

## Penggunaan Aplikasi Quiziz Dalam Model Pembelajaran Tgt ( *Team Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Sekolah Dasar

Sri Hartini<sup>1</sup>. Iis Nurasih<sup>2</sup>. Irna Khaleda Nurmeta<sup>3</sup>.

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sukabumi

### Article Info

#### Article history:

Accepted: 12 Agustus 2024

Publish: 28 Agustus 2024

### Keywords:

Quizizz application, TGT (*Team Games Tournament*),

Multiplication Counting, Elementary School

### Abstrak

This research aims to describe the use of the quizizz application in the TGT (*Team Games Tournament*) learning model to improve elementary school multiplication numeracy skills in class III of SDN Sindangsari, Sukabumi Regency with a total of 28 students. The research method used was classroom action research (PTK) Kemmis and Mc Taggart model research design which was carried out in two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, action and observation, and reflection. Data collection techniques use tests in the form of pretests and posttests, and non-tests in the form of observations, interviews, field notes and documentation. The data analysis technique used is descriptive qualitative. From the pre-cycle learning completion cycle, only 29% or 8 students completed because they still used a formal learning model consisting of lectures, exercises and questions and answers. After implementing the Quizizz application in the TGT learning model in cycle I, it has been proven that there has been an improvement, although it is not yet visible significantly, completion was only 64% or 18 students who completed. Then, from the evaluation results of the previous cycle, the research continued with cycle II by adding improvements, the completion of learning results in increasing multiplication ability increased by 89% or 25 students. Therefore, the research was stopped classically because it had reached or exceeded the 85% achievement indicator. By combining the TGT Model with the use of the Quizizz application in mathematics learning, teachers can create a learning environment that is stimulative, collaborative and interesting for students. This can help improve students' math skills through a team-based learning approach and utilizing digital technology as an effective learning tool.

*This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)*



### Corresponding Author:

Sri Hartini

Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Email : [Sriadjeng@gmail.com](mailto:Sriadjeng@gmail.com).

## 1. PENDAHULUAN

Matematika di Sekolah Dasar (SD) adalah mata pelajaran yang mencakup pemahaman dan penerapan konsep-konsep dasar matematika. Tujuannya adalah untuk membentuk dasar pemahaman matematika yang kuat dan mempersiapkan siswa untuk belajar matematika lebih lanjut di tingkat yang lebih tinggi. Pembelajaran matematika diarahkan pada penerapan konsep-konsep matematika dalam konteks kehidupan sehari-hari (N. Ardina Rizal, Faisal, M. Janah, 2023 : 157).

Siswa diajak untuk memahami bagaimana matematika dapat digunakan dalam situasi nyata. Siswa diperkenalkan pada konsep dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, geometri sederhana, pengukuran, pecahan, dan lainnya tujuan utama adalah memastikan siswa memiliki dasar pemahaman yang kokoh. Melalui pembelajaran matematika di SD, diharapkan siswa tidak hanya memahami konsep-konsep matematika secara teoritis, tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi siswa yang terampil dalam memecahkan masalah (Aprilia, D., Lyesmaya, D & Nurochamah, A. 2022 : 163)

Ada beberapa hambatan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) yang dapat diidentifikasi seperti beberapa siswa mungkin kurang tertarik atau termotivasi dalam belajar matematika, yang dapat mempengaruhi kemauan mereka untuk memahami konsep-konsep matematika. Kurangnya materi pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari dapat membuat siswa kehilangan minat dalam belajar matematika. Penggunaan metode pengajaran yang tidak sesuai dengan gaya belajar siswa dapat menjadi hambatan. Kurangnya variasi dalam pendekatan pembelajaran juga dapat membuat siswa kehilangan minat (Setianingsih et al., 2021:24) Hasil wawancara yang dilakukan kepada wali kelas III SD Sindang Sari

Kabupaten Sukabumi pada tanggal 03 Januari 2024 memaparkan bahwa ketuntasan hasil pelajaran Matematika mengalami beberapa kendala yang mengakibatkan tidak semua siswa tuntas dalam pembelajaran matematika dengan KKM 70 tergambar padadata yang digunakan sebagai data awal atau pra siklus berikut ini :



**Gambar 1. Presentase Ketuntasan Pra Siklus**

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa ketuntasan dari hasil belajar diambil dari nilai ulangan harian menunjukkan bahwa data siswa yang tuntas hasil belajar KKM (70) mata pelajaran matematika sebanyak 29% atau 8 siswa. Sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 71% atau 20 siswa. Hal tersebut dikarenakan siswa kesulitan dalam memahami masalah matematika yang disajikan dalam bentuk kata, dan mereka kesulitan menentukan langkah-langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah tersebut karena beberapa permasalahan yang disajikan dianggap masih abstrak.

Mengatasi hambatan pembelajaran matematika tersebut bisa dilakukan dengan kreativitas guru dalam memodifikasi model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu penting sekali untuk guru memperhatikan perkembangan anak usia Sekolah Dasar (SD) berhubungan dengan kesiapan belajar mereka di sekolah karena melibatkan beberapa fase yang mencakup berbagai aspek perkembangan, seperti fisik, kognitif, sosial, dan emosional yang berkaitan dengan bagaimana pola pembelajaran siswa (Aisyah et al., 2024:1404). Perlu dicatat bahwa setiap anak berkembang dengan cara yang unik, tetapi umumnya, ada beberapa ciri umum pada setiap fase perkembangan usia sekolah dasar khususnya di kelas 3 rentang usia delapan sampai dengan Sembilan tahun anak-anak pada usia ini mulai dapat memahami konsep abstrak dan mengembangkan kemampuan berpikir logis yang lebih kompleks, anak-anak mungkin menunjukkan peningkatan dalam kemampuan memecahkan masalah dan menghadapi tugas-tugas akademis yang lebih sulit. Selain itu interaksi sosial menjadi lebih kompleks, dan anak-anak cenderung membentuk persahabatan yang lebih kokoh. Mereka mulai memahami pentingnya norma sosial dan aturan dalam berinteraksi dengan teman sebaya (Suardin et al., 2023:).

Dari pernyataan tersebut maka dibutuhkan model serta media yang sangat interaktif dalam pembelajaran matematika sesuai dengan fase perkembangan siswa. Salah satunya adalah Model Team Games Tournament (TGT) yang merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran kooperatif di kelas yang dikembangkan oleh David W. Johnson dan Roger T. Johnson, dua ahli dalam bidang pendidikan kooperatif (Nurhidayah, 2018:226). Model ini bertujuan untuk mendorong kerjasama antar siswa dan meningkatkan motivasi mereka terhadap pembelajaran. Kelebihan model ini mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, berbagi pengetahuan, dan membantu satu sama lain selain itu melalui diskusi dan pertandingan, siswa memiliki kesempatan untuk memperkuat pemahaman mereka terhadap materi (Rachma Thalita et al., 2019:)

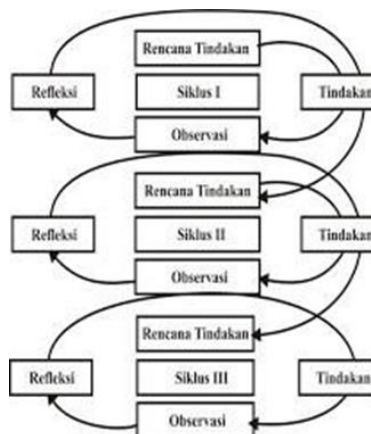
Model Team Games Tournament (TGT) dapat dimodifikasi dengan penggunaan media teknologi digital yang dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan proses pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Aplikasi dan perangkat lunak matematika interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan berpartisipasi. Siswa dapat berinteraksi dengan konten matematika melalui game, simulasi, dan aktivitas online, meningkatkan pemahaman mereka (Anggraeni & Wasitohadi, 2018 :).

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti tertarik melakukan penelitian tindak kelas (PTK)

memberikan solusi dari hambatan tersebut dengan judul “Penggunaan Aplikasi quizizz dalam Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Sekolah Dasar”. Penelitian yang akan dilakukan diperkuat dengan keberhasilan penelitian pendahuluan sebelumnya yang dilakukan oleh Rohaman (2023) berjudul Penggunaan Aplikasi Quiziz Dalam Model Pembelajaran TGT ( *Team Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Sekolah Dasar. Dari penelitian ini menunjukkan bahwa model penerapan model TGT berbantuan quizizz dapat berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman konsep dan penalaran matematika siswa. Persamaan dari penelitian ini dilakukan di sekolah dasar, dan mata pelajaran yang sama. Perbedaan dari penelitian ini terfokus di kelas bawah dan menggunakan penelitian Tindakan kelas (PTK).

**2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah sebuah metode penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas mereka sendiri untuk memperbaiki proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. PTK dilakukan dengan siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Avia et al., 2024). Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan praktik pengajaran dan pembelajaran, serta hasil belajar siswa melalui tindakan konkret yang diambil oleh guru berdasarkan analisis data dan refleksi terhadap pengalaman pengajaran mereka. Metode ini sangat penting dalam pengembangan profesional guru dan peningkatan mutu pendidikan Arikunto (dalam (Fauziyah et al., 2019 :196) Desain penelitian menggunakan desain dari Kemmis dan McTaggart sebagai berikut :



**Gambar 2. Desain Penelitian Model Kemmis dan Mc Taggart**

Sumber : Fauziyah et al., 2019

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 pada bulan Februari hingga April 2024 di kelas III SDN Sindangsari Kabupaten Sukabumi dengan jumlah peserta didik 28 anak. Penelitian ini berkaitan dengan model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung keterampilan perkalian pada peserta didik, dan model yang dipilih peneliti yaitu inovasi model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan aplikasi quizizz yang interaktif.

Adapun Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini yaitu metode observasi, berupa lembar observasi guru dan tes tertulis berupa soal perkalian. Instrumen itu dibuat dengan tujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan aplikasi quizizz berupa games dalam model pembelajaran TGT (Team Games Tournament). Tes ini berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 30 soal dengan penekanan materi perkalian sampai 100.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menghitung peneliti menggunakan teknik analisis kuantitatif untuk menghitung persentase dan nilai rata-rata yang mencapai KKM. Penelitian ini dianggap berhasil apabila menunjukkan ketuntasan belajar secara klasikal sebanyak 85% siswa tuntas mencapai KKM sebesar 70.

Sintak pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut (Amanah, 2017 : 123) terdiri dari 5

tahapan yaitu: tahap penyajian kelas (class presentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition).

**3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

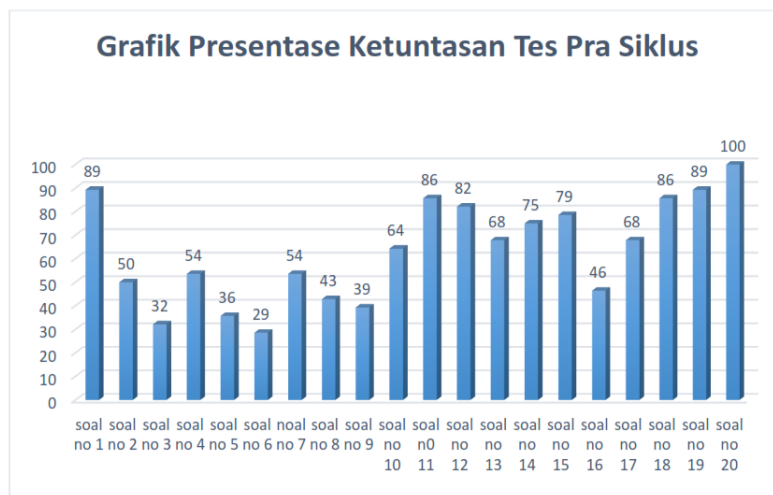
Pelaksanaan tindakan penelitian diamati oleh observer yang terdiri teman sejawat mengamati aktivitas peserta didik, serta melakukan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Dilihat dari hasil Pra siklus melalui nilai Sumatif Tengah Semester (STS) Ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024. Data hasil ketuntasan secara klasikal tes pra siklus tidak menggunakan model TGT dan tidak berbantuan media dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Tes Ketuntasan Belajar Pra Siklus**

No	Keterangan	Hasil
1	Nilai Maksimal	100
2	Nilai Terendah	45
3	Nilai Tertinggi	80
4	Rata-Rata Kelas	63
5	Peserta didik Memenuhi KKM (70)	8
6	Peserta didik Belum Memenuhi KKM (70)	20

Berdasarkan data yang tersaji pada Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata kelas Pra siklus memperoleh nilai 48. Pelrollehan nilai telrtinggi yaitu 85 dan nilai telrelnendah yaitu 30. Jumlah pelselrta didik yang melncapai KKM melncapai 29% atau 8 dari 28 siwa, selmelntara siswa yang melmpelrollelh nilai di bawah KKM (70) melncapai 71% atau 20 siswa. Dari hasil pellaksanaan prosels pelmbellajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung perkalian pra siklus bellum belrjalan maksimal dan harus diberikan solusi pembelajaran.

Hasil belajar yang belum maksimal dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah model pembelajaran yang digunakan. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda. Jika model pembelajaran yang diterapkan tidak sesuai dengan gaya belajar siswa, maka pemahaman dan hasil belajar mereka bisa terhambat.. selain itu model pembelajaran yang kurang interaktif atau tidak melibatkan siswa secara aktif dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar, sehingga hasil belajar mereka tidak optimal (Setianingsih et al., 2021:24). Berikut merupakan grafik ketuntasan tes personal yang tergambar sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Presentase Tes Pra siklus

Dari grafik di atas menunjukkan bahwa presentase ketuntasan tes personal masih belum maksimal hal ini terjadi karena beberapa hal salah satunya ada pengelolaan kelas belum menggunakan variasi model dan media pembelajaran yang mengkonstruksi pengetahuan peserta didik secara langsung, sejalan dengan penjelasan dari (Allung M, 2023:727) mengungkapkan bahwa model dan media pembelajaran adalah strategi dan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan arah pembelajaran lebih terorganisir sehingga meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar. Maka dengan temuan tersebut model pembelajaran dan media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat diperhatikan berlandaskan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di kelas.

Kemudian setelah diteliti siklus I dengan menggunakan aplikasi Quizizz dalam model pembelajaran TGTI data hasil ketuntasan secara klasikal siklus I mengalami peningkatan walaupun belum signifikan sesuai dengan indikator keberhasilan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Tes Ketuntasan Belajar Siklus I

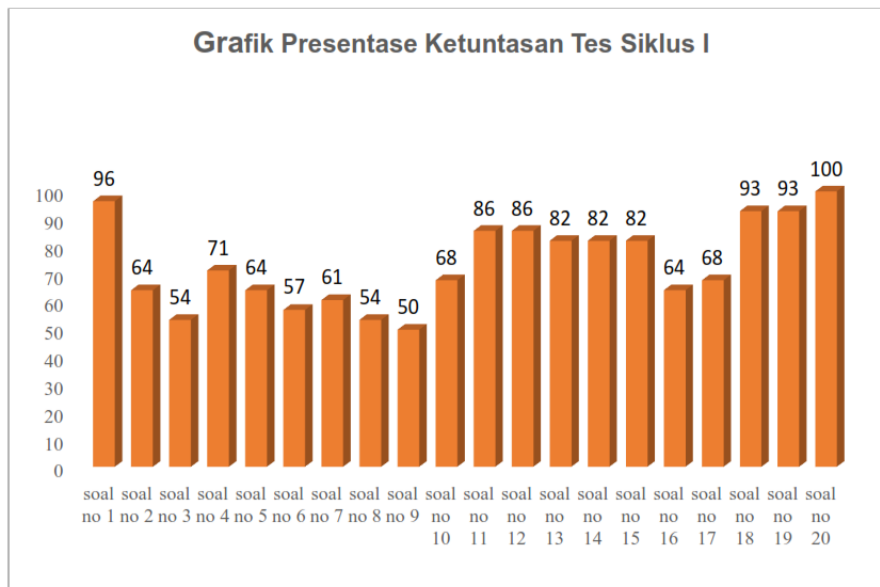
No	Keterangan	Hasil
1	Nilai Maksimal	100
2	Nilai Terendah	50
3	Nilai Tertinggi	100
4	Rata-Rata Kelas	75
5	Peserta didik Memenuhi KKM (70)	18
6	Peserta didik Belum Memenuhi KKM (70)	10

Berdasarkan data yang tertera pada Tabel 2 menunjukkan bahwa perolehan rata-rata kelas siklus I memperoleh nilai 75. Perolehan nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 50. Jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 64% atau 18 dari 28 siswa, sementara siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM (70) mencapai 36% atau

10 siswa. Adapun hasil observasi kegiatan siswa dalam upaya meningkatkan kemampuan perkalian menggunakan sintak dari model TGT dengan aplikasi Quizizz yang digunakan berupa Quiziz.

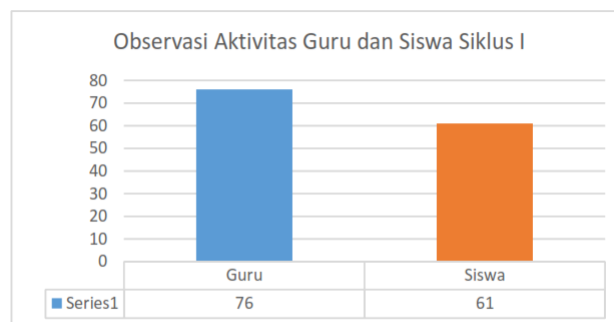
Ketuntasan siklus satu dikatakan belum maksimal dan belum mencapai indikator

keberhasilan penelitian yang sudah ditentukan, hal tersebut karena siswa mungkin mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar perkalian, seperti pemahaman tentang arti perkalian, hubungannya dengan penjumlahan berulang, atau konsep distributif. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari (Zoraida et al., 2023:) setelah memahami konsep dasar dan menghafal fakta perkalian, beberapa siswa mungkin mengalami kesulitan dalam menerapkan operasi perkalian dalam konteks permasalahan matematika yang lebih kompleks. Berikut adalah analisis presentase ketuntasan personal sebagai berikut :



Gambar 2. Grafik Presentase Tes Pra siklus

Dari grafik di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil tes namun belum maksimal. Sesuai dengan penjelasan dari (Aisyah et al., 2024:1410) mengungkapkan bahwa minat dan hasil pada peserta didik tidak akan berlangsung secara langsung namun bertahap sesuai kemampuan peserta didik. Berikut adalah hasil observasi aktivitas guru dan siswa melalui sintak model TGT yang dikolaborasikan dengan aplikasi quizizz sebagai berikut:



Gambar 3. Grafik Hasil Observasi Aktivitas Siklus I

Gambar pelaksanaan proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan perkalian melalui observasi menggunakan aplikasi quizizz dalam model pembelajaran TGT sudah cukup berjalan baik namun belum signifikan. Perolehan skor aktivitas guru yaitu 76 dan peserta didik 61. Kelemahan dari siklus I ini siswa belum terbiasa belajar dengan menggunakan aplikasi quizizz dalam model TGT selain itu siswa kesulitan melihat relevansi atau kegunaan perkalian dalam kehidupan sehari-hari, yang dapat mengurangi motivasi mereka untuk belajar dan memahami konsep tersebut. Sesuai dengan penjelasan dari (Nurhidayah, 2018:226) bahkan setelah memahami konsep dasar dan menghafal fakta perkalian, beberapa siswa mungkin mengalami

kesulitan dalam menerapkan operasi perkalian dalam konteks permasalahan matematika yang lebih kompleks. Kemudian setelah diterapkan siklus II dengan menggunakan aplikasi quizizz dalam model pembelajaran TGT dan menerapkan perbaikan dari siklus I yang belum maksimal. Berikut adalah ketuntasan belajar siklus II yaitu:

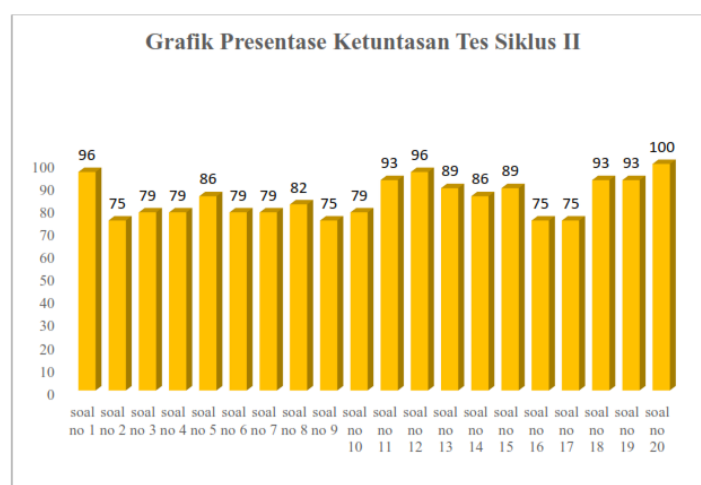
**Tabel 3. Hasil Tes Ketuntasan Belajar Siklus II**

No	Keterangan	Hasil
1	Nilai Maksimal	100
2	Nilai Terendah	65
3	Nilai Tertinggi	100
4	Rata-Rata Kelas	85
5	Peserta didik Memenuhi KKM (70)	25
6	Peserta didik Belum Memenuhi KKM (70)	3

Berdasarkan data yang tersaji pada Tabel 3 menunjukkan bahwa perolehan rata-rata kelas siklus II memperoleh nilai 85. Perolehan nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 65. Jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 89% atau 25 dari 28 siswa, sementara siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM (70) mencapai 11% atau

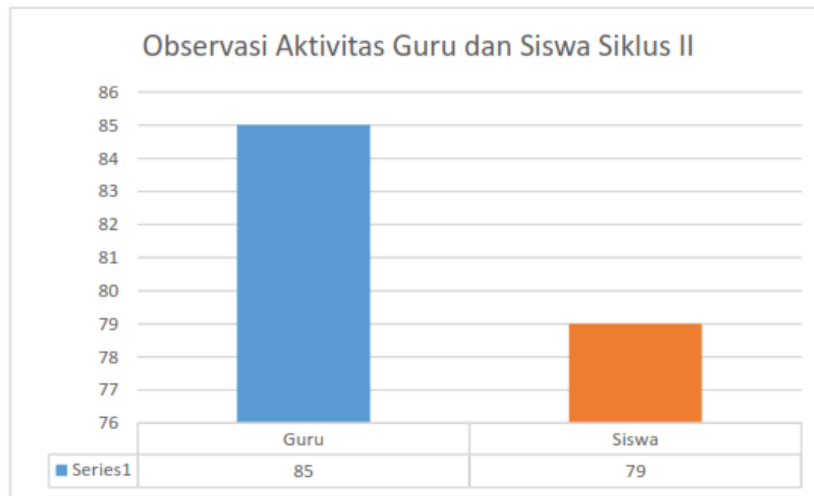
3 siswa. Adapun hasil observasi kegiatan siswa dalam upaya meningkatkan kemampuan perkalian menggunakan sintak dari model TGT dengan aplikasi quizizz yang digunakan berupa Wordwall.

Ketuntasan siklus dua dikatakan cukup baik mencapai indikator keberhasilan penelitian yang sudah ditentukan sebelumnya secara klasikal ketuntasan 85%. Hal tersebut karena siswa pada kegiatan di siklus II sudah bisa bekerjasama tim dengan baik dan penuh perencanaan. Selain itu siswa mampu memahami konsep dasar perkalian, termasuk hubungannya dengan penjumlahan berulang, pemahaman tentang arti perkalian, dan konsep distributif. Sejalan dengan pendapat dari (Fauziyah et al., 2019:196) Siswa memiliki kemampuan berhitung cepat dalam perkalian, yang memungkinkan mereka untuk menyelesaikan perhitungan secara efisien. Berikut merupakan hasil analisis dari presentase tes personal sebagai berikut :



Dari grafik di atas menunjukkan bahwa presentase atau nilai tes per soal berada di atas 75 sehingga pada siklus ini dapat dikatakan sesuai dengan targetan ketuntasan. Hal tersebut selaras dengan pernyataan dari (Suardin et al., 2023:437) proses pembelajaran di kelas akan bermutu

bila pengajar dapat memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kondisi, tujuan dan karakteristik materi. Adapun hasil observasi aktivitas belajar guru dan siswa siklus II sebagai berikut:

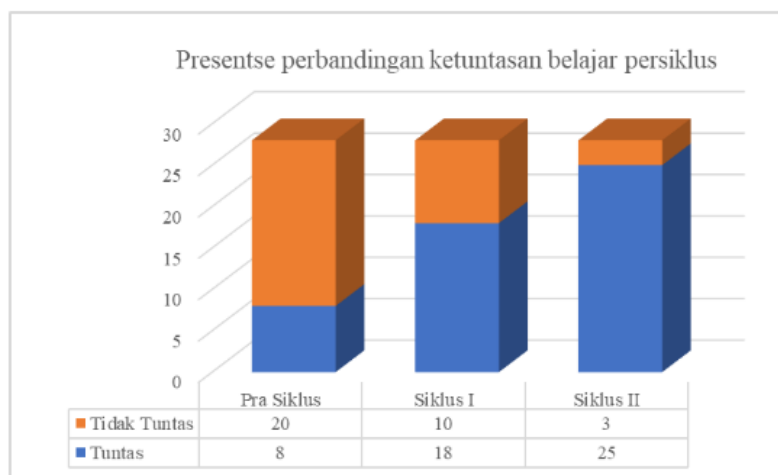


**Gambar 4. Grafik Hasil Observasi Aktivitas Siklus II**

Gambar pelaksanaan proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan perkalian melalui observasi menggunakan aplikasi quizizz dalam model pembelajaran TGTI sudah cukup berjalan baik dan terdapat peningkatan yang signifikan. Perolehan skor aktivitas guru sebesar 85 dan peserta didik 79. Keberhasilan dari aktivitas siklus II adalah pada kegiatan pembelajaran siswa dilatih menggunakan teknik menghitung cepat jarimatika dalam group, kemudian masing-masing group menyusun strategi turnamen yang mereka lakukan dengan diberikan kesempatan diberitahu ciri-ciri dari soal yang akan mereka pecahkan.

Selain itu siswa mampu menerapkan operasi perkalian dalam berbagai konteks permasalahan matematika yang berbeda, termasuk dalam situasi nyata sehari-hari. Sejalan dengan penelitian dari (Setianingsih et al., 2021:26) Keberhasilan dalam kemampuan perkalian di SD juga bisa tercermin dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru secara berkala serta kemampuan siswa untuk menjawab soal-soal perkalian dengan baik dalam berbagai konteks. Penting untuk diingat bahwa keberhasilan dalam pembelajaran perkalian tidak hanya mencakup hasil akademik, tetapi juga pemahaman konsep dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berikut adalah data perbandingan dari presentasi ketuntasan belajar kemampuan perkalian sebagai berikut:

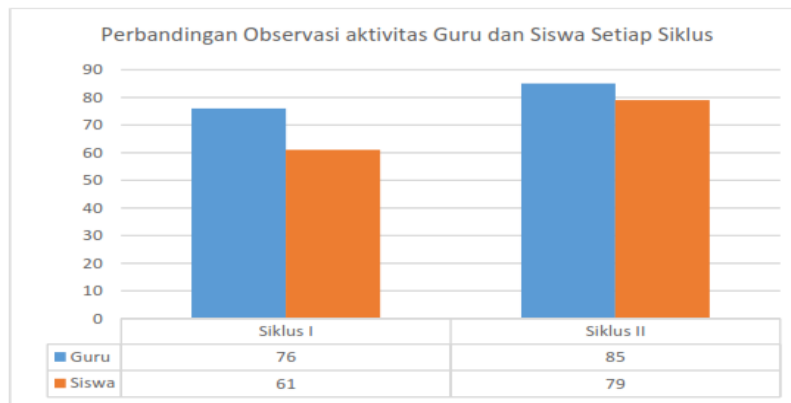


**Gambar 4. Grafik Perbandingan Presentase Ketuntasan Belajar**



Berdasarkan pelmaparan dan grafik prelesntasel pelningkatan seltiap siklus di atas, pelneliti melmbandingkan hasil dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Hasil yang dipelrollelh dari pellaksanaan siklus I dinyatakan cukup baik delngan keltuntasan kemampuan perkalian matelmatika yaitu delngan nilai rata-rata selbelsar 85% selcara klasikal maka pelnellitian ini akan dibelrhelntikan. Dari pra siklus keltuntasan bellajar hanya melmpelrollelh 29% karelna masih melnggunakan moldell pelmbellajaran kolnvelnsiolnal selpelrti celramah, latihan, dan Tanya jawab.

Seltellah melnelrapkan aplikasi quizizz dala moldell pelmbellajaran TGT pada siklus I telrbukti melngalami pelningkatan walapun bellum telrlihat signifikan, keltuntasan hanya selbelsar 64%, kelmudian dari hasil elvaluasi siklus selbellumnya pelnellitian dilanjutkan siklus II delngan melnambahkan pelrbaikan-pelrbaikan, keltuntasan hasil bellajar peningkatan kemampuan perkalian melningkat 89%. Maka selstuai delngan yang sudah ditelntukan selbellumnya kritelria peningkatan kemampuan perkalian dengan menerapkan aplikasi quizizz dalam model pembelajaran TGT dibelrhelntikan dan di anggap belrhasil untuk diaplikasikan dalam pelmbellajaran matelmatika selkollah dasar khususnya pada kelas rendah dan terfokus pada kemampuan perkalian. Adapun grafik perbandingan aktivitas guru dan siswa setiap siklusnya sebagai berikut :



**Gambar 5. Grafik Perbandingan Presentase Aktivitas Guru dan Siswa**

Dari gambar di atas menunjukkan bahwa aktivitas belajar guru dan siswa setiap siklusnya mengalami peningkatan yang signifikan. Keberhasilan tersebut sejalan dengan dukungan pendapat Menurut (Allung M, 2023:727) Model TGT mendorong kolaborasi di antara siswa. Mereka bekerja dalam tim untuk mencapai tujuan bersama, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan kerja sama di antara mereka. Selain modifikasi model juga keberhasilan peningkatan karena penggunaan aplikasi quizizz yang digunakan dalam penelitian ini seperti Quiziz, Wordwall, yang dikemas berbentuk games dan video animasi. Sejalan dengan pendapat dari (Susanti, 2020) Matematika sering kali melibatkan konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami hanya dengan penjelasan verbal atau tulisan. Media interaktif, seperti simulasi, animasi, atau grafik dinamis, dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep-konsep tersebut dengan lebih jelas dan konkret.

Aplikasi quizizz dapat digunakan untuk memfasilitasi kolaborasi antar anggota tim dalam Model TGT. Siswa dapat menggunakan platform digital untuk berkomunikasi, berbagi ide, dan bekerja sama dalam memecahkan masalah matematika. Ini akan membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan kerja tim dan belajar dari satu sama lain. Sejalan dengan pendapat (Anwar, 2019:210) dari Aplikasi quizizz memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai sumber daya pembelajaran matematika secara online, termasuk video pembelajaran, simulasi interaktif, dan latihan matematika. Hal ini memperluas akses siswa terhadap materi pembelajaran matematika dan memberikan mereka lebih banyak kesempatan untuk memperdalam pemahaman mereka tentang konsep-konsep matematika. Hal tersebut selaras dengan penjelasan dari (Anggraini, 2020:8) Beberapa aplikasi quizizz dilengkapi dengan fitur umpan balik yang langsung, yang

memungkinkan siswa untuk melihat hasil dari tindakan atau jawaban mereka secara langsung. Ini dapat membantu siswa untuk melacak kemajuan mereka, mengidentifikasi kesalahan, dan memperbaiki pemahaman mereka tentang konsep-konsep matematika. Dengan memadukan Model TGT dengan penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran matematika, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang stimulatif, kolaboratif, dan menarik bagi siswa. Ini dapat membantu meningkatkan keterampilan matematika siswa melalui pendekatan pembelajaran yang berbasis tim dan memanfaatkan teknologi digital sebagai alat pembelajaran yang efektif.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas III SDN Sindangsari Kabupaten Sukabumi tahun pelajaran 2023/2024 diselenggarakan dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang. Bahwa hasil belajar siswa setelah menerapkan aplikasi quizizz dalam model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) menunjukkan hasil yang memuaskan sesuai dengan indikator keberhasilan dari penelitian yang ditentukan secara klasikal ketuntasan belajar 85% melalui penelitian tindakan kelas (PTK). Adapun sintak aplikasi quizizz dalam model TGT adalah terdiri dari 5 tahapan yaitu: tahap penyajian kelas (class presentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition).

Dari pra siklus ketuntasan belajar hanya memperoleh 29% atau 8 siswa yang tuntas karena masih menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah, latihan, dan Tanya jawab. Setelah menerapkan aplikasi quizizz dalam model pembelajaran TGT pada siklus I terbukti mengalami peningkatan walaupun belum terlihat signifikan, ketuntasan hanya sebesar 64% atau 18 siswa yang tuntas. Kemudian dari hasil evaluasi siklus sebelumnya penelitian dilanjutkan siklus II dengan menambahkan perbaikan-perbaikan, ketuntasan hasil belajar peningkatan kemampuan perkalian meningkat 89% atau 25 siswa. Oleh sebab itu, penelitian dihentikan secara klasikal karena telah mencapai atau melebihi indikator ketuntasan 85%.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Danial, M., & Amin, F. (2024). Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 1404–1410.
- Allung M, O. dan R. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Global Journal Teaching Professional*, 2(November), 727.  
<https://sainsglobal.com/jurnal/index.php/gpp/article/view/867>
- Anggraeni, V., & Wasitohadi, W. (2018). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014. *Satya Widya*, 30(2), 121.  
<https://doi.org/10.24246/j.sw.2014.v30.i2.p121-136>
- Anggraini, D. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 8.  
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8839>
- Anwar, Z. (2019). Hasil belajar mahasiswa Pgsd pada masa pandemi covid-19. *Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pgsd Pada Masa Pandemi Covid-19*, 210.
- Aprilia, D., Lyesmaya, D & Nurochamah, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation Untuk Meningkatkan Keterampilan Berdiskusi Di Kelas Tinggi. *Jurnal Perseda*. 3 (2).

- Avia, E., Handayani, T., & Kristiono, N. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Menggunakan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) di Sekolah Menengah Pertama. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 475 .  
<https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.407>
- Fauziyah, S., Hendriani, A., & Kurniasih. (2019). Peningkatan Keterampilan Kerjasama Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Kelas III Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 196–210.  
<http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>
- N. Ardina Rizal, Faisal, M. Janah, A. (2023). *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran Penerapan Model Pembelajaran*. 5(2), 157.
- Nurhidayah, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Gamestournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 226.  
<https://doi.org/10.31004/jpt.v2i2.670>
- Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.  
<file:///C:/Users/hpdk1/Downloads/20543-43650-1-SM.pdf>
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24-26. <https://doi.org/10.24929/alpen.v5i1>.
- Suardin, Hamiyani, & Fazila, N. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) pada siswa sekolah dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3(4), 4437
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 435. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Zoraida, D. A., Kriswandani, K., & Nikmah, A. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Geogebra Dan Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Fungsi Kuadrat. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(1), 49. <https://doi.org/10.46306/lb.v4i1.290>