

PENERAPAN TIPE PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* DENGAN MEMANFAATKAN MEDIA QUIZIZZ UNTUK MENUMBUHKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Chika Vindi Pramita¹, Elok Sudiby^{2*}

^{1,2}Program Studi S1 Pendidikan IPA, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Surabaya
*E-mail: eloksudiby@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui tingkat motivasi belajar siswa saat diterapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan memanfaatkan media games digital Quizizz. Penelitian ini menggunakan *one group posttest only design*. Teknik pengumpulan data terdiri dari metode angket dan metode pengamatan untuk mengukur tingkat motivasi siswa serta didukung oleh metode wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari hasil angket dan observasi memperoleh tingkat motivasi belajar siswa dengan kategori sangat tinggi. Namun, pada hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran ini lebih cocok jika digunakan sebagai pembelajaran inovatif pada assessment pembelajaran. Simpulan dari penelitian ini, yaitu tipe pembelajaran TGT berpengaruh dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa dan disarankan diperlukan pembelajaran penunjang sebelum dilakukan turnamen untuk mendukung siswa memperoleh pengetahuan mengenai materi yang akan diturnamenkan.

Kata Kunci: *Team games tournament* (TGT), *Quizizz*, motivasi belajar siswa

Abstract

This study aims to determine the motivation level of students when TGT type cooperative learning is applied by using Quizizz digital games media. This study used a one group posttest only design. The data collection technique consists of a questionnaire method and an observation method to measure the level of student motivation and is supported by the interview method. The results of this study indicate that from the results of questionnaires and observations obtained a very high level of student learning motivation. However, the interview results show that this learning is more suitable if used as innovative learning in learning assessment. The conclusion of this research is that the TGT type of learning has an effect in fostering student learning motivation and it is recommended that supporting learning is needed before the tournament to support students to gain knowledge about the material to be tournamentized.

Keywords: *Team Games Tournament* (TGT), *Quizizz*, student learning motivation

How to cite: Pramita, C. V., & Sudiby, E. (2023). Penerapan tipe pembelajaran team games tournament dengan memanfaatkan media Quizizz untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 11(2). pp. 122-126.

© 2023 Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Motivasi adalah salah satu indikator penting dalam menentukan maupun meningkatkan prestasi siswa kedepannya (Yasa et al., 2020). Motivasi dapat dikembangkan dan diarahkan untuk mewujudkan hasil belajar yang diharapkan (Purrohman, 2021). Motivasi belajar juga memiliki peran penting lainnya, yaitu sebagai pengarah, yang berarti mengarahkan perbuatan siswa untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan (Azizah, 2017). Motivasi juga memiliki peran penting sebagai pendorong, yang artinya motivasi mampu menyadarkan siswa bahwa belajar merupakan suatu proses yang

memiliki awal, inti dan akhir pembelajaran yang harus dilalui hingga mencapai tujuan yang diinginkan (Damanik et al., 2020). (Ali, 2018). Mata pelajaran IPA sangat kompleks dan terkenal dengan tingkat kesulitannya karena di pelajaran IPA siswa dituntut untuk berpikir logis, sistematis, kritis, dan analitis (Nurdyanto et al., 2018). Tingkat kesulitan dalam pembelajaran IPA ini sangat diharapkan pembelajaran dilakukan secara aktif baik guru maupun murid dalam mencapai pengetahuannya, jika dengan motivasi belajar IPA yang tinggi mampu membuat siswa dapat mengimplementasikan pengetahuannya mengenai gejala alam di kehidupan sehari-hari (Subeki et

al., 2022). Namun pada kenyataannya, di salah satu SMPN di Kabupaten Gresik masih memiliki tingkat motivasi kategori sedang saat pembelajaran IPA berlangsung. Rendahnya motivasi belajar sains pada siswa akan menjadi masalah bagi prestasi belajar siswa (Setiyaningsih, 2016). Ada beberapa cara untuk dapat menumbuhkan motivasi belajar, yaitu memberikan tes dan hasil angka, umpan balik, kompetisi, *ego-involvement*, hasrat dan minat untuk belajar, dan tujuan yang diakui (Haryati, 2021). Salah satu metode yang dapat mencakup keenam cara menumbuhkan motivasi tersebut adalah pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media permainan Quizizz. Quizizz *games* 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 (Halim et al., 2020). 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 (Sandi, 2021). Pembelajaran TGT juga mampu membuat siswa terlibat dalam pembelajaran sehingga termotivasi untuk belajar dari awal hingga akhir pembelajaran (Nasruddin et al., 2016). Oleh karena itu peneliti memilih menerapkan pembelajaran tipe TGT dengan berbantuan media Quizizz untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Aspek motivasi yang digunakan sebagai acuan pada penelitian ini yakni aspek motivasi belajar dari Chernis dan Goleman. Berikut adalah aspek dan indikator motivasi belajar pada penelitian ini dijabarkan dalam Tabel 1.

Tabel 1 Aspek dan Indikator Motivasi Belajar

Aspek motivasi belajar	Indikator Motivasi belajar
Dorongan mencapai sesuatu	<ul style="list-style-type: none"> - Tertarik dengan kegiatan atau metode pembelajaran - Adanya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran
Komitmen	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki kesadaran untuk mengerjakan atau berdiskusi dengan satu kelompok. - Melakukan upaya untuk berhasil dari awal hingga akhir pembelajaran
Inisiatif	<ul style="list-style-type: none"> - Kesegeraan mengerjakan kewajiban atau tugas terlebih dahulu - Keinginan untuk belajar IPA yang lebih besar menggunakan media pembelajaran yang digunakan

Aspek motivasi belajar	Indikator Motivasi belajar
Optimisme	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak mudah putus asa dalam belajar ketika menghadapi suatu rintangan - Memiliki rasa semangat dan kompetitif untuk menang

Pembelajaran dengan TGT merupakan tipe pembelajaran yang paling berkesan bagi siswa karena mereka dapat menunjukkan kemampuan mereka semaksimal mungkin dan bekerja keras untuk berhasil di turnamen tim. Dengan demikian, tipe TGT sangat berpotensi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Luo et al., 2020). Pembelajaran TGT akan dibagi kelompok secara heterogen, hal ini yang menyebabkan siswa mampu belajar bersama dengan teman sebayanya (Nadrah et al., 2017).

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam metodologi pengajaran dan berfungsi sebagai alat bantu pengajaran yang dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Silalahi & Hutauruk, 2020). Salah satunya 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). Kuis ini berbasis digital dengan terdapat gambar, suara dan animasi serta terdapat fitur *ranking* didalamnya sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa (Purrohman, 2021).

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan yakni penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif kuantitatif. Rancangan pada penelitian ini yakni menggunakan *one grup posttest only design*. Penelitian ini dilakukan pada kelas VII-B di salah satu SMP di Kabupaten Gresik sebagai rekomendasi subjek penelitian pada penelitian ini. Pengumpulan data menggunakan Teknik angket, observasi dan wawancara yang bertujuan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa saat dilakukan *treatment*.

Lembar angket berisi 20 pernyataan berskala *likert* yang nanti akan diberi skor dan dari skor tersebut dapat ditarik persentase tingkat motivasi belajar siswa. Kemudian untuk lembar observasi akan diisi oleh pengamat dengan mengamati salah satu anggota pada masing-masing kelompok. Lembar observasi ini memiliki 20 pernyataan, dari skor observasi tersebut dapat ditarik persentase untuk mendeskripsikan tingkat motivasi belajar siswa. Lembar wawancara berisi 15 induk pertanyaan karena wawancara ini dilakukan dengan metode semi-struktur. Hal ini dilakukan untuk menggali lebih dalam apa yang mereka rasakan selama pembelajaran berlangsung. Berikut adalah kategori tingkat motivasi belajar siswa dijabarkan dalam Tabel 2.

Tabel 2 Kategori Persentase Motivasi Belajar Siswa

Kategori	Skor
Sangat tinggi	81% - 100%
Tinggi	61% - 80%

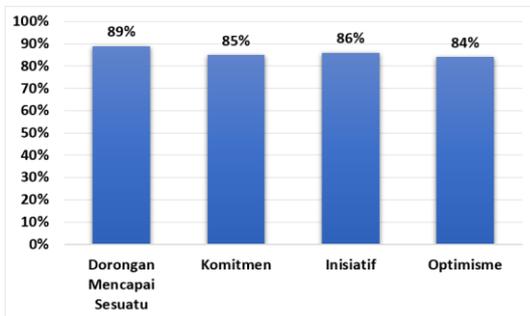
Kategori	Skor
Sedang	41% - 60%
Rendah	21% - 40%
Sangat rendah	0% - 20%

(Riduwan,2016)

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 *Quizizz*. Hal ini dilakukan sama pada Siklus II namun dengan materi yang berbeda.

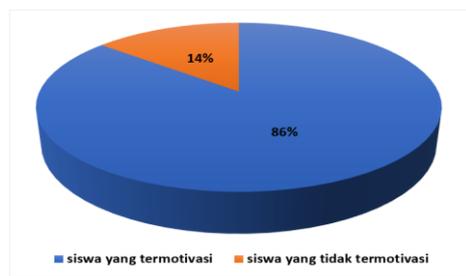
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian penerapan model pembelajaran TGT dengan berbantuan media *Quizizz* dilaksanakan dikelas VII-B di salah satu SMP di Kabupaten Gresik. Pengambilan data dilakukan untuk memperoleh data tingkat motivasi belajar siswa. Data tersebut di analisis dari 3 instrumen yakni lembar angket, lembar observasi dan lembar wawancara. Berikut adalah hasil dari angket motivasi belajar siswa yang dijabarkan melalui diagram pada Gambar 1.



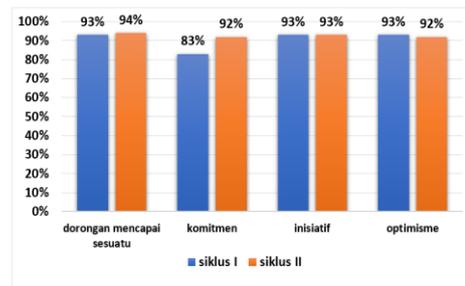
Gambar 1 Persentase Motivasi Belajar Berdasarkan Angket

Hasil tingkat motivasi belajar berdasarkan hasil angket dapat secara rata-rata dapat ditunjukkan melalui diagram pada Gambar 2.

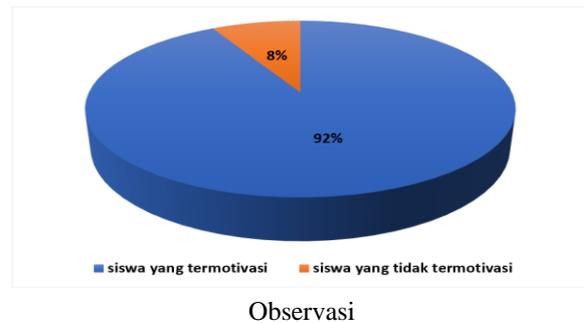


Gambar 2 Rata-rata Tingkat Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Angket

Hasil tingkat motivasi belajar siswa berdasarkan observasi ditunjukkan pada Gambar 3. Kemudian jika hasil tingkat motivasi belajar berdasarkan observasi di rata-rata maka dapat dilihat melalui diagram pada Gambar 4.



Gambar 3 Persentase Motivasi Belajar Berdasarkan



Gambar 4 Rata-rata Tingkat Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Observasi

Berdasarkan hasil angket observasi, tingkat motivasi belajar siswa berada pada kategori sangat tinggi. Hal ini didukung oleh hasil wawancara yang menyatakan bahwa mereka merasa tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan karena berbeda dari pembelajaran sebelumnya yang hanya via *paper* dan ini kali pertama mereka melakukan pembelajaran berbasis digital. Pada hasil observasi, aspek komitmen mengalami kenaikan yang cukup signifikan. Setelah digali pada wawancara, pada Siklus I terutama pada pertemuan pertama mereka masih menyesuaikan karena mereka terbagi dalam kelompok heterogen. Hal ini sesuai dengan kelemahan pembelajaran TGT itu sendiri. Terdapat penyesuaian karena mereka terbagi menjadi kelompok heterogen sehingga siswa dengan kemampuan tinggi, sedang dan rendah berada pada tahap awal penyesuaian (Nugroho & Rachman, 2018). Kemudian pada aspek optimisme mengalami penurunan 1% pada kedua siklus. Pada hasil wawancara mereka menyatakan bahwa penurunan optimisme karena dipengaruhi oleh dominasi salah satu seorang siswa, sehingga mereka pesimis karena telah melihat kemampuan anak tersebut di pertemuan sebelumnya. Hal ini sesuai ketika siswa melihat siswa lain yang mendominasi, maka mereka memiliki kesempatan untuk lepas tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Tak hanya itu, ada juga salah satu sifat siswa yang merasa pesimis jika melihat temannya yang lebih unggul (Wiest & Pop, 2018).

Kemudian dari hasil wawancara 3 dari 6 narasumber menyatakan bahwa mereka tertarik dengan pembelajaran ini karena dibantu oleh kegiatan observasi di luar kelas dengan berbantuan Lembar Kegiatan Peserta Didik,

sehingga tingkat motivasi pada angket dan observasi dengan hasil sangat tinggi tersebut, sepenuhnya tidak dipengaruhi oleh hasil penerapan pembelajaran TGT dengan memanfaatkan Quizizz, melainkan dibantu oleh pembelajaran sebelum mereka melakukan turnamen. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa, evaluasi pembelajaran akan lebih akurat jika menggunakan media digital Quizizz karena minim kecurangan. Namun, pembelajaran dengan metode mengerjakan kuis di Quizizz harus disertai dengan pembelajaran lainnya yang menunjang pengetahuan siswa untuk menjawab pertanyaan kuis di akhir pembelajaran sebagai evaluasi (Salsabila et al., 2020). Pembelajaran TGT pun begitu, pembelajaran ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran ini mereka lebih antusias dengan sistem pembelajaran berbasis kompetensi (Rahmawati, 2019). Namun, pada salah satu penelitian sebelumnya menyatakan bahwa peningkatan saat diterapkan pembelajaran TGT, hasil belajar siswa meningkat tidak sebesar yang diharapkan karena tidak adanya penunjang pembelajaran yang membantu siswa untuk memenuhi ilmu pengetahuannya terhadap materi yang akan di turnamen (Muzaemah & Prihatni, 2018).

Setelah melakukan penelitian di lapangan, dengan mengumpulkan data-data dari angket, wawancara dan observasi. Terdapat *Gap Research* untuk penelitian selanjutnya yakni dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan memanfaatkan media *games* digital Quizizz yaitu pembelajaran ini cocok digunakan sebagai bentuk inovatif dalam *assessment* atau evaluasi pembelajaran. Pembelajaran berbasis kuis ini bisa digunakan di inti pembelajaran, namun harus didampingi oleh metode pembelajaran lainnya (Salsabila et al., 2020), sehingga bentuk evaluasinya tetap menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media Quizizz untuk lebih meningkatkan motivasi belajar siswa. Didukung oleh kurikulum yang sekarang menginjak pada kurikulum merdeka, dimana penilaiannya bersifat merdeka, tak harus menggunakan kertas (Baharuddin, 2021). Jadi pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan memanfaatkan media *games* digital Quizizz ini bisa dijadikan media inovatif dalam *assessment* siswa sehingga siswa merasa termotivasi dalam melakukan penilaian harian, tidak tegang dan tidak takut jika diberitahu bahwa akan dilakukan penilaian sumatif.

PENUTUP

Tingkat motivasi belajar siswa saat diterapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan memanfaatkan media *games* digital Quizizz berada pada kategori sangat tinggi. Meskipun terdapat hambatan penyesuaian saat berkelompok dengan teman sebaya, karena sikap teman sebaya sangat berpengaruh pada motivasi belajar siswa terutama di pembelajaran TGT yang menuntut siswa untuk belajar bersama teman kelompok masing-masing. Namun, seiring berjalannya waktu siswa sadar bahwa partisipasi individu sangat berpengaruh pada hasil kelompok. Sehingga mereka termotivasi untuk mencapai tujuan kelompok yang diinginkan.

Bagi peneliti selanjutnya, jika ingin menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan memanfaatkan media digital Quizizz harus disertai dengan penunjang pembelajaran sebelum dilakukan turnamen. Hal ini bertujuan agar siswa memiliki saran untuk menambah pengetahuan mengenai materi yang akan diturnamenkan

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, E. V. (2017). Hubungan motivasi belajar dengan kesiapan kerja siswa yang telah mengikuti praktek kerja industri pada siswa kelas XII jurusan tata boga di SMK Negeri 6 Yogyakarta. *Pengayakan*, 37, 1–4. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/27291>.
- Baharuddin, M. R. (2021). Adaptasi Kurikulum Merdeka belajar Kampus Merdeka (Fokus: Model MBKM Program Studi). *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(1), 195–205. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.1.2021.591>
- Damanik, E. N., Syahputra, E., & Yus, A. (2020). *The effect of cooperative learning and learning motivation on mathematical learning outcomes*. 491(Ijcah), 1390–1394. <https://doi.org/10.2991/aisteel-19.2019.155>
- 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>
- 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.
- Haryati, I. (2021). Universitas islam negeri sunan ampel surabaya fakultas tarbiyah dan keguruan program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah juli 2021. 15. http://digilib.uinsa.ac.id/48753/2/Intan/Haryati_D07217010.
- Luo, Y. J., Lin, M. L., Hsu, C. H., Liao, C. C., & Kao, C. C. (2020). The effects of team-game-tournaments application towards learning motivation and motor skills in college physical education. *Sustainability (Switzerland)*, 12(15), 1–12. <https://doi.org/10.3390/su12156147>
- Muzaemah, & Prihatni, Y. (2018). Penerapan pembelajaran TGT untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah menengah pertama. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 6(1), 34–40. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wd/article/view/3357/1938>
- Nadrah, N., Tolla, I., Ali, M. S., & Muris, M. (2017). The effect of cooperative learning model of teams games tournament (tgt) and students' motivation toward physics learning outcome. *International Education Studies*, 10(2), 123. <https://doi.org/10.5539/ies.v10n2p123>
- 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>.
- 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>
- Purrohman, P. S. & widayanti. (2021). Pengaruh media aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V. *Jurnal Educatio*, 7(3), 810–817. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1253>
- Rahmawati, R. (2019). Teams games tournament (TGT) sebagai strategi mengaktifkan kelas dengan mahasiswa yang mengalami hambatan komunikasi. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(2), 70–76. <https://doi.org/10.21831/jpk.v14i2.25169>
- Riski Nugroho, D., & Rachman, A. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) terhadap motivasi siswa mengikuti pembelajaran bolavoli di kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 1(1), 161–165. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/2820>.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- 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>
- Setiyaningsih, N. (2016). Upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe numbered heads together (NHT) pada siswa kelas VIII C SMPN 2 Sleman *Nofita*. 4(1), 1–23. <http://repository.upy.ac.id/132/>.
- Silalahi, T. F., & Hutauruk, A. F. (2020). The application of cooperative learning model during online learning in the pandemic period. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 3(3), 1683–1691. <https://doi.org/10.33258/birci.v3i3.1100>
- Subeki, R. S., Astriani, D., & Qosyim, A. (2022). Media simulasi PhET berbasis inkuiri terbimbing materi getaran dan gelombang terhadap peningkatan keterampilan proses sains peserta didik. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 10(1), 75–80. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/41459/37610>
- Wiest, L. R., & Pop, K. J. (2018). Guiding dominating students guiding dominating students to more egalitarian classroom participation. *Transformative Dialogues: Teaching & Learning Journal*, 11(1), 1–6. https://www.kpu.ca/sites/default/files/Transformative%20Dialogues/TD.11.1.9_Wiest&Pop_Guiding_Dominating_Students.pdf.
- Yasa, I. K. D., Pudjawan, K., & Agustiana, I. G. A. T. (2020). Peningkatan efikasi diri siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD melalui model pembelajaran numbered head together. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 330–341. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/25351>.