

---

## **PENGARUH PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA MATERI KEANEKARAGAMAN HAYATI BERBASIS *GAMES QUIZWHIZZER* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PADA SISWA/I KELAS VII**

**Octaviani Sari<sup>1</sup>, Dora Dayu Rahma Turista<sup>2\*</sup>, Elsje Theodora Maasawet<sup>3</sup>,  
Masitah<sup>4</sup>, Herliani<sup>5</sup>, & Vandalita Maria Magdalena Rambitan<sup>6</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,&6</sup>Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Mulawarman, Jalan Muara Pahu, Samarinda, Kalimantan Timur 75242,  
Indonesia

\*Email: [doraturistaofficial@gmail.com](mailto:doraturistaofficial@gmail.com)

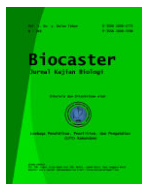
Submit: 03-10-2025; Revised: 10-10-2025; Accepted: 13-10-2025; Published: 19-10-2025

**ABSTRAK:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) pada materi keanekaragaman hayati berbasis media gim *QuizWhizzer* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 7 Samarinda. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group*. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas VII-D sebanyak 25 siswa sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model TGT berbasis *QuizWhizzer*, dan kelas VII-F sebanyak 25 siswa sebagai kelas kontrol yang menggunakan model *discovery learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penerapan model TGT berbasis *QuizWhizzer* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil uji-t, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,001 < 0,05$  yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Hasil uji *N-Gain* menunjukkan peningkatan hasil belajar kategori sedang, dengan rata-rata peningkatan kelas eksperimen sebesar 0,43, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,35. Selain itu, hasil uji *Mann-Whitney* terhadap motivasi belajar menunjukkan nilai *p-value*  $0,000 < 0,05$  yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media *QuizWhizzer* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Model ini juga terbukti dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran melalui unsur permainan yang menyenangkan.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Keanekaragaman Hayati, Motivasi Belajar, *QuizWhizzer*, *Team Games Tournament*.

**ABSTRACT:** This study aims to determine the effect of the application of the *Team Games Tournament* (TGT) model on biodiversity materials based on *QuizWhizzer* game media on the motivation and learning outcomes of grade VII students of SMP Negeri 7 Samarinda. The research method used was a quasi-experimental with a *pretest-posttest control group* design. The research subjects consisted of 25 students in grades VII-D as an experimental class using the *QuizWhizzer*-based TGT model, and 25 students in class VII-F as a control class using the *discovery learning* model. The results of the study showed that there was a significant influence of the application of the *QuizWhizzer*-based TGT model on student motivation and learning outcomes. Based on the results of the t-test, a significance value (2-tailed) of  $0.001 < 0.05$  was obtained which showed a significant influence on learning outcomes. The results of the *N-Gain* test showed an increase in learning outcomes in the medium category, with an average increase in the experimental class of 0.43, while the control class was 0.35. In addition, the results of the *Mann-Whitney* test on learning motivation showed a *p-value* of  $0.000 < 0.05$  which means that there is a significant difference between the two classes. Thus, it can be concluded that the use of the *Team Games Tournament* (TGT) model based on *QuizWhizzer* media has a significant effect on increasing student motivation and learning outcomes. This model has also been proven to increase students' interest in the learning process through fun game elements.

**Keywords:** Learning Outcomes, Biodiversity, Learning Motivation, *QuizWhizzer*, *Team Games Tournament*.



**How to Cite:** Sari, O., Turista, D. D. R., Maasawet, E. T., Masitah, M., Herliani, H., & Rambitan, V. M. M. (2025). Pengaruh Penerapan Model *Team Games Tournament* pada Materi Keanekaragaman Hayati Berbasis *Games QuizWhizzer* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Siswa/i Kelas VII. *Biocaster : Jurnal Kajian Biologi*, 5(4), 928-942. <https://doi.org/10.36312/biocaster.v5i4.720>



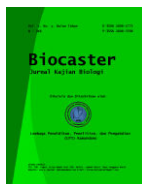
**Biocaster : Jurnal Kajian Biologi** is Licensed Under a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting yang berpengaruh terhadap peningkatan kualitas sumber daya manusia. Dengan sumber daya manusia yang berkualitas, individu diharapkan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya, serta mampu mengantisipasi berbagai permasalahan yang mungkin terjadi (Suryani *et al.*, 2022). Dalam proses pengajaran kepada siswa generasi abad ke-21, guru harus mampu menyesuaikan strategi, model, dan metode pembelajaran dengan karakteristik generasi tersebut. Guru tidak lagi cukup menggunakan strategi konvensional yang bersifat rutin, melainkan harus inovatif dengan memperkaya dan memperbarui pengetahuan serta keterampilan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif melalui pemanfaatan teknologi (Indarta *et al.*, 2022).

Salah satu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan adalah dengan meningkatkan mutu pembelajaran. Mutu pendidikan yang baik antara lain dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar dikatakan tercapai apabila siswa mengalami perkembangan dan perubahan perilaku sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dibuktikan melalui hasil evaluasi yang dilakukan guru, baik melalui ulangan maupun ujian (Yandi *et al.*, 2023). Perubahan perilaku menjadi indikator keberlanjutan proses belajar yang terjadi. Motivasi belajar merupakan unsur penting dalam proses perubahan perilaku (Kasmayanti *et al.*, 2023; Novitasari, 2023). Motivasi belajar adalah usaha sadar yang dilakukan siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar dan mengarahkannya pada pencapaian tujuan tertentu. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan lebih ulet, tekun, dan gigih dalam proses belajar. Oleh karena itu, motivasi belajar menjadi faktor penting yang memengaruhi hasil belajar dan kinerja siswa (Liantri *et al.*, 2024; Zainudin, 2022).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang tercantum dalam Kurikulum Merdeka. Salah satu materi IPA terpadu kelas VII adalah keanekaragaman hayati. Materi ini tergolong mudah namun sangat penting, karena berkaitan dengan pemahaman siswa mengenai lingkungan, ekosistem, serta pentingnya menjaga keberagaman flora dan fauna di Indonesia. Namun, berdasarkan hasil analisis di SMP Negeri 7 Samarinda, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada materi ini masih tergolong rendah dan banyak siswa yang belum memahami konsep secara mendalam. Proses pembelajaran umumnya disampaikan dengan model *discovery learning* melalui metode ceramah dan pembacaan buku teks, sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk belajar. Nurtianingsih *et al.* (2023) menyatakan bahwa



model pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional, yaitu menggunakan metode ceramah (ekspositori) dan tanya jawab. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan cenderung menjadi pendengar pasif, sehingga penguasaan materi menjadi kurang maksimal dan berdampak pada rendahnya hasil belajar.

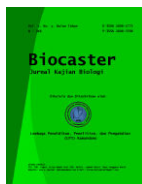
Salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Model ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui kerja sama kelompok, permainan edukatif, dan adanya pencapaian hasil belajar pada akhir kegiatan. Menurut Usman *et al.* (2024), model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa perbedaan status, serta mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Dalam model TGT, siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen beranggotakan tiga hingga lima orang. Larasati & Widiarto (2024) juga menyatakan bahwa model TGT efektif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Melalui penerapan model ini, siswa dilatih untuk berani mengemukakan pendapat, berkomunikasi, bekerja sama, dan mencoba hal-hal baru melalui pembelajaran yang dikemas secara menarik.

Selain model pembelajaran, penggunaan media yang tepat juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *QuizWhizzer*, yaitu *platform* permainan berbasis digital yang memungkinkan siswa belajar secara interaktif. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta menumbuhkan motivasi siswa. Berdasarkan penelitian Sumandya & Kadek (2023), penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *QuizWhizzer* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar, dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 80,43% dan nilai rata-rata kelas sebesar 85,21. Oleh karena itu, penerapan model *team games tournament* yang dipadukan dengan media pembelajaran berbasis gim *QuizWhizzer* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif. Dengan pendekatan ini, siswa SMP Negeri 7 Samarinda diharapkan lebih termotivasi untuk mempelajari materi keanekaragaman hayati dan mampu meningkatkan hasil belajar mereka. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media *QuizWhizzer* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman hayati di SMP Negeri 7 Samarinda.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *quasi experiment* tipe *pretest-posttest control group*. Desain ini dipilih untuk mengetahui pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media *QuizWhizzer* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 7 Samarinda pada siswa kelas VII pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VII D sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 25 siswa dengan menggunakan model pembelajaran



*Team Games Tournament* (TGT) berbasis *QuizWhizzer*, dan kelas VII F sebagai kelas kontrol yang juga berjumlah 25 siswa dengan model pembelajaran *discovery learning*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling*. Kriteria pengambilan sampel didasarkan pada uji pendahuluan melalui nilai harian yang telah diperoleh sebelumnya, dengan tujuan memperoleh kelas yang homogen antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Homogenitas ditentukan berdasarkan hasil pendataan nilai dari masing-masing kelas.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa secara kognitif adalah tes *essay* sebanyak 10 soal yang disusun berdasarkan materi pembelajaran. Dilakukan juga observasi untuk menilai aspek afektif dan psikomotorik siswa menggunakan lembar observasi yang diisi oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk mengukur motivasi belajar siswa, digunakan angket berisi 22 butir pernyataan benar-salah dengan skala Likert. Data hasil belajar dianalisis menggunakan uji *t-test* untuk melihat perbedaan antara kelompok, sedangkan peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan uji *N-gain*. Sementara itu, data motivasi belajar siswa dianalisis menggunakan uji *Mann Whitney*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis *QuizWhizzer* berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, baik dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

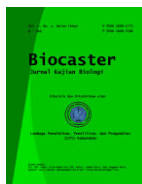
#### **Data Hasil Belajar Ranah Kognitif**

Data hasil belajar kognitif diperoleh melalui hasil nilai *pre-test* dan *post-test* pada peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Uji Analisis Deskriptif.**

| <b>Descriptive Statistics</b> |          |            |             |             |                     |
|-------------------------------|----------|------------|-------------|-------------|---------------------|
|                               | <b>N</b> | <b>Min</b> | <b>Maks</b> | <b>Mean</b> | <b>Std. Deviasi</b> |
| <i>Pre-test</i> Eksperimen    | 25       | 39         | 77          | 56.08       | 11.07               |
| <i>Post-test</i> Eksperimen   | 25       | 60         | 88          | 75.04       | 7.00                |
| <i>Pre-test</i> Kontrol       | 25       | 30         | 75          | 49.60       | 9.23                |
| <i>Post-test</i> Kontrol      | 25       | 53         | 85          | 67.04       | 8.25                |

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh data hasil uji deskriptif dari hasil belajar ranah kognitif, dimana *pre-test* peserta didik menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol masih tergolong rendah. Hal ini dikarenakan belum dilakukannya kegiatan pembelajaran mengenai keanekaragaman hayati. Sedangkan berdasarkan data hasil *post-test* peserta didik menunjukkan peningkatan, baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dibandingkan sebelum dilakukan kegiatan pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda. Peningkatan hasil *post-test* pada kelas eksperimen cenderung lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan dalam pembelajaran pada kelas eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.



**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar.**

| Kelas      | Pre-test | Post-test | Keterangan |
|------------|----------|-----------|------------|
| Kontrol    | 0.245    | 0.568     | Normal     |
| Eksperimen | 0.263    | 0.690     | Normal     |

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji normalitas hasil belajar kognitif menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai *pre-test* sebesar 0,263 dan nilai *post-test* sebesar 0,690. Sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai *pre-test* sebesar 0,245 dan nilai *post-test* sebesar 0,568. Dari hasil uji normalitas, maka dapat diketahui bahwa data hasil belajar berdistribusi normal.

**Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar.**

| Kelas     | Levene's Statistic | Signifikansi | Keterangan |
|-----------|--------------------|--------------|------------|
| Pre-test  | 1.221              | 0.275        | Homogen    |
| Post-test | 1.188              | 0.281        | Homogen    |

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji homogenitas hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki data varians yang homogen, dibuktikan dengan nilai signifikansi pada nilai *pre-test* sebesar 0,275 sedangkan nilai *post-test* sebesar 0,281. Dari hasil uji homogenitas menunjukkan nilai *sig.* > 0,05 maka dapat dinyatakan data *pre-test* dan *post-test* homogen.

**Tabel 4. Hasil Uji-t Hasil Belajar.**

| t <sub>hitung</sub> | t <sub>tabel</sub> | Sig. (2-tailed) | Keterangan              |
|---------------------|--------------------|-----------------|-------------------------|
| 3.695               | 2.011              | 0.001           | H <sub>a</sub> Diterima |

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji hipotesis pada hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji-t menunjukkan bahwa nilai *sig.* (2-tailed) sebesar 0,001 < 0,05 dan 3,695 > 2,011 maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *QuizWhizzer* terhadap hasil belajar siswa.

**Tabel 5. Hasil Uji N-gain Pre-test dan Post-test.**

| Kelas      | Rata-rata Pre-test | Rata-rata Post-test | Indeks N-gain | Kategori |
|------------|--------------------|---------------------|---------------|----------|
| Kontrol    | 49.50              | 67.04               | 0.35          | Sedang   |
| Eksperimen | 56.08              | 75.04               | 0.43          | Sedang   |

Berdasarkan Tabel 5, diketahui bahwa terdapat perbedaan *N-gain* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata skor *N-gain* kelas eksperimen adalah 0,43 dan skor *N-gain* kelas kontrol adalah 0,35. Data hasil *N-gain* tersebut menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol keduanya termasuk kategori sedang, akan tetapi kelas eksperimen memiliki nilai *N-gain* lebih besar, sehingga terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *QuizWhizzer*.

#### **Data Hasil Belajar Ranah Afektif**

Data hasil penilaian ranah afektif atau sikap mencakup kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis *QuizWhizzer* dan kelas kontrol dengan menggunakan media buku paket dan *PowerPoint*. Alat evaluasi yang

digunakan untuk mengukur hasil belajar ranah afektif, yaitu menggunakan lembar observasi yang diisi oleh peneliti saat proses pembelajaran berlangsung.

**Tabel 6. Hasil Belajar Ranah Afektif.**

| No.         | Indikator                                                                        | Eksperimen |          | Kontrol |          |
|-------------|----------------------------------------------------------------------------------|------------|----------|---------|----------|
|             |                                                                                  | %          | Kategori | %       | Kategori |
| 1           | Peserta didik memperhatikan dengan seksama penjelasan guru.                      | 74         | Cukup    | 71      | Cukup    |
| 2           | Peserta didik menunjukkan rasa ingin tahu terkait pembelajaran yang berlangsung. | 71         | Cukup    | 71      | Cukup    |
| 3           | Peserta didik senang dengan guru dan mata pelajaran yang diberikan.              | 74         | Cukup    | 79      | Cukup    |
| 4           | Peserta didik bekerjasama dengan kelompok.                                       | 89         | Baik     | 66      | Kurang   |
| 5           | Peserta didik bersikap jujur dan sportif dalam mengerjakan tugas.                | 90         | Baik     | 87      | Baik     |
| 6           | Peserta didik memiliki kemampuan mengemukakan pendapat.                          | 76         | Cukup    | 75      | Cukup    |
| 7           | Peserta didik mempresentasikan diskusi.                                          | 86         | Baik     | 76      | Cukup    |
| % Rata-rata |                                                                                  | 80         | Baik     | 76      | Cukup    |

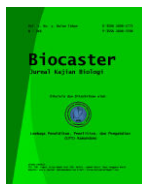
Berdasarkan Tabel 6, hasil belajar peserta didik pada ranah afektif (sikap) dikategorikan ke dalam empat kriteria penilaian, yaitu Sangat Baik (SB) dengan rentang nilai 90-100, Baik (B) dengan rentang nilai 80-89, Cukup (C) dengan rentang nilai 70-79, dan Kurang (D) untuk nilai di bawah 69. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen, terdapat 10 peserta didik yang memperoleh kategori SB, 2 peserta didik kategori B, 6 peserta didik kategori C, dan 7 peserta didik kategori D. Sementara itu, pada kelas kontrol, terdapat 3 peserta didik yang masuk kategori SB, 7 peserta didik kategori B, 7 peserta didik kategori C, dan 8 peserta didik kategori D.

#### **Data Hasil Belajar Ranah Psikomotorik**

Data ini menunjukkan hasil penilaian ranah psikomotorik atau keterampilan peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan media *Quizwhizzer*, dan kelas kontrol yang menggunakan media buku paket dan *powerpoint*. Alat evaluasi yang digunakan untuk penilaian hasil belajar psikomotorik ini berupa lembar observasi yang diisi oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung.

**Tabel 7. Hasil Belajar Ranah Psikomotorik.**

| No. | Indikator                                                                              | Eksperimen |             | Kontrol |          |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------|------------|-------------|---------|----------|
|     |                                                                                        | %          | Kategori    | %       | Kategori |
| 1   | Tindakan segera memasuki kelas ketika guru datang dan mempersiapkan kebutuhan belajar. | 92         | Sangat Baik | 87      | Baik     |
| 2   | Sikap sopan, ramah, dan menghormati guru saat menjelaskan pembelajaran di kelas.       | 83         | Baik        | 86      | Baik     |
| 3   | Bertanya kepada guru mengenai bahan pelajaran yang belum jelas.                        | 72         | Cukup       | 70      | Cukup    |
| 4   | Memilih membaca prosedur kerja dengan seksama.                                         | 85         | Baik        | 72      | Cukup    |
| 5   | Kelengkapan dalam menjawab LKPD.                                                       | 81         | Baik        | 81      | Baik     |



| No.         | Indikator                                                                             | Eksperimen |          | Kontrol |          |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------|------------|----------|---------|----------|
|             |                                                                                       | %          | Kategori | %       | Kategori |
| 6           | Kemampuan presentasi di depan kelas.                                                  | 84         | Baik     | 79      | Cukup    |
| 7           | Peserta didik akrab, mau berkomunikasi dengan guru terkait mata pelajaran yang sulit. | 75         | Cukup    | 74      | Cukup    |
| % Rata-rata |                                                                                       | 82         | Baik     | 78      | Cukup    |

Berdasarkan Tabel 7, hasil belajar peserta didik pada ranah psikomotorik (keterampilan) diklasifikasikan ke dalam empat kategori penilaian, yaitu Sangat Baik (SB) dengan rentang nilai 90-100, Baik (B) dengan rentang nilai 80-89, Cukup (C) dengan rentang nilai 70-79, dan Kurang (D) untuk nilai di bawah 69. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen, terdapat 5 peserta didik yang memperoleh kategori SB, 6 peserta didik kategori B, dan 14 peserta didik kategori C. Sementara itu, pada kelas kontrol terdapat 6 peserta didik yang masuk kategori SB, 5 peserta didik kategori B, 6 peserta didik kategori C, dan 7 peserta didik kategori D.

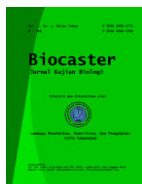
#### **Data Hasil Motivasi Belajar**

Tingkat motivasi belajar diukur dengan menggunakan lembar angket motivasi yang diamati oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung, dan akan diisi oleh peserta didik di akhir pembelajaran. Pengukuran motivasi belajar peserta didik dikategorikan penilaian berdasarkan 6 indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan, minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, keterlibatan peserta didik, ketekunan dalam belajar, dan lingkungan kondusif. Data yang diperoleh dari angket ini dianalisis untuk mengetahui tingkat motivasi belajar masing-masing peserta didik. Informasi tersebut juga dapat dimanfaatkan untuk merancang intervensi pembelajaran yang lebih tepat sasaran.

**Tabel 8. Indikator Motivasi Belajar Siswa.**

| No. | Indikator                  | Eksperimen |               | Kontrol |          |
|-----|----------------------------|------------|---------------|---------|----------|
|     |                            | %          | Kategori      | %       | Kategori |
| 1   | Perasaan Senang            | 77         | Tinggi        | 66      | Sedang   |
| 2   | Ketertarikan               | 80         | Sangat Tinggi | 69      | Tinggi   |
| 3   | Minat dan Ketajaman        | 78         | Tinggi        | 67      | Tinggi   |
| 4   | Keterlibatan Peserta Didik | 76         | Tinggi        | 68      | Tinggi   |
| 5   | Ketekunan dalam Belajar    | 77         | Tinggi        | 70      | Tinggi   |
| 6   | Lingkungan Kondusif        | 82         | Sangat Tinggi | 72      | Tinggi   |

Berdasarkan Tabel 8, diketahui bahwa indikator motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Indikator dengan nilai tertinggi pada kelas eksperimen adalah indikator lingkungan kondusif dan ketertarikan, menunjukkan bahwa suasana belajar yang nyaman mampu membangkitkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran berbasis *games*. Berdasarkan nilai rata-rata, peserta didik menunjukkan tingkat kesenangan dan keterlibatan yang lebih tinggi ketika mengikuti pembelajaran berbasis *games* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang bersifat ceramah. Selanjutnya, untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilakukan uji *Mann-Whitney* menggunakan data kedua kelompok. Hasil analisis uji tersebut dapat dilihat pada Tabel 9.



**Tabel 9. Hasil Uji Mann-Whitney.**

| Kelas      | Meank Rank | p-value |
|------------|------------|---------|
| Kontrol    | 15.54      | 0.000   |
| Eksperimen | 35.46      |         |

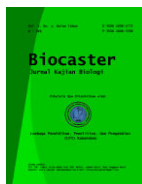
Berdasarkan Tabel 9, menunjukkan bahwa hasil uji *Mann-Whitney* pada motivasi belajar didapatkan nilai *p-value* < 0,05 yaitu 0,000. Hal ini berarti dapat diketahui bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya terdapat perbedaan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka hipotesisnya diterima berdasarkan hasil pengujian menunjukkan nilai *p-value* (0,000) < 0,05 dan diketahui juga *mean rank* kelas kontrol sebesar 15,54 sedangkan kelas eksperimen sebesar 35,46.

### Pembahasan

Hasil penelitian pada Tabel 4 dan Tabel 9 menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *QuizWhizzer* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pernyataan Nabila *et al.* (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* dengan media *QuizWhizzer* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta berdampak positif terhadap hasil belajar mereka. Penelitian Wati & Sri (2024) juga menunjukkan bahwa model TGT dengan bantuan *QuizWhizzer* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Selain itu, Bandaso *et al.* (2023) memperkuat temuan ini dengan menunjukkan adanya pengaruh signifikan penerapan model TGT terhadap motivasi dan hasil belajar IPA.

Model pembelajaran TGT berbantuan media interaktif *QuizWhizzer* dipilih karena dapat menggabungkan pendekatan pembelajaran aktif antarsiswa dalam kelompok melalui kuis interaktif. Pendekatan pembelajaran aktif ini mendorong keterlibatan siswa secara langsung, menciptakan suasana yang menyenangkan, serta menumbuhkan motivasi, sehingga guru maupun siswa merasa nyaman selama proses pembelajaran. Menurut Nabila *et al.* (2025), model TGT dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran dalam kelompok heterogen, saling membantu memahami materi, serta berpartisipasi dalam turnamen yang menumbuhkan semangat bersaing secara sehat. Model TGT terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian Putri *et al.* (2025) juga menyatakan bahwa metode TGT dapat meningkatkan konsentrasi dan pemahaman siswa, serta berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan motivasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada sintaks TGT tahap penyajian kelas (*class presentation*) sebagai stimulus awal, guru menayangkan video pembelajaran dari *YouTube* untuk menarik minat dan membantu pemahaman siswa. Penyampaian materi dilakukan secara sistematis serta didukung oleh media *QuizWhizzer* yang interaktif, sehingga meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Nabila *et al.* (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan *QuizWhizzer* dapat menumbuhkan kesenangan belajar, memicu persaingan positif, dan mengurangi kejenuhan di kelas. Pendapat ini juga didukung oleh Alwi & Putri (2024) yang menyatakan bahwa media *audio-visual* mampu mengkonkretkan materi yang



bersifat abstrak. Kombinasi media video dan *platform* interaktif seperti *QuizWhizzer* dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih mendalam.

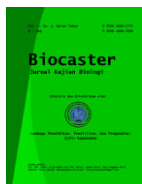
Pada sintaks TGT tahap kedua (*team study*), siswa berdiskusi dalam kelompok melalui LKPD dan mempresentasikan hasilnya. Kegiatan dilanjutkan dengan kuis interaktif menggunakan *QuizWhizzer* yang memicu antusiasme dan kerja sama antarsiswa dalam kelompok. Hal ini sesuai dengan pernyataan Rahmi *et al.* (2025) bahwa model TGT dapat mengaktifkan siswa melalui permainan, memudahkan pemahaman, dan mengurangi kejenuhan belajar.

Sintaks ketiga, yaitu tahap *games* (permainan), siswa diarahkan untuk mengikuti kuis interaktif *QuizWhizzer* yang diawali dengan arahan penggunaan, karena media ini jarang diterapkan sebelumnya. Siswa kemudian bekerja sama dengan kelompoknya dalam permainan. Pada sintaks keempat, yaitu tahap *tournament* (turnamen), suasana kelas menjadi aktif dan kompetitif, mendorong siswa untuk bekerja sama, fokus, serta berusaha menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat. Hal ini sesuai dengan penelitian Rahmi *et al.* (2025) yang menyatakan bahwa kompetisi tidak hanya mengukur pemahaman, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar. Pendapat ini diperkuat oleh Roesi & Made (2025) yang menyatakan bahwa *QuizWhizzer* menciptakan suasana kompetitif dalam turnamen, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Sintaks kelima, yaitu tahap *team recognition* (penghargaan kelompok), peneliti mengumumkan skor tertinggi, memberikan apresiasi, dan meminta siswa menyampaikan simpulan. Pemberian penghargaan kelompok dalam model TGT dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pernyataan Antia & Ibrahim (2024), bahwa pemberian *reward* dan apresiasi kepada siswa dapat meningkatkan konsentrasi, motivasi, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model TGT berbasis *QuizWhizzer* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model *discovery learning*. Hal ini menunjukkan bahwa permainan interaktif dengan model TGT dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Menurut Agustina & Suci (2024), model TGT mampu memotivasi siswa melalui keterlibatan aktif, unsur permainan, rasa ingin tahu, serta kompetisi yang mendorong minat dan semangat belajar.

Tabel 8 menunjukkan bahwa indikator dengan selisih tertinggi adalah indikator ketertarikan dan lingkungan kondusif. Tingginya indikator ketertarikan di kelas eksperimen disebabkan oleh adanya unsur permainan dan kompetisi pada *QuizWhizzer*, sedangkan lingkungan kondusif terbentuk karena siswa lebih aktif, antusias, dan saling mendukung. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ritonga *et al.* (2025), bahwa lingkungan belajar yang kondusif dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan menentukan keberhasilan siswa. Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian Pratama *et al.* (2025) yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang positif dan kondusif dapat meningkatkan motivasi belajar. Dengan fasilitas yang memadai, suasana yang nyaman, serta interaksi yang baik antara siswa dan guru, proses pembelajaran berlangsung lebih efektif



dan efisien. Penerapan media pembelajaran yang interaktif seperti *QuizWhizzer* tidak hanya meningkatkan ketertarikan siswa, tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung keberhasilan akademik.

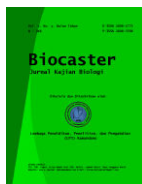
Berdasarkan Tabel 9, hasil uji *Mann-Whitney* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi ( $p\text{-value}$ )  $< 0,05$  yaitu 0,000. Interpretasi ini menunjukkan bahwa perbedaan motivasi belajar disebabkan oleh perlakuan pembelajaran, bukan oleh perbedaan karakteristik awal kelompok. Maka, berdasarkan uji *Mann-Whitney* tersebut, terdapat perbedaan signifikan dalam penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *QuizWhizzer* terhadap motivasi belajar siswa. Menurut Nabila & Hendriani (2025), unsur kompetisi mendorong siswa lebih fokus, serius, dan berusaha meraih hasil terbaik. Kombinasi TGT dan *QuizWhizzer* menciptakan suasana belajar yang menarik dan kompetitif, sehingga efektif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

Berdasarkan Tabel 1, kelas eksperimen yang menerapkan model TGT berbasis *QuizWhizzer* memperoleh rata-rata hasil belajar lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi. Laeli & Kasmui (2024) menyatakan bahwa *QuizWhizzer* merupakan gim edukatif yang menarik, interaktif, dan kolaboratif, mampu mengasah kemampuan berpikir kritis serta pemecahan masalah, sehingga siswa dapat memahami konsep pelajaran dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan *QuizWhizzer* turut mendorong peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji hipotesis hasil belajar menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$  dan  $t_{hitung} (3,695) > t_{tabel} (2,011)$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini membuktikan adanya pengaruh signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *QuizWhizzer* yang diterapkan pada kelas eksperimen terbukti mampu meningkatkan hasil belajar keanekaragaman hayati. Perhitungan *N-Gain* pada Tabel 5 juga menunjukkan peningkatan ini, dimana kelas eksperimen meraih skor 0,43 (kategori sedang), lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan skor 0,35. Hal ini sesuai dengan penelitian Mardiana *et al.* (2024) yang menyatakan bahwa TGT berbantuan *QuizWhizzer* dapat meningkatkan hasil belajar melalui tampilan yang menarik dan inovatif.

Pada ranah afektif, berdasarkan Tabel 6 menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai sebesar 80% (kategori baik), sedangkan kelas kontrol sebesar 76% (kategori cukup). Aspek yang mengalami peningkatan paling menonjol adalah kerja sama kelompok, dimana kelas eksperimen mencapai 89% (kategori baik) sedangkan kelas kontrol hanya 66% (kategori kurang). Hal ini sejalan dengan Mufida *et al.* (2025) yang menyatakan bahwa model TGT mengintegrasikan unsur kerja sama kelompok dan tidak hanya menekankan pada pencapaian individu.

Pada aspek keterampilan (psikomotorik), berdasarkan Tabel 7 diperoleh hasil rata-rata kelas eksperimen sebesar 82% (kategori baik) dan kelas kontrol sebesar 78% (kategori cukup). Peningkatan hasil belajar terlihat pada indikator seperti membaca prosedur kerja dengan seksama, dimana kelas eksperimen



memperoleh persentase 85% sedangkan kelas kontrol 72%. Pada indikator presentasi, kelas eksperimen memperoleh persentase 84% dan kelas kontrol 79%. Menurut Mannan *et al.* (2024), ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak yang berkembang setelah seseorang memperoleh pengalaman belajar. Oleh karena itu, model TGT dapat menjadi solusi efektif dalam mengoptimalkan perkembangan psikomotorik peserta didik.

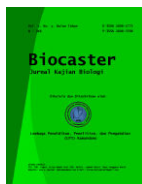
Keterkaitan antara motivasi belajar dengan hasil belajar sesuai dengan hasil penelitian pada Tabel 4 dan Tabel 9, menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *QuizWhizzer* berpengaruh dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Melalui model TGT, unsur permainan, kompetisi, dan penghargaan yang diberikan kepada siswa membuat mereka menjadi lebih tertarik, fokus, dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran di kelas. Menurut Fernando *et al.* (2024), motivasi belajar memiliki peran penting dalam memengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar yang baik tidak hanya ditentukan oleh tingkat kecerdasan atau pengetahuan, tetapi juga oleh motivasi belajar. Hal ini juga didukung oleh Fauziah *et al.* (2023) yang menyatakan bahwa model TGT sangat menyenangkan dan tidak membosankan, karena melibatkan unsur permainan yang mampu menciptakan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Dengan tumbuhnya motivasi belajar, proses pembelajaran berjalan dengan baik, dan materi yang diberikan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Hasil pengamatan di lapangan terkait pelaksanaan TGT menunjukkan bahwa selama penerapan model tersebut, siswa tampak lebih antusias, aktif, dan mampu bekerja sama dalam kelompoknya. Pada tahap *games* dan *tournament*, suasana kelas menjadi kompetitif, namun tetap kondusif karena siswa berusaha menjawab pertanyaan dengan cepat serta bekerja sama untuk memperoleh hasil terbaik. Guru berperan sebagai fasilitator dan pemandu jalannya permainan serta memberikan *reward* kepada kelompok terbaik. Hal ini terbukti mampu menumbuhkan motivasi intrinsik siswa. Observasi terhadap ranah afektif juga menunjukkan bahwa siswa memperhatikan penjelasan guru, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta menunjukkan sikap kerja sama yang baik.

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan hasil positif, terdapat beberapa keterbatasan. Pertama, penerapan model TGT memerlukan waktu relatif panjang, sehingga sulit dilakukan pada jadwal pembelajaran yang singkat. Kedua, *QuizWhizzer* membutuhkan akses internet yang stabil, dan versi gratisnya memiliki batasan percobaan, sehingga pengubahan soal berulang memerlukan akun premium. Ketiga, karena media ini jarang digunakan di sekolah, siswa membutuhkan waktu adaptasi yang dapat memengaruhi efektivitas pada awal pembelajaran. Keempat, perbedaan motivasi dan kerja sama dalam kelompok menyebabkan keterlibatan siswa tidak merata, sehingga hasil belajar bervariasi.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *QuizWhizzer* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 7 Samarinda. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji-t



yang menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $3,695 > t_{tabel} 2,011$  dengan nilai signifikansi (*sig. 2-tailed*)  $0,001 < 0,05$ , serta diperkuat dengan hasil uji *Mann-Whitney* yang menunjukkan *p-value*  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian, model TGT berbasis *QuizWhizzer* efektif digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa pada jenjang SMP.

## SARAN

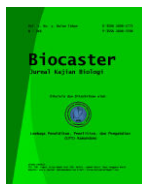
Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, peneliti mengajukan beberapa saran terkait penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *QuizWhizzer* sebagai berikut: 1) model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kuis interaktif *QuizWhizzer* diharapkan dapat diimplementasikan oleh guru dalam proses pembelajaran IPA di kelas disesuaikan dengan materi pembelajaran; 2) bagi sekolah diharapkan menyediakan pelatihan khusus untuk guru mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis digital, guna meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran bagi siswa; dan 3) bagi peneliti selanjutnya dapat menjadi referensi penelitian menggunakan media pembelajaran yang sama, akan tetapi dengan bantuan model pembelajaran yang berbeda dan materi yang berbeda, sehingga pembelajaran lebih efektif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis sampaikan kepada pihak SMP Negeri 7 Samarinda, khususnya guru dan siswa/i kelas VII, yang telah memberikan dukungan dan partisipasi selama proses penelitian berlangsung. Penulis juga mengucapkan terima kasih atas segala bentuk bantuan dan masukan dari dosen pembimbing serta rekan-rekan yang turut berkontribusi dalam penyelesaian penelitian ini.

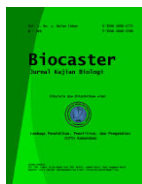
## DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, W., & Suci, F. (2024). Penerapan Model *Cooperative Learning* TGT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik SMPN 1 Bangkalan. *Eduproxima : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 4(4), 1241-1249. <https://doi.org/10.29100/v6i4.5670>
- Alwi, N. A., & Putri, L. A. (2024). Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *JUBPI : Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 183-190. <https://doi.org/10.62383/jembatan.v1i3.3095>
- Antia, V., & Ibrahim, I. (2024). Dampak Pemberian *Reward* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika. *Research and Development Journal of Education*, 10(2), 1089-1097. <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v10i2.21764>
- Bandaso, H., Abdullah, S., & Prisca, E. L. E. (2023). Pengaruh Pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Journal Tunas Bangsa*, 10(2), 105-121. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v10i2.2220>
- Fauziah, B. F., Desty, D. L. R., Haryono, H., & Saprani, S. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran TGT dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 12 Mata Pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Pamarayan. *EduSociata :*

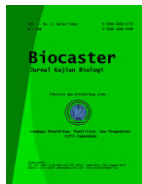


*Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 492-500. <https://doi.org/10.33627/es.v6i1.1455>

- Fernando, Y., Popi, A., & Hidayani, S. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Alfihris : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Indarta, Y., Nizwardi, J., Waskito, W., Agariadne, D. S., Afif, R. R., & Novi, H. A. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era *Society 5.0*. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011-3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Kasmayanti, K., Samsuri, T., & Safnowandi, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT) dengan Menggunakan Media *Flashcard* terhadap Kemampuan Kognitif dan Motivasi Belajar Biologi Siswa Kelas VII. *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 3(2), 41-57. <https://doi.org/10.36312/panthera.v3i2.159>
- Laeli, R. N., & Kasmui, K. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media *QuizWhizzer* dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 18(1), 73-80. <https://doi.org/10.15294/jipk.v18i1.47197>
- Larasati, T. S., & Widiarto, T. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Model *Teams Games Tournament* Mata Pelajaran IPAS Kelas V. *Janacitta : Journal of Primary and Children's Education*, 7(1), 11-19. <https://doi.org/10.35473/jnctt.v7i1.2600>
- Liantri, I., Shefa, D. R., & Weni, A. (2024). The Effect of *Teams Games Tournament* Assisted by *Quizizz* Paper Mode on Motivation and Biology Learning Outcomes. *Bio-Inoved : Jurnal Biologi Inovasi Pendidikan*, 6(3), 266-277. <http://dx.doi.org/10.20527/bino.v6i3.19325>
- Mannan, A., Leli, L., Dwi, Y. M., & Hendra, M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap Kemampuan Psikomotorik Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI di MAN 1 Pamekasan. *Jotter : Journal of Teacher Training and Educational Research*, 2(1), 20-28. <https://doi.org/10.71280/jotter.v2i1.351>
- Mardiana, R., Ai, N. S., & Rendra, G. (2024). Penerapan Model *Cooperative Learning Type* TGT Berbantuan Media *Quizwhizzer* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Cosmos : Jurnal Ilmu Pendidikan, Ekonomi dan Teknologi*, 2(1), 31-45.
- Mufida, H. A., Supiana, D. N., & Nugroho, B. U. (2025). Implementasi Model TGT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Kebonsari 1 Tuban. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 2(3), 62-68. <https://doi.org/10.62017/jppi.v2i3.4122>
- Nabila, A. F., & Hendriani, D. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di MAN 3 Jombang. *Realisasi : Ilmu Pendidikan, Seni Rupa dan Desain*, 2(2), 142-154. <https://doi.org/10.62383/realisasi.v2i2.599>



- Nabila, N., Putra, I. J. J. Y., Satyawati, S. T., & Dwikurnaningsih, Y. (2025). Analisis Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Terintegrasi dengan *Quizwhizer* pada Materi Sistem Reproduksi untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Biocephy : Journal of Science Education*, 5(1), 350-359. <https://doi.org/10.52562/biocephy.v5i1.1493>
- Novitasari, A. T. (2023). Motivasi Belajar sebagai Faktor Intrinsik Peserta Didik dalam Pencapaian Hasil Belajar. *Journal of Education*, 5(2), 5110-5118. <http://dx.doi.org/10.31004/joe.v5i2.1248>
- Nurtianingsih, I., Otib, S. H., & Dodi, S. (2023). The Influence of TGT and NHT Cooperative Learning on Improving Science Learning Outcomes of Elementary Students. *Buana Pendidikan*, 19(2), 230-241. <https://doi.org/10.36456/bp.vol19.no2.a7960>
- Pratama, G. R., Siti, A., Amira, W. U., Shelma, D., Kaniati, K., & Amalia, A. (2025). Pengaruh Lingkungan Belajar terhadap Motivasi dan Kreativitas Siswa di SMP Negeri 20 Surabaya. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial (JIPSI)*, 3(4), 290-297. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v3i4.687>
- Putri, A. A., Ramadani, P. R., Nadia, N., & Ernawati, D. W. (2025). Implementasi Metode TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) Kelas 2 SDN Mergosono 4 Kota Malang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 2692-2701.
- Rahmi, A., Nurhasanah, N., & Husniati, H. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 20 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1116-1122. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3349>
- Ritonga, R., Salsabilla, C. P., Arin, H., Nengsi, A. N., Chade, C. M., & Syahroini, S. (2025). Peran Lingkungan Pembelajaran terhadap Kualitas Proses Belajar Mengajar Kelas V di Sekolah Dasar. *Aliansi : Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(4), 127-132. <https://doi.org/10.62383/aliansi.v2i4.1033>
- Roesi, S., & Made, R. S. S. (2025). Penerapan *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media *Quizzwhizzer* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV di SD Negeri Dukuh 01 Salatiga. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 4(2), 75-86. <http://dx.doi.org/10.46773/aljabar.v4i2.1922>
- Sumandya, I. W., & Kadek, G. S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *QuizWhizzer* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 1-6. <https://doi.org/10.23887/jjpm.v14i1.59520>
- Suryani, T., Safruddin, S., & Nurhasanah, N. (2022). Pengaruh Strategi *Inquiring Minds Want to Know* terhadap Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 1 Sakra Selatan Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1257-1264. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.744>
- Usman, A. T., Masripah, M., Neng, F. F. N., & Iman, S. (2024). Penerapan Model



- Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Berbasis Media Kartu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits. *JICN : Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 1(2), 1670-1678.
- Wati, N. K., & Sri, M. (2024). Pengaruh Penerapan Model *Team Games Tournament* Berbantuan *Quizwhizzer* terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Fase F di SMAN 3 Kota Solok. *Jurnal Pendidikan Tambusai (JPT)*, 8(3), 42320-42328. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i3.20329>
- Yandi, A., Anya, N. K. P., & Yumna, S. K. P. (2023). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*, 1(1), 13-24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Zainudin, A. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Keberhasilan Belajar Siswa. *Fajar: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 231-237. <https://doi.org/10.56013/fj.v2i2.2650>