

ANALISIS PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) TERINTEGRASI DENGAN QUIZWHIZER PADA MATERI SISTEM REPRODUKSI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Nabila*, Ie Johannes Juan Yutama Putra, Sophia Tri Satyawati, Yari Dwikurnaningsih

Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

*Corresponding author: ibrahimdaudnabila@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) terintegrasi Quizwhizzer untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem reproduksi. Penelitian ini dilakukan di SMAS Karya Dharma Veteran Sambu, Boyolali. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Mixed Methods* dengan memberikan angket dan wawancara kepada siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes, wawancara, dan observasi. Teknik validasi data kualitatif menggunakan triangulasi data dan triangulasi metode. Teknik validasi data kuantitatif menggunakan *expert judgement*. Analisis data kualitatif menggunakan teknik Milles dan Huberman yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, dan penarikan kesimpulan. Analisis data kuantitatif menggunakan analisis persentase. Hasil yang diperoleh yaitu terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai N-gain sebesar 0,56 dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil respon siswa menunjukkan bahwa kombinasi model pembelajaran TGT terpadu Quizwhizzer dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar kognitif siswa.

Kata Kunci: Team Games Tournament (TGT), Quizwhizzer, Hasil Belajar, Sistem reproduksi

Abstract: This research aims to understand the effectiveness of TGT (Teams Games Tournament) learning integrated with Quizwhizzer to improve student learning outcomes in reproductive system material. This research was conducted at SMAS Karya Dharma Veteran Sambu, Boyolali. This research used a mixed methods approach by providing questionnaires and interviews to students. Data collection techniques use questionnaires, tests, interviews, and observation. Qualitative data validation techniques use data triangulation and method triangulation. Quantitative data validation techniques use expert judgment. Qualitative data analysis uses Milles and Huberman techniques which include data collection, data reduction, and draws a conclusion. Quantitative data analysis uses percentage analysis. The results obtained were that there was an increase in student learning outcomes with an N-gain value of 0.56 in the medium category. Based on the results of student responses, it shows that the combination of the integrated TGT learning model, Quizwhizzer, can create an interactive and fun learning environment that has a positive impact on the achievement of students' cognitive learning outcomes.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), Quizwhizzer, Learning Outcome, Reproduction System

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu kemajuan suatu bangsa. Suatu bangsa dapat dikatakan maju jika salah satu faktornya sudah terpenuhi seperti SDM (Sumber Daya Manusia) yang sudah mencapai target tertentu yaitu salah satunya kecerdasan ataupun tingkat pendidikannya. Menurut Muamar (2019) pendidikan merupakan salah satu tolak ukur untuk menentukan bahwa suatu bangsa ataupun negara dikatakan maju dan berkembang. Terdapat tujuan dari pelaksanaan pendidikan yaitu membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang diterima peserta

didik. Hal tersebut juga disampaikan oleh Anggrenia *et al.* (2024) bahwa, tujuan dari pengadaan pendidikan adalah untuk memberikan peningkatan kualitas pembelajaran yang diterima peserta didik disertai dengan penekanan untuk pengembangan kemampuan afektif, psikomotor, dan kognitif.

Penerapan model pembelajaran membantu dalam mencapai tujuan pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran terutama dalam membantu peningkatan hasil belajar. Menurut Yandi *et al.* (2023) dalam mencapai tujuan pendidikan yang berorientasi terkait penyajian pembelajaran yang baik dapat dipengaruhi oleh peran guru itu sendiri dalam membawa suasana pembelajaran, penggunaan media ajar, dan bahan ajar yang sesuai. Berdasarkan hal tersebut membuktikan bahwa, peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh model pembelajaran, penggunaan media dan bahan ajar, serta kemampuan guru dalam membuat suasana pembelajaran yang sesuai.

Namun, masih didapati bahwa guru-guru masih menemukan kesulitan dalam menerapkan model pembelajaran tertentu yang berbasis dengan *game*/permainan ataupun media pembelajaran yang menggunakan *games*/permainan supaya meningkatkan pembelajaran yang menarik. Hal tersebut juga disampaikan oleh Purnamasari *et al.* (2020) guru memiliki kekurangan menyesuaikan pembelajaran yang berbasis permainan (*game*) terutama dalam pemanfaatannya untuk evaluasi pembelajaran. Penelitian oleh Wardhani & Dwikurnaningsih (2024) bahwa, memakai media permainan/*games* mampu mendukung meningkatkan motivasi pada peserta didik. Pada penelitian oleh Niswa & Kharisma (2021) disebutkan bahwa, rendahnya kesadaran dan kemampuan guru untuk menggunakan aktivitas permainan (*game*) digital dalam pembelajaran yang dilakukan sehingga peserta didik menjadi kurang bermotivasi (keaktifan dikelas yang rendah) dalam mengikuti KBM (Kegiatan Belajar Mengajar). Pada penelitian oleh Rulyansah *et al.* (2022) selama kegiatan pengabdian masyarakat didapati bahwa, guru-guru dilingkungan tersebut menunjukkan kekurangan terkait pemahaman terkait penggunaan model/media pembelajaran yang bersifat digital, sehingga menurunkan hasil belajar dan minat belajar peserta didik di sekolah. Pada penelitian oleh Lasea *et al.* (2022) dijelaskan juga memasukan *games* ataupun hal teknologi merupakan salah satu upaya penting dalam meningkatkan pembelajaran. Berdasarkan kutipan tersebut menunjukkan adanya tingkat pemahaman yang rendah terkait model pembelajaran berbasis *game* dan digital oleh guru menyebabkan penurunan hasil belajar, motivasi, dan keaktifan belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang didapatkan pada penelitian-penelitian sebelumnya, maka diperlukan model pembelajaran berbasis permainan (*game*) untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik dikelas. Model pembelajaran berbasis *game* atau dikenal sebagai TGT (*Team Games Tournament*) dapat membantu untuk peningkatan hasil, motivasi dan keaktifan pembelajaran pada peserta didik. Menurut Novia *et al.* (2022) model pembelajaran TGT merupakan bentuk model pembelajaran dengan pendekatan kooperatif yang mampu membantu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik dikelas. Pada penelitian oleh Lakapu (2023) penerapan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan hasil belajar dari hasil awal 67 menjadi 71,2. Meninjau dari kutipan tersebut menunjukkan bahwa, model pembelajaran TGT mampu meningkatkan hasil dan keaktifan pembelajaran pada peserta didik.

Penerapan model pembelajaran TGT tidak sebatas dengan hanya menerapkan permainan atau pengerjaan tugas dalam kelompok yang bersifat konvensional, model pembelajaran tersebut dapat diterapkan dengan menggunakan media permainan digital. Pada penelitian oleh Liantri *et al.* (2024) dalam penerapan model pembelajaran TGT tidak selama menggunakan permainan konvensional, namun dapat menerapkan media pembelajaran berbasis *game* digital seperti *Quizzizz* yang mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar dikarenakan selama pembelajaran dikelas peserta didik dengan sangat aktif mengikuti pembelajaran dengan baik. Penelitian yang sama dilakukan oleh Thahira & Jayanti (2024) disebutkan bahwa, penerapan model pembelajaran TGT dalam modul interaktif sebagai media pembelajaran digital mampu mendukung peningkatan dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan kutipan-kutipan tersebut menjelaskan bahwa, model pembelajaran TGT tidak hanya menggunakan permainan atau *game*

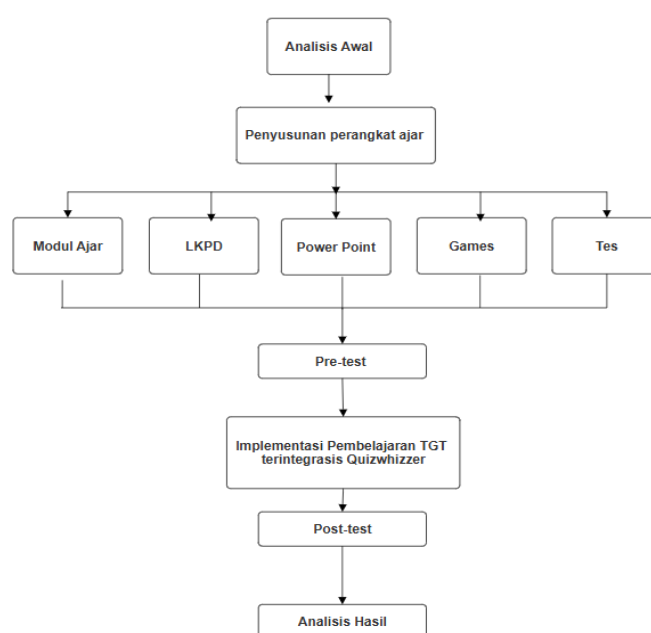
yang bersifat konvensional, namun dengan media *game* digital mampu meningkatkan hasil belajar serta keaktifan peserta didik dikelas.

Alternatif permainan digital selain *Quizizz* adalah *Quizwhizzer*. Pemakaian media permainan digital berupa *Quizwhizzer* dapat membantu dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak dan pemakaian permainan tersebut mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Susanto & Ismaya, 2022). Salah satu materi biologi yang bersifat abstrak yaitu sistem reproduksi. Pada penelitian yang dilakukan oleh Arianti *et al.* (2021) menyebutkan bahwa, materi sistem reproduksi merupakan materi yang bersifat abstrak dan sulit untuk dibayangkan, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman terkait materi tersebut. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mengamati pengaruh dari penerapan model pembelajaran TGT berbasis *game* digital *Quizwhizzer* pada materi sistem reproduksi kelas XI dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik dikelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Mixed Methods* dengan memadukan metode kuantitatif dan kualitatif. Menurut (Sugiyono, 2015) Dalam metode *Mixed Methods* data yang diperoleh lebih banyak, komprehensif, valid dan reliabel serta objektif. Penelitian ini dilakukan di SMAS Karya Dharma Veteran Sambi, Boyolali. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara dan observasi. Instrumen pengumpulan data diantaranya instrumen kebutuhan pembelajaran peserta didik, instrumen respons peserta didik terhadap pembelajaran *Tim Games Tournament* (TGT) terintegrasi *Quizwhizzer* dan instrumen tes. Analisis kebutuhan pembelajaran peserta didik dilakukan untuk melihat kebutuhan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Analisis respons peserta didik terhadap pembelajaran TGT terintegrasi *Quizwhizzer* digunakan untuk melihat bagaimana respons peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Tes dilakukan untuk melihat efektivitas pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Teknik validasi data kualitatif menggunakan triangulasi metode. Teknik validasi data kuantitatif menggunakan pendapat ahli (*Expert judgement*) untuk mempertimbangkan pendapat ahli. Kuesioner diberikan kepada seluruh peserta didik kelas XI. Wawancara mendalam dilakukan bersama 2 peserta didik. Alur penelitian yang dilakukan disajikan pada Gambar 1. Instrumen kuesioner dilakukan dengan skala likert serta teknis analisis data kuesioner dilakukan dengan menghitung rata-rata nilai yang diberikan responden pada setiap pertanyaan.



Gambar 1. Alur Penelitian

Kriteria yang digunakan sebagai acuan dalam interpretasi ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi

Penilaian	Kriteria
0% - 20%	Sangat Tidak Baik
21% - 40%	Tidak Baik
41% - 60%	Cukup Baik
61% -80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Sumber : (Pranatawijaya & Priskila, 2019)

Analisis hasil belajar siswa dilakukan untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran TGT terintegrasi *QuizWhizzer* pada materi sistem reproduksi untuk meningkatkan hasil belajar. Data yang didapat dari hasil belajar siswa dianalisis menggunakan N-Gain (*Normalized Gain*) (Hake, 2014). Hasil N-gain dikategorikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Interpretasi N-gain

Batasan	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

Sumber : (Hake, 2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

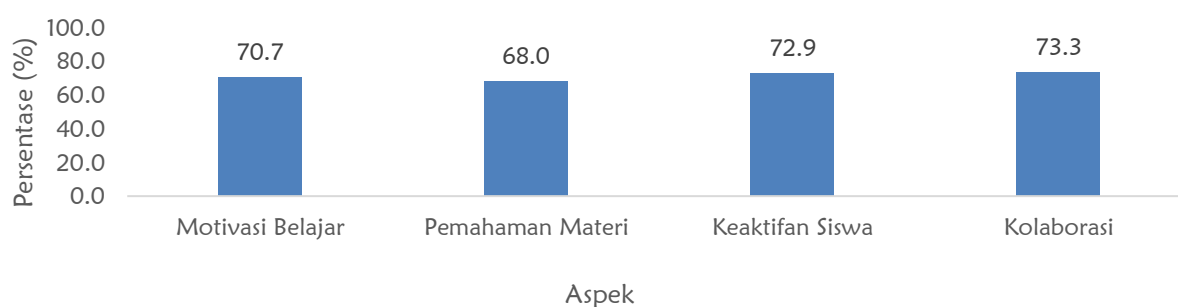
Hasil dari penelitian ini berupa hasil analisis kebutuhan peserta didik terhadap pembelajaran, hasil respons peserta didik, dan hasil penghitungan skor N-Gain untuk melihat peningkatan model TGT dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil analisis kebutuhan disajikan dalam Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil analisis kebutuhan proses pembelajaran peserta didik

Aspek	Persentase (%)
Peserta didik menyukai pembelajaran aktif	93,3
Peserta didik mengetahui <i>Team Games Tournament</i>	66,7
Peserta didik pernah menggunakan <i>Quizwhizzer</i>	6,67
Peserta didik menyukai pembelajaran berbasis games	86,7
Peserta didik menyukai pembelajaran kolaborasi bersama teman	100
Peserta didik memiliki <i>Smartphone</i> untuk mengakses <i>game</i>	100

Dari Tabel 3 diperoleh bahwa 93,3% peserta didik membutuhkan pembelajaran aktif, didukung dengan 86,7% peserta didik menyukai pembelajaran berbasis game. Sebanyak 66,7% Peserta didik kelas XI SMAS Karya Dharma Veteran Sambi mengetahui model pembelajaran TGT. Hanya ditemukan 6,67% peserta didik yang pernah menggunakan Platform *QuizWhizzer*, sehingga rata-rata peserta didik belum pernah menggunakan *Quizwhizzer* untuk pembelajaran. Diperoleh peserta didik memiliki *smartphone* untuk mengakses game sebesar 100% sehingga semua peserta didik memiliki *smarthpone* yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran dalam mengakses *Quizwhizzer*. Hal ini selaras dalam wawancara bersama salah satu peserta didik berinisial R " Sebagai peserta didik saya merasa dalam pembelajaran Biologi perlu menggunakan pembelajaran yang interaktif seperti praktek, diskusi atau permainan yang mempermudah saya dalam memahami konsep sistem reproduksi sehingga pembelajaran nantinya tidak membosankan".

Berdasarkan Tabel 3 diatas diperoleh bahwa peserta didik menyukai pembelajaran aktif dengan persentase 93,3%. Peserta didik cenderung menyukai pembelajaran aktif karena metode yang digunakan memungkinkan untuk mereka terlibat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi, berdiskusi dan memecahkan masalah secara langsung. Menurut Riyan (2021) peserta didik sangat tertarik dengan pembelajaran aktif, pembelajaran aktif memungkinkan peserta didik untuk dapat meningkatkan keterampilan sosial dan meningkatkan semangat mereka untuk belajar. Salah satu pembelajaran aktif yaitu memadukan pembelajaran dengan games dan kelompok. Berdasarkan tabel 4 peserta didik menyukai pembelajaran kolaborasi bersama teman dan pembelajaran games. Selaras menurut Fitria et al. (2024) pembelajaran berbasis game dapat menambahkan suasana kesenangan dan tantangan. Pengintegrasian teknologi sebagai sarana pembelajaran interaktif dapat memberikan suasana baru sesuai dengan perkembangan peserta didik di era modern. Hal ini didukung oleh perolehan hasil analisis kebutuhan bahwa peserta didik memiliki smartphome untuk mengakses game. Dari analisis kebutuhan ini diperoleh bahwa diperlukan pembelajaran yang interaktif dengan mengkolaborasikan diskusi bersama tim dan menggunakan smartphone untuk game. Oleh karena itu pembelajaran Tim Games Tournamet menjadi alternatif pembelajaran yang menarik. Hal ini selaras menurut (Noor, 2018) model pembelajaran TGT dapat memberikan antusiasme yang tinggi dari peserta didik.



Gambar 2. Hasil respons peserta didik terhadap TGT

Berdasarkan gambar 2 terdapat beberapa aspek penilaian respons peserta didik terhadap pembelajaran sistem reproduksi pada materi TGT. Pada aspek motivasi belajar yang meliputi peserta didik yang lebih termotivasi untuk belajar menggunakan model TGT dan lebih serius dalam belajar karena akan ada turnamen diperoleh nilai rata-rata 70,7 % dalam kategori baik. . Pada aspek pemahaman materi yang meliputi model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat membantu peserta didik lebih memahami materi pelajaran memperoleh nilai rata-rata sebesar 68%. Pada aspek keaktifan peserta didik yang meliputi keterlibatan peserta didik dalam diskusi, perasaan senang peserta didik dalam menyelesaikan tugas bersama kelompok, dan rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat memperoleh nilai rata-rata 72,9% dalam kategori baik

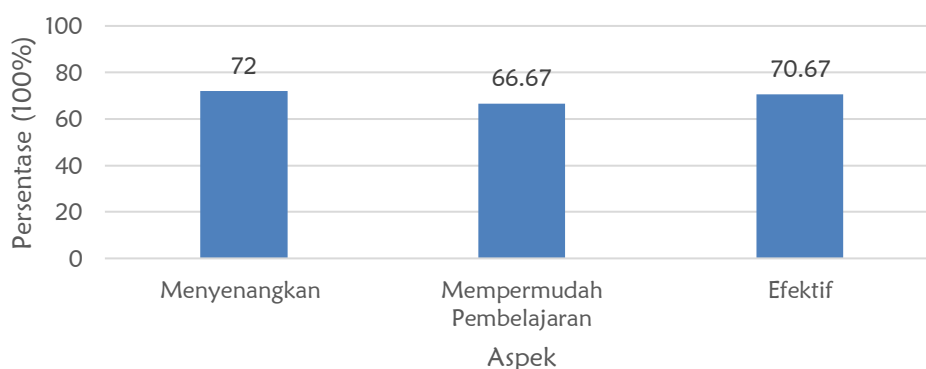
Pada aspek kolaborasi yang meliputi perasaan senang peserta didik untuk berdiskusi bersama kelompok dalam menyelesaikan masalah dan pembelajaran TGT yang mampu memunculkan sikap menghargai perbedaan karakteri anggota kelompok memperoleh rata-rata 73,3% dalam kategori baik.

Berdasarkan Gambar 2 diatas diperoleh hasil respons peserta didik terhadap pembelajaran TGT. TGT memberikan dampak terhadap motivasi belajar peserta didik dengan nilai 70,7% dengan kategori baik. Model pembelajaran TGT dapat memberikan motivasi belajar peserta didik. Dengan mengadopsi pendekatan yang berbasis kerjasama tim dan elemen permainan, TGT mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dinamis. Model ini memberikan tantangan agar peserta didik lebih aktif dan fokus untuk menyelesaikan masalah. Hal ini selaras menurut Vianka et al. (2024) bahwa pembelajaran TGT mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas

VIII C SMP Negeri 31 Semarang. Respons peserta didik pada model pembelajaran *Tim Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan peserta didik bernilai 72.9 % dengan kategori baik serta kolaborasi bernilai 73,3 dengan kategori baik. Dengan model pembelajaran ini peserta didik distimulasi untuk berkejasama bersama tim dalam menghadapi tantangan. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik aktif berdiskusi dalam kelompok, peserta didik berusaha menjawab pertanyaan dalam kegiatan turnamen. Hal ini selaras menurut Parhusip & Kristanto (2023) pembelajaran TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, peserta didik memperoleh suasana semangat dalam melakukan turnamen dan antusias dalam memenangkan turnamen. Pada aspek kolaborasi memperoleh nilai 73,3 % yang menandakan bahwa model ini dapat memicu peserta didik untuk berkerjasama dalam kelompok.

Model TGT mengharuskan peserta didik untuk bekerja dalam kelompok kecil untuk mempersiapkan menghadapi tantangan. Sistem kompetisi yang diterapkan dalam bentuk turnamen memberikan dorongan bagi peserta didik untuk lebih aktif dan berusaha untuk memahami materi agar dapat berkontribusi dalam menghadapi pertanyaan dalam turnamen. Dari hal ini pembelajaran TGT pada aspek pemahaman materi bernilai 68% yang menandakan TGT mampu menstimulasi peserta didik untuk lebih memahami materi. Adanya sistem kompetisi yang diterapkan dalam bentuk turnamen memberikan tantangan kepada peserta didik untuk lebih memahami materi sebagai bekal untuk menjawab pertanyaan. Sehingga adanya model pembelajaran TGT memberikan kesempatan peserta didik dengan cara yang lebih interaktif, kolaboratif sehingga pada akhirnya meningkatkan hasil belajar serta meningkatkan motivasi mereka dalam belajar.

Untuk mengetahui respons peserta didik terhadap model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan diintegrasikan *Quizwhizzer* diberikan angket respons peserta didik terhadap penggunaan platform *Quizwhizzer* dengan hasil sebagaimana pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil respons peserta didik terhadap QuizWhizzer

Berdasarkan gambar 3 diperoleh beberapa aspek respons peserta didik terhadap QuizWhizzer diantaranya aspek menyenangkan, mempermudah pembelajaran dan efektif. Pada aspek menyenangkan yang meliputi perasaan senang peserta didik dalam menggunakan *QuizWhizzer* dan membuat pembelajaran lebih menarik dan menantang karena kompetisi dalam *QuizWhizzer* memperoleh nilai rata-rata 72% dalam kategori Baik. Pada aspek mempermudah pembelajaran yang meliputi game Quiz membantu peserta didik dalam mengingat dan memahami materi dengan cara yang menyenangkan, menimbulkan rasa percaya diri peserta didik dalam menjawab pertanyaan memperoleh nilai 66,67 dalam kategori baik. Pada kategori efektif yang meliputi keefektifan platform peserta didik memperoleh feedback secara langsung terhadap jawaban yang diberikan serta keefektifan dalam memacu peserta didik untuk serius dalam pembelajaran memperoleh nilai 70,67% dalam kategori baik.

Berdasarkan Gambar 3 tabulasi hasil angket penilaian terhadap penggunaan *Quizwhizzer* sebagai media evaluasi pembelajaran seperti menyenangkan, mempermudah pembelajaran, dan efektif. Pada aspek menyenangkan mencakup indikator peserta didik merasakan sensasi menantang

dan tertarik dalam mengikuti KBM dengan media *Quizwhizzer*. Berdasarkan data yang didapatkan melalui aspek menyenangkan menampilkan pesentase sebesar 72% (Baik) yang memandakan peserta didik merasa senang, tertarik, tertantang dalam mengerjakan evaluasi di *Quizwhizzer*. Hal yang sama disampaikan oleh Alfianistiawati *et al.* (2022) bahwa, menerapkan media *Quizwhizzer* dalam pembelajaran sebagai media evaluasi nampaknya memberikan penilaian respon peserta didik yang tinggi pada aspek menyenangkan dikarenakan peserta didik secara antusias mengikuti kegiatan evaluasi dengan baik, bahkan peserta didik menjelaskan bahwa melalui *Quizwhizzer* rasa bosan saat mengikuti KBM menjadi berkurang. Berdasarkan kutipan tersebut dengan data yang didapatkan menunjukkan bahwa, penggunaan *Quizwhizzer* mampu meningkatkan aspek kesenangan peserta didik didalam kelas dikarenakan meningkatkan kemampuan bersaing secara positif dan mampu mengurangi rasa bosan saat mengikuti KBM.

Pada aspek mempermudah pembelajaran, model TGT yang diintegrasikan dengan *QuizWhizzer* mampu mempermudah pembelajaran dengan nilai 66,67% pada kategori cukup. Dari hal ini dengan memanfaatkan *QuizWhizzer* dalam pembelajaran membuat KBM lebih bermakna dan menyenangkan. Adanya aktivitas kelompok dan turnamen mampu membuat peserta didik tertangan untuk belajar dan membangun pemahamannya secara mandiri melalui diskusi. Peningkatan keterlibatan peserta didik ini berpengaruh pada pemahaman materi yang lebih baik karena peserta didik lebih aktif mengikuti pembelajaran dan tidak hanya menerima informasi satu arah saja. Selian membantu peserta didik, TGT membantu guru untuk lebih memainkan perannya sebagai fasilitator. Sebagai fasilitator guru lebih fokus pada memandu diskusi, memberikan umpan balik serta mengarahkan peserta didik untuk menggali pengetahuannya sendiri lebih dalam. Sehingga TGT tidak hanya berdampak pada keterlibatan peserta didik, namun juga memungkinkan guru untuk mengarahkan dan membimbing proses pembelajaran peserta didik. Hal ini selaras menurut Wijiningsih (2022) guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran TGT bertugas memberikan bimbingan kepada semua anggota kelompok.

Berdasarkan aspek efektif memperoleh nilai 70,67 dalam kategori baik, hal ini mendadakan bahwa pembelajaran TGT mampu memberikan feedback secara langsung terhadap jawaban diberikan pada *QuizWhizzer*. Selain itu penggunaan quizwhizzer dapat memacu peserta didik untuk serius dalam menjawab pertanyaan. Melalui *QuizWhizzer* ini peserta didik memperoleh feedback langsung apakah jawaban mereka benar atau salah, sehingga dapat memperbaiki pemahaman yang kurang tepat. Menurut Susanto & Ismaya (2022) kelebihan *Quizwhizzer* diantaranya mampu mempermudah siswa untuk memperoleh jawaban langsung, sehingga dapat digunakan sebagai koreksi mandiri bagi peserta didik. Adanya *Quizwhizzer* juga mempermudah proses penilaian karena saat menjawab soal akan muncul secara otomatis poin dan peringkat.

Untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik dari pembelajaran sistem reproduksi menggunakan model TGT terintegrasi *QuizWhizzer* dapat dilihat melalui hasil N-gain pada Tabel 4.

Skor	Kategori
0,56	Sedang

Berdasarkan hasil perhitungan N-gain diperoleh skor N-gain sebesar 0,56 dalam ketegori sedang. Hal ini menandakan bahwa model pembelajaran TGT mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil perhitungan N-Gain pada Tabel 4, Model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) terintegrasi *QuizzWhizzer* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan nilai N-Gain 0,56 pada kategori sedang. Perpaduan antara metode pembelajaran kooperatif TGT dan quizwhizzer mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan kompetitif yang mampu memicu peserta didik untuk belajar.

Menurut Faijah *et al.* (2022) penelitian ini menyataka bahwa pemanfaatan game edukasi berbasis *Quizwhizzer* terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Hal tersebut disebabkan karena peserta didik harus belajar untuk menjawab pertanyaan dalam

turnamen, sehingga peserta didik harus memahami konsep yang ada. Adanya elemen kompetisi ini mendorong peserta didik untuk lebih fokus, serius dan berusaha mencapai hasil terbaik untuk memenangkan turnamen. Dari hal ini, penggabungan model TGT dan *Quizwhizzer* efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terintegrasi *Quizwhizzer* pada materi sistem reproduksi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan nilai N-Gain sebesar 0,56 pada kategori sedang. Melalui model ini, peserta didik tidak hanya belajar dalam kelompok namun juga terlibat dalam kompetisi yang menyenangkan melalui kuis interaktif. Hasil respons peserta didik terhadap Model pembelajaran Team Games tournament Pada kategori motivasi belajar memperoleh skor 70,7 % baik, pemahaman materi 68% cukup, keaktifan 72,9 baik dan kolaborasi 73,3 baik. Hasil respons peserta didik terhadap penggunaan *quizwhizzer* dalam kelompok pada aspek menyenangkan 72 % baik, mempermudah pembelajaran 66,67 % dalam kategori baik dan efektif dalam memberikan feedback 70,67% dalam kategori baik. Dari hal ini perpaduan antara model pembelajaran TGT dengan *quizwhizzer* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif sehingga peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar yang berdampak positif terhadap pencapaian akademik berupa hasil belajar kognitif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianistiawati, R., Istifayza, N., Prakris, M. A., & Kartika, F. (2022). Implementasi *quizwhizzer* sebagai media belajar digital dalam pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang. *JIHIS: Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(7), 698–706. <https://doi.org/10.17977/um063v2i72022p698-706>
- Anggrena, O. A. S. A., Putri, M. A., & Gusmaneli. (2024). Penerapan Dasar Dan Tujuan Pendidikan Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah. *JPDSK: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(3), 919–922. Retrieved from <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk/article/view/1722>
- Arianti, I., Sri Winar, S. W., & Fajri, R. (2021). Media Pembelajaran Sistem Reproduksi Hewan Dengan Multimedia Berbasis Cooperative Learning. *JURNAL TIKA*, 6(02), 65–69. <https://doi.org/10.51179/tika.v6i02.458>
- Faijah, N., Nuryadi, & Marhaeni, N. H. (2022). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GAME EDUKASI QUIZWHIZZER UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP TEOREMA PHYTAGORAS Nuthfah Faijah 1*, Nuryadi 2, Nafida Hetty Marhaeni 3. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 117–123.
- Fitria, S. D. N., Malawi, I., Maruti, E. S., & Ruvliana, V. (2024). Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif (MATHEMATIC ADVENTURE QUEST) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR. *Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif*, 5(7), 129–140.
- Hake, R. (2014). *Relationship of Individual Student Normalized Learning Gains in Mechanics with Gender, High-School Physics, and Pretest Scores on Mathematics and Relationship of Individual Student Normalized Learning Gains in Mechanics with Gender, High-School Physics*. (January 2002).
- Lakapu, M. D. (2023). Penerapan Metode Kooperatif model TGT (Team Games Tournament) Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Peredaran Darah Pada Siswa Kelas XI SMAN Negeri Banat Tahun Pelajaran 2022/2023. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(10), 3809–3822. <https://doi.org/10.53625/jirk.v2i10.5225>
- Lasea, R. D., Iriani, A., & Setyawati, T. S. (2022). INTEGRATION OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY IN LEARNING (Case Study at Assisi Fodo Private Elementary School). *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v9i1.12635>

- Liantri, I., Ramadani, S. D., & Anggraini, W. (2024). The effect of teams games tournament assisted by Quizizz paper mode on motivation and biology learning outcomes. *BIO-INOVED: Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*, 6(3), 266. <https://doi.org/10.20527/bino.v6i3.19325>
- Muamar, R. M. (2019). Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa pada Pelajaran Biologi di Kelas X IPA1 SMA Negeri 2 Peusangan. *Jurnal Pendidikan, Sains, Dan Humaniora*, 7(2337–8085), 158–164. <https://doi.org/https://doi.org/10.32672/jsa.v7i2>
- Niswa, K., & Kharisma, A. J. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi “Kids Learning” Berbasis Android Bagi Guru SD Muhammadiyah 02 Pematangsiantar. *Seandanan: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(1), 28–32. <https://doi.org/10.23960/seandanan.v1i1.8>
- Noor, M. (2018). Penggunaan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Sekolah Dasar. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 1(1).
- Novia, P. N., Rahayu, N. P., & Yoga, J. R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar. *PI-MATH-Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(1), 1–10. Retrieved from <https://ejournal.lppmunsap.org/index.php/pi-math/article/view/240>
- Parhusip, G. D., & Kristanto, Y. D. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293–306. <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.13816>
- Pranatawijaya, V. H., & Priskila, R. (2019). *Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman*. 5(November), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177–180. <https://doi.org/https://doi.org/10.32493/al-jpkm.v3i1.17052>
- Putra, T. R. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash pada Materi Trigonometri*. Universitas Islam Raden Intan.
- Riduwan, & Akdon. (2013). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi. *Diksi*, 29(2), 205–216.
- Rulyansah, A., Budiarti, R. P. N., Pratiwi, E. Y. R., Mariati, P., & Rihlah, J. (2022). Kahoot Game based Learning: Pemberdayaan KKG SD di Kecamatan Rowokangkung Kabupaten Lumajang. *Indonesia Berdaya*, 3(3), 417–424. <https://doi.org/10.47679/ib.2022237>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung.
- Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 104–110. <https://doi.org/10.30605/cjpe.512022.1583>
- Thahira, N., & Jayanti, U. N. A. D. (2024). Digital interactive module based on team games tournament to develop collaboration and student’s critical thinking skills on respiratory system material. *BIO-INOVED: Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*, 6(2), 125. <https://doi.org/10.20527/bino.v6i2.19062>
- Vianka, N. A., Sunarso, A., & Dewi, N. R. (2024). Penerapan Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran IPA Kelas VIII C SMP N 31 Semarang. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Penelitian Tindakan Kelas*, 1179–1184.
- Wardhani, D. Y., & Dwikurnaningsih, Y. (2024). REDUCING INSECURITY THROUGH CLASSICAL GUIDANCE SERVICES WITH GAME BASED LEARNING METHOD AND CARD GAME MEDIA. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling: Teori Dan Praktik)*, 8(1), 10–19. <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v8n1.p10-19>

- Wijiningsih, N. (2022). EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media ” Doraku Sayang ” untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3489–3497.
- Yandi, A., Putri, N. K. A., & Putri, K. S. Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *JPSN: Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>