



Submitted: 2023-11-10

Published: 2023-11-30

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN GAME INTERAKTIF QUIZZZ

Savira Ananda Fitria^{a)}, Saminem^{b)}, Rasidin^{c)}, Tria Mardiana^{d)}

a,b,d) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

c) SD Negeri Bantul Timur, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

Corresponding Author: saviraananda775@gmail.com^a
yohanasaminem@gmail.com, Rasidi@unimma.ac.id, triamardiana@unimma.ac.id

Article Info

Keywords: Team Games Tournament Learning; Mathematics Learning Outcomes; Quizizz.

Abstract

This Classroom Action Research (PTK) was carried out to improve the mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SD N Bantul Timur on the material of multiplication of whole numbers up to 100 using the TGT (Team Games Tournament) learning model assisted by the interactive game Quizizz. This research was carried out in 2 cycles using the Kemmis and McTaggart model which consists of 4 stages, namely planning, acting, observing, and reflecting. The research subjects used were 28 class IV students at SD N Bantul Timur. This research data collection technique uses observation and evaluation tests. The data obtained were analyzed using quantitative data analysis and qualitative data analysis. The results of the research that has been carried out show that there is an increase in learning outcomes. This can be seen from the percentage which shows an increase in student learning outcomes. The percentage of completeness of student learning outcomes can be seen at each stage of implementation. In the pre-cycle stage, student learning outcomes were 25% (7 children) then increased by 57% (16 children) in cycle I, and increased again by 89% (25 children) in cycle II. So the percentage of Minimum Completeness Criteria (KKM) of all students increased by 64%.

Kata Kunci:

Pembelajaran *Team Games Tournament*; Hasil Belajar Matematika; *Quizizz*.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan dengan tujuan guna meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD N Bantul Timur pada materi perkalian bilangan cacah sampai 100 menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan *game* interaktif *quizizz*. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*), serta refleksi (*reflecting*). Subjek penelitian yang digunakan adalah 28 peserta didik kelas IV SD N Bantul Timur. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi dan tes evaluasi. Hasil data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar. Hal tersebut dilihat dari presentase yang menunjukkan adanya kenaikan hasil belajar peserta didik. Presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik dapat dilihat di setiap tahap pelaksanaan. Pada tahap pra-siklus hasil belajar peserta didik sebesar 25% (7 anak) kemudian meningkat 57% (16 anak) pada siklus I, dan meningkat lagi sebesar 89% (25 anak) pada siklus II. Sehingga presentase Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dari keseluruhan peserta didik meningkat sebesar 64%.

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan di dalam kelas dengan melaksanakan kurikulum dalam instansi pendidikan untuk dapat memfasilitasi peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan karena setiap anak berhak untuk mendapatkan pendidikan. Pada pasal 31 ayat (1) UUD 1945 diatur bahwa bahwa tiap-tiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Oleh karena itu, guru merupakan harapan negara untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan siap untuk menghadapi perkembangan zaman. Dalam masa milenial dimana teknologi dan

ilmu pengetahuan berkembang pesat ini menjadikan peran penting dari pendidikan untuk melatih manusia menjadi berkualitas dan dapat bersaing (Muchammad Imron & Arief Agoestanto, 2023).

Matematika adalah mata pelajaran untuk mengembangkan cara berpikir kritis atau mengembangkan pikiran. Dengan demikian, matematika sangat dibutuhkan dimanapun dan kapanpun. Matematika yang dapat diimplementasikan didalam kegiatan sehari-hari. Pada kemajuan IPTEK matematika juga dapat diimplementasikan sehingga matematika sangat perlu untuk dibekalkan kepada anak mulai sejak sekolah

dasar. Menurut (Khemaswati, 2018) bahwa, Pembelajaran matematika harus menghasilkan pemahaman terhadap materi agar pembelajaran menjadi bermakna. Artinya pembelajaran matematika mempunyai makna bagi kehidupan sehari-hari peserta didik dan bukan sekadar pengetahuan teoritis. Pembelajaran matematika juga menjadi sumber lain dari berbagai mata pelajaran lainnya. Hal tersebut dapat diartikan bahwa banyak ilmu yang pengembangan dan penemuannya tergantung pada pembelajaran matematika, sehingga matematika menjadi dasar ilmu yang dapat diterapkan pada bidang lainnya. Maka dari itu matematika menjadi ratu dan juga pelayan bagi ilmu yang lain (Kamarullah, 2017). Hal tersebut selaras dengan tujuan matematika yang dirumuskan dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi, tujuannya adalah agar peserta didik memiliki kemampuan dalam: (1) dalam mendalami konsep matematika, mampu mengaitkan antar rancangan dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara akurat, efisien, tepat dan elok dalam menyelesaikan masalah; (2) menggunakan anggapan tentang model dan properti, melakukan operasi matematika guna menggeneralisasi, membangun bukti pernyataan matematika atau menjelaskan ide; (3) menyelesaikan masalah, meliputi keahlian memahami permasalahan, merancang model matematika,

menyelesaikan model, dan menjelaskan solusi yang dihasilkan; (4) mendiskusikan tentang simbol, ide, tabel, diagram atau cara lain guna untuk memperjelas situasi atau permasalahan; (5) mempunyai perilaku menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari, yang berarti mempunyai rasa ingin mengetahui, perhatian dan minat mempelajari matematika serta tekun dan percaya diri dalam memecahkan masalah.

Matematika yang dianggap menakutkan bagi peserta didik di sekolah dasar karena sudah terdoktrin bahwa mata pelajaran matematika itu pelajaran yang paling sulit untuk dipelajari, membosankan, dan tidak menarik. Disisi lain matematika merupakan pelajaran penting yang harus dipahami sejak duduk di bangku sekolah dasar. Sekolah dasar yang menjadi dasar untuk memaknai berbagai konsep mata pelajaran. Oleh karena itu, guru SD harus menjadi pendidik yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

Berlandaskan pada hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti selama mengikuti program MBKM Asistensi Mengajar *batch* 4 di SD N Bantul Timur, terdapat beberapa hal penting untuk menjadi acuan peneliti dalam melakukan penelitian ini. Masih banyak peserta didik pada materi perkalian dasar yang nilainya belum maksimal atau dapat dikatakan bahwa nilainya belum memenuhi nilai batas

minimum. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan data yang didapatkan 75% peserta didik masih di bawah KKM dan hanya 25% anak yang sudah mengalami ketuntasan. Jika dijabarkan hanya 7 peserta didik mengalami ketuntasan dan 21 peserta didik masih di bawah KKM. Hal diatas terjadi karena guru dalam penyampaian materi masih bersifat satu arah (*teacher centered*). Sehingga menyebabkan kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar di kelas. Dengan demikian, dalam pembelajaran matematika keaktifan peserta didik sangat diperlukan untuk usaha pencapaian hasil belajar (Irmawati, 2020). Permasalahan selanjutnya adalah pemahaman konsep matematika pada peserta didik masih rendah. Hal ini dikarenakan saat kegiatan belajar mengajar guru dalam menggunakan media untuk memahami konsep matematika masih belum optimal. Jadi guru harus berinovasi dan menggunakan perangkat yang efektif. Hal tersebut sejalan dengan Oktavien dkk. (dalam Rosmayadi & Husna, 2020) untuk memenuhi standar pembelajaran yang diharapkan, guru harus mampu memunculkan pembelajaran yang dapat peserta didik berpartisipasi aktif di dalam kelas. Selain itu guru juga harus memperhatikan karakteristik setiap peserta didik agar penggunaan model dan media pembelajaran dapat sesuai dengan kondisi peserta didik di kelas.

Dengan demikian, agar masalah diatas teratasi maka seharusnya guru

menerapkan pembelajaran matematika yang banyak melibatkan peserta didik. Salah satu model untuk diterapkan pada peserta didik adalah melalui model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*). Menurut (Halimah et al., 2019) model TGT ini mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkolaborasi dan bekerjasama, melatih kepekaan diri peserta didik, berani dalam berkompetisi dan bekerjasama dalam kelompok kecil. Melalui penelitian ini peneliti akan melusuri penggunaan model pembelajaran TGT pada kelas IV di SD N Bantul Timur.

Selain model TGT, dalam pembelajaran matematika agar tidak membosankan maka diperlukan sebuah media untuk memahami peserta didik saat pembelajaran materi matematika yang bersifat abstrak. Menurut (Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, 2020) media pembelajaran merupakan penyampaian materi dengan menggunakan media bantu pendidik agar proses pembelajaran di kelas dapat lebih mudah dipahami. Sejalan dengan (Eka Suryani et al., 2023) bahwa selain model pembelajaran media pembelajaran sangatlah mendukung proses belajar menjadi materi yang mudah diterima oleh peserta didik. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan media *game* interaktif yaitu *quizizz*. Media *quizizz* merupakan media digital berbasis web. Media *quizizz* adalah situs pembelajaran dan permainan dengan banyak fitur

permainan dan kuis yang menyenangkan untuk menilai pembelajaran. Dapat dikatakan demikian karena quizizz memiliki fitur permainan, seperti lingkungan otomatis, meme, avatar, dan musik yang menghadirkan kegembiraan dalam proses pembelajaran (Junior, 2020). Aplikasi ini cocok bagi para pendidik untuk membuat penilaian lebih efektif dan menarik karena *quizizz* dapat diakses di berbagai platform media sosial (Khairunisa, 2021). Penggunaan media game *quizizz* dapat meningkatkan jiwa motivasi dan kompetitif untuk mencari solusi permasalahan pada soal yang disajikan dengan tepat dan cepat karena tiap soal memiliki batas waktu pengerjaan (Hafiyya, N., & Sofian, 2023).

Adapun media pembelajaran yang dikolaborasikan dengan model pembelajaran TGT pada penelitian ini adalah game *quizizz* yang telah disusun berdasarkan langkah-langkah dari model *Team Games Tournament*, yaitu pertama adalah Teacher presentation dengan guru memberikan materi pembelajaran, kemudian guru mengajak peserta didik untuk membuat tim/kelompok dan dilanjutkan dengan permainan melalui game interaktif *quizizz*. Hal tersebut bertujuan untuk mengasah kemampuan peserta didik mengenai materi. Kemudian dalam kelompok akan mewakili untuk mengikuti sebuah turnamen. Turnamen dilakukan untuk mengasah kemampuan peserta didik

agar termotivasi untuk menjawab soal dengan benar. Dari turnamen tersebut peserta akan mendapatkan penghargaan.

Penelitian yang dilakukan atas dasar bahwa peserta didik memiliki hasil belajar matematika yang rendah pada materi perkalian bilangan cacah sampai 100. Jika permasalahan diatas tidak terselesaikan maka dampaknya adalah pada kemampuan belajar tahap selanjutnya. Dengan demikian peneliti bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran TGT berbantuan media *game* interaktif *quizizz*. Sesuai dengan hal tersebut, maka perlu adanya kajian tentang pembelajaran TGT dengan media *game* interaktif *quizizz* secara empiris pada hasil belajar matematika. Sehingga diperlukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran tipe TGT (*Team Games Tournament*) Berbantuan Media *Game* Interaktif *Quizizz*”.

METODE

Metode yang diterapkan pada penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menerapkan desain penelitian model Kemmis dan McTaggart. Dalam PTK ini penelitian dilaksanakan oleh guru di dalam kelas melalui komponen-komponen berikut yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Kemmis

dan McTaggart berpendapat bahwa komponen tindakan dan observasi dapat digabungkan menjadi satu kesatuan.

Populasi yang terdapat pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV B SD Bantul Timur tahun ajaran 2023/2024. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV B SD N Bantul Timur sebagai sampel penelitian tindakan kelas. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi berupa lembar observasi guru dan tes tertulis berupa soal tes materi perkalian bilangan cacah sampai 100. Instrumen dibuat untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar matematika peserta didik melalui model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*). Kemudian soal tes yang dibuat bertujuan untuk mengolah data mengenai hasil belajar matematika materi perkalian bilangan cacah sampai 100 pada peserta didik. Tes ini berupa soal pilihan ganda sejumlah 30 soal. Materi yang ditekankan dalam tes ini adalah perkalian bilangan cacah sampai 100. Teknik analisis data yang peneliti gunakan adalah teknik analisis data kuantitatif guna menghitung persentase dan rata-rata nilai yang mencapai KKM sedangkan analisis data kualitatif untuk menghitung persentase keterlaksanaan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang peneliti lakukan berada di SD N Bantul Timur semester ganjil yang dilaksanakan pada tanggal 1 November 2023. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV B SD N Bantul Timur yang berjumlah 28 peserta didik, yaitu 14 laki-laki dan 14 perempuan. Penelitian ini dilakukan peneliti saat melaksanakan program Asisten Mengajar *batch* 4 yang berlangsung selama 4 bulan di SD N Bantul Timur. Penelitian ini dilakukan untuk lebih mengetahui keadaan peserta didik sebelum penerapan model TGT dan sesudah penerapan model TGT berbantuan *game* interaktif *quizizz*. Ada 2 siklus pada penelitian ini yaitu siklus I dan siklus II.

1. Pelaksanaan Pra Siklus

Dalam pelaksanaan pra siklus kondisi awal yang didapatkan adalah hasil belajar matematika materi perkalian bilangan cacah sampai 100 masih rendah. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti hal tersebut terjadi dikarenakan guru cenderung aktif daripada peserta didik. Model pembelajaran yang digunakan cenderung menggunakan metode ceramah dan kurang menarik dalam penjelasan materi. Dengan hal tersebut maka seharusnya diterapkan model pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik lebih asyik dan tidak mudah bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Adapun hasil belajar peserta didik

sebelum diterapkan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*).

Tabel 1. Data Hasil Nilai Pra Siklus

No	Nilai	Jumlah Peserta didik	Pencapaian KKM
1	9	3	Tuntas
2	8	4	Tuntas
3	7	11	Belum tuntas
4	6	10	Belum tuntas
Jumlah		28	

Dari Tabel 1 terlihat bahwa rata-rata pra siklus hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD N Bantul Timur. Data yang diperoleh pada tes yang didapatkan peserta didik sebelum penerapan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*), Hasil *pretest* pada pra siklus ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar matematika peserta didik pada materi perkalian bilangan cacah sampai 100 didapatkan data bahwa hanya 7 anak dengan persentase 25% yang sudah mengalami ketuntasan dan 21 peserta didik yang dinyatakan belum tuntas dengan persentase 75%. Hal ini memperlihatkan bahwa hasil belajar yang diperoleh peserta didik masih sangat rendah.

2. Pelaksanaan Siklus I

Siklus I dilakukan guna mengetahui hasil belajar peserta didik pada materi perkalian bilangan cacah sampai 100 setelah diterapkan model

TGT (*Team Games Tournament*) pada peserta didik kelas IV B SD N Bantul Timur. Hasil yang didapatkan setelah menerapkan model TGT (*Team Games Tournament*) siklus I diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 2. Data Hasil Nilai Siklus I

No	Nilai	Jumlah Peserta didik	Pencapaian KKM
1	10	3	Tuntas
2	9	8	Tuntas
3	8	5	Tuntas
4	7	7	Belum tuntas
5	6	5	Belum tuntas
Jumlah		28	

Dari Tabel 2 terlihat bahwa nilai hasil belajar matematika pada pelaksanaan siklus I setelah diterapkannya model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*). Data yang diperoleh menunjukkan bahwa ada 16 anak dengan presentase 57% yang sudah mengalami ketuntasan dan 12 anak yang belum tuntas dengan presentase 43%. Hal tersebut dapat dikatakan adanya peningkatan pada hasil belajar peserta didik yang cukup baik.

Sebelum dilakukannya siklus I, peneliti merancang model dan media yang diperlukan pada penelitian. Pada tindakan kelas siklus I dilakukan dengan waktu 2 kali pertemuan. Pertemuan I dilakukan pada tanggal hari Selasa, 01

November 2023, pertemuan II dilakukan pada tanggal 02 November 2023 dengan materi perkalian bilangan cacah sampai 100.

Kegiatan siklus I pertemuan pertama diawali dengan guru membuka pembelajaran dilanjutkan untuk berdoa dan mengecek kehadiran. Setelah itu pembelajaran dimulai dari sintaks pertama yaitu *teacher presentation* berupa pemberian materi melalui presentasi materi *quizizz*. Guru menampilkan materi dasar dari perkalian bilangan cacah sampai 100. Setelah itu peserta didik dapat menuliskan poin-poin penting dari materi. Kemudian dilanjutkan peserta didik untuk membentuk kelompok sesuai dengan sintaks TGT yaitu *teams* untuk menyelesaikan LKPD. Selanjutnya, perwakilan kelompok akan mempresentasikan hasilnya di depan kelas.

Pembelajaran berikutnya yaitu siklus I pertemuan kedua yang dilaksanakan pada tanggal 02 November 2023. Sesuai dengan sintaks TGT yaitu *games* (permainan) yaitu peserta didik diajak untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disajikan dalam *quizizz* yang dikerjakan secara berkelompok. Pada layar yang ditampilkan guru akan muncul rangking yang didapatkan setiap kelompok. Setiap kelompok yang berada pada peringkat 1,2 dan 3 akan mendapatkan poin tambahan. Setelah itu

kegiatan akan dilanjutkan sintaks berikutnya yaitu tahap *tournament* (pertandingan) yaitu perwakilan dari setiap kelompok akan maju kedepan untuk menjawab soal-soal yang disiapkan oleh guru. Setiap anak yang menjawab cepat dan benar akan mendapatkan poin.

Tahap terakhir yaitu penghargaan kelompok. Skor yang didapatkan setiap kelompok akan diakumulasikan dengan skor yang didapatkan saat permainan dan *tournament*. Kemudian dipilih satu kelompok yang mempunyai skor terbaik. Untuk mengukur kemampuan setiap peserta didik maka peneliti memberikan soal tes secara individu.

3. Pelaksanaan Siklus II

Siklus II dilakukan guna mengetahui peningkatan hasil belajar matematika peserta didik materi perkalian bilangan cacah sampai 100 setelah diterapkan model TGT (*Team Games Tournament*) pada peserta didik kelas IV SD N Bantul Timur. Hasil yang didapatkan setelah menerapkan model TGT (*Team Games Tournament*) siklus II diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 3. Data Hasil Nilai Siklus II

No	Nilai	Jumlah Peserta didik	Pencapaian KKM
1	10	5	Tuntas
2	9	12	Tuntas
3	8	8	Tuntas

4	7	3	Belum tuntas
Jumlah		28	

Dari Tabel 3 terlihat bahwa nilai hasil belajar matematika pada pelaksanaan siklus II setelah diterapkannya model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*). Data yang diperoleh menunjukkan bahwa ada 25 anak dengan presentase 89% yang sudah mengalami ketuntasan dan 3 anak yang masih belum tuntas dengan presentase 11%. Hal tersebut dapat dikatakan adanya peningkatan pada hasil belajar peserta didik yang sangat baik.

Pembelajaran yang dilakukan pada tahap siklus II yaitu penggunaan *quizizz* yang lebih ditekankan lagi dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan yang lebih menantang dengan menggunakan soal cerita dan perkalian bersusun. Pada siklus II dilakukan 2 kali pertemuan. Pertemuan I dilaksanakan pada hari Jum'at, 03 November 2023 dan pertemuan II dilaksanakan pada hari Senin, 06 November 2023 dengan materi perkalian bilangan cacah sampai 100.

Penerapan model TGT dimulai dengan sintaks pertama yaitu *teacher presentastion* dengan mengingat kembali rumus cepat mengalikan bilangan cacah sampai 100. Tahap selanjutnya yaitu *teams*, guru mengarahkan anak untuk membentuk kelompok seperti pada siklus I. Kemudian guru akan memberikan link

quizizz kepada setiap kelompok untuk dimainkan. Hal tersebut merupakan tahap *games*. Pada pemberian *games* guru menyajikan soal-soal hots yang lebih menantang dari biasanya.

Selanjutnya, tahap TGT yang dilakukan yaitu *tournament* yang diikuti oleh satu peserta didik dari setiap kelompok untuk mewakili kelompok mengikuti turnamen. Turnamen akan di pimpin oleh guru yang pertanyaan-pertanyaan akan dilontarkan secara spontan oleh guru. Kemudian perwakilan setiap kelompok akan berfikir dan mengangkat tangan jika mengetahui jawaban. Anggota kelompok yang berada di meja dapat membantu temannya dengan cara perwakilan kelompok akan mendatangi meja kelompok untuk berdiskusi. Kemudian terdapat penghargaan kelompok berupa hadiah pada tahap penghargaan kelompok. Pada siklus II pertemuan kedua yang dilakukan pada Senin, 06 November 2023, setiap peserta didik mengerjakan *post test* secara individu.

Hasil temuan pada penelitian ini menunjukkan adanya dampak positif pada model pembelajaran TGT pada hasil belajar peserta didik matematika materi bilangan cacah sampai 100. Penggunaan model ini berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar peserta didik melalui kegiatan berkelompok. Dimana

setiap kelompok akan termotivasi untuk menjadi yang terbaik diantara yang baik. (Roudhotus, 2017) mengatakan bahwa hasil belajar peserta didik akan meningkat dengan penggunaan model TGT karena peserta didik akan memperoleh stimulus untuk belajar secara individu pada kelompok kecil.

Selain itu penggunaan media *game* interaktif *quizizz* juga memiliki dampak positif. Pada tahap turnamen yang diaplikasikan melalui *quizizz* ini berpengaruh dalam memotivasi peserta didik agar mendapatkan nilai terbaik. Penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan (Rolina, D., & Efendi, 2023) yang meneliti korelasi positif penggunaan *quizizz*. Pada permainan *quizizz* skor/nilai dapat ditampilkan pada layar monitor guru, sehingga setiap peserta didik akan termotivasi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika setiap peserta didik. Peningkatan hasil belajar matematika peserta didik pada setiap tahap siklus dapat diperhatikan melalui grafik pada Gambar 1.



Gambar 1. Peningkatan hasil belajar matematika di setiap siklus

Gambar 1 memperlihatkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik mulai dari kegiatan pra siklus, siklus I kemudian siklus II mengalami kenaikan. Mulai dari pra siklus mempunyai nilai ketuntasan sebesar 25%. Pada siklus I meningkat menjadi 57% dan mengalami peningkatan kembali menjadi 89%.

PENUTUP

Simpulan

Pada penelitian ini dapat ditarik kesimpulan, penggunaan model TGT berbantuan media *game quizizz* terhadap hasil belajar matematika peserta didik pada materi perkalian bilangan cacah sampai 100 kelas IV SD N Bantul Timur mengalami peningkatan yang signifikan. Hal tersebut dapat dibuktikan dari adanya kenaikan jumlah peserta didik yang mengalami ketuntasan yaitu diatas KKM > 75. Kenaikan tersebut yaitu pada pra siklus sebesar 25% (7 anak), siklus I sebesar 57% (16 anak), dan siklus II sebesar 89% (25 anak). Serangkaian aktivitas pada model pembelajaran TGT yang dilakukan peserta didik dapat memberdayakan kemampuan mereka dalam memvisualisasikan objek matematika secara optimal melalui kegiatan berkelompok, permainan, dan pertandingan dengan dibantu media *quizizz*.

Saran

Saran yang peneliti sampaikan adalah model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media

game interaktif *quizizz* dapat dijadikan solusi dalam proses kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. Hal ini dikarenakan model dan media yang digunakan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Walaupun penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* membutuhkan waktu yang relatif cukup lama, sehingga penggunaan model TGT harus benar-benar dikuasai agar waktu yang digunakan lebih efektif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber referensi bagi guru dan sekolah dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Depdiknas
- Effrata, E. (2021). Landasan Hukum Pendidikan di Indonesia. *Meretas: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 113-120.
- Eka Suryani, N., Utami, C., & Husna, N. (2023). Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Lembar Kerja Siswa (Lks) Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 9(1), 21–39. <https://doi.org/10.33222/jumlahku.v9i1.2820>
- Hafiyya, N., & Sofian, M. H. (2023). IMPLEMENTASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDUCATION GAME TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA. *Communnity Development Journal*, 4 (2), 1646–1652.
- Halimah, Mawardi, & Widi Wardani, K. (2019). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 4 Sd N Gendongan 03 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt). *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 46–52. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17319>
- Irmawati, D. A. (2020). *Media Pembelajaran Matematika: Cara Gembira Belajar Matematika*. Pernal Edukreatif.
- Junior, J. B. B. (2020). Assesment for Learning With Mobile Appsn: Exploring the Potential of Quizizz in the Educational Context. *International Journal of Development Research*, 1, 10.
- Kamarullah, K. (2017). Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1 (1), 21. <https://doi.org/10.22373/Jppm.V1i1.1729>.
- Khairunisa, Y. (2021). *Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas*. 2, 41–47.
- Khemaswati, D. A. (2018). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berstandar NCTM Dengan Nuansa Cognitive Load Theory Pada Siswa*

SMK Kelas XI.

- Muchammad Imron, & Arief Agoestanto. (2023). Pengaruh Adversity Quotient Terhadap Literasi Matematis Siswa: Tinjauan Pustaka Sistematis. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 9(1), 40–61. <https://doi.org/10.33222/jumlahku.v9i1.2799>
- Rolina, D., & Efendi, R. (2023). Korelasi Aplikasi Quizizz pada Minat Belajar Siswa di SMK Kristen Bisnis dan Manajemen Salatiga. *Jurnal Pendidikan*, 32(1). <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.32585/jp.v32i1.3307>
- Rosmayadi, R., & Husna, N. (2020). Ability of mathematical problem solving on junior high school students with field dependent cognitive learning style. Math Didactic. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2, 198–211.
- Roudhotus, S. (2017). Implementation of Cooperative Learning Model with Teams Games Tournament (TGT) Method to Improve Interests and Learning Outcomes. *Classroom Action Research Journal*, 1(2), 65–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um013v1i22017p65>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2, 23–27.