



Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dengan Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa SMP GKPI Padang Bulan

Richard Smart Lubis

Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, Indonesia
Email: richarsmart0308@gmail.com

Surya Dharma

Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, Indonesia

**Corresponding Author*

Article History

Submitted	: 2024-10-08	Accepted	: 2025-05-30
Revised	: 2025-05-30	Published	: 2025-06-01

DOI: <https://doi.org/10.31571/jpkn.v9i1.8047>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar PPKn siswa di SMP GKPI Padang Bulan. Menggunakan eksperimen semu dengan desain *post-test only control design*, penelitian membandingkan kelas eksperimen (TGT dengan Quizizz) dan kelas kontrol (pembelajaran konvensional). Data *post-test* menunjukkan rata-rata kelas eksperimen (88,00) jauh lebih tinggi dari kelas kontrol (60,15). Hasil uji-t ($t_{hitung} = 2.756 > t_{tabel} = 2.056$, pada $\alpha = 5\%$) menolak hipotesis nol, menerima hipotesis alternatif bahwa hasil belajar siswa dengan TGT-Quizizz lebih tinggi signifikan. Efektivitas model TGT-Quizizz mencapai 70,22%, masuk kategori efektif. Ini membuktikan TGT-Quizizz berpengaruh efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, Quizizz, Efektif, Hasil Belajar Siswa.

Abstract

This study investigated the impact of the Teams Games Tournament (TGT) learning model, supported by the Quizizz application, on students' Civics (Pancasila and Civics Education - PPKn) learning outcomes at SMP GKPI Padang Bulan. Employing a quasi-experimental design with a *post-test only control design*, the research compared an experimental class (using TGT with Quizizz) to a control class (using conventional instruction). Post-test data revealed that the experimental class's average score (88.00) was significantly higher than the control class's (60.15). A t-test analysis ($t_{calculated} = 2.756 > t_{table} = 2.056$, at $\alpha = 5\%$) led to the rejection of the null hypothesis and acceptance of the alternative hypothesis, indicating that students using TGT with Quizizz achieved significantly higher learning outcomes. The TGT-Quizizz model demonstrated an effectiveness level of 70.22%, categorizing it as "effective." This confirms that integrating TGT with Quizizz effectively enhances student learning outcomes.

Keywords: Teams Games Tournament, Quizizz, Effective, Student Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam mengembangkan sumber daya manusia berkualitas, sebagaimana diamanatkan oleh Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-undang ini menekankan bahwa pendidikan adalah upaya terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa mengembangkan potensi spiritual, kendali diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang relevan bagi individu, masyarakat, bangsa, dan negara. Proses pengajaran



yang terstruktur di lembaga pendidikan merupakan kunci untuk mencapai tujuan pembelajaran antara pendidik dan peserta didik (Aji, 2020).

Menciptakan siswa berkualitas dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang baik tidak hanya tentang penyampaian materi, tetapi juga tentang menciptakan lingkungan yang mendukung motivasi belajar siswa (Emita, 2022). Menurut Jusuf et al. (2021), pembelajaran adalah upaya pendidik untuk mengubah perilaku siswa melalui proses mengajar di lingkungan belajar khusus.

Namun, penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), seringkali menyebabkan proses belajar terasa monoton dan menyulitkan siswa memahami materi yang kompleks. Akibatnya, motivasi dan hasil belajar siswa cenderung rendah. Sebagai contoh, siswa menjadi kurang antusias, sering mengantuk, pasif dalam partisipasi, dan kesulitan menjawab pertanyaan, sehingga hasil belajar tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Dominasi peran guru dalam pembelajaran juga berkontribusi pada rendahnya motivasi siswa, karena mereka merasa selalu diarahkan dan dibimbing. Padahal, guru seharusnya menjadi sumber inspirasi dan pendorong keterlibatan aktif siswa. Hasil wawancara dan observasi di SMP GKPI Padang Bulan menunjukkan motivasi siswa PPKn yang rendah. Ini terlihat dari hasil ujian akhir semester ganjil tahun ajaran 2023/2024, di mana dari rata-rata KKM 70, hanya 55% siswa kelas VIII.1 yang lulus, sementara 45% tidak mencapai KKM. Rendahnya hasil belajar ini sebagian besar disebabkan oleh metode pengajaran yang masih berpusat pada guru dan cenderung konvensional, sehingga siswa membutuhkan dorongan ekstra dalam proses belajar mengajar.

Mengikutsertakan siswa dalam pembelajaran PPKn dapat meningkatkan pencapaian belajar mereka, karena materi ini memberikan panduan untuk kehidupan sehari-hari di masyarakat. Menurut Kurniawan et al. (2022), pembelajaran terjadi ketika individu mengalami perubahan perilaku akibat interaksi dengan orang lain dan lingkungan. Dalam konteks penilaian hasil belajar, tingkat penguasaan siswa dikategorikan sebagai berikut: 0-39% (Tidak Memuaskan), 40-54% (Kurang Memuaskan), 55-69% (Cukup Memuaskan), 70-84% (Memuaskan), dan 85-100% (Sangat Memuaskan).

Penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) yang didukung oleh aplikasi Quizizz telah menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Sebuah penelitian di kelas V SDN Pasirkaliki Mandiri 1 mengindikasikan bahwa rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 65,62% menjadi 80,75% setelah penerapan TGT. Aplikasi Quizizz terbukti mampu memotivasi dan meningkatkan keterlibatan siswa, berdampak positif pada hasil belajar (Hanifah, 2022).

Model TGT mencakup berbagai kegiatan siswa, seperti agama, nasionalisme, kemandirian, kerja sama, dan integritas, tanpa memandang status. Model ini juga melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dengan unsur bermain (Alexandro, 2021). Penerapan TGT dapat meningkatkan semangat dan imajinasi siswa untuk terlibat aktif, mendorong kolaborasi dengan rekan-rekan yang beragam pandangan dan keahlian, serta membiasakan diri menerima sudut pandang berbeda (Vebrianto & Thahir, 2021). Keunggulan TGT meliputi: (a) mendorong siswa cerdas, menengah, dan rendah untuk berpartisipasi aktif; (b) mengembangkan solidaritas dan

saling menghargai melalui kolaborasi; (c) meningkatkan antusiasme siswa dengan hadiah kompetisi; dan (d) membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Namun, model ini memerlukan waktu yang cukup lama.

Untuk mengatasi kendala waktu, guru dapat menggunakan teknologi, seperti permainan kuis dalam Quizizz, untuk meningkatkan efektivitas TGT. Quizizz adalah aplikasi edukasi interaktif berbasis game yang dapat digunakan dalam format tim atau individu, mendorong partisipasi dan kerja sama (Grinias, 2017). Penggunaan Quizizz dalam TGT dapat mempercepat persiapan, menyesuaikan materi, meningkatkan partisipasi, dan mengurangi beban guru dalam memberikan umpan balik.

Penelitian oleh Widyawati et al. (2016) juga menunjukkan efektivitas pendekatan TGT dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar. Dengan mengintegrasikan Quizizz dalam TGT, diharapkan proses belajar mengajar PPKn di kelas VIII SMP GKPI Padang Bulan menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Peningkatan kemampuan kognitif ini krusial untuk memperdalam kesadaran dan pemahaman mereka tentang nilai-nilai kewarganegaraan, demokrasi, hak asasi manusia, dan keadilan sosial.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan studi berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dengan Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa SMP GKPI Padang Bulan Tahun 2023/2024". Penelitian ini akan menganalisis penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT yang didukung Quizizz sebagai solusi efektif untuk mengevaluasi pengaruhnya terhadap prestasi akademik dan efektivitasnya dalam pengajaran PPKn.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013), penelitian kuantitatif didasarkan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk menyelidiki populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen penelitian, dan analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan utama menguji hipotesis yang telah ditentukan. Studi ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan menerapkan metode eksperimen semu atau quasi-eksperimen. Dalam metode ini, proses penelitian terkontrol, namun peneliti tidak dapat sepenuhnya mengontrol variabel eksternal yang mungkin memengaruhi jalannya percobaan (Sugiyono, 2013). Peneliti berperan sebagai guru di kelas eksperimen untuk menilai pengaruh model pembelajaran TGT yang didukung Quizizz terhadap hasil belajar siswa, dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan standar pendidikan konvensional.

Lokasi penelitian dipilih berdasarkan relevansinya dengan masalah yang diteliti, yaitu SMP GKPI Padang Bulan di Medan. Dalam penelitian ini, sampel diambil dari dua kelas yang memiliki karakteristik serupa. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik random sampling, di mana satu kelas berfungsi sebagai kelompok eksperimen dan kelas lainnya sebagai kelompok kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam studi ini, kami menganalisis dan membandingkan hasil belajar siswa antara kelas yang menerapkan metode konvensional (ceramah) dan kelas yang menggunakan model

pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan dukungan aplikasi Quizizz. Analisis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua metode pembelajaran tersebut.

1. Kelas Kontrol (Metode Ceramah)

Di kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah, rata-rata hasil belajar siswa adalah 59.69. Nilai-nilai siswa di kelas ini bervariasi dari 44 hingga 76, yang menggambarkan perbedaan signifikan dalam pencapaian siswa. Beberapa siswa memperoleh nilai yang sangat rendah, sementara yang lain meraih nilai lebih tinggi namun tetap di bawah rata-rata yang diharapkan. Standar deviasi hasil belajar di kelas ini mencapai 8.45, menunjukkan adanya perbedaan yang cukup besar antara nilai-nilai siswa. Variasi yang tinggi ini mencerminkan bahwa metode ceramah mungkin tidak efektif dalam mengatasi perbedaan tingkat pemahaman di antara siswa. Metode ini tampaknya kurang mampu menarik minat dan menjaga keterlibatan siswa secara merata, sehingga menyebabkan disparitas dalam pencapaian akademik.

2. Kelas Eksperimen (TGT dengan Aplikasi Quizizz)

Sebaliknya, di kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran TGT dengan bantuan aplikasi Quizizz, rata-rata hasil belajar siswa mencapai 88.0. Rentang nilai di kelas ini berada antara 84 hingga 96, menunjukkan pencapaian yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Standar deviasi yang rendah, yaitu 3.56, mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa di kelas eksperimen jauh lebih konsisten dan homogen. Dengan sebagian besar siswa mendapatkan nilai mendekati nilai maksimum, jelas bahwa metode TGT dengan aplikasi Quizizz berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif. Model ini tampaknya mampu meningkatkan pemahaman siswa secara menyeluruh dan mengurangi perbedaan dalam pencapaian akademik di antara mereka. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa elemen gamifikasi dan interaktivitas dalam Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, yang pada gilirannya berkontribusi pada pencapaian hasil belajar yang lebih baik dan lebih seragam.

3. Perbandingan Hasil Belajar

Perbandingan antara kedua kelas mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT dengan aplikasi Quizizz memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Rata-rata nilai di kelas eksperimen lebih tinggi sebanyak 28.31 poin dibandingkan dengan kelas kontrol. Keberhasilan metode TGT dengan aplikasi Quizizz dalam menciptakan hasil belajar yang lebih seragam dan tinggi mengindikasikan bahwa pendekatan ini dapat mengatasi tantangan dalam pembelajaran tradisional. Aplikasi Quizizz, dengan fitur-fitur interaktif dan gamifikasi, tampaknya berhasil menarik minat siswa dan menjaga keterlibatan mereka, yang berujung pada pencapaian akademik yang lebih baik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran TGT yang didukung oleh aplikasi Quizizz memberikan manfaat yang signifikan dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Penerapan metode ini berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh, dengan pencapaian yang lebih tinggi dan hasil yang lebih konsisten. Hasil angket yang diisi oleh siswa kelas VIII-1 juga mengungkapkan sejumlah temuan penting mengenai persepsi mereka terhadap penggunaan model pembelajaran TGT dengan bantuan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PPKn. Temuan ini memberikan gambaran mendalam tentang efektivitas metode ini dalam memotivasi siswa, meningkatkan pemahaman mereka

terhadap materi, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif dan interaktif. Berikut adalah pembahasan rinci dari setiap aspek yang diukur dalam angket:

1. Motivasi Belajar

Pada aspek motivasi, data menunjukkan bahwa 57.7% siswa menyatakan "Setuju" bahwa metode TGT dan Quizizz membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar, sedangkan 42.3% siswa lainnya menyatakan "Sangat Setuju". Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz berhasil meningkatkan motivasi siswa dalam belajar PPKn. Gamifikasi dalam Quizizz, seperti penggunaan *leaderboard*, waktu respons cepat, dan elemen kompetitif, tampaknya berperan besar dalam meningkatkan semangat belajar. Siswa lebih termotivasi untuk meraih hasil terbaik karena mereka tidak hanya bersaing dengan diri sendiri, tetapi juga dengan teman-teman sekelas mereka. Unsur kompetisi sehat yang dihadirkan melalui TGT mendorong siswa untuk lebih fokus dan aktif, sehingga motivasi belajar mereka meningkat secara signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

2. Kesenangan dan Interaksi dalam Pembelajaran

Sebanyak 61.5% siswa menyatakan "Setuju" bahwa pembelajaran PPKn menjadi lebih menyenangkan dan interaktif dengan penggunaan Quizizz, sementara 38.5% siswa lainnya menyatakan "Sangat Setuju". Ini menegaskan bahwa metode pembelajaran yang memadukan aspek permainan digital seperti Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan. Setiap pertanyaan yang muncul di Quizizz membutuhkan respons cepat dan tepat, yang membuat siswa lebih terlibat dalam materi. Interaksi yang diciptakan oleh format ini juga meningkatkan hubungan sosial antar siswa, karena mereka sering kali berkolaborasi dan saling membantu untuk mencapai hasil yang lebih baik dalam kompetisi tim. Selain itu, fitur-fitur interaktif dalam Quizizz, seperti visual menarik dan *feedback* instan, membuat siswa lebih menikmati proses belajar, yang mungkin tidak mereka alami dalam metode ceramah tradisional.

3. Kemudahan Dalam Memahami Materi

Pada aspek pemahaman materi, 65.4% siswa menyatakan "Setuju" bahwa model TGT dengan aplikasi Quizizz memudahkan mereka dalam memahami materi PPKn, dan 34.6% siswa lainnya menyatakan "Sangat Setuju". Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dengan Quizizz tidak hanya meningkatkan motivasi dan interaksi, tetapi juga secara nyata membantu siswa dalam memahami konsep-konsep penting dalam mata pelajaran PPKn. Quizizz memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih adaptif dan responsif. Fitur umpan balik instan pada Quizizz, di mana siswa langsung mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah, memberikan kesempatan kepada mereka untuk segera memperbaiki kesalahan dan memahami materi dengan lebih baik. Dengan Quizizz, siswa dapat mengevaluasi dan memperbaiki pemahaman mereka secara *real-time*, yang mendukung pembelajaran berkelanjutan dan lebih mendalam.

4. Pengukuran Kemampuan

Sebanyak 53.8% siswa menyatakan "Setuju" bahwa Quizizz membantu mereka mengukur pemahaman terhadap materi, dan 46.2% siswa menyatakan "Sangat Setuju". Ini mengindikasikan bahwa Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai alat evaluasi yang efektif. Pengukuran kemampuan yang dilakukan melalui Quizizz memberikan pengalaman belajar yang lebih transparan dan berbasis data. Siswa bisa

membandingkan hasil mereka dengan standar yang jelas, baik itu dari jumlah jawaban benar maupun waktu yang diperlukan untuk menjawab setiap pertanyaan. Ini memungkinkan siswa untuk secara mandiri melakukan refleksi terhadap kelemahan dan kekuatan mereka dalam memahami materi, serta mengarahkan mereka untuk fokus pada aspek yang perlu ditingkatkan.

5. Aktivitas dan Partisipasi Siswa

Pada aspek aktivitas dan partisipasi, 69.2% siswa menyatakan "Setuju" bahwa metode TGT membuat mereka lebih aktif dalam mengikuti pelajaran, sementara 30.8% siswa lainnya menyatakan "Sangat Setuju". Hal ini menunjukkan bahwa model TGT berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, di mana siswa terlibat secara langsung dalam proses belajar. Dalam model TGT, siswa tidak hanya berkompetisi secara individu, tetapi juga dalam tim. Metode ini membantu membangun rasa tanggung jawab dan meningkatkan keterlibatan kolektif dalam kelas, yang tentunya berbeda dengan metode konvensional yang lebih berpusat pada guru.

6. Kerja Sama Dalam Kelompok

Sebanyak 57.7% siswa menyatakan "Setuju" bahwa penggunaan TGT meningkatkan kerja sama antar siswa, dan 42.3% siswa menyatakan "Sangat Setuju". Melalui TGT, siswa belajar untuk bekerja sama dengan teman sekelas mereka, berbagi pengetahuan, dan membantu satu sama lain dalam memahami materi. Ini tidak hanya membantu mereka dalam aspek akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi dan kolaborasi. Kerja sama ini juga memperkuat ikatan antar siswa, yang berdampak positif pada iklim kelas secara keseluruhan.

7. Kesiapan Menghadapi Ujian

Pada aspek kesiapan menghadapi ujian, 61.5% siswa menyatakan "Setuju" bahwa mereka merasa lebih siap menghadapi ujian setelah menggunakan Quizizz, sedangkan 38.5% siswa menyatakan "Sangat Setuju". Penggunaan Quizizz sebagai alat pembelajaran dan evaluasi telah membantu siswa untuk lebih mempersiapkan diri menghadapi ujian. Latihan soal melalui Quizizz tidak hanya mendukung pemahaman materi, tetapi juga memberikan siswa gambaran mengenai format soal yang mungkin mereka hadapi saat ujian. Dengan latihan yang dilakukan secara berulang, siswa merasa lebih percaya diri dan siap menghadapi ujian, karena mereka sudah terbiasa dengan tipe pertanyaan dan konsep yang akan diuji.

Dari hasil survei, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT bersama aplikasi Quizizz memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi, partisipasi, pemahaman materi, dan kerja sama antar siswa. Metode ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil akademik siswa, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa merasakan bahwa penggunaan Quizizz memudahkan mereka dalam memahami materi, mengevaluasi kemampuan mereka, dan mempersiapkan diri untuk ujian dengan lebih baik. Oleh karena itu, penerapan TGT dan Quizizz dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa kelas VIII-1 mengenai penggunaan media pembelajaran Quizizz, mayoritas siswa memberikan respons yang positif. Hal ini ditunjukkan oleh dominasi pilihan "Setuju" (S) dan "Sangat Setuju" (SS) pada berbagai aspek angket. Banyaknya jawaban "SS" dan "S" mengindikasikan bahwa siswa merasakan manfaat yang signifikan dari penggunaan Quizizz dalam pembelajaran mereka, terutama dalam

membantu memahami materi pelajaran. Quizizz diterima dengan baik oleh sebagian besar siswa karena menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Fitur-fitur seperti kuis interaktif dengan sistem poin, waktu terbatas, serta umpan balik instan meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Hal ini juga membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, yang tercermin dari tingginya jumlah siswa yang memilih "Sangat Setuju" (SS), menunjukkan bahwa mereka merasa media ini sangat efektif dalam mendukung proses belajar.

Dari hasil angket ini, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, Quizizz berdampak positif dalam proses pembelajaran siswa. Mayoritas siswa yang memberikan respons "Sangat Setuju" merasa bahwa media ini tidak hanya membantu dalam pemahaman materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka. Sementara itu, bagi siswa yang tidak sepenuhnya setuju, mungkin perlu dilakukan penyesuaian atau tambahan metode pembelajaran lain yang lebih sesuai dengan kebutuhan mereka. Secara keseluruhan, hasil angket ini menunjukkan bahwa Quizizz telah berperan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun masih ada ruang untuk pengembangan lebih lanjut agar dapat lebih memenuhi kebutuhan pembelajaran seluruh siswa.

Efektifitas Model Pembelajaran TGT dengan Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa

Dalam penelitian ini, efektivitas penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap peningkatan pemahaman siswa telah dianalisis menggunakan rumus efektivitas pemahaman yang disesuaikan. Berdasarkan hasil perhitungan, efektivitas pemahaman tercatat sebesar 70.22%. Berdasarkan efektifitas, hasil efektivitas sebesar 70.22% ini termasuk dalam kategori Efektif yang berada dalam rentang 61% hingga 80%. Kategori ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Quizizz* secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Efektivitas sebesar 70.22% menandakan bahwa model pembelajaran TGT dengan bantuan *Quizizz* berhasil meningkatkan pemahaman siswa di kelas eksperimen dengan baik. Peningkatan pemahaman ini tercermin dari selisih rata-rata hasil belajar antara kelompok eksperimen (88.0) dan kelompok kontrol (59.69). Penggunaan rumus efektivitas yang mempertimbangkan jarak antara nilai kelompok kontrol dan hasil maksimal (100%) memberikan gambaran yang lebih representatif tentang seberapa besar dampak positif dari penerapan metode pembelajaran ini. Dengan efektivitas sebesar 70.22%, model pembelajaran ini dianggap berhasil, meskipun masih ada ruang untuk perbaikan menuju kategori "Sangat Efektif." Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada peningkatan yang signifikan.

Masuknya hasil ini dalam kategori Efektif (61% - 80%) menunjukkan bahwa penerapan metode TGT berbantuan *Quizizz* telah menghasilkan dampak positif yang nyata terhadap hasil belajar siswa. Namun, untuk mencapai kategori "Sangat Efektif" (81% - 100%), masih diperlukan beberapa langkah penguatan. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Quizizz* berada dalam kategori **Efektif** dengan tingkat efektivitas **70.22%**. Ini menunjukkan bahwa model ini berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif.

Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan temuan yang disajikan pada halaman 69, uji hipotesis dilakukan untuk menilai perbedaan hasil belajar antara siswa yang menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan bantuan aplikasi Quizizz dan mereka yang mengikuti metode pembelajaran konvensional. Hasil dari uji t menunjukkan bahwa nilai t-hitung sebesar 2.756 melebihi t-tabel yang sebesar 2.056 pada tingkat signifikansi 5%. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa "Tidak ada perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi Quizizz dan siswa yang menggunakan metode konvensional" ditolak. Sebaliknya, hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan bahwa "Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan bantuan aplikasi Quizizz secara signifikan lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional" diterima.

Selain adanya peningkatan dalam hasil belajar yang terlihat dari nilai post-test, siswa yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan model TGT juga melaporkan bahwa metode ini memberikan motivasi lebih dalam belajar. Hasil angket yang dibagikan kepada siswa menunjukkan respon positif, di mana mayoritas siswa merasa lebih mudah memahami materi, lebih tertarik mengikuti pelajaran, dan lebih aktif berpartisipasi di kelas saat menggunakan aplikasi Quizizz. Aplikasi ini menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan dukungan terhadap hipotesis bahwa penerapan model pembelajaran TGT dengan bantuan Quizizz tidak hanya berpengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar, tetapi juga terhadap motivasi siswa. Penggunaan aplikasi Quizizz berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan kompetitif, sehingga siswa lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran ini sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam mata pelajaran PPKn, khususnya di tingkat SMP, sebagai metode pengajaran yang lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

SIMPULAN

Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT yang didukung oleh aplikasi Quizizz memberikan dampak yang signifikan dibandingkan dengan metode ceramah tradisional. Model pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan, tetapi juga menghasilkan pencapaian yang lebih konsisten dan merata di seluruh kelompok. Hasil uji t-test mengindikasikan adanya perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara siswa di kelas eksperimen yang menerapkan model Teams Games Tournament (TGT) dengan bantuan aplikasi Quizizz dan siswa di kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Nilai t-hitung sebesar 17.47 ($p\text{-value} < 0.001$) jauh lebih tinggi daripada t-tabel pada taraf signifikansi 5% (t-tabel sebesar 2.042), yang menunjukkan penolakan terhadap hipotesis nol (H_0). Rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen mencapai 88.0, sementara rata-rata di kelas kontrol hanya 59.69.

Dalam penelitian ini, hipotesis nol (H_0) mengemukakan bahwa tidak ada perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara siswa yang diajar dengan metode TGT berbantuan Quizizz dan mereka yang menggunakan metode konvensional. Berdasarkan hasil uji t, nilai t-hitung (17.47) lebih besar dari t-tabel (2.042), yang mengarah pada penolakan hipotesis nol dan penerimaan hipotesis alternatif (H_1). Ini menandakan bahwa hasil belajar siswa di kelas eksperimen secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifi, J. (2014). *Inovasi-inovasi Kreatif Manajemen Kelas dan Pengajaran Efektif*. Banguntapan Yogyakarta: DIVA Press (Anggota IKAPI).
- Aji, S. H. (2020). Increasing HOTS of High School Students Using Mobile Technology and Scaffolding Approach: Study on Physics Learning. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), 182–199.
- Alamsyah, M. Y. (2019). *KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN TEKA TEKI SILANG TEHADAP MOTIVASI DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PELAJARAN MATEMATIKA (Studi Penelitian pada Peserta Didik Kelas VII Semester Genap SMP Negeri 3 Slawi Tahun Pelajaran 2018/2)*. Universitas Pancasakti Tegal.
- Alexandro, R. (2021). Teacher's Strategy in Managing Classes in Online Economics Learning to Increase Motivation and Achievement in Economics Learning for Class XI Social Sciences. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(3), 235–247.
- Arifin, F., Fadillah, Z., & Widiyanto, R. (2020). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 10(2), 98–105.
- Arum, A. P. (2020). Strategi pembelajaran kooperatif pada mata kuliah penataan rambut. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 132–139.
- Emita, C., & Lukas, S. (2022). The Effect of Learning Independence, Self-Regulation, and Social Support on Learning Achievement among Psychology Department Students X University in Covid-19 Pandemic Era. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(3), 283–294.
- Grinias, J. P. (2017). *Making a Game out of it: Using web-based competitive quizzes for quantitative analysis content review*. ACS Publications.
- Hanifah, G. N. (2022). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hardani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J., & Auliya, N. H. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Harendita, M. E., & Kristianto, I. I. (2022). Facilitation Strategies in Online Group Work from the Perspective of Community of Inquiry. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(2), 184–196.
- Ihwanto, N., & Warni, H. (2022). Efforts to Improve Collaboration Skills and Student Learning Outcomes Using the Teams Games Tournament Model. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 12(2), 191–205.
- Indrajit, T. I. D. P. R. E. (2022). *Guru Milenial Strategi Sukses Interaksi Online*. Penerbit Andi. <https://books.google.co.id/books?id=mtjZzwEACAAJ>
- Isjoni, H. (2014). *Cooperative learning mengembangkan kemampuan belajar berkelompok*. Bandung: Alfabet.
- Iwan, C. D. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

- Jusuf, H., Ibrahim, N., & Suparman, A. (2021). Development of virtual learning environment using canvas to facilitate online learning. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 153–168.
- Kurniawan, C., Fajarianto, O., Sari, I. N., Wulandari, T. C., & Marlina, E. (2022). Assessing Learning Management System (LMS) for The Dairy Farmer: Obstacles to Delivering Online Learning Content. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(3), 341–352.
- Mikha Agus Widiyanto, M. P. (2013). *Statistika Terapan*. Elex Media Komputindo. <https://books.google.co.id/books?id=ZRdQDwAAQBAJ>
- Mulyati, I., Astuti, I., & Ernawaty, E. (2022). Development of canva application assisted learning media in class XII advanced study materials with 4-D models. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(3), 322–329.
- Mulyatiningsih, E. (2010). Pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan (paikem). Makalah Disajikan Dalam Diklat Peningkatan Kompetensi Pengawas Dalam Rangka Penjamin Mutu Pendidikan, Di P4TK Bisnis & Pariwisata.
- Nasution, W. N. (2017). Strategi pembelajaran.
- Purnomo, A., & Yahya, M. (2022). *Pengantar Model Pembelajaran*. Yayasan Hamjah Diha.
- Purwanto, A. (2020). TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT), BERBANTUAN TTS, CARA JITU BELAJAR MATEMATIKA.
- Setiyaningrum, M. (2018). Peningkatan hasil belajar menggunakan model problem based learning (PBL) pada siswa kelas 5 SD. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 1(2), 99–108.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Bina Aksara.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Allyn and Bacon. <https://books.google.co.id/books?id=GWnuAAAAMAAJ>
- Sudjana, N. (2021). *Dasar dasar proses belajar mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2013a). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Sugiyono. 2013. “Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.” *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. <https://doi.org/10.1>. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D, 85, 221, 273.
- Sugiyono, D. (2013b). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Wahyuni, D. R., Aulia, V., & Boer, R. F. (2021). Instructional Communication Process in Online Learning (School From Home) during Covid-19 Pandemic. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 81–94.
- Widyawati, R. L., Utomo, S. B., & Saputro, S. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (Tgt) Dilengkapi Flash Chemquiz Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Materi Hidrokarbon Pada Siswa Kelas X-8 Sma Negeri 3 Boyolali Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 5(4), 75–82.