



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 5 Tahun 2023 Page 1874-1882

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Group Turnaments* (TGT)  
Berbantuan Media *Quiziz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kelas 3  
di SDN 1 Kamulan

Bagus Prasetyo Sukmawan<sup>1✉</sup>, Fida Chasanatun<sup>2</sup>, Septi Femindari<sup>3</sup>

(1), (2)Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas PGRI Madiun

(3) SDN 1 KAMULAN Trenggalek

Email : [Bagusps16@gmail.com](mailto:Bagusps16@gmail.com)<sup>1✉</sup>

Abstrak

Penelitian yang dilakukan memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar dengan melakukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team group turnaments (tgt)* berbantuan media *QUIZIZ* pada kelas 3 di SDN 1 Kamulan. Model penelitian yang digunakan berupa penelitian tindakan kelas yang dilakukan yaitu pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Subjek penelitian adalah siswa kelas 3 SDN 1 Kamulan 13 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Instrument yang dipakai berupa observasi, Dokumentasi dan Tes. Data yang sudah dikumpulkan akan di analisis dengan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari pelaksanaan penelitian pada pras siklus menunjukkan bahwa 62 % siswa yang tuntas pembelajaran. Pada siklus 1 dan 2 dilakukan tindakan sehingga mengalami peningkatan secara drastis. Siklus 1 menunjukkan bahwa 77 % siswa yang tuntas pembelajaran. Siklus 2 menunjukkan bahwa 85 % siswa yang tuntas pembelajaran. Dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan terhadap hasil belajar dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game turnaments (tgt)* berbantuan media *QUIZIZ* pada kelas 3 di SDN 1 Kamulan.

Kata kunci: *team game turnaments*; *quiziz*; hasil belajar

## Abstract

The research that was conducted had the aim of increasing learning outcomes by implementing the cooperative learning model of the team group tournaments (TGT) type with the help of QUIZIZ media in grade 3 at SDN 1 Kamulan. The research model used was classroom action research conducted namely pre-cycle, cycle 1 and cycle 2. The research subjects were grade 3 students at SDN 1 Kamulan with 13 students consisting of 8 male students and 5 female students. Instruments used in the form of observation, documentation and tests. The data that has been collected will be analyzed with qualitative and quantitative analysis. The results of the research implementation on the pres cycle showed that 62% of students completed the lesson. In cycles 1 and 2, action was taken so that it experienced a drastic increase. Cycle 1 shows that 77% of students complete learning. Cycle 2 shows that 85% of students complete learning. From these data it can be concluded that there is an increase in learning outcomes from the application of the cooperative learning model of the team group tournaments (TGT) type with the help of QUIZIZ media in grade 3 at SDN 1 Kamulan.

*Keywords: Team game tournaments; quiziz; learning outcomes*

## PENDAHULUAN

Pendidikan di era sekarang sangat penting bagi setiap kehidupan manusia yang tentunya dapat bermanfaat bagi kehidupannya. Pendidikan di era sekarang semakin berkembang di era abad 21 ini, yang diharapkan akan terus berkembang dan menuju pendidikan yang maju. Pendidikan dapat di jelaskan berupa semua pengalaman dalam belajar yang dilakukan sepanjang hayat pada segala situasi yang dapat memberikan dampak baik pada setiap perkembangan individu (Pristiwanti, 2022). Pendidikan yang diharapkan dapat menjadikan setiap manusia dapat belajar harapan untuk berkembang menjadikan manusia yang memiliki bekal ilmu pengetahuan dan membentuk karakter.

Pendidikan dalam implementasi pembelajaran harus mengedepankan kepentingan dan kebutuhan siswa dalam pembelajran yang dapat selaras dengan kemampuan, dan kebutuhan peserta didik. Sesuai dengan itu menurut (Hidayat & Abdillah, 2019) Pembelajaran saat ini masih sering digunakan pembelajaran yang berfokus pada guru, namun pada kurikulum yang terbaru mengedepankan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Selain itu juga dalam Proses pembelajaran yang akan digunakan perlu dilakukan pemilihan model pembelajaran yang sesuai dan media pembelajaran. Menurut Magdalena (2021) pembelajaran yang menggunakan media dapat memudahkan dalam penyampaian materi dan hal-hal baru bagi siswa. Sehingga dapat dipahami bahwa penggunaan media pembelajaran akan dapat berpengaruh banyak pada pembelajaran. Sejalan dengan itu juga menurut (Hidayat & Abdillah, 2019) pemanfaatan media pembelajaran dengan teknologi informasi merupakan salah satu cara yang diharapkan mampu untuk menanggulangi setiap permasalahan pembelajaran.

Guru dengan menerapkan model dan media yang sesuai akan mendorong siswa dalam pembelajaran sehingga mengalami peningkatan hasil belajar tentunya berkesan dengan pembelajaran yang dilaksanakan guru. Menurut (Rahman, 2021) Hasil belajar merupakan sebuah hasil perolehan belajar yang dilakukan oleh peserta didik selama melakukan pembelajaran yang dilakukan dalam kegiatan belajar, yang berupa kemamouan, pengetahuan, dan keterampilan yang di peroleh dari pengalaman belajar. Sehingga itu dalam pembelajaran guru harus inovatif dalam penggunaan model pembelajaran yang disesuaikan terhadap kebutuhan siswa selain itu dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai sebagai cara guru untuk memfasilitasi siswa agar kebutuahan dalam pembelajaran terpenuhi tentunya hasil belajar siswa dapat ditingkaant sesuai dengan kemampuannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada siswa kelas 3, ditemukan bahwa siswa yang ada di kelas kurang dapat menangkap pembelajaran dengan baik. Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran, selain itu siswa cepat bosan yang menyebabkan tidak dapat menangkap pembelajaran dengan baik. Siswa yang berada di kelas 3 rata-rata memiliki gaya belajar kinestetik. Apa bila pembelajaran yang dilakukan tanpa ada perubahan akan menyebabkan pembelajaran yang tidak maksimal selain itu hasil belajar siswa tidak maksimal dan peserta didik tidak memahmai setiap materi yang disampaikan guru.

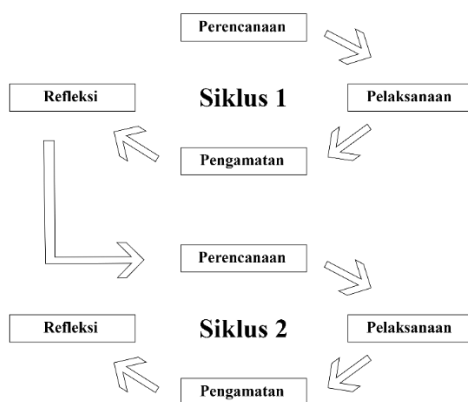
Maka perlunya perubahan pada pembelajaran untuk memperbaiki hal tersebut sehingga mendorong saya untuk melakukan penerapan Model pembelajaran Kooperatif dengan tipe *Team Group Turnaments*. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Team Grup Turnaments*. Menurut (Munawaroh & Prasetyaningtyas, 2023) Teams Games Turnaments merupakan model pembelajaran dengan basis sosial yang dimana siswa diarahkan untuk berlomba dalam bentuk game akademik sebagai wakil kelompoknya, game tersebut dirancang untuk kompetensi siswa dalam mendalami materi yang telah dipelajari. Berdasarkan hal tersebut maka dapat membantu siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Sejalan dengan itu (Suryani et al., 2021) menjelaskan dalam model *Team Grup Turnaments (TGT)* ini siswa melakukan permainan bersama tim lain untuk memperebutkan skor dibagi denagn tim mereka sendiri. selain itu permainan yang memberikan kuis terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan, sehingga dalam pembelajaran diharapkan siswa lebih bersemangat dalam memepelajari setiap materi yang akan digunakan di kuis .

Serta untuk mendukung penggunaan model pembelajaran *Team Grup Turnaments (TGT)* berbantuan media *quiziz* yang dimana digunakan untuk membantu melaksanakan kuis dalam pembelajaran yang berlangsung sehingga dapat lebih menarik. *Quiziz* sendiri merupakan sebuah aplikasi yang digunakan dalam membuat kuis dengan interaktif dengan pemain lain akses perangkat yang digunakan berupa komputer, smartphone, atau tablet untuk

menjalankan kuis tersebut. Selain itu dalam pemakaian pada pendidik dan siswa sangatlah mudah. Sejalan dengan itu berdasarkan penelitian yang dilaksanakan PURWANTI (2023) berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan menunjukkan bahwa media quiz ini dapat meningkatkan respon siswa dan juga meningkatkan hasil pembelajaran dengan kategori baik. Maka dari itu berdasarkan hasil penjelasan diatas, penulis melaksanakan penelitian berupa dengan judul " Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *TEAM GROUP TURNAMENTS (TGT)* Berbantuan Media *QUIZ* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kelas 3 Di SDN 1 KAMULAN".

### METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan menggunakan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas Penelitian tindakan kelas adalah kegiatan penelitian dengan lingkungan kelas yang dilaksanakan dengan tujuan memecahkan permasalahan pembelajaran yang dihadapi guru, selain itu juga mengujicobkan hal terbaru pada pembelajaran guna meningkatkan mutu, dan hasil pembelajaran (Ani Widayati, 2008). Penelitian tindakan kelas ini juga dapat meningkatkan pengembangan diri menjadi guru yang profesional (Siregar, 2014). Penelitian ini mengacu pada desain penelitian Penelitian Tindakan kelas model Kurt Lewin yang terdiri empat komponen langkah-langkah dalam satu siklus yaitu : Perencanaan (planning), Tindakan (acting), Pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting) (Asrori & Rusman, 2020). Langkah-langkah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :



Gambar 1. Prosedur PTK model Kurt Lewin

Penelitian ini dilaksanakan pada SDN 1 Kamulan, Kecamatan Durenan, Kabupaten Trenggalek. Subjek penelitian yaitu 13 siswa yang terdiri dari 8 siswa dan 5 siswi. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa; Observasi, Dokumentasi dan Tes. Observasi dilaksanakan untuk mengetahui proses pembelajaran yang telah dilakukan dan juga mengamati peserta didik pada pembelajaran yang berlangsung. Dokumentasi berupa foto pembelajaran dan video pembelajaran pada pembelajaran yang dilaksanakan. Pengumpulan

data berupa tes digunakan untuk mengetahui siswa terhadap materi yang diterima pada hasil pembelajaran.

Tenik Analisis data yang dipergunakan pada penelitian ini berupa analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif yang Menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2019) analisis yang dilakukan berlangsung secara interaktif dan berlangsung berulang hingga tuntas. Aktivitas analisis data yang dilakukan berupa penerapan data reduction (reduksi data), data display (penyajian data), dan conclusion drawing/verification (penarikan kesimpulan). Selain itu dalam analisis data kuantitatif yang dilakukan berupa menggunakan rumus presentase skor dan juga presentase ketuntasan belajar .

Berikut merupakan Presentase Skor Total.

$$\text{Nilai Total} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100$$

Berikut merupakan Presentase ketuntasan belajar.

$$\text{Ketuntasan Belajar} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

Peneliti menentukan indikator keberhasilan pelaksanaan penelitian ini adalah berupa peningkatan hasil belajar siswa dalam suatu kelas sudah dikatakan tuntas jika prosentase ketuntasan belajar siswa mencapai 80 % atau diatas KKM  $\geq 75$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di SDN 1 Kamulan yaitu pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 kemudian di refleksikan. Pada awal pelaksanaan peneliti melaksanakan pra siklus untuk melakukan tes kemampuan awal siswa dan melakukan analisis ketuntasan belajar siswa , kemudian dilaksanakann tahapan siklus 1 dan 2 berupa perancangan pembelajaran menggunakan model Kooperatif tipe *Team Game Turnaments* (TGT) , kemudian dilaksanakan pengamatan berupa observasi pelaksanaan pembelajaran dan juga ketuntasan belajar siswa, dan kemudian merefleksiakan setiap keterlaksanaan pembelajaran.

### Pra Siklus

Berdasarkan tahap ini dilaksanakan sebelum masuk dalam siklus penelitian yang akan berlangsung, upaya yang dilaksanakan untuk mengetahui setiap kemampuan awal siswa dan melakukan analisis ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran. Berikut merupakan hasil pelaksanaan pembelajaran berupa ketuntasan belajar pada pra siklus dapat ditunjukkan dalam bentuk tabel.

Tabel 1. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus

Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
Siswa Tuntas	8	62 %
Siswa Belum Tuntas	5	38 %

Berdasarkan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat terlihat bahwa siswa yang tuntas dalam pembelajaran Prasiklus sehingga memenuhi KKM sebanyak 8 siswa pada presentase 62 % , semntara itu siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran Prasiklus dalam memenuhi KKM sebanyak 5 siswa pada presentase 38 % . sehingga belum memenuhi kriteria peneliti sebesar 80 % untuk ketuntasan belajar . selain itu dalam pembelajaran yang berlangsung berdasarakan hasil observasi yang dilaksanakan memang siswa cenderung pasif dalam pembelajaran, kurangnya ada interaksi antar siswa dalam berdiskusi.

#### Siklus 1

Berdasarkan tahap ini meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pada siklus 1 ini perencanaan berupa hasil tindak lanjut dengan melakukan penerpan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Turnaments* (TGT) dengan berbantuan Media *QUIZIZ*. Berikut merupakan hasil pelaksanaan pembelajaran berupa ketuntasan belajar pada siklus I dapat dilihat dalam bentuk tabel.

Tabel 3. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus 1

Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
Siswa Tuntas	10	77 %
Siswa Belum Tuntas	3	33 %

Berdasarkan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat terlihat bahwa siswa yang tuntas dalam pembelajaran siklus 1 sehingga memenuhi KKM sebanyak 10 siswa pada presentase 77 % , semntara itu siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran Prasiklus dalam memenuhi KKM sebanyak 3 siswa pada presentase 33 % . . sehingga belum memenuhi kriteria peneliti sebesar 80 % untuk ketuntasan belajar . Berdasarkan hasil ketuntasan yang didapatkan dalam pembelajaran yang berlangsung mengalami peningkatan yang signifikan.

Pelaksanaan pembelajaran berjalan sesuai dengan perencanaan pembelajaran namun ada beberapa hal yang belum dapat dimaksimalkan berupa kurangnya ada interaksi antar siswa dalam berdiskusi hanya mengandalkan temannya dalam pembelajaran. Sehingga dalam pembelajaran hal yang dilakukan berupa memantau setiap pekerjaan siswa, selain itu dengan memberikan kesepakatan dalam pembelajaran.

## Siklus 2

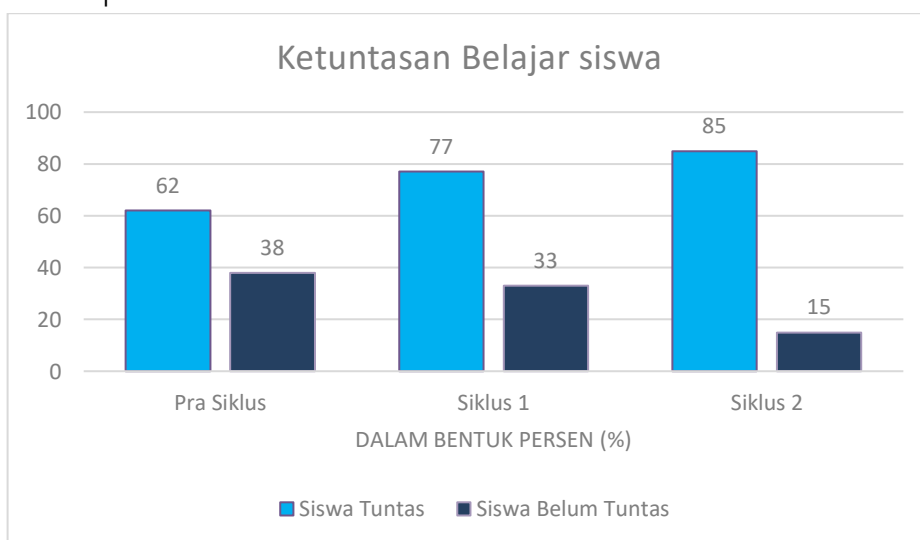
Berdasarkan tahap ini meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pada siklus 2 ini perencanaan berupa hasil tindak lanjut dengan melakukan penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Turnaments* (TGT) dengan berbantuan Media *QUIZIZ*. Berikut merupakan hasil pelaksanaan pembelajaran berupa ketuntasan belajar pada siklus 2 dapat dilihat dalam bentuk tabel.

Tabel 4. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus 2

Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
Siswa Tuntas	11	85 %
Siswa Belum Tuntas	2	15 %

Berdasarkan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat terlihat bahwa siswa yang tuntas dalam pembelajaran siklus 2 sehingga memenuhi KKM sebanyak 11 siswa pada presentase 85 % , semntara itu siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran Prasiklus dalam memenuhi KKM sebanyak 2 siswa pada presentase 15 % . Sehingga sudah memenuhi kriteria peneliti sebesar 80 % untuk ketuntasan belajar. Berdasarkan hasil ketuntasan yang didapatkan dalam pembelajaran yang berlangsung mengalami peningkatan yang signifikan. Pelaksanaan pembelajaran berjalan sesuai dengan perencanaan pembelajaran namun berjalan dengan lancar siswa mampu berdiskusi dan aktif dalam pembelajaran yang berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan melalui serangkaian tahapan yaitu pra siklus, siklus I dan siklus 2 dengan melakukan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Turnaments* (TGT) dengan berbantuan Media *QUIZIZ*. Berikut merupakan gambar diagram hasil pelaksanaan.



Gambar 2. Diagram Ketuntasan Belajar Siswa

Berdasarkan dari gambar diagram yang ditampilkan diatas menunjukkan bahwa mulai dari pra siklus siklus 1 ,hingga siklus 2, siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan pada hasil belajar. Pada tahap awal pra siklus didapat kan prosentasi ketuntas belajar sebesar 62 % namun terdapat 38 % anak yang belum tuntas belajar. Kemudian dilaksanakan penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Turnaments* (TGT) dengan berbantuan Media *QUIZIZ* yang mendapatkan hasil ketuntasan belajar siswa meningkat. Setelah melakukan penerpan yang dilaksanakan pada siklu 1 dan 2 didapatkan hasil, yaitu pada siklus 1 hasil yang ketuntas belajar memenuhi KKM sebesar 77 % dan pada siklus 2 hasil yang ketuntas belajar memenuhi KKM sebesar 85 %. Perolehan peningkatan pada setiap siklus hingga siklus 2 mencapai 85 pada penelitian ini mencapai keberhasilan dengan presentase ketuntasan belajar siswa mencapai  $\geq 80$  %. Sehingga dapat dinyatakan ada peningkatan pada hasil belajar pada Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *TEAM GROUP TURNAMENTS (TGT)* Berbantuan Media *QUIZIZ* Pada Kelas 3 Di SDN 1 KAMULAN.

#### SIMPULAN

Berdasarkan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *TEAM GROUP TURNAMENTS (TGT)* Berbantuan Media *QUIZIZ* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kelas 3 Di SDN 1 KAMULAN menunjukkan bahwa hasil penelitian siswa mengalami peningkatan hasil belajar. Hal ini dapat dapat dibuktikan pada hasil presentasi ketuntasan belajar pada siklus 1 dan 2 yang mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan pra siklus. Pada pra siklus ketuntasan belajar siswa mendapatkan 62 % dengan jumlah 8 siswa. Pada siklus 1 ketuntasan belajar siswa mendapatkan 77 % dengan jumlah 10 siswa. Pada siklus 2 ketuntasan belajar siswa mendapatkan 85 % dengan jumlah 11 siswa. Perolehan peningkatan setiap siklus hingga siklus 2 mencapai 85 % sehingga dari itu dari hasil Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *TEAM GROUP TURNAMENTS (TGT)* Berbantuan Media *QUIZIZ* melebihi indikator keberhasilan dengan presentase ketuntasan belajar siswa mencapai  $\geq 80$  % yang di tentukan. Dari hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan dalam dua siklus dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TEAM GROUP TURNAMENTS (TGT)* berbantuan media *QUIZIZ* dapat meningkatkan hasil belajar siswa Pada Kelas 3 Di SDN 1 KAMULAN.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ani Widayati, 2018. (2008). PENELITIAN TINDAKAN KELAS. *JURNAL PENDIDIKAN AKUNTANSI INDONESIA Vol. VI No. 1 – Tahun 2008 Hal. 87 - 93 PENELITIAN*, VI(1), 87–93.
- Asrori, & Rusman. (2020). Classroom action reserach pengembangan kompetensi guru. In *Pena Persada*. Pena Persada.
- Hidayat, & Abdillah. (2019). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah* (C. Wijaya & Amiruddin (eds.)). Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Magdalena, I., Fatakhatu Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Munawaroh, F., & Prasetyaningtyas, F. D. F. D. A. (2023). UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SD NEGERI NGALIYAN 03. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1, 314–341. <https://jip.joln.org/index.php/pendidikan/article/view/37/36>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.
- PURWANTI. (2023). PENERAPAN GAME QUIZZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MATERI ASEAN PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI SANGGRAHAN PURWANTI. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 57–66.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.
- Siregar, E. (2014). Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Penelitian Tindakan Kelas. *Penerapan Ipteks*, 20(September), 1–8. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpkm/article/view/3398/3055>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suryani, A., Suarjana, I. M., & Artini, H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Cara Sengkedan dan Metode Bernyanyi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor dan Kelipatan. *Indonesian Gender and Society Journal*, 1(1), 29–34. <https://doi.org/10.23887/igsj.v1i1.38986>