

Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Bahasa Siswa melalui Model *Team Game Tournamen Berbasis Media Quizizz*

Improving Students' Language Learning Motivation through Team Game Tournament Model Based on Quizizz Media

Yusnaeni^{a*}, Maria Kristina P. Rahalaka^b

^{a,b}Universitas Nusa Cendana, Kupang, Indonesia

Corresponding Author: Yusnaeni Pos-el: yusnaeni@staf.undana.ac.id

Naskah Diterima Tanggal 05 November 2024— Direvisi Akhir Tanggal 20 November 2024— Disetujui Tanggal 01 Januari 2025

 : <https://doi.org/10.31002/transformatika.v9i1.2161>

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk mengkaji sejauh mana penerapan model Team Game Tournamen (TGT) yang dipadukan dengan media game Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Subjek penelitian adalah siswa kelas XII I SMAN 5 Kupang berjumlah 30 orang. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data yang diukur berupa keaktifan dan motivasi belajar peserta didik. Keaktifan peserta didik diukur menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang diamati oleh dua orang observer, sedangkan motivasi belajar diukur menggunakan angket motivasi yang terdiri atas 20 item. Indikator yang diukur dalam angket motivasi terdiri atas perhatian, relevansi, kepuasan, dan keyakinan. Data dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian diperoleh: 1) pada siklus I, peserta didik terlihat belum aktif, kurang inisiatif dalam mencatat poin-poin penting tentang materi, dan pada siklus II sudah terlihat aktif dan antusias menjawab pertanyaan guru dan temannya, serta sudah berani bertanya. 2) motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan, pada siklus I diperoleh 60% sangat baik: 6,66 cukup baik: dan 33% kurang baik. Sedangkan pada siklus II, 90% peserta didik dikategorikan sangat baik, dan 10% cukup baik. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan model TGT berbasis media Quizizz dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar peserta didik.

Kata-kata kunci: motivasi belajar, media Quizizz, *Team Game Tournament*

Abstract

This classroom action research was conducted to examine the extent to which the application of the Team Game Tournament (TGT) model combined with the Quizizz game media can increase students' learning motivation. The subjects of this study were 30 students of class XII I of SMAN 5 Kupang. This research was carried out in two cycles, each cycle consisting of stages of planning, implementation, observation and reflection. The data measured were the activeness and learning motivation of students. The activeness of students was measured using an observation sheet of learning implementation observed by two observers, while learning motivation was measured using a motivation questionnaire consisting of 20 items. The indicators measured in the

motivation questionnaire consisted of attention, relevance, satisfaction, and confidence. The data were analyzed descriptively. The results of the study obtained: 1) in cycle I, students were seen to be inactive, lacking initiative in noting down important points about the material, and in cycle II they were seen to be active and enthusiastic in answering questions from teachers and friends, and were brave enough to ask questions. 2) students' learning motivation increased, in cycle I 60% were very good: 6.66 were quite good: and 33% were not good. While in cycle II, 90% of students were categorized as very good, and 10% were quite good. The results of this study indicate that the use of the TGT model based on Quizizz media can increase students' learning activity and motivation.

Keywords: learning motivation, Quizizz media, TGT method

How to cite: Yusnaeni, & Rahalaka, M. K. P. . (2025). Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Bahasa Siswa melalui Model Team Game Tournamen Berbasis Media Quizizz . *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 9(1). <https://doi.org/10.31002/transformatika.v9i1.2161>

Copyright@ 2025 Yusnaeni & Maria Kristina P. Rahalaka



This is an open access article
under the [CCBY-4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

PENDAHULUAN

Motivasi belajar adalah salah satu komponen penting yang harus ada dalam diri peserta didik karena motivasi merupakan dorongan dan semangat bagi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Manakala motivasi belajar peserta didik baik akan berdampak pada aktivitas dan hasil belajar. Hal senada diungkap oleh [Nasution, dkk., \(2023\)](#) bahwa motivasi sangat erat dengan kecenderungan peserta didik menyelesaikan pembelajarannya. Hal yang sama juga dikemukakan oleh [Aritonang \(2018\)](#) bahwa motivasi akan berdampak pada kesuksesan sekaligus kegagalan bagi siswa, dimana jika motivasi siswa rendah maka belajar juga rendah, demikian pula jika motivasi tinggi, hasil belajar juga tinggi. [Witri \(2015\)](#) juga menambahkan bahwa motivasi merupakan faktor internal yang dimiliki oleh setiap peserta didik dan sangat mempengaruhi dalam mencapai hasil belajar. Menurut [Adolph \(2016\)](#), dengan motivasi, diharapkan peserta didik dapat meningkatkan aktivitas dan tugas mereka yang kemudian diharapkan dapat memperkuat dan meningkatkan kemampuannya dalam belajar. Selanjutnya menurut [Juliya \(2021\)](#), perilaku dan minat siswa pada pelajaran dapat dicerminkan melalui motivasinya saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil observasi selama kegiatan PPL Program PPG Universitas Nusa Cendana yang dilaksanakan di SMA Negeri 2 Kupang ditemukan bahwa motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa cenderung masih rendah yang ditandai dengan kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran, malas bertanya ataupun menjawab pertanyaan, kurang berinteraksi dengan teman kelas dalam mengerjakan tugas. Di sisi lain juga ditemukan bahwa pembelajaran yang dilakukan guru juga belum memicu peserta didik untuk aktif berpartisipasi. Hal ini diduga karena model dan media serta pendekatan yang digunakan belum bervariasi dan cenderung monoton, pembelajaran belum mengakomodir kebutuhan peserta didik, serta belum memanfaatkan teknologi digital, sebagai bentuk adaptasi terhadap perkembangan zaman. Hal inilah yang mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang optimal, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

Proses pembelajaran yang optimal dapat dicapai manakala pemahaman dan pengetahuan guru terhadap motivasi belajar siswa diutamakan. Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran diharapkan menanamkan motivasi, melalui pemilihan media dan model pembelajaran yang tepat agar dapat menciptakan partisipasi aktif dan interaksi positif dalam diri peserta didik. Menurut [Husna & Supriyadi \(2023\)](#), pemilihan media belajar yang tepat dan menarik dapat meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik, dimana salah satu media pembelajaran yang optimal membangun semangat belajar peserta didik adalah berbasis digital. Berkaitan dengan hal tersebut, guru dituntut untuk mampu beradaptasi terhadap perkembangan zaman yang semakin canggih yakni dengan penggunaan teknologi digital, sebagai bentuk pemenuhan kodrat zaman peserta didik ([Pinta dkk., \(2024\)](#)). [Haptanti, dkk., \(2024\)](#), menegaskan bahwa pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan, kebutuhan peserta didik, perkembangan peserta didik, jenis media yang tersedia, dan kualitas materi yang akan diajarkan. Oleh karena itu, salah satu media digital yang dapat merangsang munculnya motivasi dan aktivitas peserta didik adalah media game Quizizz.

Quizizz merupakan salah satu media game dengan elemen unik dengan gambar yang dapat bergerak, dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, secara pribadi maupun kelompok untuk berbagai keperluan belajar. penyajian yang bervariasi, instrument menghibur dan batasan waktu. Keunggulan ini yang dapat membuat siswa semangat dalam belajar. Di sisi lain juga dapat menampilkan kinerja peserta didik sehingga mereka langsung dapat melihat hasilnya. Tampilan hasil yang diberikan akan merangsang mereka untuk lebih semangat belajar agar dapat mendapat skor yang lebih baik. Hasil penelitian terkait pemanfaatan media Quizizz dalam pembelajaran telah dilaporkan oleh [Ramadhani, dkk., \(2023\)](#) & [Sidik \(2023\)](#), dimana hasil penelitian mereka diperoleh bahwa penggunaan media Quizizz efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Selain pemanfaatan media, penggunaan model pembelajaran yang tepat dengan penggunaan media juga perlu dipertimbangkan, agar media mudah diintegrasikan dalam model tersebut. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model Team Game Tournament (TGT). Game atau permainan yang menyenangkan dapat memberi pengaruh yang baik terhadap motivasi belajar peserta didik. Permainan yang baik adalah yang menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat menarik peserta didik untuk saling berkolaborasi, dan menciptakan penalaran kritis dan kolaborasi aktif antar peserta didik. Aktivitas dalam TGT memungkinkan peserta didik belajar lebih rileks dan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan kolaborasi. Hasil penelitian [Sakdun \(2023\)](#) & [Khadijah \(2023\)](#) telah melaporkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian terkait penggunaan model TGT dipadukan dengan media Quizizz sebelumnya sudah ada yang melakukan namun dengan jenis penelitian yang berbeda serta dengan variable berbeda, seperti yang dilakukan oleh [Pambudi & Eraku \(2023\)](#) pada mata pelajaran IPS yang dilakukan melalui penelitian quasi eksperimen dengan variable hasil belajar, serta [Pramita & Sudibyo \(2023\)](#) dengan jenis penelitian quasi eksperimen pada variable motivasi namun dilakukan pada materi IPA. Demikian pula yang dilakukan oleh [Umrawati, dkk., \(2024\)](#), meskipun dengan jenis penelitian yang sama, yakni PTK, namun mengukur prestasi belajar. Pemilihan dan penerapan model maupun media pembelajaran dikaitkan dengan karakteristik mata pelajaran, yang hasilnya kemungkinan akan berbeda. Oleh karena itu dalam penelitian ini, akan mengkaji bagaimana hasilnya ketika model TGT dipadu dengan media Quizizz yang mengacu pada keunggulan-keunggulan yang dimiliki oleh model pembelajaran TGT dan media Quizizz. Apakah hasil penelitian ini akan diperoleh hasil yang sama dalam artian juga memberikan dampak positif

khususnya dalam meningkatkan variabel yang akan diukur atau tidak? Untuk menjawab hal tersebut maka dilakukan penelitian ini sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan model *Team Game Tournament* (TGT) yang dikolaborasikan dengan media pembelajaran *Quizizz* untuk menyelesaikan permasalahan yang ditemukan di SMA Negeri 5 Kota Kupang.

LANDASAN TEORI

Motivasi Belajar

Kehadiran motivasi dalam diri peserta didik menjadi suatu keharusan. Hal ini bertujuan untuk memastikan keberlangsungan dan memberikan orientasi pada aktivitas, sehingga tujuan subjek dapat terealisasi. Motivasi merupakan suatu alasan atau dasar yang mampu mendorong seseorang melakukan suatu hal atau perbuatan fisik baik internal maupun eksternal agar tercipta lingkungan yang kondusif (Widiasworo, 2017). Menurut Hamalik (2020), motivasi adalah perubahan batin yang kompleks, di mana individu mengalami dorongan kuat untuk mewujudkan sesuatu atau tujuan yakni; 1) adanya perubahan energi, 2) timbulnya perasaan, 3) munculnya reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan.

Di sisi lain, belajar ditandai dengan adanya aktivitas. Menurut Syofrianisda (2018), belajar adalah proses interaksi. Belajar bukanlah proses yang terjadi secara otomatis tanpa adanya upaya aktif dari individu yang terlibat. Keterlibatan siswa secara langsung dalam proses *pembelajaran* merupakan prasyarat mutlak terjadinya perubahan perilaku. Reaksi individu terhadap suatu situasi akan memicu terjadinya perubahan.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang berkesinambungan dan saling berpengaruh terhadap keberhasilan belajar anak. Motivasi belajar menjadi komponen penting yang dapat dibentuk dalam diri maupun lingkungan, untuk itu peran guru sangat penting dalam membangun dan menguatkan motivasi belajar siswa (Hamidah & Oktaviani, 2023). Guru harus memiliki keterampilan sosial dan pedagogik yang baik, sebab akan berdampak positif pada motivasi belajar siswa dalam kelas, seperti penelitian studi kasus yang dilakukan oleh Gule (2022) membuktikan bahwa kompetensi sosial guru dan motivasi siswa memiliki hubungan yang positif dan signifikan, baik secara bersama-sama, maupun parsial.

Model Pembelajaran *Team Game Tournament*

Guru memiliki tugas untuk membimbing, mendidik, dan mengajar peserta didik untuk memahami dan menguasai pengetahuan melalui kegiatan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tepat menjadi salah satu tugas guru agar dapat merancang dan melaksanakan pembelajaran secara efektif, efisien dan menyenangkan. Model pembelajaran merupakan tingkatan tertinggi dalam kerangka pembelajaran karena mencakup keseluruhan tingkatan. Ada beragam model pembelajaran yang dapat diaplikasikan oleh guru di kelas. Diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) (Beukman, 2024).

Model pembelajaran TGT adalah salah model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok (4- 6 orang) yang heterogen. Model TGT memiliki beberapa keunggulan yakni dapat membantu guru untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya aktivitas proses belajar siswa ataupun rendahnya hasil belajar siswa (Manullang, dkk., 2024). Aktivitas belajar pada model TGT memicu semangat belajar dan rileks, disamping itu juga dapat membina tanggung jawab, kolaborasi, jiwa pemimpin, keberanian, kejujuran, *skill* komunikasi dan persaingan sehat pada peserta didik. Penggunaan metode TGT ini juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, seperti penelitian yang dilakukan oleh

Sari (2024). Model pembelajaran TGT adalah model yang menggabungkan model individual dan model kompetisi, dimana prestasi belajar lebih kuat dicapai manakala peserta didik berkolaborasi sehingga lebih efektif dalam belajar, komunikasi dan toleransi antar peserta didik juga meningkat (Anti & Susanto, 2017).

TGT menggunakan sistem turnamen akademik yang mendorong siswa menjadi lebih ambisius dan kompetitif. Komponen dalam tipe TGT terdiri dari: pertama, presentasi di kelas. Siswa harus memperhatikan betul presentasi di kelas untuk memahami materi sehingga dapat mengerjakan kuis. Komponen kedua adalah tim yang mana sudah merupakan komponen utama dalam jenis pembelajaran kooperatif itu sendiri. Komponen ketiga, game yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa dari materi yang sudah dijelaskan melalui presentasi sebelumnya. Komponen keempat adalah turnamen itu sendiri. Kelima adalah penilaian tim. Komponen kelima ini juga penting untuk merefleksikan performa tim setelah melalui komponen keempat (turnamen) yang merupakan bagian esensial dari tipe pembelajaran kooperatif ini (Susanna, 2017).

Media Quizizz dalam Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting diterapkan dalam proses pembelajaran, sebab dapat mempermudah pemahaman dan memberi pengalaman bermakna bagi peserta didik, serta mampu memacu semangat atau motivasi belajar peserta didik. Media menurut Miarso (2004) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, kemauan perasaan siswa hingga mendorong terjadinya proses belajar. Selanjutnya menurut Arsyad (2011), penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat atau keinginan siswa dalam belajar.

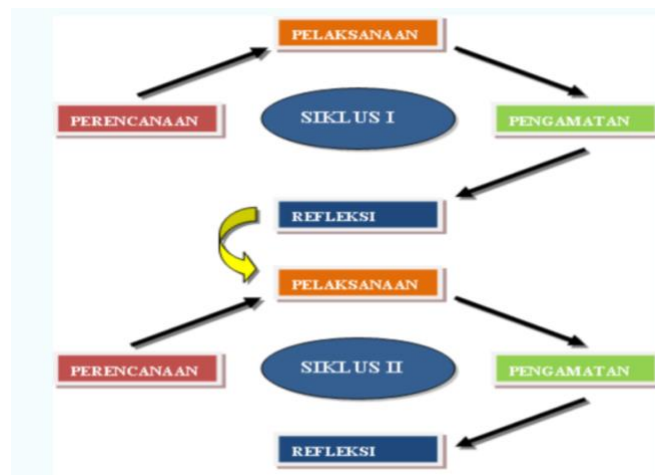
Pemilihan media dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik materi maupun peserta didik agar memberikan dampak yang lebih optimal. Haptanti, dkk., (2024) melaporkan bahwa pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan, kebutuhan peserta didik, perkembangan peserta didik, jenis media yang tersedia, dan kualitas materi yang akan diajarkan. Media game Quizizz menjadi salah satu media pembelajaran digital yang dapat memenuhi kebutuhan kodrat zaman peserta didik. Quizizz adalah aplikasi berbayar yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, secara pribadi maupun kelompok untuk berbagai keperluan belajar. Fitur unik berupa gambar bergerak, penyajian yang bervariasi, instrument menghibur dan batasan waktu.

Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, dan dapat dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Adlini, dkk., 2023). Game edukasi Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi permainan dan membuat latihan interaktif yang menyenangkan (Purba, 2019). Rizki, dkk., (2022) mengungkapkan bahwa aplikasi media Quizizz berpengaruh terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa pada pembelajaran IPA. Media Quizizz dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran agar dapat merangsang minat dan antusias belajar peserta didik. Beberapa penelitian sudah dilakukan, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Prayitno & Peniati (2024) dan Rizani & Nurlizawati (2024). Adapun kolaborasi metode dan media digital tersebut dapat memberi pengaruh pada ketercapaian hasil belajar yang maksimal, seperti penelitian yang dilakukan oleh Mawarni, dkk., (2023) dan Baidah, dkk., (2024).

METODE

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*), mengadopsi model Kemmis & Taggart (2014) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap

siklus berulang yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Adapun skema penelitian PTK yang dilakukan dapat dilihat pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (Djajadi, 2019)

Penelitian dilakukan di SMAN 5 Kupang. Subjek penelitian yaitu peserta Didik kelas XII I sebanyak 30 orang. Prosedur Pelaksanaan penelitian meliputi: 1) **Tahap perencanaan:** dilakukan dengan merancang semua perangkat pembelajaran dan penilaian yang diperlukan dalam proses pembelajaran mata pelajaran bahasa indonesia materi menemukan informasi tokoh (Teks Biografi) pahlawan dan sastrawan NTT, 2) **Tahap pelaksanaan dan pengamatan,** dilakukan secara bersamaan, dimana pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai dengan skenario yang telah dibuat pada tahap perencanaan, pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung juga dilakukan pengamatan oleh dua orang observer dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah dibuat sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model TGT terintegrasi penggunaan media Quizizz. **Tahap refleksi,** dilakukan setelah kegiatan pelaksanaan dan pengamatan. Refleksi dilakukan bersama observer yang terlibat. Hal-hal yang dijumpai selama pelaksanaan pembelajaran yang sifatnya perlu dilakukan perbaikan disampaikan saat refleksi. Pengukuran motivasi dilakukan setelah pelaksanaan pembelajaran di siklus I dan siklus II sebelum dilakukan tahap refleksi. Data yang diukur berupa keaktifan dan motivasi belajar peserta didik. Keaktifan peserta didik diukur menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, sedangkan motivasi belajar diukur menggunakan angket motivasi yang terdiri atas 20 item. Indikator yang diukur dalam angket motivasi terdiri atas perhatian, relevansi, kepuasan, dan keyakinan. angket motivasi ini menggunakan dengan skala likert (Adnan,2021). Data dianalisis secara deskriptif. Kategori motivasi belajar mengacu pada Purwanto (2013 dalam Muliani, dkk (2024) yakni: Sangat baik ($N \geq 86$), baik ($76 \leq N < 86$), cukup baik ($60 \leq N < 76$), kurang baik ($55 \leq N < 60$), dan sangat kurang baik ($N < 55$).

Metode memuat informasi mengenai macam atau sifat penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, prosedur pengumpulan data, dan metode analisis data. Penelitian kuantitatif perlu mencantumkan teknik pengujian hipotesis yang relevan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data

yang diukur terkait aktivitas peserta didik dan motivasi belajar. Adapun hasil tersebut disajikan sebagai berikut:

Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus meliputi tahap perencanaan, tindakan bersamaan dengan pengamatan dan dilanjutkan dengan refleksi. Hasil pelaksanaan penelitian tindakan. **Tahap perencanaan** mencakup penyusunan modul ajar, LKPD, materi ajar, lembar observasi, dan angket motivasi belajar.

Pelaksanaan pembelajaran oleh guru mengacu pada modul ajar yang telah disusun, sementara aktivitas peserta didik mengacu pada LKPD. **Tahap pengamatan** dilakukan bersamaan dengan tahap pelaksanaan pembelajaran. Hasil pengamatan observer pada tahap pelaksanaan terkait aktivitas pembelajaran pada siklus I dan II dapat dilihat pada [Tabel 1](#).

[Tabel 1.](#)

Hasil Pengamatan Aktivitas Keterlaksanaan Pembelajaran pada Siklus I dan II		
Aktivitas/Kegiatan	Siklus I	Siklus II
Pendahuluan	Terlaksana baik	Terlaksana baik
Inti	Terlaksana baik, namun masih dijumpai peserta didik yang belum aktif baik mencatat, bertanya ataupun mengerjakan tugas. Masih ada beberapa siswa yang asik bermain HP. Guru sudah berupaya menegur dan memotivasi. Pelaksanaan pembelajaran guru masih condong ke ceramah dan berpusat pada guru sehingga siswa jenuh dan kurang semangat. Penggunaan media perlu diefektifkan. Persentase keaktifan sekitar 60%.	Terlaksana baik, peserta didik sudah lebih banyak yang aktif dalam pembelajaran baik mencatat, bertanya maupun menjawab. Ketika ada kesulitan yang dialami peserta didik, guru bisa mengatasinya dengan baik. guru juga sudah efektif menggunakan media Quizizz. Persentase keaktifan mencapai 89,29%
Penutup	Belum terlaksana baik	Terlaksana baik

[Tabel 1](#) menunjukkan bahwa dari segi aktivitas pembelajaran yang diukur melalui keterlaksanaan pembelajaran terlihat bahwa ada perubahan signifikan dari siklus I ke siklus II baik aktivitas guru maupun peserta didiknya. Perubahan ini mengindikasikan bahwa ketika pelaksanaan pembelajaran dirancang dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dan dipadu dengan pemberian media yang interaktif, maka akan mendukung pembelajaran ke arah yang lebih efektif dan efisien, dan pada akhirnya akan mengarah pada keterlaksanaan pembelajaran yang baik. Hal senada dan relevan dengan yang dilakukan oleh [Baidah, dkk., \(2024\)](#), dimana TGT dapat menjadi model pembelajaran interaktif karena didalamnya menuntut rasa persaingan antar individu atau kelompok dan memberi keterlibatan aktif peserta didik dalam kelas, sehingga peserta didik secara berlomba-lomba mencapai kesuksesan atau tujuan. [Purba \(2019\)](#) juga mengungkapkan bahwa Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membuat latihan kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan dengan memasukkan aktivitas multi pemain ke dalam ruang kelas. Adapun fitur permainan unik disertai musik instrumen yang menghibur, serta batas kecepatan waktu menjawab dapat membuat peserta didik berlomba-lomba untuk memperoleh poin tambahan. Peserta didik dapat menggunakan HP pribadi untuk mengelolah Quizizz. Dengan demikian, Quizizz dapat membangkitkan rasa penasaran, jiwa kompeten, dan motivasi tinggi untuk belajar.

Tahap refleksi, dilaksanakan setelah tahap pelaksanaan dan pengamatan di setiap siklus. Adapun hasil refleksi yang diberikan oleh observer antara lain: pada siklus I, perencanaan pembelajaran sudah disiapkan dengan baik dan tepat waktu, namun dalam pelaksanaannya sedikit kegiatan yang tidak terealisasi dengan baik, yakni peserta didik menyelesaikan LKPD di luar batas waktu yang ditentukan, tidak ada peserta didik yang bertanya terkait materi. Guru diharapkan mengefektifkan penggunaan media pembelajaran. Hasil refleksi ini dijadikan dasar perbaikan pada siklus selanjutnya. Pada siklus II, observer memberikan beberapa komentar yakni guru sudah melakukan semua kegiatan sesuai dengan modul ajar yang dirancang guru sudah menguasai media *Quizizz* dan melaksanakan metode TGT secara maksimal. Begitupun dengan siswa pada saat pembelajaran menjadi lebih bersemangat dan aktif, meskipun baru menggunakan media *Quizizz*. Untuk pembelajaran selanjutnya guru masih perlu mengefisienkan penggunaan waktu pembelajaran., sehingga kurang menguasai dan memakan banyak waktu pembelajaran.

Pada perinsipnya aktivitas peserta didik dalam pembelajaran pada siklus I dan II tidak terlalu berbeda, yang menunjukkan perbedaan hanya terletak pada meningkatnya jumlah partisipasi dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran yang ditandai dengan naiknya persentasi keaktifan peserta didik. Peningkatan ini merupakan dampak dari peran guru yang lebih intens dalam memantau dan memotivasi dan juga karena peserta didik sudah lebih mahir dan paham dalam sistem game berbasis *Quizizz* yang dilakukan pada siklus II.

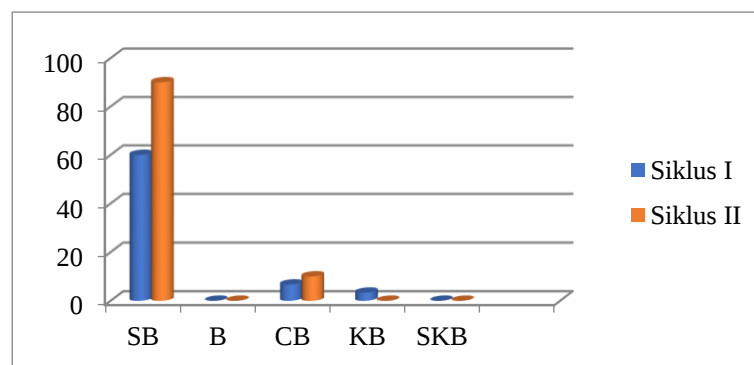
Adapun hasil analisis angket motivasi belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II, selengkapnya dapat dilihat pada [Tabel 2](#).

Tabel 2.

Frekuensi, Persentase dan Kategori Motivasi Belajar Peserta Didik pada Siklus I dan II

Kriteria	Kategori	Siklus I		Siklus II	
		Frekwensi	Persen (%)	Frekwensi	Persen (%)
$N \geq 86$	Sangat Baik	18	60	27	90
$76 \leq N < 86$	Baik	0	0	0	0
$60 \leq N < 76$	Cukup Baik	2	6,67	3	10
$55 \leq N < 60$	Kurang Baik	10	3,33	0	0
$N < 55$	Sangat Kurang baik	0	0	0	0
Jumlah		30	100	30	100

Berdasarkan [Tabel 2](#) dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan persentasi motivasi belajar peserta didik demikian pula dengan kategori motivasi yang terjadi. Di siklus II sdh tidak terlihat lagi kategori yang kurang baik. Apabila data pada [Tabel 2](#) divisualisasikan dalam bentuk grafik, maka akan terlihat seperti pada [Gambar 2](#).



Gambar 2. Grafik Kategori Motivasi Belajar Peserta didik pada Siklus I dan II
(Ket: SB= sangat baik, B=Baik, CB=cukup baik, KB=Kurang baik, SKB=sangat kurang baik)

Gambar 2 menunjukkan bahwa ada perubahan kategori motivasi belajar peserta didik saat diajar dengan menggunakan model TGT dipadu *Quizizz*, dimana pada siklus II, kategori sangat baik meningkat 30% dari siklus I, dan kategori kurang baik sudah tidak ada lagi dan berubah menjadi kategori cukup baik, sehingga membuat jumlah dikategori cukup baik lebih tinggi 3,33% dari siklus I. Peningkatan motivasi belajar ini diduga erat kaitannya dengan kombinasi model pembelajaran TGT dan kuis interaktif melalui *Quizizz* yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran. Integrasi model TGT dan media *Quizizz* mampu mendorong peserta didik untuk lebih termotivasi dalam mengikuti proses belajar sehingga memberikan hasil pada peningkatan motivasi belajar peserta didik. Selama pelaksanaan pembelajaran, terlihat antusiasme peserta didik lebih baik dan berusaha untuk melakukan yang terbaik. Pembelajaran TGT memungkinkan aktivitas belajar siswa yang lebih menyenangkan dan mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, sekaligus persaingan yang sehat antar teman. Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang telah dilakukan oleh [Liantri, dkk., \(2024\)](#) dan [Muliani, dkk., \(2024\)](#).

Adanya kolaborasi metode *Team Game Tournamen* dan media *Quizizz* dapat membantu guru membangkitkan semangat dan minat belajar peserta didik, ditambah pemberian *reward* berupa penambahan poin kepada peserta didik yang dapat menyelesaikan turnamen dengan batas waktu, dengan demikian membuat siswa menjadi bersemangat dalam menyelesaikan misi atau tugas. Sesuai dengan pendapat [Muliani, dkk., \(2024\)](#); [Prayitno & Peniati \(2024\)](#); dan [Rizani & Nurlizawati \(2024\)](#) bahwa pengimplementasian metode TGT berbantuan media *Quizizz* dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian [Octariani & Panjaitan \(2020\)](#) menunjukkan bahwa pembelajaran TGT berpengaruh positif terhadap motivasi dan semangat belajar siswa. Dan sejalan pula dengan [Yuliawati \(2021\)](#) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Implikasi hasil penelitian ini dalam pembelajaran adalah dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi guru untuk memanfaatkan media digital berbasis game namun mendidik agar peserta didik tidak jenuh dan merasa lebih relaks.

Analisis Perbandingan Antarsiklus

Berdasarkan data hasil tindakan yang diperoleh baik dari segi aktivitas belajar peserta didik terlihat ada peningkatan dari siklus I sebesar 60% menjadi 89,29%, dan peningkatan ini juga berdampak pada naiknya kategori motivasi belajar sebesar 30% di kategori sangat baik pada siklus II. Hal ini diduga efek dari penerapan model TGT dipadu media *Quizizz*, dan juga tidak terlepas dari peran guru dalam mengaktifkan penggunaan model TGT dan media *Quizizz* di siklus II, sehingga peserta didik sudah menguasai teknik permainan maupun penggunaan media tersebut. Dalam pembelajaran, keefektifan model ataupun media tidak lepas dari peran guru dalam penerapannya. Sebaik apapun model dan media, ketika guru tidak menguasai maka tentu tidak akan berdampak positif pada peserta didik. Hal senada diungkap oleh [Sanjaya \(2016\)](#) bahwa guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Hal inipun dapat menjadi penegas bahwa salah satu faktor eksternal yang sangat berperan mempengaruhi hasil belajar siswa adalah guru.

Efektivitas Media Quizizz dalam Pembelajaran

Media Quizizz adalah sebuah wab tol berbentuk game yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran Quizizz mampu memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik, selain itu juga membantu guru membuat materi maupun pertanyaan yang akan diberikan pada siswa dalam pembelajaran daring. Media pembelajaran Quizizz juga memberikan kemudahan guru memberikan soal pelajaran sehingga siswa dapat mengerjakan soal hanya pada hari yang sudah ditentukan sehingga tidak terjadi penumpukan tugas. Pada intinya bahwa media pembelajaran Quizizz mempunyai kelebihan: menyenangkan, real time, dan efektif. Namun di sisi lain Quizizz juga memiliki kekurangan karena tergantung jaringan internet, tidak bisa merevisi jawaban, dan tergantung perangkat gawai/Laptop. Kelemahan ini juga sudah diungkap oleh [Salsabila, dkk., \(2020\)](#) bahwa jaringan internet yang tidak stabil dapat menghambat jalannya proses pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz. Hal ini tentunya menjadi tantangan tersendiri mengingat peserta didik tidak semua memiliki kemampuan fasilitas yang sama. Penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran secara umum dapat diterapkan pada semua jenis materi, tergantung kreativitas guru dalam menerapkannya yang tentunya harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan tujuan yang ingin dicapai.

PENUTUP

pembelajaran *Team Game Turnamen* dan media Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas XII I SMAN 5 Kupang. Penerapan metode *Team Game Turnamen* dalam pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran dan juga motivasi belajar peserta didik yang terlihat dari data persentase motivasi belajar pada siklus 1 memperoleh nilai 60% pada aspek sangat baik, 6,66% cukup baik, dan 33,3% kurang baik, kemudian mengalami peningkatan pada siklus 2 memperoleh rata-rata persentase 90% pada aspek sangat baik dan 10% cukup baik. Sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian ini, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut; 1) Ketika guru menerapkan metode *Team Game Turnamen* berbantuan media Quizizz sebaiknya memperhatikan waktu dengan baik, sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana secara optimal, 2) Guru sebaiknya memperkenalkan platform Quizizz terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran, sehingga tidak membuang banyak waktu untuk menjelaskan kembali penggunaan Quizizz, dan 3) Guru harus mampu mengelola kelas saat penerapan metode TGT, sehingga tidak terjadi kekacauan dan berjalan efektif, serta konsisten.

Ucapan Terima Kasih

-

Ketersediaan Data dan Materi

Semua data yang dihasilkan dan dianalisis selama penelitian ini tidak dapat diakses oleh publik karena masalah kerahasiaan, tetapi tersedia dari penulis yang bersangkutan berdasarkan permintaan yang wajar.

Konflik Kepentingan

Para penulis menyatakan bahwa mereka tidak memiliki konflik kepentingan.

Kontribusi Penulis

Yusnaeni & Maria Kristina P. Rahalaka mengembangkan ide-ide konseptual utama, berkontribusi dalam pengumpulan data, melakukan analisis, dan menulis naskah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, M.N., A. Marhamah., D. Hardiansyah., S. Azkiah., W.J. Siregar., dan S. N. Aulia. 2023. Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Era Digital Guna Meningkatkan Nilai Kognitif Pada Siswa MAN 3 Medan Kelas XI. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran (JUNDIKMA)*. 2 (2): 9-17 <https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i2.21>
- Adnan, M., Tanjung, H., & Devi, A. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat & Keputusan Mahasiswa Bogor Berinvestasi di Pasar Modal Syariah pada Masa Pandemi(2019-2020). *El-Mal: Jurnal Kajian Ekonomi & Bisnis Islam*, 2(3), 214-234. <https://doi.org/10.47467/elmal.v2i3.620>
- Adolph, R. (2016). Analisis Motivasi Belajar IPA pada Kurikulum Merdeka di Kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 2: 1 - 23
- Afifah, K., Alfiandra., dan Hasdawaty. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Quizizz pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII.3 SMP Negeri 38 Palembang. *JAMPARING: Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata dan Pembelajaran Konseling*. 2 (2): 424-430.
- Anti, M., & Susanto, R. (2017). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(4), 260. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i4.12510>
- Aritonang, K. T. (2018). Minat Dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 5(10), 11–21. <https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767>
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada
- Baidah, F., Agustini, F., Saputra, H., & Wigati, T. (2024). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Model Team Games Tournament Berbantu Quizizz Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3), 247–259 <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.3779>
- Beukman, M., Ingram, B., Tasse, G. N., Rosman, B., & Ranchod, P. (2024). RobocupGym: A challenging continuous control benchmark in Robocup. *arXiv preprint arXiv:2407.14516*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2407.14516>
- Djajadi, M. (2019). *Pengantar Penelitian Tindakan Kelas*. Penerbit CV Arti Bumi Intaran
- Gule, Y. (2022). *Motivasi Belajar Siswa: Studi Kasus Tinjauan melalui Kompetensi Sosial dan Keteladanan Guru*. Penerbit Adab.
- Hamalik, O. (2020). *Psikologi belajar dan mengajar*. Sinar Baru Algensindo
- Hamidah, J., & Oktaviani, O. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Man 1 Pulang Pisau. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 254–262. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i3.2652>
- Haptanti, F.S., Hikmah, M., & Basuki, I.A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Sastra dan Seni Bahasa JoLLA*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Hardiansyah, D. (2023). Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Era Digital Guna Meningkatkan Nilai Kognitif pada Siswa MAN 3 Medan Kelas XI. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran* 2(2): 9-17. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i2.21>
- Husna, K & Supriyadi. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Mikraj: Jurnal Studi Islam dan Humaniora*. 4 (1): 981-990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>

- Juliya, M & T. H. Yusuf. (2021). Analisis Problematika Pembelajaran Daring Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Genta Mulia*, 12 (1), 281-294. <https://doi.org/10.61290/gm.v12i1.400>
- Kemmis, S., McTaggart, R., Nixon, R., Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). Introducing critical participatory action research. The action research planner: Doing critical participatory action research, 1-31. https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2_1
- Khadijah, S. (2023). Penerapan Metode Team Game Tournament Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Swasta Dinda Hafidzah. *ALGEBRA: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains*. 3 (3): 145-156. <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i3.1000>
- 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. *Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*. 6(3), 266–277. <http://dx.doi.org/10.20527/bino.v6i3.19325>
- Manullang, L., R. Sihombing., D. T. Simamora., D. Naibaho., dan T.M. Napitupulu. (2024). Pengaruh Model Teams Games Tournaments (TGT) terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Ujung Padang Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Tri Tunggal: Jurnal Pendidikan Kristen dan Katolik*. 2 (4): 74-88. <https://doi.org/10.61132/tritunggal.v2i3.690>
- Mawarni, P. Y., Khasanah, U., Setyansah, R. K., & Sholikhah, O. H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 6322–6335.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Kencana.
- Muliani, N. D., S. Samputri, & Murniah. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Ipa Melalui Penerapan Metode Tgt Berbantu Quizizz Pada Kelas VIII 1 SMP Negeri 1 Makassar Tahun Pelajaran 2023/2024. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 602-610. <https://doi.org/10.31970/pendidikan.v6i2.1086>
- Nasution, H.N., S. F. Dewi., A. Ananda., dan Khairani. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar dan Lingkungan Keluarga terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa. *Jurnal Basicedu: Research & Learning in Elementary Education*. 7 (1): 295 – 302. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4385>
- Octariani, D., & Panjaitan, A. C. (2020). Penerapan model pembelajaran team games tournament (TGT) untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar matematika siswa. *ASIMETRIS: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 1(2), 43-49. <https://doi.org/10.51179/asimetris.v1i2.142>
- Pambudi. M. R., dan S. S. Eraku. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Tour Games Turnament (TGT) dengan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Geographical Sciences and Education*. 1 (1): 39-46. <https://doi.org/10.69606/geography.v1i1.59>
- Pinta, A. R., Karim, H. A., & Trisna, L. (2024). Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran Pai Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguak. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 5(1), 126-134. <https://doi.org/10.59059/tarim.v5i1.983>
- Pramita, C.V., dan E. Sudibyo. (2023). Penerapan Tipe Pembelajaran Team Games Memanfaatkan Media Quizizz Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa. *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains*. 11 (2): 122 - 126. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>

- Prayitno, T., & Peniati, E. (2024). *Penerapan TGT Melalui Media Quizizz di Kelas VII-B SMPN 42 Semarang untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik*. 1–8. <https://proceeding.unnes.ac.id/snpptk/article/view/3293>
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Ramadhani., E.S. Putri., dan M.Syafii. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK Migas Bumi Melayu Riau. *Jurnal Armada Pendidikan*. 1(1): 20-25. <https://doi.org/10.60041/jap.v1i1.8>
- Rizani, N. K., & Nurlizawati, N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lubuk Sikaping. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 3(3), 318-327. <https://doi.org/10.24036/nara.v3i3.226>
- Rizki, E.N., Haryanto., dan W. Kurniawati. (2022). The Use of Quizizz Applications and Its Impact on Higher Order Thinking Skills of Elementary School Teacher Education Students in Elementary Science Learning. *International Journal of Elementary Education*. 6(2):282-289. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i2.47686>
- Sakdun. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Menggunakan Alat Ukur Fisika Pada Siswa Kelas X Tkro Smk Negeri 2 Demak. *Jurnal Manajemen Pendidikan (JMP)*. 10 (1): 1 - 13. <https://doi.org/10.26877/jmp.v10i1.9426>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi| JIITUJ*, 4(2), 163-173 <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sanjaya,W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenadamedia Group.
- Sari, N. (2024). Penerapan Tipe Model Teams Game Tournamen Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sosiologi di Kelas XII SMA Negeri 5 Makassar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(3), 58–62. <https://ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/download/1354/1083/>
- Sidik, M. (2023). Penggunaan Quizizz sebagai Media Asessment untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Kelas IX-E di SMPN 3 Cilimus. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia*. 2 (1): 56-63. <https://doi.org/10.56916/jipi.v2i1.424>
- Susanna, S. (2017). Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5 (2): 93-196. <http://dx.doi.org/10.22373/lj.v5i2.2832>
- Syofrianisda, S. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Paramu Ilmu
- Ulfiah, T & Irwandhani. (2019). Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*. 2(1): 140-149. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/index>
- Umrawati, D., Jamaluddin., dan E. Novitasari. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik di SMK Negeri 4 Gowa. *Dharma Acariya Nusantara Jurnal Pendidikan Bahasa dan Budaya*. 2(2):98-106 <https://doi.org/10.47861/jdan.v2i2.1186>

- Widiasworo, E. (2017). *19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. MEDIA AR-RUZZ.
- Witri. (2015). Efektifitas Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Formatif*, 2(3): 170–181.
- Yuliawati, A. A. N. (2021). Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan motivasi belajar. Indonesian. *Journal of Educational Development*, 2(2), 356-364.
<https://doi.org/10.51878/science.v2i2.1270>