

Fkip unars

fitriyatul jannah

-  cek artikel fitriyatul jannah
-  PGSD UNARS
-  Universitas Abdurachman Saleh

Document Details

Submission ID

trn:oid:::1:3227939785

Submission Date

Apr 25, 2025, 2:57 AM UTC

Download Date

Apr 25, 2025, 3:04 AM UTC

File Name

FITRIYATUL_JANNAH_ARTIKEL_FIXS_UPLOAD.pdf

File Size

152.8 KB

11 Pages**3,681 Words****22,854 Characters**

38% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Exclusions

- 1 Excluded Source

Top Sources

- 35%  Internet sources
- 27%  Publications
- 21%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

35% Internet sources
 27% Publications
 21% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Student papers		
unars			3%
2	Internet		
repository.radenintan.ac.id			3%
3	Internet		
repository.uinjambi.ac.id			2%
4	Internet		
docplayer.info			2%
5	Internet		
positori.uin-alauddin.ac.id			1%
6	Internet		
jurnal.unprimdn.ac.id			<1%
7	Internet		
eprints.radenfatah.ac.id			<1%
8	Internet		
repository.unars.ac.id			<1%
9	Internet		
eprints.upj.ac.id			<1%
10	Publication		
Tri Sundari Lia Oktaviani, Zulmi Roestika Rini. "Pengaruh Model Pembelajaran Te...			<1%
11	Internet		
ejournal.lambungpare.org			<1%

12	Student papers	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	<1%
13	Internet	repository.metrouniv.ac.id	<1%
14	Internet	repository.usd.ac.id	<1%
15	Student papers	Universitas Islam Riau	<1%
16	Publication	Ratih Trias Finiza, A. A. Sujadi. "PENGARUH PENGGUNAAN MODEL THINK PAIR AN..."	<1%
17	Internet	123dok.com	<1%
18	Internet	ejournal.tsb.ac.id	<1%
19	Internet	id.scribd.com	<1%
20	Internet	journal.lppmunindra.ac.id	<1%
21	Internet	repository.unj.ac.id	<1%
22	Internet	repository.its.ac.id	<1%
23	Internet	zombiedoc.com	<1%
24	Internet	ejournal.undiksha.ac.id	<1%
25	Internet	digilib.unimed.ac.id	<1%

26	Internet	pt.scribd.com	<1%
27	Internet	repository.uhn.ac.id	<1%
28	Internet	www.ijsshr.in	<1%
29	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia	<1%
30	Internet	jurnal.politap.ac.id	<1%
31	Internet	elibrary.almaata.ac.id	<1%
32	Publication	Asih Budi Kurniawati, Leny Aam Safitri, Sugiana Sugiana. "engaruh Video Animasi...	<1%
33	Student papers	Universitas Muhammadiyah Makassar	<1%
34	Publication	Hana Awu Utami, Dian Hartati, Roni Nugraha Syafroni. "Keefektifan Model Pemb...	<1%
35	Internet	core.ac.uk	<1%
36	Internet	eprints.walisongo.ac.id	<1%
37	Internet	etheses.iainponorogo.ac.id	<1%
38	Internet	idr.uin-antasari.ac.id	<1%
39	Internet	jurnal.usi.ac.id	<1%

40	Internet	ejurnal.undana.ac.id	<1%
41	Internet	jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id	<1%
42	Internet	jurnal.ulb.ac.id	<1%
43	Internet	kurikulum.kemdikbud.go.id	<1%
44	Internet	repository.uinsu.ac.id	<1%
45	Publication	Agusman Halawa, Lestari Waruwu, Noveri Amal Jaya Harefa, Arozatulo Bawamen...	<1%
46	Student papers	Universitas Muria Kudus	<1%
47	Internet	ejournal.unmus.ac.id	<1%
48	Internet	j-cup.org	<1%
49	Internet	repository.unmuhpnk.ac.id	<1%
50	Internet	www.scribd.com	<1%
51	Internet	www.spssindonesia.com	<1%
52	Publication	Prihastini Oktasari Putri. "Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tourna...	<1%
53	Internet	admin.ebimta.com	<1%

54	Internet	digilib.iain-palangkaraya.ac.id	<1%
55	Internet	digilibadmin.unismuh.ac.id	<1%
56	Internet	repository.iainpare.ac.id	<1%
57	Internet	snpm.unipasby.ac.id	<1%
58	Publication	Fadhilatul Ujma, Tri Buana Tungga Dewi, Zulfadewina. "Identifikasi Siswa Berkeb...	<1%
59	Publication	Khairatun Annisa, Desyandri Desyandri. "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan P...	<1%
60	Publication	Syalsa Ayustina, Syafri Ahmad. "Pengaruh Model Polya Terhadap Hasil Belajar So...	<1%
61	Internet	digilib.uns.ac.id	<1%
62	Internet	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id	<1%
63	Internet	eprints.uad.ac.id	<1%
64	Internet	eprints.ums.ac.id	<1%
65	Internet	eprints.unram.ac.id	<1%
66	Internet	eprints.uny.ac.id	<1%
67	Internet	lib.um.ac.id	<1%

68	Publication	Diah Ayu Saraswati, Diva Novi Sandrian, Indah Nazulfah, Nurmanita Tanzil Abid...	<1%
69	Publication	Trisnawati Trisnawati. "MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SEJARAH MELALUI MOD...	<1%
70	Internet	digilib.uinsby.ac.id	<1%
71	Publication	Kania Indhudewi Sakundari, Hesti Yunitiara Rizqi. "Keefektifan Model Pembelajaran...	<1%
72	Publication	Laila Imelda, Chusnul Chotimah, Zakariyah Zakariyah, M. Aliyul Wafa. "Penerapa...	<1%
73	Publication	Lisna Devi, Sri Mulyati, Indah Umiyati. "PENGARUH PENGETAHUAN KEUANGAN, P...	<1%
74	Publication	Nurriyatul Masrifah, Ahmad Sholihuddin, Putri Kholida Faiqoh. "THE EFFECT OF T...	<1%
75	Publication	Sari Purnama Putri Wir'atmaja, Sugiarti Sugiarti, Hastuti Retno Kuspiyah. "KOREL...	<1%
76	Publication	Yusuf Budi Prasetya Santosa, Fahmi Hidayat. "Variabilitas Penggunaan Model Pe...	<1%
77	Internet	repository.upi.edu	<1%

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V DI GUGUS 4 PANJI TAHUN AJARAN 2024/2025

THE EFFECT OF USING THE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL USING QUIZZ MEDIA ON LEARNING OUTCOMES IN THE INDONESIAN LANGUAGE SUBJECT OF GRADE V IN GULUS 4 PANJI IN THE 2024/2025 ACADEMIC YEAR

Fitriyatul Jannah¹, Vidya Pratiwi², Putu Eka Suarmika³

*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Abdurachman Saleh
Situbondo*

*Corresponding Author : Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Abdurachman Saleh
Situbondo*

Alamat: JL. PB. Sudirman No. 07 Situbondo

E-mail Address: pqsd_fkip@gmail.com

ABSTRAK

Suatu keberhasilan dalam proses pembelajaran guru harus mampu mengembangkan potensi kreatifitas dalam mengajar atau dengan menggunakan model pembelajaran. Banyak guru yang menggunakan model pengajaran yang tidak mendorong siswa untuk aktif dalam belajar, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa, seperti yang terjadi di Gugus 4 Panji. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe (TGT) Berbantuan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Gugus 4 Panji Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasy Experiment*, berupa *Posttest Only Control Group Design*. Berdasarkan hasil *post test* yang telah dilakukan terdapat nilai post-test siswa kelas eksperimen dengan nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 66, sedangkan nilai *post-test* di kelas kontrol yaitu nilai tertinggi 69 dan nilai terendah 40. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar yang berbentuk pilihan ganda. Hasil penelitian diatas dapat dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji independent sampel t-test dengan nilai signifikan $0,001 < 0,05$ menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Team Game Tournament*) berpengaruh terhadap hasil belajar berbantuan media quizizz pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V Gugus 4 Panji tahun ajaran 2024/2025.

Kata kunci : Model *Team Games Tournament*, media quizizz,, hasil belajar

PENDAHULUAN

Kerberhasilan Pendidikan dilihat dari kemampuan yang dimiliki tiap individu untuk mengembangkan potensi dirinya sehingga dapat mencapai tujuan hidupnya. Berhasilnya Pendidikan dapat berimbas pada kualitas sumber daya manusia yang dapat mencapai tujuan bangsa Indonesia ialah mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai sarana untuk diterapkan dalam kehidupan dan mencapai masa depan. (Martin R dkk., 2022) . Hal terpenting untuk mencapai tujuan tersebut ialah dengan adanya sebuah kurikulum. Kurikulum ialah sebuah pondasi utama dalam sebuah Pendidikan, untuk mencetuskan atau menciptakan suasana pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik. Kurikulum merdeka sudah diresmikan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) yang dimulai pada tahun ajaran 2022/2023 (Kemendikbud, 2022). Kurikulum Merdeka dapat terlaksana secara maksimal dengan cara, menyatukan pendapat untuk membentuk satu visi dan tujuan, sehingga peningkatan baru akan berdampak pada guru, lembaga, dan siswa (Manalu J.B dkk 2022). Kurikulum merdeka memiliki beberapa mata pelajaran salah satunya mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran wajib dalam pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Menurut Peraturan Kemendikbud nomor 032 tahun 2024 Capaian pembelajaran Bahasa Indonesia terdiri dari elemen, menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, menulis. CP (Capaian Pembelajaran) menyesuaikan fase atau kelas agar dapat sesuai dengan materi dan kemampuan siswa, fase tersebut sesuai dengan jenjang pendidikan, seperti fase A, B, dan C yang terdapat pada jenjang Pendidikan Sekolah Dasar. Berdasarkan hal tersebut untuk mencapai tujuan pebelajaran maka guru harus mengetahui cara agar siswa senang dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan model pembelajaran sebagai pendukung proses pembelajaran dan menarik antusias atau perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Pelajaran bahasa Indonesia saat ini tidak sesuai dengan indikator atau capaian pelajaran Bahasa Indonesia itu sendiri. Hal ini disebabkan kurangnya inovasi guru pada saat proses pengajaran. Banyak guru yang menggunakan model pengajaran yang tidak mendorong siswa aktif pada saat proses pembelajaran dan menjadikan mereka lamban belajar, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa, seperti di beberapa sekolah di Situbondo yang bertempat di Kecamatan Panji, Gugus 4 Panji terdiri dari SDN 4 Curah Jeru, SDN 2 Tenggir dan SDN 1 Kayuputih. Peneliti melakukan pra-penelitian di SDN 4 Curah Jeru, SDN 2 Tenggir dan SDN 1 Kayuputih kelas V. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti ialah proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak menarik perhatian siswa dan masih belum menggunakan model pembelajaran yang menarik antusias siswa seperti hanya berkelompok bisa menyuruh siswa untuk menjawab pertanyaan biasa tanpa media yang menarik keaktifan siswa sehingga hasil belajar siswa tidak mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan standar kompetensi siswa. dan guru-guru tersebut belum pernah menggunakan model pembelajaran TGT dalam mengimplementasikan pembelajaran kelompok untuk mengetahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tersebut dilihat dari rata-rata nilai siswa yang tergolong rendah.

Tabel 1. Observasi dan Wawancara

Nama Sekolah	Penggunaan Model	Rentan Keberhasilan Belajar siswa
SDN 2 Tenggir	Model Inquiri	45%
SDN 1 Kayuputih	Model Diskusi Terbimbing	45%

Berdasarkan data diatas, menyatakan bahwa keberhasilan belajar siswa cukup rendah. Guru-guru Gugus 4 panji masih menggunakan model yang kurang menarik antusias siswa, dan tidak mendorong kemampuan siswa. Rata-rata guru tersebut hanya menggunakan beberapa model yang tidak cocok untuk diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Guru harus mampu mengembangkan potensi kreatifitas dalam mengajar atau dengan menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan sebuah materi secara kontekstual dan menarik siswa untuk aktif dalam sebuah pembelajaran. Banyak model pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga proses pembelajaran dapat tersampaikan kepada siswa secara sempurna. Model yang cocok digunakan dalam pelajaran Bahasa Indonesia adalah Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang dilakukan secara tim yang terdiri dari empat sampai enam orang, dipilih heterogen agar dapat menguasai materi, setelah melakukan turnamen atau pertandingan antar tim untuk mendapatkan skor dari masing-masing tim, langkah akhir dengan memberikan sebuah penghargaan bagi tim yang memperoleh skor tertinggi, sehingga dari dapat memicu siswa antusias dalam sebuah proses pembelajaran (Marwati E dkk., 2023). Proses pembelajaran saat ini tidak cukup menggunakan model saja tetapi harus menggunakan media pembelajaran agar dapat mempermudah proses pembelajaran. Media pembelajaran harus dibuat untuk mempermudah guru dan siswa menangkap gagasan materi, untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti perlu untuk mengungkapkan dalam penelitian ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Quiziz* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Gugus 4 Panji Tahun Ajaran 2024/2025.

METODOLOGI PENELITIAN

Rancangan penelitian yang akan digunakan oleh peneliti ialah menggunakan metode Kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang menggunakan pengukuran objektif dan analisis (statistic) terhadap data yng diperoleh melalui berbagai instrument seperti pre test atau post tes. Penelitian ini menggunakan *Quasi Eksperimental Design* yaitu desain yang menggunakan kelompok kontrol, tetapi tidak dapat digunakan sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Adapun jenis eksperimen yang peneliti gunakan *posttest only Control Grup Design*, Kelompok pertama diberikan perlakuan sedangkan kelompok kedua tidak diberi perlakuan. Pada akhir pembelajaran diadaka pengukuran pada kedua kelompok tersebt. Berikut gambaran rancangan penelitian :

Tabel. 2 Rancangan Penelitian (Sumber: Sugiyono, 2022)

E	X	O ₁
K	-	O ₂

Keterangan :

E = kelompok eksperimen

K = kelompok Kontrol

X = Perlakuan Model TGT berbantuan media *quizizz*

- = Model diskusi terbimbing

O₁ = Hasil Belajar kelompok Eksperimen

O₂ = Hasil Belajar kelompok Kontrol

Menurut Sugiyono (2022:145) Populasi adalah bagian yang terdiri atas obyek/subyek yang memiliki taraf dan ciri tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan mendapat kesimpulan. Adapun populasi dan sampel pada penelitian ini ialah siswa kelas V (Lima) di SDN 2 Tenggir (eksperimen) sebanyak 18 siswa dan siswa kelas V DI SDN 1 Kayuputih (Kontrol) 18 siswa. Tempat penelitian yang berlokasi di SDN 2 Tenggir dan SDN 1 Kayuputih, Kecamatan Panji, Kabupaten Situbondo dengan waktu penelitian esuai dengan tahun ajaran 2024/2025 semester genap. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa *post test* yang berjumlah 15 pilihan ganda. Soal tersebut sudah diuji valid dan diuji reliabel dengan menggunakan bantuan *Microsoft excel* 2019 dan SPSS 30.0. teknik analisis data dengan menggunakan uji normalitas, homogenitas, uji hipotesis *independent sampel t-test* dengan bantuan SPSS 30.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Tenggir kelas 5 sebagai kelas eksperimen dan SD Negeri 1 Kayuputih kelas 5 sebagai kelas kontrol pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi fakta dan opini. Sampel pada penelitian ini berjumlah 39 peserta didik yang terdiri dari kelas eksperimen 18 siswa dan kelas kontrol 21 siswa. Langkah awal yang peneliti lakukan ialah membuat perangkat pembelajaran seperti modul ajar untuk kelas eksperimen, soal post-test yang berupa soal pilihan ganda, dan konsultasi tentang perangkat pembelajaran secara langsung disetujui oleh wali kelas sehingga peneliti melakukan penelitian. Penelitian untuk kelas eksperimen dilaksanakan 6 JP terdiri dari 3 kali pertemuan pada tanggal 8 Januari, 15 Januari, dan 22 Januari 2025. Berikut penjelasan kegiatan peneliti :

Tabel 3. Kegiatan Kelas Eksperimen

Tanggal	Kegiatan	Keterangan
08 Januari 2025	Kegiatan ke-1 Kelas Ekperimen	Guru memberikan penjelasan mengenai materi fakta dan opini yang akan dibahas beserta tujuan pembelajaran
15 Januari 2025	Kegiatan ke-2 Kelas Ekperimen	Guru dapat membuat kelompok sebanyak 3 kelompok yang terdiri dari 6 siswa, dan mengintruksikan kepada siswa untuk pertemuan selanjutnya membawa handphone 1 kelompok 1 handphone.

22 Januari 2025	Kegiatan ke-3 Kelas Ekperimen	Siswa dapat mengikuti arahan dari guru untuk join peretandingan quizizz melalui kode yang diberikan guru, dan pemberian post tes setelah pertandingan selesai untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah bertanding dan berkerja sama dengan kelompoknya.
-----------------	-------------------------------	---

Penelitian ini dilakukan di kelas Eksperimen dengan penggunaan model pembelajaran *cooperative* tipe TGT berbantuan media Quizizz pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, berikut hasil data berupa nilai akhir atau nilai *post test* siswa :

Tabel 4. Hasil Post Test Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai Post Test
1	Afika Naila Putri	86
2	Afrina Giyas Naila Zafiratuazzahra	92
3	Alief Fadlal Mukminin	79
4	Arif Setya Ramadhani	92
5	Aryasatya Radhitya	86
6	Azam Mudrik Mutawakkil	79
7	Azriel Suci Nur Adam	92
8	Hamid Sulton	86
9	Indra Difran Ramadhan	79
10	Khofid Tamam	86
11	Maghfirotul Hasanah	92
12	Moch. Ubaydillah Rezeki	86
13	Moh. Ivan Maulana	79
14	Moh.Azriel Al Khalifi Zikri	73
15	Mohammad Arif Rabbany	66
16	Nuril Aisyah Ikmala	86
17	Rayhan Maulana Ihsan	86
18	Zidqu Jarir Rahmani	79
Total		1504

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas eksperimen dengan menggunakan model *cooperative* tipe *Team Games Tournament* berbantuan media Quizizz dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia materi fakta dan opini. Berikut deskripsi data mencakup mean dan modus:

Tabel 5. Statistic Deskriptif Kelas Ekperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
EKSPERIMEN	18	66.00	92.00	83.5556	7.07292
Valid N (listwise)	18				

Berdasarkan perolehan data *descriptive statistics* terdapat nilai paling rendah sebesar 66, nilai tertinggi 92, rata-rata nilai keseluruhan sebesar 83.5556 dan Standar Deviation sebesar 7.07292.

Penelitian ini juga dilakukan di kelas Kontrol dengan penggunaan model pembelajaran *inquiri* terbimbing pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, berikut hasil data berupa nilai akhir atau nilai *post test* siswa :

Tabel 6. Hasil Post Test Kelas Kontrol

No	Nama	Nilai Post Tes
1	Ahmad Nazar R	52
2	Amiratul Jinani	69
3	Arif Rahman H	53
4	Atika Nur Islamiyah	63
5	Danu Rizky Y	59
6	Dewi Masithoh	40
7	Dewi Sri Unsiya	63
8	Dwi Putra M	63
9	Ega Prastyo W	52
10	Intan Nuraini	52
11	Karmila Noer A	63
12	Kholid Dardir Bustomy	47
13	Laura Anastasya B	52
14	Moh. Maulana	40
15	Moh. Shoim R	40
16	Muh. Dirga Reyhan	52
17	Muh. Salman Khoir	59
18	Muh. Sholeh	52
Jumlah		971

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas dengan penggunaan model pembelajaran *inquiri* terbimbing pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berikut deskripsi data mencakup mean dan modus :

Tabel 7. Statistic Deskriptif Kelas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
KONTROL	18	40.00	69.00	53.9444	8.61239
Valid N (listwise)	18				

Berdasarkan perolehan data *descriptive statistics* terdapat nilai paling rendah sebesar 40, nilai tertinggi 69, rata-rata nilai keseluruhan sebesar 53.9444 dan *Standar Deviation* sebesar 8.61239.

Pengujian Data

A. Uji Normalitas

Menurut Sugiyono (2022) Uji normalitas kolmogroff smirnov sebuah pengujian asumsi klasik. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Berikut kriteria data yang berdistribusi normal :

- Jika nilai Signifikan $> 0,05$, maka data berdistribusi normal
- Jika nilai Signifikan $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal

Berikut hasil uji normalitas kolmogroff smirnov :

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		18
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	10.91120500
Most Extreme Differences	Absolute	.146
	Positive	.128
	Negative	-.146
Test Statistic		.146
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e Sig.		.389
99% Confidence Interval Lower Bound		.376
Upper Bound		.401

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui *standar deviation* atau simbbangan baku 10.91120500, nilai *absolute* 0,146 , nilai *test statistic* sebesar 0,146, nilai *Sig* (2-tiled) 0,200 $> 0,05$, dengan batas bawah sebesar 376 dan batas atas 401, dengan nilai signifikan 0,200 $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dengan.

B. Uji Homogenitas

Hasil dari uji homogenitas pada penelitian ini sebagai berikut :

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Post Tes	Based on Mean	.596	1	34	.445
	Based on Median	.559	1	34	.460
	Based on Median and with adjusted df	.559	1	33.803	.460
	Based on trimmed mean	.672	1	34	.418

Taraf signifikan sebagai berikut :

- Jika nilai signifikan $> 0,05$, maka distribusi data homogen
- Jika nilai signifikan $< 0,05$, maka distribusi data tidak homogen

Hasil uji homogenitas dengan nilai tengah (*Based on mean*) pada uji *levene statistic* dengan df (derajat kebebasan) sebesar 34 (N-2), dan nilai signifikan $0,445 > 0,05$. Berdasarkan nilai signifikan yang lebih besar dari pada 0,05 ($0,445 > 0,05$) maka distribusi data bersifat homogen.

C. Pengujian Hipotesis

Hasil uji hipotesis pada penelitian ini berdasarkan kriteria $P > 0,05$ maka H_0 ditolak dapat dinyatakan tidak terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Apabila $P < 0,05$ maka H_a diterima dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar Bahasa Indonesia pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Berikut data Uji t dengan nilai signifikan :

Tabel 10. Hasil Uji t Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Independent Samples T-test					
Levene's Test for Equality of Variances					
		F	Sig.	t	df
hasil pos test	Equal variances assumed	.596	.445	11.273	34
	Equal variances not assumed			11.273	32.762

tst

t-test for Equality of Means					
Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
<.001	<.001	29.611	2.627	24.273	34.949
<.001	<.001	29.611	2.627	24.265	34.957

Berdasarkan hasil uji Hipotesis dari uji independent sampel T-test , terdapat nilai t_{hitung} dilihat berdasarkan df = 34 dengan taraf signifikan 0,05 = 1,691. nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($11,273 > 1,691$) dan nilai Sig (2-tailed) $0,001 < 0,05$ menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe TGT (Team Game Tournament)* berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V Gugus 4 Panji.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Model pembelajaran *cooperative* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Quizizz* merupakan sebuah model yang disajikan dalam bentuk kelompok bermain dan bertanding dengan menggunakan media digital. Model tersebut disajikan untuk mempermudah guru saats pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam sebuah materi, bahkan siswa dapat berinteraksi dengan teman sejawatnya dan menyuarakan pendapatnya untuk memenangkan sebuah pertandingan sehingga peneliti melakukan penelitian terhadap model TGT berbantuan media *Quizizz*. Penelitian ini dilakukan setelah pengesahan proposal skripsi yakni pada tanggal 30 Desember 2024 sampai dengan 29 Januari. Pada penelitian awal peneliti mengobservasi situasi pembelajaran dan melakukan koordinasi terkait dengan modul ajar. Pada tahap kedua peneliti mengobservasi kembali terkait pengimplementasian modul ajar pada tahap pemberian materi dan pengelompokan siswa, tahap ketiga melakukan arahan kepada siswa membawa handphone untuk melakukan sebuah pertandingan melalui aplikasi *quizizz* dan tahap terakhir guru mengimplementasikan arahan modul ajar yang diberikan peneliti beserta post test yang akan dikerjakan oleh siswa.

Penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Quizizz* ini dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi fakta dan opini sehingga berdampak baik dalam hasil belajar siswa yang diperoleh dari proses pembelajaran. Pernyataan tersebut dibuktikan dalam proses pembelajaran di kelas eksperimen yaitu kelas V di SDN 2 Tenggir. Peneliti melakukan observasi di kelas eksperimen melihat sebuah kondisi pembelajaran yang membosankan, siswa pasif, dan siswa tidak mendapat pengalaman baru untuk mencoba sebuah pembelajaran berbasis teknologi bahkan hasil belajar yang tidak sesuai dengan rata-rata nilai yang ingin dicapai, hal tersebut terjadi karena penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dan siswa tidak dilibatkan untuk mengembangkan pola berfikir, seperti penggunaan model yang tidak cocok pada materi pembelajaran atau mata pelajaran. Pada saat penelitian berlangsung mulai dari tahap awal siswa sudah antusias mendengarkan guru menjelaskan materi dan memberikan arahan untuk pembelajaran berbasis digital.

Pada pembelajaran di kelas eksperimen dengan menggunakan model TGT berbantuan media *quizizz* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi fakta dan opini siswa lebih interaktif, kondusif, mendapat pengalaman baru mengenai penggunaan media *quizizz*, siswa tertantang untuk memenangkan pertandingan, dan materi mudah diingat oleh siswa sehingga siswa dapat mudah mengerjakan sebuah soal yang diberikan oleh guru, hal ini sepedapat dengan pernyataan Alfera Bakti Susanti (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital sangat memberikan sebuah pengaruh terhadap kinerja dan hasil pembelajaran peserta didik.

Pada pembelajaran di kelas eksperimen, siswa lebih antusias untuk menyuarakan hasil pendapatnya melalui sebuah pertandingan dengan menggunakan media digital dan meningkatkan kemampuan berfikir untuk memenangkan sebuah pertandingan. Pernyataan tersebut sesuai dengan kelebihan model pembelajaran TGT berbantuan media *quizizz* yaitu :

1. Peserta didik dapat antusias berkerja sama dengan teman sejawatnya dan mendapat pengalaman baru dengan media digital yang disajikan oleh guru sehingga Model pembelajaran TGT berbantuan media *quizizz* tidak merasa bosan saat proses pembelajaran.
2. Peserta didik dapat berinteraksi positif pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga memperkuat pemahaman materi yang disampaikan oleh guru.

3. Peserta didik dapat menuangkan pemikirannya untuk memenangkan sebuah pertandingan yang berdampak pada pola berfikir dan mampu mengerjakan kompetensi yang dibuat guru setelah proses pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* berbantuan media *quizizz* yang digunakan oleh peneliti dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Hal tersebut dibuktikan dari proses pembelajaran di kelas eksperimen (Kelas V SDN 2 Tenggir) yang lebih menarik daripada kelas control (Kelas V SDN 1 Kayuputih) melalui beberapa pengujian hasil post test mulai dari hasil *mean* pada kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol dengan perolehan $83 > 53$, dapat dibuktikan hasil normalitas dengan *standar deviation* atau simbangan baku 10.91120500, nilai *absolute* 0,146, nilai *test statistic* sebesar 0,146, nilai *Sig* (2-tailed) $0,200 > 0,05$, dengan batas bawah sebesar 376 dan batas atas 401, dengan nilai signifikan $0,200 > 0,05$ bahwasanya data tersebut berdistribusi normal, dan hasil uji homogenitas dengan nilai tengah (*Based on mean*) pada uji *levene statistic* dengan df (derajat kebebasan) sebesar 34 (N-2), dan nilai signifikan $0,445 > 0,05$, maka data bersifat homogen, dan uji Hipotesis dari uji independent sampel *T-test*, terdapat nilai t_{hitung} dilihat berdasarkan df = 34 dengan taraf signifikan $0,05 = 1,691$. nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($11,273 > 1,691$) dan nilai *Sig* (2-tailed) $0,001 < 0,05$ maka dengan hasil hipotesis menggunakan uji independent sampel *t-test* dengan nilai signifikan $0,001 < 0,05$ (H_a diterima) menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe TGT (Team Game Tournament)* berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V Gugus 4 Panji.

Berdasarkan beberapa uji data melalui uji persyaratan analisis menunjukkan bahwasanya ada pengaruh yang signifikan penggunaan model *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa berbantuan media *quizizz*. Beberapa temuan tersebut dapat dibandingkan bahwa model *team games tournament* ini lebih cocok digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dari pada model diskusi terbimbing dalam mengatasi rendahnya hasil belajar siswa. Pada pembelajaran di kelas eksperimen sesuai dengan sintaks atau tahapan penyajian dari model *Team Games Tournament* yang diungkapkan oleh Slavin dalam Hariyanto (2019) diantaranya guru menyampaikan materi dengan jelas menggunakan PPT (siswa antusias mendengarkan dan memahami penjelasan guru), siswa dapat belajar bersama dan berinteraksi positif, siswa mampu bermain dan belajar bersama, siswa mampu melakukan pertandingan dengan memperoleh hasil yang maksimal, setelah pertandingan selesai guru memberikan penghargaan. Proses pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* dengan berbantuan media *quizizz* ini dapat terlihat jelas interaksi atau respon siswa pada saat proses pembelajaran dan peserta didik senang mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia yang awalnya monoton menjadi aktif di dalam kelas sehingga siswa mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru dan hasil belajar yang meningkat daripada sebelumnya. Pembelajaran tersebut juga menimbulkan sebuah kerjasama antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran serta siswa mendapat pengalaman baru mengenai penggunaan media berbasis digital.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa model *Team Games Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan bantuan media *Quizizz* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Gugus 4 Panji tahun ajaran 2024/2025.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *cooperative* tipe *Team Games Tournament* berbantuan media *quizizz* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di gugus 4 panji dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan media *quizizz* lebih baik daripada model diskusi terbimbing. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari rata-rata nilai kelas eksperimen mendapatkan rata-rata nilai sebesar 83, sedangkan nilai rata-rata kontrol yaitu 53. Pernyataan diatas dapat dibuktikan dengan hasil pengujian data hipotesis menggunakan uji independent sampel t-test dengan nilai signifikan $0,001 < 0,05$ menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Team Game Tournament*) berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V Gugus 4 Panji tahun ajaran 2024/2025.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan Artikel ini dapat diselesaikan dengan baik berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada, bapak Dr. Muhammad Yusuf Ibrahim, SH., MH, selaku Rektor Universitas Abdurachman Saleh Situbondo yang telah memberi saya kesempatan untuk menjadi bagian dari sivitas Akademika UNARS, bapak Dodik Eko Yulianto, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Abdurachman Saleh Situbondo, ibu Vidya Pratiwi., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Utama yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu dan memberikan pengarahan dan bimbingannya dalam menyelesaikan skripsi ini, bapak Dr. Putu Eka Suarmika, ST., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Anggota yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu dan memberikan pengarahan dan bimbingannya dalam menyelesaikan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Hariyanto, A. (2019). Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dan Jigsaw Melalui Pendekatan Saiintifik. Deepublish. Yogyakarta
- Manalu, J. B., Sitohang, P., & Henrika, N. H. (2022). Pengembangan perangkat pembelajaran kurikulum merdeka belajar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 80-86
- Martin, R., & Simanjorang, M. M. (2022). Pentingnya peranan kurikulum yang sesuai dalam pendidikan di indonesia. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 125-134.
- Marwati, E., Anugrahana, A., & Ariyanti, P. B. Y. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2601-2607.
- Peraturan Kementerian Pendidikan, dan Kebudayaan Nomor 32, Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka, 2024. Jakarta
- Sugiyono (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta. Jakarta.