



## Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Quizwhizzer* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD

Nurdianti Siti Rukmana ✉, Universitas PGRI Madiun

Yudi Hartono ✉, Universitas PGRI Madiun

Ininik Endrawati ✉, Universitas PGRI Madiun

✉ [ppg.nurdiantirukmana66@program.belajar.id](mailto:ppg.nurdiantirukmana66@program.belajar.id)

✉ [yudihartono@unipma.ac.id](mailto:yudihartono@unipma.ac.id)

✉ [ninikendrawati02@guru.sd.belajar.id](mailto:ninikendrawati02@guru.sd.belajar.id)

---

**Abstrak:** Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran matematika terkait dengan konsep turunan menggunakan pendekatan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) yang didukung oleh aplikasi *QuizWhizzer*. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 28 siswa dari kelas VI-B SDN 03 Klegen Kota Madiun, dengan data yang dikumpulkan melalui partisipasi guru dan siswa. Metode pengumpulan data melibatkan tes dan observasi, serta analisis data secara kuantitatif. Dari hasil penelitian di SDN 03 Klegen Kota Madiun, disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dengan dukungan *QuizWhizzer* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi turunan. Terjadi peningkatan signifikan dalam pencapaian ketuntasan belajar siswa dari 50% pada siklus I menjadi 78,57% pada siklus II. Sementara itu, tingkat keaktifan siswa juga meningkat, dari 46% pada siklus I menjadi 91,6% pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT dengan bantuan *QuizWhizzer* mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika di kelas VI-B SDN 03 Klegen Kota Madiun.

**Kata Kunci:** *Teams Games Tournament*, *Quizwhizzer*, Hasil Belajar

---



## PENDAHULUAN

Rendahnya kemampuan Indonesia dalam Program for International Student Assessment (PISA) memang dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Akses pendidikan yang tidak merata di Indonesia menjadi permasalahan utama yang banyak terjadi di berbagai wilayah. Banyak daerah, terutama yang terpencil, masih mengalami kesulitan dalam menyediakan akses pendidikan yang layak. (Pratiwi 2019) Selain itu, kualifikasi guru yang bervariasi juga menjadi masalah serius. Keterbatasan sumber daya manusia yang terlibat dalam proses pendidikan, baik dari segi jumlah maupun kualifikasi, dapat berdampak negatif pada kualitas pengajaran dan pembelajaran di kelas (Pratiwi 2019). Penekanan yang terlalu kuat pada hafalan dan kurangnya penerapan konsep dalam konteks nyata juga merupakan masalah yang perlu diatasi. Pendidikan yang lebih berorientasi dalam memahami konsep dasar dan proses penerapan ilmu dalam kehidupan sehari-hari dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan kritis dan kreatif mereka.

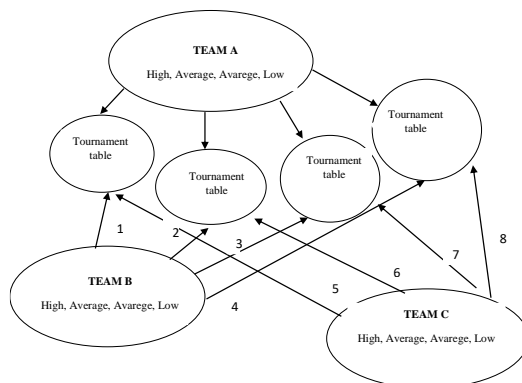
Matematika merupakan salah satu pelajaran yang disediakan untuk siswa dengan tujuan mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, kreatif, dan kritis serta kemampuan kerja sama. Tujuan ini diupayakan agar siswa dapat mengakses, mengelola, dan memanfaatkan informasi dalam menghadapi situasi yang dinamis, tidak pasti, dan kompetitif demi mempertahankan keberlangsungan hidup (Depdiknas 2006). Namun demikian, banyak siswa masih kurang termotivasi ketika belajar Matematika karena mereka merasa bahwa mata pelajaran tersebut sulit dipahami dan membosankan. Faktor penyebabnya salah satunya adalah sifat khas dari Matematika yang menekankan pada penalaran dan penerapan operasi hitung dalam kehidupan sehari-hari (Wayan Sumandya and Gita Saraswandewi 2023). Observasi terhadap kelas VI-B menunjukkan bahwa pola komunikasi antara guru dan siswa cenderung satu arah; guru memberikan penjelasan secara langsung tanpa melibatkan partisipasi aktif dari siswa. Hal ini menciptakan suasana kelas yang kaku serta kurang mendukung partisipasi siswa sehingga mereka mudah bosan dan kehilangan fokus pada materi ajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas VI-B SDN 03 Klegen, peneliti menemukan bahwa prestasi siswa dalam Matematika sangat rendah, dengan 70% di antaranya mendapat nilai di bawah Kriteria Kompetensi Minimum (KKM). Selain itu, wawancara dengan beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka menganggap Matematika sebagai hal yang sulit dan tidak menarik. Kekurangan kemampuan matematika siswa dapat dikaitkan dengan dua faktor utama: faktor internal yang melekat pada siswa itu sendiri dan faktor lingkungan eksternal. Faktor internal meliputi kecerdasan, kemampuan kognitif, status kesehatan, minat, dan bakat. Sebaliknya, faktor eksternal mencakup pengaruh dari dinamika keluarga, lingkungan sekolah, dan konteks sosial. Mengenai lingkungan sekolah secara khusus, salah satu elemen penting adalah metodologi pengajaran yang digunakan oleh pendidik. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memotivasi siswa dengan menyajikan pelajaran Matematika dengan cara yang menarik untuk meningkatkan antusiasme mereka untuk belajar (Amaliyah, Suardana & Selamat 2021).

Salah satu cara untuk membuat siswa lebih pintar dalam Matematika adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang disebut "kooperatif". Ini artinya siswa saling bekerja sama di dalam kelompok untuk belajar. Ketika mereka bekerja bersama, mereka jadi lebih aktif, semangat, dan bisa belajar lebih baik. (Wayan Sumandya and Gita Saraswandewi 2023) Penelitian menunjukkan bahwa ketika guru menggunakan cara belajar yang baik, Matematika yang biasanya susah dan rumit bisa jadi lebih menyenangkan bagi siswa. Salah satu jenis cara belajar kooperatif itu disebut "Teams Games Tournament" atau TGT. Ide ini datang dari De Vries dan Edward pada tahun 1995. Dalam TGT, siswa bermain game bersama dengan teman-teman mereka untuk mendapatkan poin ekstra untuk tim mereka. Yang penting dalam TGT adalah siswa harus aktif dan saling berinteraksi membantu teman satu kelompoknya (Latifah 2018).

Terdapat beberapa langkah dalam penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yaitu (1) Presentasi di kelas, (2) Tahap Pembentukan Tim atau Pengorganisasian Siswa, yaitu membentuk kelompok. (3) Tahap permainan atau pertandingan dalam bentuk turnamen. Secara lengkap, mekanisme meja turnamen untuk

setiap tim dalam model pembelajaran TGT mengikuti peraturan permainan yang dirancang untuk tiga tim sebagaimana dijelaskan oleh Latifah (2018).



**Gambar 1.** Meja turnamen Model Pembelajaran Teams Games Tournament

Penggunaan alat peraga pendidikan (media) dalam pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa, pengembangan keterampilan, dan pembinaan sikap positif. Di era sekarang ini, sangat penting bagi guru untuk unggul dalam pengajaran sambil mengelola waktu secara efisien dan memanfaatkan teknologi yang berkembang pesat (Nurrita 2018). Salah satu alat pendidikan efektif yang dapat mengoptimalkan metode TGT adalah QuizWhizzer.

QuizWhizzer adalah aplikasi game berbasis Android yang dirancang untuk aktivitas multipemain interaktif yang melibatkan pertanyaan dan kuis yang menyenangkan. Sebagai game edukasi menarik yang tersedia melalui situs webnya, QuizWhizzer memungkinkan pengguna untuk membuat kuis menarik menggunakan kode kuis (Susanto and Ismaya 2022). Aplikasi ini berfungsi sebagai alat evaluasi yang menarik dalam pendidikan. Gratis untuk diunduh dengan banyak pilihan tampilan yang menarik, QuizWhizzer menawarkan akses ke berbagai jenis pertanyaan yang secara signifikan dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam materi pembelajaran (Vinidiansyah, Nurhaniah, and Andi 2021).

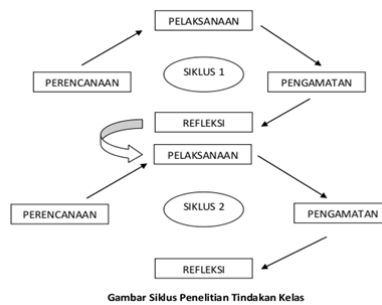
Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, penelitian ini berjudul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament dengan Bantuan QuizWhizzer terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD". Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengevaluasi dampak model pembelajaran TGT yang didukung oleh aplikasi QuizWhizzer terhadap hasil belajar mata pelajaran Matematika siswa kelas VI SD. Adapun manfaat dari penelitian ini meliputi peningkatan aktivitas, inovasi, dan kesenangan dalam proses pembelajaran melalui kegiatan praktik dan demonstrasi; peningkatan prestasi belajar siswa; serta meningkatkan semangat dan keaktifan siswa dalam mata pelajaran Matematika.

## METODE

Penelitian yang dipilih oleh peneliti merupakan bagian dari Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk meningkatkan metode pengajaran atau mengatasi masalah yang muncul selama proses pembelajaran (Wayan Sumandya dan Gita Saraswandewi, 2023). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di tempat PPL II penulis yaitu di SDN 03 Klegen yang beralamatkan di Jalan Imam Bonjol Gang Jati Putra, Klegen, Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur. Adapun subjek penelitian ini adalah 28 siswa kelas VI-B SDN 03 Klegen. Fokus penelitian ini yaitu pada penerapan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) dibantu oleh QuizWhizzer dalam pelajaran Matematika, khususnya dalam materi Pengolahan Data untuk semester kedua.

Menurut Sukardi (2022:2), penelitian tindakan kelas adalah metode yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan kualitas mata pelajaran mereka dalam konteks ini, siswa. Arikunto (2021) menguraikan siklus penelitian tindakan kelas sebagai berikut:

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan Tindakan
3. Observasi
4. Refleksi



**Gambar 2.** Rancangan Penelitian Tindakan Kelas

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan beberapa metode untuk mengumpulkan informasi, yaitu: (1) Melakukan observasi mendalam terhadap objek penelitian guna memperoleh data yang akurat mengenai objek tersebut. (2) Melaksanakan tes aspek kognitif, yang berfungsi untuk mengevaluasi kemampuan berpikir dan memahami sejauh mana pengetahuan dimiliki oleh individu. Tes ini dilakukan baik sebelum (pra-siklus) maupun setelah setiap siklus pembelajaran diterapkan. (3) Menggunakan metode wawancara, yakni mengumpulkan data melalui sesi tanya jawab secara sistematis untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam latar belakang permasalahan terkait. Metode wawancara diaplikasikan sebagai langkah awal observasi dalam penelitian ini (Wayan Sumandya dan Gita Saraswandewi 2023).

Penelitian akan dianggap berhasil jika minimal 60% siswa mencapai tingkat keberhasilan belajar yang telah ditetapkan dalam lembar observasi. Untuk analisis data, teknik deskriptif kuantitatif digunakan dimana hasil observasi diekspresikan dalam bentuk skor angka dan dianalisis dengan menghitung persentase dari hasil tersebut, sesuai rumus yang dijelaskan oleh Suharsimi Arikunto (Latifah 2018).

**Tabel 1.** Kriteria Persentase Keberhasilan

Pencapaian	Kategori
81% - 100%:	baik sekali
61% - 80%	baik
41% - 60%	cukup
< 40%	kurang

Untuk mengetahui dan mengukur peningkatan hasil belajar siswa selama siklus penelitian, peneliti menganalisis data dari tes kemudian menyajikannya dalam bentuk tabel. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung presentase siswa yang mencapai nilai ketuntasan adalah:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = Persentase
- F = Frekuensi yang dicari
- N = Jumlah atau banyaknya siswa

Sedangkan untuk menghitung peningkatan hasil afektif siswa menggunakan lembar observasi ceklist dengan rumus perhitungan:

$$\text{Nilai aktivitas siswa} = \frac{Na + Nb + Nc}{\text{Skor Maksimun ideal}} \times 100\%$$

Keterangan

Na = skor kerjasama

Nb = skor keberanian

Nc = skor keaktifan

## HASIL PENELITIAN

Selama pelaksanaan Siklus I, sesi dilakukan pada hari Selasa, 27 Februari 2024, berlangsung selama dua periode masing-masing 35 menit. Guru mematuhi prosedur yang diuraikan dalam Rencana Pembelajaran (RPP) sebagai berikut:

1. Kegiatan Pendahuluan: Guru mempersiapkan siswa untuk belajar melalui doa, kehadiran, dan mengatur materi yang diperlukan. Motivasi diberikan untuk meningkatkan minat dalam Matematika. Sesi tanya jawab diikuti mengenai pengetahuan prasyarat tentang Pemrosesan Data. Setelah siswa siap, tujuan pembelajaran dikomunikasikan.
2. Kegiatan Utama: Guru menjelaskan konsep dan sifat yang berkaitan dengan Mean, Median, dan Modus. Sebelum membagi siswa ke dalam kelompok heterogen. Setiap kelompok diberi tugas yang melibatkan alat QuizWhizzer yang disiapkan oleh guru seperti permainan ular tangga dan peta perburuan harta karun untuk memecahkan berbagai masalah Pemrosesan Data yang ditampilkan di papan tulis. Jawaban disampaikan melalui QuizWhizzer; Respons yang salah menghambat kemajuan sementara respons yang benar memajukan mereka menuju penyelesaian. Kelompok pertama yang selesai memenangkan kegiatan. Selama proses ini, guru memantau dan membimbing setiap kelompok.
3. Kegiatan Penutup: Di akhir pelajaran, kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka dan mengajukan pertanyaan yang tersisa kepada guru untuk klarifikasi. Selanjutnya, siswa mengambil kuis individu melalui QuizWhizzer yang dikelola oleh instruktur. Setelah menyelesaikan semua tugas, dikumpulkan setelahnya pelajaran diakhiri dengan komentar motivasi dari guru bersama dengan menguraikan rencana untuk sesi berikutnya.

Berdasarkan observasi, proses pembelajaran telah berjalan dengan baik. Siswa menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Adanya kompetisi dalam mengambil soal dengan kelompok lain juga meningkatkan semangat belajar siswa. Saat berdiskusi untuk menjawab soal dari papan tulis, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam berinteraksi dengan anggota kelompoknya. Guru memperhatikan dengan baik aktivitas siswa dan memberikan bimbingan ketika diperlukan. Umpan balik komunikasi antara guru dengan siswa terjalin dengan baik. Data kuantitatif dari Siklus I, berdasarkan nilai post-test, menunjukkan bahwa dari 28 siswa, nilai rata-rata adalah 65,3 dengan nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 10. Sebanyak 14 siswa memperoleh nilai di atas 70, yang menunjukkan bahwa 50% siswa telah mencapai ketuntasan belajar. Sementara itu, 14 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan belajar.

Berdasarkan pengamatan terlihat bahwa aktifitas siswa mulai dari kerjasama, keberanian dan keaktifan pada pembelajaran Matematika dapat dikategorikan kedalam kriteria Cukup. Hal ini ditunjukkan dengan Persentase ketuntasan siswa secara keseluruhan yaitu 46%. Sedangkan untuk aspek kerja sama antar siswa dalam kegiatan kelompok masih kurang yaitu 48,5%. Aspek keberanian merupakan aspek yang paling banyak mendapat nilai 1 dengan Persentase 44%, hal ini dikarenakan mereka masih cenderung malu untuk menyampaikan pendapatnya dalam presentasi maupun dalam Game. Pada aspek keaktifan dalam pembelajaran hanya mencapai 45% saja.

Pada hari Selasa, 19 Maret 2024, pelaksanaan Siklus II dalam Penelitian Tindakan Kelas berhasil diselesaikan. Langkah-langkah yang diambil dalam siklus ini sebagian besar konsisten dengan yang dilakukan dalam Siklus I; namun, penyesuaian penting dilakukan untuk fase perencanaan dan pelaksanaan berdasarkan evaluasi reflektif dari Siklus I. Perencanaan untuk Siklus II diinformasikan secara ketat oleh evaluasi ini untuk mengatasi dan memperbaiki kekurangan yang diidentifikasi pada fase awal. Hasil post-test untuk Siklus II mengungkapkan skor total 2193 di antara semua 28 siswa, menghasilkan skor siswa rata-rata 78,3. Skor individu tertinggi yang dicapai adalah 100, sedangkan skor terendah yang tercatat adalah 50. Dari jumlah mahasiswa tersebut, 22 berhasil mendapatkan nilai di atas 70, menunjukkan bahwa sekitar 78,57% telah memenuhi atau melampaui ambang kompetensi yang diharapkan. Sebaliknya, sekitar enam siswa (21,42%) tidak memenuhi indikator keberhasilan.

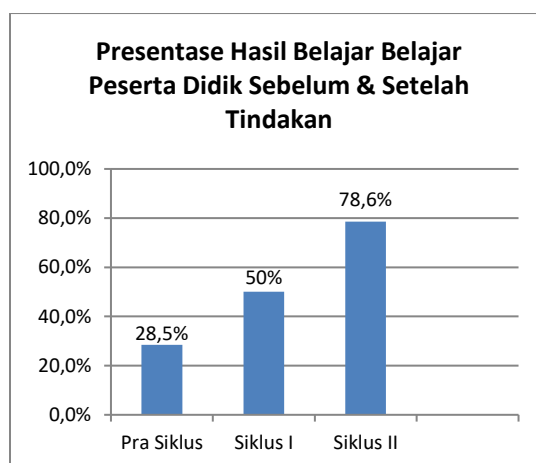
Berdasarkan siklus II juga dapat terlihat bahwa aktifitas siswa mulai dari kerjasama, keberanian dan keaktifan pada pembelajaran Matematika dapat dikategorikan kedalam kriteria Baik Sekali. Hal ini ditunjukkan dengan Persentase ketuntasan siswa secara

keseluruhan yaitu 91,6%. Sedangkan untuk aspek kerja sama antar siswa dalam kegiatan kelompok juga Baik Sekali yaitu 89%. Aspek keberanian merupakan aspek yang paling banyak mendapat nilai 4 dengan Persentase 95%, hal ini dikarenakan mereka sudah berani untuk menyampaikan pendapatnya dalam presentasi maupun dalam Game. Pada aspek keaktifan dalam pembelajaran hanya mencapai 89%.

**Tabel 2.** Perbandingan Hasil Pre-test pada Pra-Siklus serta Post Test pada Siklus I dan Siklus II

Perbandingan	Pra-Siklus	Siklus	Siklus I
Jumlah	1590	1829	2193
Rata-rata	56,78	65,3	78,32
Nilai tertinggi	80	93	100
Nilai terendah	10	10	50
Jumlah Siswa yang tuntas	8	14	22
Persentase Siswa yang tuntas	28,5%	50%	78,57%
Jumlah Siswa yang Tidak tuntas	20	14	6
Persentase Siswa yang Tidak tuntas	71,4	50%	21,47%

Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui bahwa persentase keberhasilan ketuntasan siswa pada pelajar Matematika mengalami peningkatan signifikan dari periode sebelum pembelajaran dimulai (pra-siklus) hingga setelah pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 dan siklus 2. Persentase keberhasilan ketuntasan belajar siswa meningkat dari 28,5% pada pra-siklus menjadi 50% pada Siklus I, dan selanjutnya mencapai 78,57% pada Siklus II. Diagram di bawah ini menggambarkan perkembangan hasil belajar siswa untuk setiap siklus tersebut:

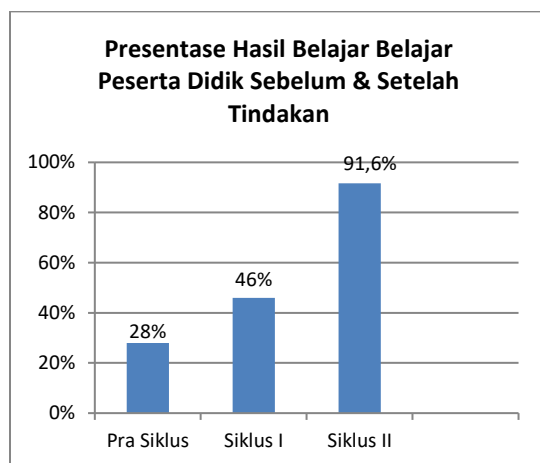


**Diagram 1.** Persentase Hasil Belajar

**Tabel 3.** Perbandingan Hasil Aktivitas siswa pada Pra-Siklus serta Post Test pada Siklus I dan Siklus II

Tahap	Jumlah Skor	Nilai rata-rata	Persentase Keberhasilan
Pra-siklus	94	28	28%
Siklus I	153	46	46 %
Siklus II	306	91,6	91,6 %

Berdasarkan tabel 3, dapat disimpulkan bahwa tingkat aktivitas siswa meningkat dari sebelum pembelajaran dimulai (pra-siklus) hingga setelah dilakukan pembelajaran (siklus I dan siklus II). Persentase aktivitas siswa meningkat dari 28% pada pra-siklus menjadi 46% pada Siklus I, dan kemudian meningkat lagi menjadi 91,6% pada Siklus II. Berikut adalah diagram yang menunjukkan perkembangan aktivitas siswa pada setiap siklusnya:



**Diagram 1.** Persentase Hasil Aktivitas Siswa

## PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika masih rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya keaktifan siswa saat pembelajaran di kelas. Mereka menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan cenderung berpusat pada guru. Hasil wawancara dengan wali kelas VI juga menunjukkan bahwa guru belum menerapkan berbagai macam model pembelajaran untuk mendukung proses belajar-mengajar secara optimal, sehingga berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa.

Melalui penelitian yang menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) selama dua siklus pada muatan matematika, diperoleh data bahwa penggunaan model TGT meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan nilai pada ranah pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Pada Siklus I, dari 28 siswa yang mengikuti post-test, rata-rata nilai mereka adalah 65,3. Nilai tertinggi yang dicapai adalah 93 dan yang terendah adalah 10. Sebanyak 14 siswa mendapat nilai di atas 70, yang artinya setengah dari siswa telah mencapai standar yang ditetapkan, sementara 14 siswa lainnya belum mencapai standar tersebut. Pada Siklus II, hasil post-test dari 28 siswa menunjukkan nilai total 2193, dengan rata-rata nilai siswa sebesar 78,3. Nilai tertinggi adalah 100 dan yang terendah adalah 50. Sebanyak 22 siswa memperoleh nilai di atas 70, mencapai 78,57% dari total siswa. Sisanya, 6 siswa atau sekitar 21,42%, belum mencapai standar yang ditentukan.

Pada Siklus I, aktivitas siswa dalam pembelajaran Matematika, seperti kerjasama, keberanian, dan keaktifan, termasuk dalam kategori Cukup. Persentase ketuntasan siswa secara keseluruhan adalah 46%. Meskipun aspek kerja sama dalam kelompok masih kurang dengan persentase 48,5%, aspek keberanian mendapat nilai 1 sebanyak 44% karena siswa cenderung malu untuk berpartisipasi dalam presentasi atau permainan. Keaktifan siswa dalam pembelajaran hanya mencapai 45%. Pada Siklus II, aktivitas siswa dalam pembelajaran Matematika, seperti kerjasama, keberanian, dan keaktifan, naik ke kategori Baik Sekali. Persentase ketuntasan siswa secara keseluruhan mencapai 91,6%. Aspek kerja sama antar siswa dalam kelompok juga baik sekali dengan persentase 89%. Siswa lebih berani dalam menyampaikan pendapatnya, seperti terlihat dari persentase 95% yang mendapat nilai 4 pada aspek keberanian. Meskipun demikian, keaktifan siswa dalam pembelajaran hanya mencapai 89%.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media QuizWhizzer pada pelajaran matematika Kelas VI SDN 03 Klegen Kota Madiun dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## SIMPULAN

Hasil evaluasi pembelajaran Matematika pada materi Pengolahan Data menunjukkan peningkatan yang signifikan, antara lain:

1. Siswa menunjukkan lebih banyak antusiasme selama proses belajar.
2. Kreativitas siswa tidak hanya terlihat dalam menjawab soal, tetapi juga dalam membuat soal sendiri.
3. Semua siswa aktif terlibat dalam pembelajaran.
4. Tidak ada tanda-tanda kebosanan atau kantuk dari siswa.
5. Proses pembelajaran berlangsung sesuai jadwal.

Hasil tes dari Siklus I ke Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam tingkat ketuntasan siswa, dari 28,5% pada pra-siklus menjadi 50% pada Siklus I, dan kemudian meningkat lagi menjadi 78,57% pada Siklus II. Ini menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa dalam materi pembelajaran. Pada akhir Siklus II, rata-rata hasil belajar siswa mencapai 85,21. Dari total siswa, 28 di antaranya telah mencapai tingkat ketuntasan, setara dengan 80,43%, sementara siswa yang belum mencapai tingkat tersebut hanya 6 anak, atau sekitar 21,47%. Dengan demikian, berdasarkan data Siklus II, Penelitian Tindakan Kelas ini dianggap berhasil.

Sementara itu, hasil observasi keaktifan siswa dari Siklus I ke Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dari 28% pada pra-siklus menjadi 46% pada Siklus I, dan kemudian meningkat lagi menjadi 91,6% pada Siklus II. Ini menunjukkan peningkatan tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, Marisa, I. Nyoman Suardana, and Kompyang Selamat. 2021. "Analisis Kesulitan Belajar Dan Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Ipa Siswa Smp Negeri 4 Singaraja." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)* 4(1):90–101. doi: 10.23887/jppsi.v4i1.33868.
- Depdiknas. 2006. "Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah Dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah." *Dirjen Pendidikan Dasar Dan Menengah, Dikdas* 1–8.
- Latifah, Arinatul. 2018. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Pokok Dinamika Litosfer Kelas X IPS SMA Ponorogo." - 1(1):1–5.
- Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3(1):171. doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.
- Pratiwi, Indah. 2019. "Efek Program Pisa Terhadap Kurikulum Di Indonesia." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 4(1):51–71. doi: 10.24832/jpnk.v4i1.1157.
- Susanto, Devinta Agung, and Erik Aditia Ismaya. 2022. "Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 ituko." *Cokroaminoto Journal of Primary Education* 5(1):104–10. doi: 10.30605/cjpe.512022.1583.
- Vinidiansyah, Ananda Savira, Nurhaniah Nurhaniah, and Andi Andi. 2021. "Penggunaan Metode Belajar Berbasis Game Sebagai Upaya Memecahkan Problematika Dalam Pembelajaran Sejarah." *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia* 4(2):165. doi: 10.17977/um0330v4i2p165-179.



Wayan Sumandya, I., and Kadek Gita Saraswandewi. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa." *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha* 14(1):26139677.