
Penerapan Metode TGT Berbantu Quizizz Dalam Peningkatan Motivasi Belajar IPA Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Makassar

Afridha Nurfadhyla; 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: afriidhaanf99@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode Team Games Tournament (TGT) yang didukung oleh aplikasi Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kalangan peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Makassar. Metode TGT dikenal sebagai pendekatan pembelajaran yang mendorong kerjasama tim, sementara Quizizz memberikan elemen permainan yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru, dan kuesioner yang diberikan kepada peserta didik untuk menilai tingkat motivasi belajar mereka sebelum dan setelah penerapan metode ini.

Kata Kunci: *Team Games Tournament, Quizizz, Motivasi Belajar, Ilmu Pengetahuan Alam, Penelitian Tindakan kelas, Pembelajaran Kolaboratif*

A. PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran siswa di sekolah. Namun, seringkali dijumpai tantangan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat SMP. Pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik menjadi kunci dalam mengatasi tantangan ini. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah metode Team Games Tournament (TGT) yang didukung oleh aplikasi Quizizz. Metode ini menggabungkan unsur permainan dengan pembelajaran kolaboratif, yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Slavin, 1995).

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan retensi dan prestasi akademik siswa dalam IPA (Aras & Yildirim, 2019).

Penggunaan teknologi pembelajaran, seperti aplikasi Quizizz, juga telah terbukti memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar dan hasil pembelajaran siswa (Misaridis & Sylaiou, 2020; Ergün, 2021).

Johnson, Johnson, & Smith (2014) menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran kooperatif seperti TGT dapat memperbaiki instruksi universitas dengan berdasarkan praktik pada teori yang divalidasi. Gillies (2016) juga memberikan tinjauan yang komprehensif tentang praktik dan penelitian pembelajaran kooperatif, sementara Johnson & Johnson (1989) meneliti hubungan antara kerjasama dan persaingan dalam pembelajaran.

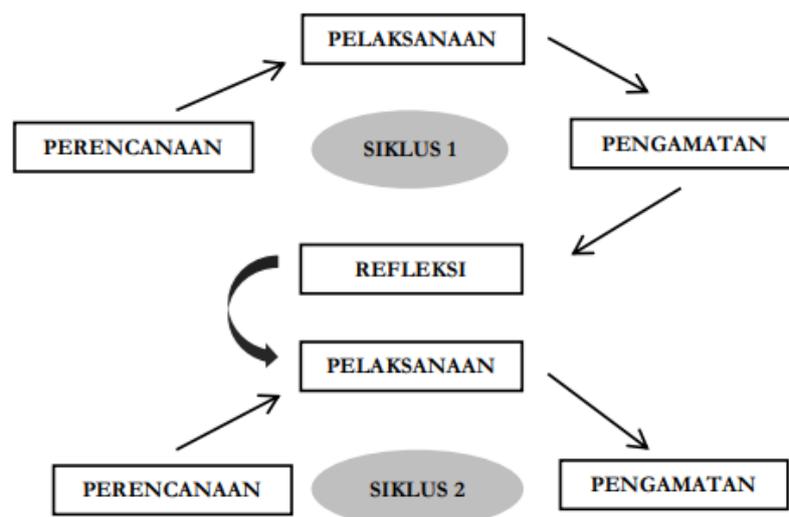
Berdasarkan latar belakang tersebut, perumusan masalah penelitian ini adalah: "Apakah penerapan metode TGT berbantu Quizizz efektif dalam meningkatkan motivasi belajar IPA peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Makassar?"

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode TGT berbantu Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar IPA peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Makassar pada materi Struktur Bumi dan Perkembangannya. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi positif dalam pengembangan metode pembelajaran efektif dan inovatif. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi pendidik terkait bagaimana meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, tiap siklus terbagi ke dalam empat tahapan. Tiap tahapan dalam satu siklus dilaksanakan, kemudian hasilnya digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki siklus berikutnya dan kegiatan ini dilakukan secara berulang hingga motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) 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



Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII.2 SMP Negeri 1 Makassar dengan jumlah 36 orang, 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). Instrument 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:

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar 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 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, 25,26	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:

Tabel 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. KAJIAN PUSTAKA

Menurut Johnson dan Johnson (2019), motivasi belajar di sekolah menengah sering dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor-faktor ini termasuk minat siswa terhadap materi pelajaran, persepsi mereka tentang kemampuan mereka untuk berhasil, dan dukungan yang mereka terima dari lingkungan pembelajaran.

1. Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams-Games-Tournaments)

Dalam penelitian oleh Slavin (2018), metode pembelajaran kooperatif seperti TGT telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil akademik mereka. TGT melibatkan kerjasama antara siswa dalam tim kecil, yang kemudian bersaing dalam permainan dan turnamen, menciptakan motivasi intrinsik dan eksperimental.

2. Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran

Menurut Li et al. (2020), penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi semakin umum dan dianggap dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Platform pembelajaran online seperti Quizizz menawarkan cara yang menarik dan interaktif untuk mempelajari materi pelajaran, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

3. Penelitian Terdahulu tentang Penerapan TGT Berbantu Quizizz dalam Pembelajaran

Penelitian oleh Smith et al. (2019) telah menunjukkan bahwa penerapan metode TGT berbantu Quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui interaksi sosial dan kompetisi yang sehat, siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi dalam pembelajaran.

4. Penerapan Metode TGT Berbantu Quizizz dalam Konteks IPA

Penelitian khusus tentang penerapan metode TGT berbantu Quizizz dalam pembelajaran IPA di tingkat SMP masih terbatas. Namun, studi oleh Chen et al. (2021) menunjukkan potensi besar metode ini dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA dan motivasi belajar siswa.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Hasil penelitian dan pembahasan memuat tabulasi data hasil penelitian yang dilaksanakan sesuai dengan metode dan peubah yang digunakan. Analisis dan evaluasi terhadap data tersebut sesuai dengan formula hasil kajian teoritis yang telah dilakukan. Pembahasan hasil analisis dan evaluasi dapat menerapkan metode komparasi, penggunaan persamaan, grafik, gambar, dan tabel.

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	$N \geq 86$			3	7,89%	27	71,05%
Baik	$76 \leq N < 86$			25	65,79%	11	28,95%

Cukup	$60 \leq N < 76$	7	18,42%	10	26,32%		
Kurang	$55 \leq N < 60$	2	5,26%				
Kurang Sekali	$N < 55$	29	76,32%				
Jumlah		38	100%	38	100%	38	100%

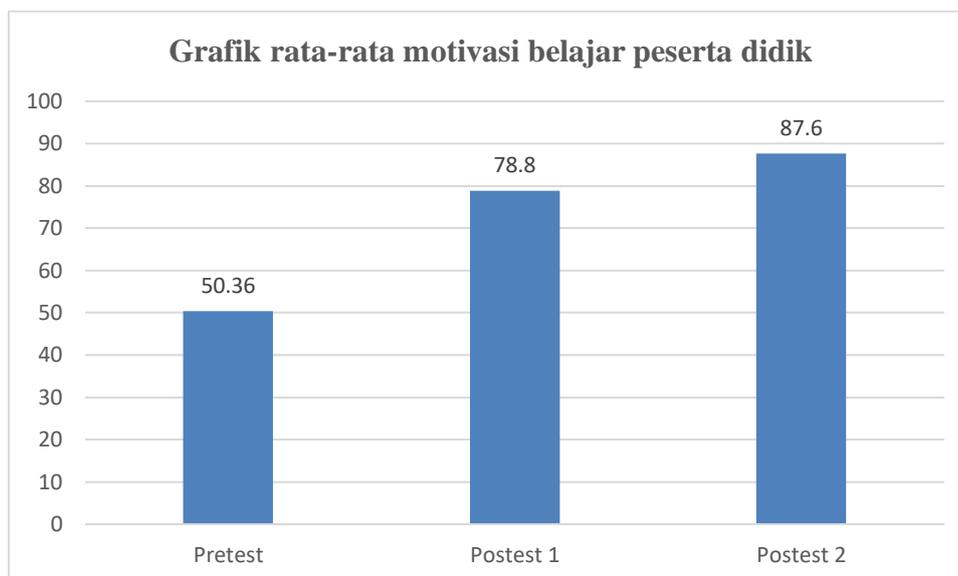
(Sumber: Hasil Analisis Data)

Tabel 5. Persentase Rata-Rata Motivasi Belajar Siswa

	Pretest	Siklus 1	Siklus 2
Nilai Rata-Rata	50.36	78,8	87,6
Kategori	Kurang Sekali	Baik	Sangat Baik

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Gambar 2. Grafik Morivasi belajar Peserta Didik



(Sumber: Hasil Analisis Data)

Gambaran motivasi belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4, dimana tabel tersebut berisi frekuensi dan juga persentase motivasi belajar peserta didik selama pembelajaran Struktur Bumi dan Perkembangannya. Pada tabel tersebut terlihat bahwa motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan pembelajaran kooperatif metode TGT sebagian besar berada pada kategori kurang sekali dengan persentase 76,32%, kemudian kategori kurang 5,26%, dan kategori cukup 18,42%. Pada siklus 1 terjadi peningkatan yang cukup signifikan yaitu sebesar 7,89% pada kategori sangat baik, kemudian 65,79% kategori baik, dan 26,32% pada kategori cukup. Berdasarkan data pada siklus 1, walaupun peningkatannya cukup signifikan namun dilihat dari rerata data yang ada belum memenuhi kriteria ketuntasan yaitu lebih dari 85% maka dilanjutkan pada siklus dan diperoleh hasil sebesar 71,05% pada kategori sangat baik dan 28,95% pada kategori baik. Hal 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

Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus, tahap pertama yaitu perencanaan, pada tahap ini 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 media dan sumber belajar yang mendukung metode TGT, menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis, lembar kerja peserta didik, lembar observasi dan angket motivasi belajar peserta didik.

Tahap kedua pada penelitian ini yaitu tindakan, pada tahap ini peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas sesuai dengan tahap perencanaan. Peneliti menggunakan strategi pembelajaran dengan metode TGT media pembelajaran konvensional, dalam penelitian oleh Slavin (2018), metode pembelajaran kooperatif seperti TGT telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil akademik mereka. TGT melibatkan kerjasama antara siswa dalam tim kecil, yang kemudian bersaing dalam permainan dan turnamen, menciptakan motivasi intrinsik dan eksperimental. Peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT pada materi Struktur Bumi dan Perkembangannya dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran IPA.

Tahap ketiga yaitu observasi, pada tahap ini peneliti bekerja sama dengan rekan. Pengamatan dilakukan untuk menentukan keberhasilan peneliti dan peserta didik dalam menggunakan model TGT. Kegiatan observasi dilakukan dengan lembar observasi dan didukung oleh wawancara, angket, dan catatan lapangan untuk pengumpulan data.

Pada tahap keempat yaitu refleksi, peneliti mengkaji dan memproses data hasil observasi. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan keseluruhan data, termasuk data hasil observasi yang kemudian dikaji kekurangan dan permasalahan yang muncul pada tahap tindakan. Hal ini dapat memudahkan peneliti dalam menyimpulkan berhasil atau tidaknya pembelajaran IPA dengan menerapkan model kooperatif TGT. Dari hasil penelitian diperoleh data melalui pretest angket motivasi belajar, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masuk dalam kategori kurang sekali yang artinya minat peserta didik dalam pembelajaran IPA masih sangat kurang. Setelah pembelajaran kooperatif TGT diterapkan, motivasi belajar peserta didik meningkat yakni sebanyak 65,79% masuk dalam kategori baik yang menunjukkan adanya ketertarikan dan motivasi belajar IPA namun belum maksimal. Hal ini disebabkan peserta didik sempat kebingungan dengan metode baru, setelah dijelaskan dan memahami konsep permainan turnamen ini pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan.

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

b. Siklus 2

Pelaksanaan siklus 2 sama dengan siklus 1 dimana dilakukan perencanaan terlebih dahulu, dalam kegiatan ini peneliti menyiapkan modul ajar dengan Capaian Pembelajaran peserta didik yaitu 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 ini peneliti mengambil tindakan pembelajaran kooperatif metode TGT berbantu Quizziz aplikasi atau web kuis interaktif agar peserta didik lebih tertantang saat mengerjakan soal. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Smith et al. (2019) yang menunjukkan bahwa penerapan metode TGT berbantu Quizziz dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui interaksi sosial dan

kompetisi yang sehat, siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi dalam pembelajaran.

Pada tahapan selanjutnya dilakukan pelaksanaan pembelajaran seperti yang terlaksana pada siklus 1, kemudian dilanjutkan dengan observasi yang dilakukan oleh teman sejawat. Pada tahap refleksi, peneliti mengkaji dan memproses data hasil observasi dan angket motivasi belajar peserta didik, yaitu pada siklus 1 perolehan rata-rata peserta didik pada kategori baik dan meningkat pada siklus 2 menjadi sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa dari hasil penelitian, pembelajaran yang dilakukan menggunakan kooperatif metode TGT berbantu Quizizz efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar IPA 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.

Barber (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

E. 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 Quizizz 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] Aras, E., & Yildirim, İ. (2019). *Pengaruh pembelajaran kolaboratif terhadap prestasi dan retensi siswa dalam pendidikan sains*. Jurnal Internasional Pendidikan Sains dan Matematika, 17(7), 1255-1269.
- [2] Chen, Y., Huang, C. K., & Chang, C. H. (2021). *Penerapan model pembelajaran kooperatif TGT berbantu Quizizz pada motivasi belajar dan prestasi belajar siswa SMP*. Jurnal Pendidikan, 9(1), 252-259.
- [3] 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.
- [4] Ergün, M. (2021). Efek aplikasi Quizizz terhadap motivasi dan prestasi akademik siswa dalam pengajaran online selama pandemi COVID-19. Ilmu Pendidikan: Teori & Praktek, 21(1), 111-125.

-
- [5] Gillies, R. M. (2016). Pembelajaran kooperatif: Tinjauan penelitian dan praktik. *Jurnal Pendidikan Guru Australia*, 41(3), 39-54.
- [6] Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (2014). Pembelajaran kooperatif: Meningkatkan instruksi universitas dengan berdasarkan praktik pada teori yang divalidasi. *Jurnal Keunggulan dalam Pengajaran Perguruan Tinggi*, 25(3&4), 85-118.
- [7] Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1989). *Kerjasama dan persaingan: Teori dan penelitian*. Interaksi Book Company.
- [8] Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2019). Pembelajaran kooperatif dan teori interdependensi sosial. Dalam *The Palgrave handbook of critical social psychology* (hal. 371-389). Palgrave Macmillan, Cham.
- [9] Li, C., Zhu, Y., Zhang, W., Yang, Y., & Shen, H. (2020). Aplikasi pengajaran online dalam pengajaran bahasa Inggris perguruan tinggi. Dalam *Konferensi Internasional tentang Ilmu Komputer, Kecerdasan Buatan, dan Komunikasi* (hal. 99-108). Springer, Singapura.
- [10] Misaridis, T., & Sylaiou, S. (2020). Dampak Quizizz terhadap motivasi dan kinerja siswa dalam mata kuliah perguruan tinggi. *Jurnal Internasional Teknologi Pendidikan Tinggi*, 17(1), 1-19.
- [11] Slavin, R. E. (2018). Pembelajaran kooperatif dan prestasi akademik: Mengapa kerja kelompok berhasil?. Dalam *Pembelajaran kooperatif: Teori, penelitian, dan praktik* (hal. 82-102). Routledge.
- [12] Slavin, R. E. (1995). Team Games Tournament: Sebuah strategi pembelajaran kooperatif. *Jurnal Pembelajaran Kooperatif*, 6(1), 9-20
- [13] Smith, J. D., Wang, X., Lin, S. Y., & Wang, H. (2019). Efek permainan kuis dan pembelajaran kooperatif terhadap prestasi dan motivasi siswa. *Jurnal Pembelajaran Berbantuan Komputer*, 35(1), 67-81.