guru membangkitkan

motivasi belajar siswa. Kegiatan inti terdapat lima tahap meliputi: 1) tahap persentasi di kelas, guru menyajikan materi struktur bumi dan perkembangannya pada sub materi struktur bumi dan lempeng tektonik. 2) team, guru membagi siswa menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 5 orang siswa setiap kelompoknya. 3) game, setiap kelompok berlomba mengerjakan kuis yang sudah ditempelkan oleh guru di depan kelas. 4) tournament, setiap kelompok berusaha mengumpulkan banyak skor dengan cara menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat 5) rekognisi, kelompok 3 dan 6 mendapat penghargaan berupa hadiah dari guru karena memperoleh skor tertinggi dalam pengerjaan kuis pada media pembelajaran konvensional TGT. Kegiatan penutup, guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Selanjutnya guru menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran berikutnya. Pada akhir pembelajaran guru menutup dengan doa dan salam penutup.

Tahap ketiga yaitu observasi yang dilakukan dengan pengamatan langsung selama kegiatan pembelajaran IPA dengan menggunakan model TGT di kelas VIII 10 guna mengamati motivasi belajar siswa selama pembelajaran berlangsung dengan lebih jelas. Pada tahap observasi ini, peneliti juga dibantu oleh rekan sejawat. Selama pembelajaran guru kesulitan dalam memberi intruksi kepada siswa untuk bekerja sama dan berdiskusi dengan masing-masing kelompok untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Selain itu masih banyak siswa yang tidak serius mengikuti pelajaran dan juga kurang mengerti mengenai pelaksanaan *tournament*. Selain melalui pengamatan, motivasi belajar juga diamati menggunakan angket yang diisi oleh siswa.

Tahap keempat yaitu refleksi dengan melakukan analisis dan mengevaluasi atau mendiskusikan data yang diperoleh selama pelaksanaan. Pada tahapan ini, peneliti mengkaji kekurangan dan permasalahan yang muncul pada pelaksanaan tindakan. Pada siklus 1 ini terlihat motivasi belajar siswa masih rendah yang disebabkan beberapa hal yaitu: 1) Keseriusan siswa selama diskusi dan kuis kurang karena masih banyak yang bercanda dengan temannya. 2) Minat dan antusias siswa kurang sehingga kegiatan games (kuis) kurang kondusif, masih banyak team yang tidak tertib dan melanggar aturan pada saat mengerjakan kuis. 3) Kurangnya kemandirian karena pelaksanaan games (kuis) masih di dominasi oleh siswa tertentu dalam kelompoknya. Berdasarkan hasil observasi tersebut dan juga lembar angket siklus I yang menunjukkan bahwa persentase rata rata keseluruhan motivasi belajar siswa belum mencapai target keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu sebesar 86 %. Oleh karena itu diperlukan perbaikan tindakan dengan melanjutkan penelitian pada siklus II.

c. Siklus II

Hasil ketercapaian setiap indikator motivasi belajar belum mencapai target keberhasilan penelitian sebesar 86% sehingga dilanjutkan tindakan pada siklus II. Tahapan pelaksanaan penelitian pada siklus II sama dengan penelitian pada siklus I yaitu dimulai dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat ajar seperti modul ajar pada sub materi gempa bumi dan gunung berapi, menyiapkan sumber dan media pembelajaran yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tipe TGT berbantu aplikasi Quizizz, serta lembar angket motivasi belajar. Pelaksanaan siklus II dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran tipe TGT dengan berbantuan aplikasi Quizizz untuk membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran tipe TGT dengan berbantuan aplikasi Quizizz, kemudian dilanjutkan dengan tahap pengamatan dan tahap refleksi. Pada tahap refleksi ini, peneliti mengkaji dan memproses data hasil observasi dan angket motivasi siswa dan mendapatkan hasil yaitu terjadi peningkatan motivasi belajar pada siswa yang terlihat dari rata rata keseluruhan perolehan motivasi siswa pada siklus I yang mendapat kategori baik meningkat menjadi kategori Sangat Baik pada siklus II. Selain itu peningkatan motivasi belajar dapat dilihat dari perubahan perilaku siswa selama pembelajaran, diantaranya seperti suasana pembelajaran yang lebih interaktif karena siswa lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran. Siswa terlihat antusias, tidak bosan dan tidak mengantuk selama pembelajaran berlangsung karena selalu terlibat aktif dengan berinteraksi dan berdiskusi dalam permainan kuis berkelompok. Selain itu siswa juga merasa lebih memahami materi karena setiap siswa memiliki

tanggung jawab untuk mengerjakan kuis dan dituntut bertanya atau memberi tanggapan selama diskusi, sehingga siswa perlu belajar dan memahami materi yang diajarkan guru.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Quizizz efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Fadly, dkk (2020) dimana penggunaan Aplikasi Quizizz pada penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Didukung juga oleh penelitian Seftiani (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam proses pembelajaran dapat membantu dan meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya siswa lebih fokus dan semangat dalam belajar sehingga hasil belajar dapat meningkat.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model tipe *teams games tournament* (TGT) berbantu aplikasi quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada kelas VIII 10 SMP Negeri 1 Makassar. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil rata-rata keseluruhan motivasi belajar siswa yang mengalami peningkatan pada tiap siklus yang awalnya pada pretest hanya 52,0 %, kemudian meningkat menjadi 85,76% pada siklus I, dan semakin meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata yaitu 92,4%. Selain itu, persentasi tiap indikator motivasi belajar per siklus juga mengalami peningkatan yaitu pada indikator Perhatian (*Attention*), yang awalnya 56% pada pretes meningkat menjadi 86 % pada siklus I dan 91 % pada siklus II. Pada indikator Relevansi (*Relevance*) yang awalnya 47% pada pretes meningkat menjadi 85% pada siklus I dan 92% pada siklus II. Sedangkan pada indikator Keyakinan (*Confidence*) yang awalnya 52,30% pada pretes, meningkat menjadi 86,80% pada siklus I dan 93,60% pada siklus II. Adapun pada indikator yang terakhir yaitu Kepuasan (*Satisfaction*) yang awalnya 53% pada pretes, meningkat menjadi 85% pada siklus I dan 92,50% pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Astri, T., Gunarhadi, & Riyadi. (2018). Numbered-Board Quiz with TGT to N Improve Students' Science Achievement based on Learning Motivation. *International Journal of Educational Research Review*, 3(4), 68–76. <https://doi.org/10.24331/ijere.452982>
- [2] Degirmenci, R. (2021). The use of Quizizz in language learning and teaching from the teachers' and students' perspectives: A literature review article info abstract. *Language Education and Technology (LET Journal)*, 1(1), 1–11. <https://langedutech.com/letjournal/index.php/let/article/view/12/1>
- [3] Fadly,R.D., Sulastry, T., Side, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MIA SMAN 1 Gowa. *Jurnal Chemica*, 21(1), 100-108
- [4] Halim, M. S. A. A, Hashim, H., & Yunus, M. M. (2020). Pupils' motivation and perceptions on ESL lessons through online quiz-games. *Journal of Education and E-Learning Research*, 7(3), 229–234
- [5] Mawarni, Putri Yunisda., Khasanah, Umi., Setyansah, Reza Kusuma., & Sholikhah, Octarina Hidayatus. (2023). Penerapan model pembelajaran team game tournament berbantuan quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 8(1).
- [6] Nasruddin, Kuswandi, D., & Sulthoni. (2016). Sintax model pembelajaran kooperatif berdasarkan kolaborasi tipe tgt dengan inquiry base learning. *Inovasi Pendidikan Di Era Big Data Dan Aspek Psikologinya*, 351–360. <http://digilib.uinkhas.ac.id/27137>
- [7] Nurdyanto, H. E., Indana, S., & Agustini, R. (2018). Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe nht dengan pendekatan spices continuing terhadap

- keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa SMP. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 2(2), 58. <https://doi.org/10.26740/jppipa.v2n2.p58-65>
- [8] Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. 2013
- [9] Sandi, C. A. K. (2021). The effect of cooperative learning model type of teams games tournament and emotional intelligence on basketball playing, conference of sport for development and peace, 4(1), 246–258. <http://proceedings.upi.edu/index.php/ICSDP/article/view/2181>
- [10] Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group
- [11] Seftiani, R. Ismah., Fatonah, E. (2021). Penerapan Media Seftiani, R. Ismah., Fatonah, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz.Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*. 3(2),146-151