



Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IX pada Pembelajaran PKN Melalui Metode Pembelajaran Team Game Tournamen (TGT) dengan Memanfaatkan Media Quizizz

Pianus Amisim^{1*}, Nani Mediatati², Dionisius Heckie Puspoko Jati³

Program Studi Ilmu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana, Jl. Diponegoro No.52-60, Salatiga, Kec. Sidorejo, Kota Salatiga, Jawa Tengah 50711.

Email Korespondensi: pianusamism@pianusamism@gmail.com

Abstrak

Rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKN menjadi permasalahan yang dihadapi di kelas IX B SMP Pangudi Luhur. Siswa kurang termotivasi dalam belajar, yang berdampak pada rendahnya nilai hasil belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan memanfaatkan media Quizizz. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian siswa kelas IX B yang berjumlah 23 orang siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes, dan angket, kemudian dianalisis secara deskriptif komparatif untuk melihat peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode TGT dengan memanfaatkan media Quizizz dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Motivasi belajar siswa meningkat dari kategori rendah pada pra siklus menjadi sangat tinggi pada siklus II dengan persentase 88,00%. Ketuntasan hasil belajar siswa sesuai KKM ≥ 75 juga meningkat dari 22% dengan nilai rata-rata 58,78, pada prasiklus menjadi 87% dengan nilai rata-rata 78,91 pada siklus II. Kesimpulannya, metode TGT dengan memanfaatkan Quizizz efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sehingga dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Kata kunci: Motivasi Belajar; Hasil Belajar; *Team Games Tournament*; Quizizz.

Improving Motivation and Learning Outcomes of Grade IX Students in Civics Learning Through the Team Game Tournament (TGT) Learning Method by Utilizing Quizizz Media

Abstract

Low motivation and student learning outcomes in Civics learning are problems faced in class IX B of Pangudi Luhur Junior High School. Students are less motivated in learning, which has an impact on their low learning outcomes. This study aims to determine the increase in student motivation and learning outcomes through the application of the Team Games Tournament (TGT) learning method by utilizing Quizizz media. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method which is carried out in two cycles. Each cycle consists of the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the study were 23 students of class IX B. Data were collected through observation, interviews, tests, and questionnaires, then analyzed descriptively comparatively to see the increase in student motivation and learning outcomes from the pre-cycle to cycle II. The results of the study showed that the application of the TGT method by utilizing Quizizz media can increase student motivation and learning outcomes. Student learning motivation increased from the low category in the pre-cycle to very high in cycle II with a percentage of 88.00%. The completion of student learning outcomes according to KKM ≥ 75 also increased from 22% with an average value of 58.78, in the pre-cycle to 87% with an average value of 78.91 in cycle II. In conclusion, the TGT method by utilizing Quizizz is effective in increasing student motivation and learning outcomes, so that it can be an alternative to more interactive and enjoyable learning.

Keywords: Learning Motivation; Learning Outcomes; *Team Games Tournament*; Quizizz.

How to Cite: Amisim, P., Mediatati, N., & Jati, D. H. P. (2025). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IX pada Pembelajaran PKN Melalui Metode Pembelajaran Team Game Tournamen (TGT) dengan Memanfaatkan Media Quizizz. *Empiricism Journal*, 6(2), 243–255. <https://doi.org/10.36312/ej.v6i2.2842>



<https://doi.org/10.36312/ej.v6i2.2842>

Copyright© 2025, Amisim et al.

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain (Rahman dkk., 2022). Pendidikan dilakukan dengan sistem yang terstruktur, formal, dan terencana dalam usaha untuk mewujudkan pola pikir serta wawasan yang luas untuk secara aktif mengembangkan suatu bangsa melalui sumberdaya manusia yang ada. Pada dasarnya manusia dan pendidikan merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan, hal ini didasari pendidikan adalah kunci dari masa depan manusia yang saat ini menghadapi perkembangan globalisasi yang sangat pesat. Pendidikan mempunyai peranan penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia yang akan berdampak pada kemajuan suatu bangsa dan negara, selain itu pendidikan juga membentuk baik atau buruknya pribadi seorang manusia menurut ukuran normatif (Zulfhadli, 2017). Menyadari akan hal tersebut, pemerintah Indonesia saat ini sangat serius menangani bidang pendidikan, diharapkan dengan sistem pendidikan yang baik maka akan munculkan generasi penerus bangsa yang mampu bersaing dengan bangsa-bangsa lainnya dibidang akademik yang lebih berkualitas, dalam hal ini peran guru sangat diperlukan untuk terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas.

Guru memiliki peran penting dalam keberhasilan peserta didik terutama dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar (Kolin dkk., 2018). Hal ini dikarenakan tidak semua materi pelajaran mudah dipahami oleh peserta didik dan mudah disampaikan oleh guru, sehingga seringkali kesulitan muncul pada saat mempelajari materi - materi tertentu. Guru dalam hal ini harus menciptakan proses belajar dengan baik sebagai stimulus dorongan untuk memotivasi peserta didik dalam pembelajaran, dengan mampu memfasilitasi dan membimbing peserta didik agar dapat belajar dengan sebaik-baiknya, demi mewujudkan keberhasilan dalam bidang akademik berdasarkan kemampuan yang dimiliki (Aunurrahman, 2010). Guru dapat mencapai tujuan tersebut yaitu dengan melakukan variasi pembelajaran melalui penerapan metode pembelajaran yang dirasa efektif, salah satu metode yang terbukti efektif adalah metode pembelajaran kooperatif tipe Team Games Turnamen (TGT).

Metode pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) merupakan metode pembelajaran kooperatif yang dalam proses penerapannya siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras ataupun etnis yang berbeda, dalam kelompok ini siswa diajak belajar secara bersama-sama, sehingga akan ada hubungan keterkaitan saling membutuhkan dan saling membantu satu sama lain (Hikmah dkk., 2018). Setiap kelompok yang telah terbentuk diupayakan mempunyai kemampuan yang heterogen atau berbeda dengan tujuan agar dapat melatih peserta didik dalam hal belajar untuk menerima perbedaan pendapat yang terjadi pada kelompok, bekerja sama dengan teman yang berbeda latar belakang maupun pikiran, dapat berdiskusi secara intens mengenai setiap materi yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas, dan memastikan semua anggota memahaminya. Pembelajaran TGT secara langsung dapat membuat peserta didik dapat terlibat dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya motivasi peserta didik tersebut untuk belajar mulai awal pembelajaran hingga akhir (Nasruddin dkk., 2016). Metode pembelajaran TGT juga merupakan salah satu tipe metode pembelajaran yang ketika diterapkan memiliki kesan tersendiri bagi peserta didik karena peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dengan semaksimal mungkin demi keberhasilan di turnamen tim yang diciptakan oleh guru di kelas. Dengan demikian, metode TGT diharapkan berpotensi untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik terutama jika disandingkan dengan media pembelajaran yang tepat dengan materi pembelajaran yang sesuai.

Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah media Quizizz. Permainan Quizizz dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Sesuai pendapat Dewi (2018), pembelajaran berbasis permainan adalah salah satu media pembelajaran yang berpotensi untuk diterapkan, karena dapat merangsang komponen verbal dan visual siswa. Citra dan Rosy (2020) juga

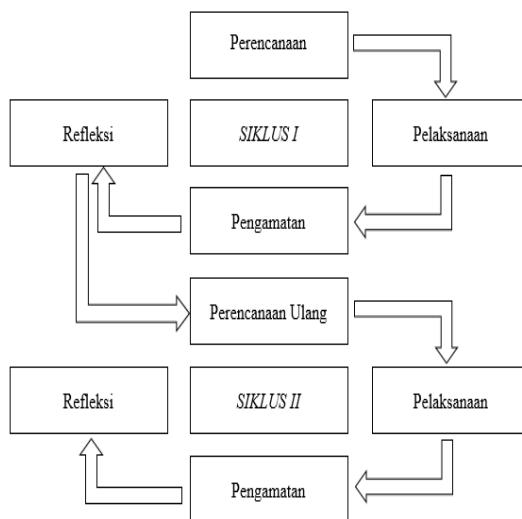
menyatakan media Quizizz merupakan suatu aplikasi pendidikan berbasis game yang menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif, karena membawa aktivitas multipemain ke ruang kelas.

Hasil wawancara dengan guru PKN di SMP Pangudi Luhur pada tanggal 29 Februari 2024 menyatakan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah yang disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya (1) motivasi diri dari siswa masih rendah, (2), siswa masih kurang fokus dalam proses pembelajaran yang berlangsung, (3) sebagian siswa perlu waktu yang cukup lama untuk termotivasi dalam proses belajar, (4) siswa cepat merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran, dan (5) pembelajaran saat ini di dalam kelas belum menggunakan metode pembelajaran yang variatif. Hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas IX B pada tanggal 29 Februari 2024, disimpulkan bahwa (1) sebagian siswa masih menganggap belajar tidak lebih menyenangkan dari bermain, (2), siswa merasa bosan dengan metode pembelajaran yang digunakan guru yang tidak bervariatif, (3) siswa belum terbiasa menerima motivasi dari guru. Hal ini menunjukkan siswa kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran PKN di kelas. Permasalahan yang dialami siswa terkait motivasi belajar PKN di kelas IX SMP Pangudi Luhur yang masih tergolong rendah ini juga berdampak pada hasil belajar, hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang kurang maksimal dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa rendah, dari total 23 siswa kelas IX B hanya 5 siswa (22%) yang tuntas dan 18 siswa (78%) tidak tuntas dengan rata-rata nilai keseluruhan siswa sebesar 59,78 di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 75. Proses kegiatan belajar mengajar guru yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional atau ceramah menjadi salah satu penyebab kurangnya motivasi belajar yang tepat sehingga berdampak pada hasil belajar siswa, selain itu guru juga tidak menerapkan metode pembelajaran yang dapat memacu siswa untuk lebih semangat. Hal itu yang membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran, sehingga belajarnya kurang termotivasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran TGT dengan memanfaatkan media Quizizz dalam pembelajaran PKN untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas IX B SMP Pangudi Luhur Salatiga melalui penggunaan metode TGT dengan memanfaatkan media Quizizz pada mata pelajaran PKn dan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas IX B SMP Pangudi Luhur Salatiga melalui penggunaan metode TGT dengan memanfaatkan media Quizizz pada mata pelajaran PKn.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindak Kelas (PTK). Menurut Purnomosari dkk (2014) PTK merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan dalam sebuah kelas. Dalam pelaksanaannya penelitian tindakan kelas merupakan tindakan yang bermakna melalui prosedur penelitian yang mencakup beberapa langkah yaitu *planning, action, observation, evaluation, dan reflection*. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus dengan rancangan yang dimaksud adalah tindakan berupa penerapan metode pembelajaran TGT dengan memanfaatkan media quizizz pada mata pelajaran PKn. Adapun secara lebih rinci, prosedur pelaksanaannya dapat digambarkan melalui bagan alur berikut:

**Gambar 1.** Alur Penelitian Tindakan Kelas (Kemmis dkk., 2014)

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Pangudi Luhur dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IX B semester II (genap) berjumlah 23 orang siswa. Pemilihan subjek dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa subjek tersebut mempunyai permasalahan yang telah teridentifikasi berdasarkan hasil wawancara kepada guru, siswa, dan observasi awal. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan beberapa teknik untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan yaitu observasi, wawancara, tes, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian dalam penelitian ini sebagai alat bantu yang berupa lembar observasi proses belajar mengajar, pedoman wawancara, soal tes, angket motivasi belajar siswa. Sedangkan teknik analisis deskriptif komparatif adalah teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu dengan membandingkan secara langsung motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II, selain itu juga akan diketahui perbandingan ketuntasan klasikal sebelum perbaikan pada pra siklus, setelah siklus I dan kemudian setelah siklus II yang dilakukan.

Pedoman observasi dalam penelitian ini menggunakan *rating scale* bentuk *numerik* atau skala penilaian yang pada alternatif penilaiannya ditentukan dengan nomor sesuai kategori (Sanjaya. 2013). *Rating scale* bentuk *numerical* dengan empat alternatif jawaban dalam penelitian ini yaitu:

Tabel 1. Skor Alternatif Penilaian Pedoman Observasi

Kategori	Pedoman Penilaian
Motivasi Tinggi	4
Motivasi Sedang	3
Motivasi Rendah	2
Motivasi Sangat Rendah	1

Angket motivasi siswa terdiri dari 20 pertanyaan berdasarkan indikator yang dijabarkan di atas. Adapun hasil rekaptulasi angket motivasi siswa di kategori sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori berdasarkan angket respon motivasi siswa

Percentase skor yang diperoleh	Kategori
76%-100%	Sangat tinggi
51%-75%	Tinggi
26%-50%	Sedang
0%-25%	Rendah

Kemudian pada akhirnya membuat kesimpulan berdasarkan hasil deskriptif data. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ditetapkan ketika skor rata-rata motivasi belajar masuk kategori sangat tinggi dan dicapai oleh 75% dari keseluruhan siswa kelas IX B. Sedangkan indikator keberhasilan hasil belajar siswa dari tes dengan nilai ≥ 75 sesuai standar ketuntasan minimal dicapai 85% dari seluruh siswa kelas IX B.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Pra Siklus

Bagian Keadaan awal pada tahap pra siklus guru menerapkan metode konvensional dengan sistem pembelajaran tradisional, di mana guru berperan sebagai sumber utama informasi dan siswa lebih banyak menerima materi secara pasif. Metode ini diterapkan oleh guru melalui ceramah, penjelasan, dan tanya jawab di kelas. Kelemahannya dari metode ini adalah siswa cenderung pasif, kurang interaksi, minim pengembangan keterampilan, serta sulit menyesuaikan dengan gaya belajar individu. Hal ini dapat menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang memahami materi secara mendalam, sehingga berdampak pada motivasi belajar siswa. Tabel 3 adalah hasil analisis motivasi belajar siswa di kelas IX B berdasarkan aspek dorongan mencapai sesuatu, komitmen, inisiatif, dan optimisme siswa dengan kategori sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi yang disajikan sebagai berikut.

Tabel 3. Motivasi belajar siswa berdasarkan kategori pada pra siklus

Kategori	Interval	Aspek								Percentase rata-rata (%)
		Dorongan mencapai sesuatu		Komitmen		Inisiatif		Optimisme		
		Frekuensi (ΣN)	Percentase (%)	Frekuensi (ΣN)	Percentase (%)	Frekuensi (ΣN)	Percentase (%)	Frekuensi (ΣN)	Percentase (%)	
Sangat tinggi	80-100	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Tinggi	65-79	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Sedang	55-64	5	22	0	0	3	14	4	17	13,25
Rendah	40-54	12	52	12	52	10	43	12	52	49,75
Sangat Rendah	0-39	6	26	11	48	10	43	7	30	36,75
Jumlah		23	100	23	100	23	100	23	100	100

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa pada pra siklus motivasi belajar siswa pada kategori sedang rata-rata 13,25%, kategori rendah 49,75%, kategori sangat rendah rata-rata 36,75%. Motivasi belajar siswa yang sebagian besar masuk dalam kategori rendah dan sangat rendah ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, sebagian besar siswa belum mencapai KKM (< 75) yang ditunjukkan pada nilai *post test* pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil belajar siswa kelas IX B pada tahap prasiklus

Nilai	Jumlah Siswa	Percentase	Ketercapaian (%)	Ketercapaian
75-100	5	22	22	T
50-74	14	61		
25-49	4	17	78	BT
0-24	0	0		
Jumlah	23	100		
Nilai tertinggi	75			
Nilai terendah	30			
Nilai rata rata	59,78			

Keterangan: BT = Belum tuntas (di bawah KKM)

T = Tuntas (sama dengan atau di atas KKM)

Jumlah siswa kelas IX B pada tahap pra siklus ini yang telah mencapai ketuntasan belajar (≥ 75) hanya berjumlah 5 orang siswa (22%), lebih kecil dari siswa yang belum mencapai ketuntasan yaitu berjumlah 18 orang siswa (78%), dari total 23 orang siswa, dengan nilai rata-rata 59,78.

Tahap Siklus I

Tindakan perbaikan dengan menerapkan model pembelajaran metode TGT yang dipadukan dengan media Quizizz pada siklus I menunjukkan bahwa implementasi metode TGT mulai memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Siklus I dilaksanakan dengan beberapa langkah-langkah sebagai berikut.

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dalam penelitian ini dengan proses penyiapan perangkat pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada materi pokok "Permasalahan yang muncul dalam keberagaman masyarakat Indonesia", yang dalam hal ini RPP dibimbingkan terlebih dahulu kepada Guru mata pelajaran PKN di

SMP Pangudi Luhur sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran. Disamping RPP disusun perangkat soal test lembar observasi siswa, dan angket motivasi siswa.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan ini dilakukan dengan peneliti sebagai pelaksana kegiatan belajar mengajar, sedangkan guru mata pelajaran PKN SMP Pangudi Luhur Salatiga sebagai *observer*. Kegiatan awal yang guru lakukan sebagai apersepsi adalah mengkondisikan kelas, mempersiapkan sarana maupun prasarana, siswa, membuka dengan salam serta menanyakan kabar siswa, selanjutnya guru menjelaskan tujuan pembelajaran melalui PPT. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok yang beranggotakan 3-4 orang siswa karena siswa kelas IX B berjumlah 23 orang siswa, setelah itu guru membagi lembar soal kepada setiap kelompok dan meminta siswa untuk mengerjakan soal-soal terkait materi pembelajaran hari itu yang dapat siswa ketahui dengan membaca buku panduan PKN yang telah dimiliki masing-masing siswa. Selanjutnya guru meminta setiap kelompok untuk mempersentasikan hasil kerja kelompok yang telah dilakukan di depan kelas secara berurutan mulai dari kelompok 1 hingga kelompok 6. Setelah selesai kemudian siswa dijelaskan bahwa pembelajaran selanjutnya akan dilakukan dengan menggunakan media *Quizizz* dengan pelaksanaannya menggunakan *smartphone* yang siswa miliki, selanjutnya setelah persiapan yang dilakukan guru selesai, kemudian setiap kelompok diberikan kode *Quizizz* untuk bergabung. Setiap kelompok mendiskusikan soal-soal yang disajikan di dalam *Quizizz* menggunakan 1 buah *smartphone*. Skor yang siswa dapat akan otomatis tampil secara langsung di depan kelas pada projector, dengan ini tercipta suasana belajar yang saling berkompetisi yang sehat sehingga dapat menarik motivasi belajar siswa. Setiap juara diberikan masing-masing coklat sebagai bentuk penghargaan atas usaha keberhasilan yang dilakukan, setelah proses menggunakan media *Quizizz* selesai, tanggapan dari setiap jawaban kelompok diberikan oleh guru dan secara bersama-sama siswa, guru melakukan review singkat terkait proses belajar mengajar yang telah berlangsung, serta guru memberikan apresiasi kepada siswa.

c. Tahap observasi

Berdasarkan hasil observasi ternyata terdapat peningkatan motivasi belajar siswa, yang didukung oleh hasil angket motivasi belajar yang diisi oleh siswa, dibandingkan dengan tahapan pra siklus sebelumnya. Hasil pengolahan angket motivasi siswa dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Motivasi siswa berdasarkan kategori pada siklus 1

Kategori	Interval	Ada hasrat keinginan dan keinginan berhasil		Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar		Aspek Adanya harapan dan cita-cita masa depan		Optimisme		Percentase rata-rata (%)
		Frekuensi (ΣN)	Persentase (%)	Frekuensi (ΣN)	Persentase (%)	Frekuensi (ΣN)	Persentase (%)	Frekuensi (ΣN)	Persentase (%)	
Sangat tinggi	80-100	2	9	2	9	2	9	1	4	7,75
Tinggi	65-79	9	39	13	56	10	43	8	35	43,25
Sedang	55-64	11	48	5	22	9	39	13	57	41,50
Rendah	40-54	1	4	2	9	2	9	1	4	6,50
Sangat Rendah	0-39	0	0	1	4	0	0	0	0	1
Jumlah		23	100	23	100	23	100	23	100	100

Referenes Data motivasi belajar siswa pada siklus I (tabel 3) menunjukkan siswa dengan kategori motivasi sangat tinggi rata-rata 7,75%, kategori tinggi 45,25%, kategori sedang 41,50, kategori rendah 6,50%, dan kategori rendah dengan rata-rata 1%. Fenomena yang terjadi adalah motivasi belajar siswa dengan kategori rendah dan sangat rendah mengalami penurunan, sedangkan ditemukannya siswa dengan kategori motivasi yang sangat tinggi dan tinggi pada siklus I ini yang tidak ditemukan pada tahap pra siklus. Hasil belajar siswa juga diketahui menunjukkan peningkatan pada siklus ini dibandingkan dengan tahap pra siklus. Hasil *post test* disajikan pada Tabel 6.

Table 6. Hasil belajar siswa kelas IX B pada tahap siklus 1

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Ketercapaian (%)	Ketercapaian
75-100	15	65	65	T
50-74	8	35		
25-49	0	0	35	BT
0-24	0	0		
Jumlah	23	100		
Nilai tertinggi	80			
Nilai terendah	50			
Nilai rata rata	70,22			

Keterangan: BT = Belum tuntas (di bawah KKM)

T = Tuntas (sama dengan atau di atas KKM)

Berdasarkan Tabel 6 diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas IX B yang telah mencapai nilai ketuntasan belajar (≥ 75) mengalami peningkatan menjadi 15 orang siswa (65%), sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan mengalami penurunan menjadi 8 orang siswa (35%), dengan nilai rata-rata keseluruhan siswa adalah 70,22.

d. Tahap refleksi

Berdasarkan pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar maka informasi yang diperoleh melalui hasil pengamatan serta evaluasi yaitu seperti di bawah ini:

1. Review pelajaran minggu lalu, sebaiknya lebih diperluas agar siswa dapat termotivasi untuk melakukan pembelajaran, sehingga lebih banyak siswa yang belum paham menjadi paham dan yang sudah paham semakin yakin dengan pemahamannya.
2. Pengantar materi belum dilakukan, sebaiknya diberi pengantar terlebih dahulu agar siswa mulai terkondisikan untuk masuk materi baru.
3. Penjelasan tugas kelompok masih kurang sehingga masih banyak siswa yang tidak melakukan kegiatan apapun, sebaiknya tugas diberikan secara jelas.
4. Tugas kelompok sebaiknya juga dituliskan di papan tulis atau di PPT agar siswa lebih jelas tugasnya.
5. Interaksi dengan siswa saat siswa kerja kelompok sudah ada, hanya perlu ditingkatkan. Guru harus mampu menjangkau semua kelompok serta menguasai materi dan melakukan pendekatan agar siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar.
6. Guru kurang memaksimalkan waktu diskusi, sehingga banyak waktu terbuang.

Berdasarkan hasil refeleksi yang dijabarkan di atas masih ditemukan beberapa kekurangan, yang akan dilakukan proses perbaikan dalam siklus selanjutnya. Adapun perbaikan dalam kegiatan pembelajaran pada siklus 2 yang harus dilakukan mencakup sebagai berikut.

1. Guru melakukan review pelajaran minggu lalu untuk meningkatkan pemahaman siswa lebih lanjut
2. Guru memberikan pengantar materi agar siswa dapat terkondisikan untuk masuk materi baru, sehingga lebih semangat untuk meningkatkan motivasi siswa.
3. Guru akan menjelaskan lebih detail terkait dengan tugas kelompok dan memaparkan di PPT secara jelas.
4. Guru akan melakukan interaksi yang lebih intens kepada siswa dan lebih menguasai materi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Guru melakukan penguatan materi di akhir persentasi kelompok dan membatasi waktu diskusi serta pembagian reward/hadiah juga diberikan kepada kelompok yang melakukan presentasi tidak hanya pada juara saja untuk membangkitkan motivasi kepada kelompok lain.

Tahap Siklus II

Pelaksanaan kegiatan siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan setelah proses tahapan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, dengan mengacu pada hasil evaluasi diharapkan dapat lebih meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga secara otomatis dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Langkah-langkah pada tahap siklus II adalah sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Seperti halnya dengan tahapan siklus I, pada tahap siklus II perencanaan ini juga dengan menyiapkan RPP, soal test dan lembar observasi, serta perangkat lainnya.

b. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Tahapan ini guru mata pelajaran PKN SMP Pangudi Luhur Salatiga sebagai *observer* dan peneliti sebagai pelaksana kegiatan belajar mengajar. Sama halnya dengan siklus I, kegiatan awal dimulai dengan guru melakukan apersepsi melalui proses mengkondisikan kelas, mempersiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan siswa, guru membuka pembelajaran dengan salam maupun menanyakan kabar siswa, selanjutnya berdasarkan hasil refleksi dan evaluasi pada siklus I sebelumnya guru melakukan review pelajaran minggu lalu yang lebih luas untuk meningkatkan pemahaman siswa lebih lanjut. Kemudian guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan dan memberikan pengantar materi agar siswa dapat terkondisikan untuk masuk materi baru, sehingga lebih semangat untuk meningkatkan motivasi siswa menggunakan projector melalui PPT secara jelas. Selanjutnya siswa kembali dibagi menjadi 5 kelompok yang beranggotakan 5 orang siswa dan menjelaskan lebih detail terkait dengan tugas kelompok dan memaparkan melalui PPT terkait tugas dengan menggunakan model TGT dengan memanfaatkan media Quizizz sama halnya dengan tahapan siklus I sebelumnya. Setelah itu guru juga memberikan kode untuk bergabung ke Quizizz. Kemudian diskusi terjadi di setiap kelompok untuk mengerjakan soal-soal pada Quizizz menggunakan 1 *smartphone* dan guru melakukan interaksi yang lebih intens kepada siswa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Skor yang siswa dapatkan langsung tampak pada projector di depan kelas sama halnya pada siklus 1 sehingga tercipta suasana kompetisi yang sehat antar kelompok dan dapat menarik motivasi belajar siswa. Guru meminta siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dan melakukan penguatan materi di akhir persentasi kelompok serta membatasi waktu, sehingga tidak terbuang dengan percuma. Setiap juara diberikan reward/hadiah dan kelompok yang berani mempresentasikan hasil pekerjaan mereka juga diberikan reward/hadiah untuk membangkitkan motivasi kepada kelompok lain, hadiah berupa coklat tersebut diberikan sebagai bentuk penghargaan atas usaha keberhasilan yang dilakukan, Setelah Quizizz selesai, guru memberikan respon berupa tanggapan dari setiap jawaban-jawaban kelompok untuk memastikan tingkat kebenaran jawaban masing-masing kelompok. Terakhir review singkat dilakukan guru dan siswa tentang pelajaran yang telah dilakukan, kemudian apresiasi yang tinggi juga diberikan guru kepada setiap kelompok terutama yang paling aktif.

c. Tahap observasi

Hasil observasi terhadap motivasi belajar siswa setelah dilakukannya beberapa perbaikan kegiatan dengan mengacu dari hasil refleksi siklus I serta melalui hasil angket yang di isi oleh siswa membuat hasil positif dengan adanya peningkatan motivasi belajar siswa secara signifikan seperti pada Tabel 7 sebagai berikut.

Tabel 7. Motivasi siswa berdasarkan kategori kriteria pada siklus II

Kategori	Interval	Aspek								Percentase rata-rata (%)	
		Ada hasrat keinginan dan keinginan berhasil		Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar		Adanya harapan dan cita-cita masa depan		Optimisme			
		Frekuensi (ΣN)	Percentase (%)	Frekuensi (ΣN)	Percentase (%)	Frekuensi (ΣN)	Percentase (%)	Frekuensi (ΣN)	Percentase (%)		
Sangat tinggi	80-100	20	87	21	91	20	87	20	87	88	
Tinggi	65-79	3	13	2	9	3	13	3	13	12	
Sedang	55-64	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Rendah	40-54	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Sangat Rendah	0-39	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Jumlah		23	100	23	100	23	100	23	100	100	

Hasil Tabel 7 menunjukkan seluruh siswa dilihat dari motivasi belajarnya masuk dalam kategori tinggi rata-rata 12%, dan siswa dengan kategori memiliki motivasi belajar sangat tinggi mengalami peningkatan yang sangat signifikan dengan rata-rata 88%. Sedangkan motivasi belajar siswa kategori sedang, rendah, dan sangat rendah sudah tidak ada lagi dibandingkan siklus I. Bukan hanya itu saja hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan tahap siklus I. Hasil *post test* disajikan pada Tabel 8 di bawah ini.

Table 8. Hasil belajar siswa kelas IX B pada tahap siklus II

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Ketercapaian (%)	Ketercapaian
75-100	15	65	65	T
50-74	8	35		
25-49	0	0	35	BT
0-24	0	0		
Jumlah	23	100		
Nilai tertinggi	80			
Nilai terendah	50			
Nilai rata rata	70,22			

Keterangan: BT = Belum tuntas (di bawah KKM)

T = Tuntas (sama dengan atau di atas KKM)

Berdasarkan Tabel 8 tampak bahwa jumlah siswa kelas IX B yang mencapai nilai ketuntasan belajar (≥ 75) meningkat menjadi 20 orang siswa (87%) dan siswa yang belum tuntas mengalami penurunan yang sangat signifikan yaitu hanya berjumlah 3 orang siswa (13%), dengan nilai rata-rata yang didapatkan siswa yaitu 78,91.

d. Tahap refleksi

Pelaksanaan proses belajar mengajar ditemukan beberapa informasi berdasarkan pelaksanaan pembelajaran dari hasil pengamatan sebagai berikut:

1. Pembelajaran pada siklus II siswa terlihat secara bersungguh-sungguh mengikuti kegiatan pembelajaran secara serius.
2. Siswa aktif dalam diskusi kelompok dan mengerjakan soal Quizizz.
3. Siswa memahami materi pembelajaran dengan baik, sehingga sebagian besar dapat menjawab soal dengan benar

Proses belajar mengajar yang dilakukan pada siklus II ini ternyata sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu skor rata-rata motivasi belajar masuk kategori sangat tinggi dan dicapai oleh 88% dari keseluruhan siswa kelas IX B, artinya lebih dari 75% siswa kelas IX B rata-rata motivasi belajarnya sangat tinggi dan hasil belajar siswa yang mencapai KKM ≥ 75 mengalami peningkatan hingga lebih dari 85% dari seluruh siswa kelas IX B.

Rekapitulasi Motivasi dan Hasil Belajar siswa

Rekapitulasi kategori motivasi belajar siswa kelas IX B mulai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II disajikan pada tabel berikut.

Table 9. Hasil rekapitulasi persentase motivasi belajar siswa kelas IX B

Kategori	Rata-rata persentase motivasi belajar siswa (%)		
	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
Sangat tinggi	0	7,75	88,00
Tinggi	0	43,25	12,00
Sedang	13,25	41,50	0
Rendah	49,75	6,50	0
Sangat rendah	36,75	1	0

Berdasarkan Tabel 9 hasil rekapitulasi persentase motivasi belajar siswa kelas IX B, motivasi belajar pada pra siklus didominasi kategori rendah (49,75%) dan sangat rendah (36,75%), tidak ada kategori tinggi dan sangat tinggi. Motivasi belajar pada siklus I didominasi kategori sedang (41,51%) dan tinggi (43,25%), sudah ada kategori sangat tinggi (7,75%). Motivasi belajar pada siklus II hanya dalam kategori sangat tinggi (88,00%) dan

tinggi (12,00%). Motivasi belajar siswa kategori sangat tinggi pada pra siklus 0% meningkat pada siklus I menjadi 7,75% dan meningkat kembali pada siklus II sebesar 88,00%, ini berarti bahwa metode pembelajaran TGT dengan bantuan media Quizizz secara langsung dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sedangkan rekapitulasi ketercapaian hasil belajar PKN siswa sesuai KKM di sajikan pada Tabel 10 berikut.

Table 10. Rekapitulasi persentase ketercapaian hasil belajar siswa kelas IX B

Ketercapaian hasil belajar siswa	Pra siklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
Tuntas	22	65	87
Belum tuntas	78	35	13

Berdasarkan Tabel 10 rekapitulasi ketercapaian hasil belajar siswa kelas IX B diketahui bahwa siswa yang mencapai ketuntasan mengalami peningkatan dari tahap pra siklus yang hanya 22%, meningkat pada siklus I menjadi 65%, dan mencapai puncaknya pada siklus II 87%. Peningkatan ini diikuti dengan penurunan siswa yang belum mencapai ketuntasan mulai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Hal ini merupakan hasil dari pengaruh positif peningkatan motivasi belajar siswa dengan diterapkannya metode pembelajaran TGT dengan memanfaatkan media Quizizz. Sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi karena metode pembelajaran yang berbasis game dapat memacu motivasi siswa untuk belajar ditambah dengan adanya media Quizizz yang menarik sehingga dapat memacu siswa untuk belajar di kelas.

Motivasi Belajar Siswa

Peningkatan motivasi belajar siswa merupakan salah satu capaian utama dalam penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan memanfaatkan media Quizizz dalam penelitian ini. Ada perubahan yang signifikan berdasarkan data motivasi belajar siswa pada tahap pra siklus (Tabel 3), siklus I (Tabel 5), dan siklus II (Tabel 7). Pada tahap pra siklus (Tabel 3), sebagian besar siswa berada pada kategori motivasi belajar rendah dan sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diterapkannya metode TGT dan media Quizizz, proses pembelajaran belum mampu membangkitkan dorongan internal siswa untuk belajar secara optimal. Sesuai pendapat yang dikemukakan Kompri (2016) bahwa motivasi belajar berkaitan erat dengan faktor kejiwaan yang dipengaruhi oleh lingkungan belajar, metode pengajaran, serta interaksi antara guru dan siswa.

Melalui implementasi TGT pada siklus I (Tabel 5), terjadi peningkatan pada aspek dorongan mencapai sesuatu, komitmen, inisiatif, dan optimisme dengan rata-rata persentase motivasi belajar siswa mencapai 43,25% kategori tinggi dan 7,75% kategori sangat tinggi. Hal ini sesuai dengan indikator motivasi belajar menurut Pramita dan Sudibyo (2023), yang menyebutkan bahwa motivasi dapat dilihat dari adanya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, kesungguhan dalam menyelesaikan tugas, serta antusiasme dalam kegiatan pembelajaran. Unsur permainan dan kompetisi dalam TGT menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi. Namun puncak keberhasilan metode TGT menggunakan media Quizizz yang diterapkan dalam penelitian ini terlihat pada siklus II (Tabel 7), di mana mayoritas siswa berada pada kategori motivasi sangat tinggi. Hal ini menunjukkan efektivitas kombinasi antara model pembelajaran kooperatif TGT dengan media Quizizz yang interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Rahman (2021), pemberian penghargaan, kompetisi, dan keterlibatan emosional siswa dalam proses pembelajaran adalah faktor pendorong motivasi belajar yang kuat. Dalam konteks penelitian ini, hadiah berupa coklat, pengakuan sebagai "Best Team", serta penayangan skor melalui proyektor berperan besar dalam membangun motivasi ekstrinsik yang selanjutnya menguatkan motivasi intrinsik siswa.

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang konsisten dari pra siklus hingga siklus II. Hal ini dapat dilihat dari Tabel 4, Tabel 6, dan Tabel 8 yang menggambarkan perbandingan rata-rata nilai, ketuntasan belajar, serta distribusi capaian siswa. Pada tahap pra siklus (Tabel 4), rata-rata nilai siswa masih tergolong rendah (59,78), dengan tingkat ketuntasan hanya sebesar 22%. Data ini menegaskan bahwa metode pembelajaran

konvensional yang diterapkan sebelumnya belum mampu mendorong pencapaian kognitif siswa secara optimal. Sebagaimana dijelaskan oleh Dimyati & Mujiono dalam Masria (2016), hasil belajar merupakan indikator keberhasilan pendidikan yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Rendahnya hasil belajar mencerminkan rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Penerapan metode TGT berbantuan Quizizz mulai memberikan pengaruh positif pada siklus I (Tabel 6), dengan rata-rata nilai meningkat menjadi 70,22 dan ketuntasan mencapai 65,00%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang mendorong kerja sama dan kompetisi memberikan dampak positif terhadap capaian akademik siswa. Slavin (2008) menegaskan bahwa TGT menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan kompetitif secara sehat, sehingga siswa terdorong untuk berkontribusi aktif demi keberhasilan timnya. Peningkatan hasil belajar semakin nyata pada siklus II (Tabel 8), di mana rata-rata nilai siswa mencapai 78,91 dan ketuntasan belajar meningkat menjadi 87,00%. Hasil ini menegaskan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang variatif dan disertai media digital seperti Quizizz dapat mengakomodasi kebutuhan belajar siswa dengan gaya belajar yang berbeda. Quizizz, sebagai media evaluatif interaktif, juga memudahkan siswa dalam memahami materi dengan pendekatan yang menarik dan menantang. Sesuai hasil penelitian yang dilakukan Jati & Mediatati, (2022) yang juga menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa di setiap siklusnya. Adanya peningkatan hasil belajar siswa tidak terlepas dari penggunaan aplikasi Quizizz.

Hasil Rekapitulasi Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Rekapitulasi hasil motivasi dan hasil belajar siswa secara keseluruhan digambarkan dalam Tabel 9 dan Tabel 10. Tabel 9 menunjukkan akumulasi rata-rata motivasi belajar siswa dari pra siklus hingga siklus II, yang meningkat secara progresif. Motivasi belajar meningkat dari kategori rendah (pra siklus) ke tinggi (siklus I), dan sangat tinggi (siklus II), membuktikan keberhasilan intervensi pembelajaran berbasis TGT dan Quizizz. Demikian pula, Tabel 10 menunjukkan grafik rata-rata hasil belajar siswa yang meningkat secara linear dari 59,78 (pra siklus), menjadi 70,22 (siklus I), dan akhirnya 78,91 (siklus II). Peningkatan ini mencerminkan keterkaitan erat antara motivasi dan hasil belajar, sebagaimana dinyatakan oleh Widayanti dan Purrohman (2021), bahwa motivasi belajar merupakan fondasi penting dalam mendorong keberhasilan akademik siswa. Secara teoritis, hubungan antara motivasi dan hasil belajar siswa dalam penelitian ini sangat relevan dengan pendekatan behavioristik dan konstruktivistik. Peningkatan motivasi belajar siswa berbanding lurus dengan peningkatan hasil belajar siswa. Semakin tinggi motivasi belajar siswa, semakin besar pula usaha yang siswa lakukan dalam memahami materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Widayanti & Purrohman (2021) bahwa motivasi merupakan stimulus utama dalam pencapaian hasil belajar yang optimal. Dalam penelitian ini, siswa yang pada awalnya tidak termotivasi, mulai menunjukkan inisiatif, semangat, dan komitmen belajar yang tinggi setelah penerapan metode TGT berbantuan media Quizizz, yang secara langsung berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Model TGT memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman sosial dan keterlibatan langsung, sementara media Quizizz menjadi alat yang mendorong reinforcement positif secara berkelanjutan. Dengan demikian, pembelajaran yang menggabungkan pendekatan kooperatif dan teknologi digital tidak hanya mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran, tetapi juga secara empiris terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Penggunaan Quizizz dalam bentuk kuis daring memudahkan guru mengevaluasi pemahaman siswa secara real-time dan memberikan umpan balik langsung kepada siswa.

KESIMPULAN

Kesimpulan Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa kelas IX B SMP Pangudi Luhur Salatiga melalui penggunaan metode TGT dengan memanfaatkan media Quizizz pada mata pelajaran PKN dari prasiklus, ke siklus I, dan siklus II, dengan motivasi belajar siswa sangat tinggi pada siklus II dengan indikator mencapai keberhasilan penelitian 75%, Selain tu juga adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas IX B SMP

Pangudi Luhur Salatiga melalui penggunaan metode TGT dengan memanfaatkan media Quizizz pada mata pelajaran PKN dengan ketuntasan hasil belajar siswa sesuai KKM ≥ 75 dengan puncaknya yaitu pada siklus II melampaui indikator keberhasilan penelitian 85% dari seluruh siswa kelas IX B.

REKOMENDASI

Penelitian ini masih terbatas pada penggunaan metode *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN, sehingga penelitian lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas metode ini pada mata pelajaran lain atau dalam konteks pembelajaran yang lebih luas. Selain itu, penelitian ini belum sepenuhnya mengeksplorasi faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi keberhasilan metode ini, seperti karakteristik individu siswa, tingkat kesiapan guru dalam mengadaptasi model pembelajaran berbasis teknologi, serta ketersediaan infrastruktur pendukung seperti akses internet yang stabil. Oleh karena itu, penelitian mendatang dapat mempertimbangkan analisis yang lebih mendalam terhadap variabel-variabel tersebut serta mengembangkan inovasi tambahan dalam penerapan metode pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan efektivitasnya dalam jangka panjang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Kristen Satya Wacana dan Yayasan Pemberdayaan Masyarakat Amume dan Kamoro (YPMAK) terkhususnya lembaga Binterbusih yang telah memberikan bantuan finansial dalam proses penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bekker, J. G., Craig, I. K., & Pistorius, P. C. (1999). Modeling and Simulation of Arc Furnace Process. *ISIJ International*, 39(1), 23–32.
- Citra, C, A dan Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. 8(2): 261-272.
- Dewi, C. K. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Hikmah, M., Anwar, Y., dan Riyanto. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*. 5(1): 46-56.
- Jati, D. H. P., & Mediatati, N. (2022). Upaya peningkatan hasil belajar PPKn melalui aplikasi Quizizz. *Journal of Education Action Research*, 6(3): 383-389. DOI: <https://doi.org/10.23887/jear.v6i3.50348>.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Singapore: Springer.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Laka, BM., Burdam, J & Kafiar, E. (2021). Role Of Parents In Improving Geography Learning Motivation In Immanuel Agung Samofa High School. *Jurnal Inovasi Penelitian*. 1(2): 69-74.
- Masria. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM) Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 1 Labuan Lobo. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. 4(10): 41-50.
- Mawarni, PY., Khasanah, U., Setyansah, RK., dan Sholikhah, OH. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 8(1): 6322-6335.

- Nasruddin, Kuswandi, D., & Sulthoni. (2016). Sintax Metode Pembelajaran Kooperatif berdasarkan Kolaborasi Tipe TGT dengan Inquiry Base Learning. *Prosiding Inovasi Pendidikan Di Era Big Data Dan Aspek Psikologinya*. 351–361.
- Pramita, CV dan Sudibyo, E. (2023). Penerapan Tipe Pembelajaran Team Games Tournament dengan Memanfaatkan Media Quizizz Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa. *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains*. 11(2): 122-126.
- Purnomasari, D., Sukardjo. JS., dan Martini, KS. (2014). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dilengkapi Kartu Destinasi untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Koloid Kelas XI SMA Negeri 2 Sukoharjo pada Semester Genap Tahun Ajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*.3(2): 59-66.
- Rahman, Abd, BP., Munandar, Sabhayati Asri., Fitriani, A., Karlina, Y., dan Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Jurnal Al Urwatul Wutsqa*. 2(1): 1-8.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. 289–302.
- Rohman, AA, dan Karimah S. (2018). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Kelas XI. *Jurnal At-Taqaddum*. 10 (1): 95-108.
- Sanjaya, W. 2014. *Penelitian Pendidikan (Jenis, Metode Dan Prosedur)*. Bandung: Kencana Prenada Group.
- Widayanti, W dan Purnama, PS. (2021). Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Education*, 7 (3): 810-817.
- Zulfhadli, MHD. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya dan Gerak di Kelas IV Mis Titimas Kutacane Aceh Tenggara. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatra Utara.