



Pengaruh Model TGT Berbantuan Media *Quizwhizzer* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Kota Bengkulu

Riza Miranda¹, Neza Agusdianita², Pebrian Tarmizi³

¹³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bengkulu, INDONESIA

¹²Jl. Cimanuk Km 6,5 Padang Harapan, Kota Bengkulu

³Pascasarjana Pendidikan Dasar, Universitas Bengkulu, INDONESIA

³Jl. WR. Supratman, Kandang Limun Kec. Muara Bangkahulu, Sumatera, Bengkulu 3837

* Korespondensi: rizam3959@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to assess the impact of TGT model supported by quizwhizzer media on the mathematics learning outcomes of fifth-grade students in elementary school within cluster XII of Bengkulu City. The research utilizes a quantitative approach with Quasy Experiment design, specifically the Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design. The study's population consists of fifth-grade students in elementary school of Cluster XII in Bengkulu City. a Cluster Random Sampling technique was employed to select the sample, which included students. From class VC of SDN 20 Bengkulu city as the experimental class and students of class VB SDN 20 Bengkulu city as the control class. The research instruments consisted of a pretest and a posttest, each containing 10 multiple-choice questions. Hypothesis testing of the test posttest data the experimental and control class show that the tcount value is 4,721 and the Sig (2-tailed) of 0.000 and the ttable distribution with a significance level (0,05) is 1,675, so the tcount (4,721) > ttable (1,675) and Sig. (2-tailed) is (0,000) < (0,005), it can be concluded that there is an influence of the TGT model assisted by quizwhizzer media on the learning outcomes in mathematics learning of fifth-grade students in elementary school within cluster XII in Bengkulu city.

Keywords: Mathematics, TGT, Quizwhizzer.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan kajian ilmu tidak terlepas dari matematika. Matematika memiliki peran yang sangat esensial dalam keseharian dan bermanfaat bagi bidang ilmu pengetahuan lainnya. Menurut Agusdianita et al. (2023) matematika ialah bidang ilmu yang melandasi kemajuan teknologi terkini dan memegang peranan yang sangat vital dalam ilmu-ilmu lain untuk membantuk pola pikir manusia. Sebagai dasar dari banyak disiplin ilmu,

matematika membantu dalam memahami dan menganalisis fenomena di keseharian. Matematika bermanfaat untuk menolong manusia dalam menelaah dan mengendalikan konflik alam, sosial, dan ekonomi (Fahrurrozi & Hamdi, 2017: 3). Oleh karena itu, pembelajaran matematika sangat esensial guna membekali peserta didik dalam keterampilan berpikir kritis dan logis sebagai persiapan bagi peserta didik dalam mencari solusi berbagai tantangan dalam kehidupan sosial,

ekonomi dan teknologi yang terus berkembang.

Berdasarkan perolehan survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022 menerangkan adanya penurunan hasil belajar secara global akibat pandemi. Peringkat Indonesia di PISA 2022 menempati peringkat 70 dari 81 negara (OECD, 2023). Hal ini mencerminkan bahwa kemampuan penguasaan peserta didik pada pembelajaran matematika masih relatif lemah dan tertinggal.

Berdasarkan pra observasi yang telah dilakukan peneliti selama melaksanakan Asistensi Mengajar pada bulan Oktober-November Tahun 2024 di SDN 20 Kota Bengkulu, peneliti menemukan masalah dalam pembelajaran matematika. Pertama, selama pembelajaran terjadi keterbatasan interaksi antara pengajar dengan peserta didik serta antar peserta didik. Hal ini terlihat selama proses pembelajaran guru kurang mengajak peserta didik berdiskusi tentang materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Kedua, selama pembelajaran guru masih mengaplikasikan model pembelajaran konvensional. Guru mengajar dengan menyampaikan penjelasan materi, memberi contoh dan memberi soal latihan. Guru juga kurang mengaplikasikan pembelajaran dengan sistem berkelompok sehingga peserta didik hanya mengerjakan soal-soal secara mandiri. Keadaan tersebut mengakibatkan suasana kelas menjadi kaku, peserta didik cenderung mudah jenuh dan kehilangan konsentrasi pada materi yang diajarkan. Ketiga, media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku panduan dan LKS saja sehingga peserta didik tampak kurang antusias dan semangat belajar. Keempat, rendahnya capaian hasil belajar peserta didik rendah. Berdasarkan hasil belajar

Sumatif Akhir Semester (SAS) tahun ajaran 2024/2025 SDN 20 Kota Bengkulu di kelas VB memiliki rata-rata 61,5 dan VC memiliki rata-rata 56,4. Hal ini menunjukkan bahwa nilai Sumatif Akhir Semester (SAS) peserta didik masih rendah.

Proses pembelajaran yang dilakukan dengan cara penyampaian materi yang terfokus pada buku panduan dan metode yang digunakan hanya metode ceramah membuat pembelajaran yang terkesan monoton dan membosankan berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar mereka Rusman (2017: 191-192) menyampaikan bahwa rendahnya capaian hasil belajar peserta didik dikarenakan metode yang diaplikasikan guru cenderung bersifat berpusat hanya pada guru, sehingga partisipasi peserta didik cenderung pasif. Mussa et al. (2024) menerangkan bahwa tingkat keberhasilan hasil belajar peserta sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang model pembelajaran yang dapat menstimulus keterlibatan aktif peserta didik.

Model pembelajaran yang bisa diaplikasikan di sekolah dasar adalah model TGT, yakni bagian dari model kooperatif yang mendukung belajar dalam kompetisi dan menyenangkan (Isrok'atun & Amelia, 2018:143). Model pembelajaran TGT sangat beragam manfaatnya antara lain sebagai berikut. (1) Model alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang bervariasi; (2) bisa menjadi solusi bagi guru dalam mengatasi masalah pembelajaran, seperti minat belajar yang minim, rendahnya aktivitas proses belajar dan capaian hasil belajar peserta didik yang rendah; (3) peserta didik dilibatkan secara aktif adanya pandangan status yang berbeda dan mengarahkan peranan peserta didik sebagai tutor sebaya

(Manasikana et al., 2022: 72).

Tahapan pelaksanaan model TGT terdiri atas 5 tahapan pembelajaran. (1) tahapan pertama, *Class precentation* (penyajian kelas) (2) tahapan kedua, *Teams* (belajar dalam kelompok)); (3) tahapan ketiga, *Games* (permainan); (4) tahapan keempat, *Tournament* (pertandingan); dan (5) tahapan terakhir *Team recognize* (penghargaan kelompok) (Octavia, 2020). Permainan dan pertandingan dalam model pembelajaran TGT ini tidak terlepas dari petualangan dan kesenangan peserta didik. Hal ini selaras dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang disampaikan oleh Astini & Purwati (2020) karakteristik peserta didik sekolah dasar yaitu (1) gemar bergerak, (2) gemar bermain, (3) gemar bekerja kelompok, (4) gemar merasakan atau melaksanakan sesuatu secara langsung. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model TGT ini cocok untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran sekolah dasar. Adiputra & Heryadi (2021) menyampaikan bahwa dalam pelaksanaan model TGT paling efektif jika tersedia sarana dan prasarana yang mendukung aktivitas proses pembelajaran. Media pembelajaran matematika pada studi ini mengaplikasikan media *quizwhizzer*.

Media *quizwhizzer* adalah salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diaplikasikan oleh guru pada aktivitas proses pembelajaran. Susanto & Ismaya (2022) menjelaskan bahwa media *quizwhizzer* adalah salah satu media permainan berbasis android yang di dalamnya terdapat aktivitas multi pemain untuk menyelesaikan soal atau kuis sehingga dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan disenangi peserta didik.

Penggunaan media *quizwhizzer*

dalam aktivitas permainan dan pertandingan dengan menerapkan model TGT dapat membuat peserta didik lebih semangat belajar dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu oleh Armin & Astuti (2021) pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh terhadap motivasi belajar pada pembelajaran matematika peserta didik kelas IV SDN 12 GU. Selain itu, Penelitian Ardila et al. (2024) menyimpulkan bahwa penerapan media *quizwhizzer* dapat meningkatkan motivasi peserta didik saat pembelajaran matematika. Hal ini juga sejalan dengan Iskandar et al. (2023) yang mengemukakan bahwa pembelajaran dengan menerapkan media *quizwhizzer* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka peneliti telah melaksanakan penelitian tentang “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Quizwhizzer* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SDN Gugus XII Kota Bengkulu”.

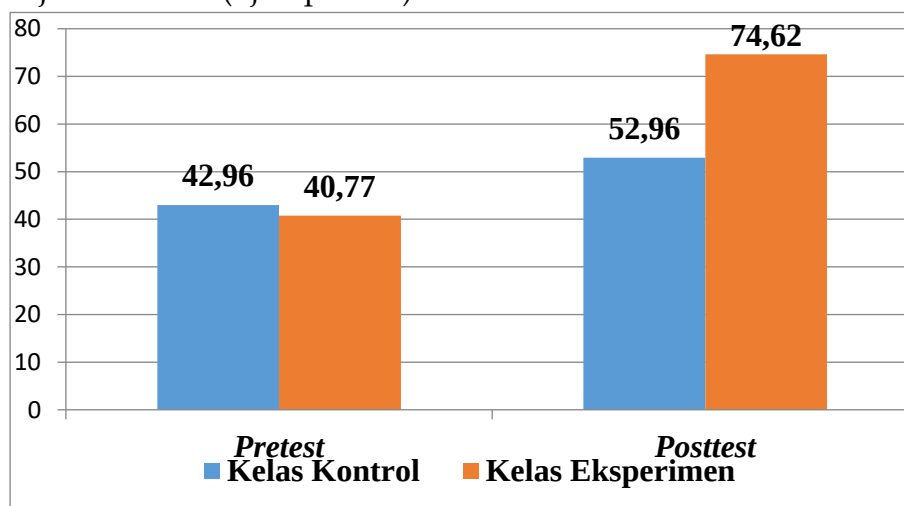
2. METODE

Pada studi ini jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian kuantitatif. Winarni (2018:25) juga mengemukakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengungkap hubungan serta menjelaskan faktor penyebab terjadinya perubahan dan fenomena sosial yang dapat diukur. Studi ini menerapkan metode *quasy experimental*. Desain penelitian yang diaplikasikan pada studi ini adalah *The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Desain*. Adapun teknik pengambilan sampel yang

dipakai adalah teknik *cluster random sampling*. Menurut Winarni (2018:50) teknik tersebut digunakan apabila ditemukan populasi yang beragam karena subpopulasi adalah suatu kelompok (*cluster*) yang bersifat beragam. Berdasarkan hasil pengundian, sampel yang digunakan adalah kelas VB di SDN 20 Kota Bengkulu sebagai kelompok kontrol dan kelas VC di SDN 20 Kota Bengkulu sebagai kelompok eksperimen. Instrumen penelitian dalam studi ini berupa lembar tes 10 soal pilihan ganda dengan teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian lembar *pretest* dan lembar *posttest* yang kemudian dianalisis data statistik deskriptif, uji prasyarat dan dilanjutkan uji inferensial (uji hipotesis).

3. HASIL

Studi ini dilaksanakan di kelas eksperimen yang terdiri atas 26 orang peserta didik dari kelas VC SDN 20 Kota Bengkulu dan di kelas eksperimen yang terdiri atas 27 orang peserta didik dari kelas VB SDN 20 Kota Bengkulu, kedua kelas tersebut diaplikasikan dengan perlakuan yang berbeda. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan mengaplikasikan model TGT yang berbantuan media *quizwhizzer*, sedangkan kelas kontrol mengaplikasikan model konvensional yang berbantuan media *powerpoint*. Perhitungan nilai *mean pretest* dan *posttest* dapat disajikan dalam gambar di bawah ini.



Gambar 1. Diagram Nilai Mean Pretest dan Posttest Hasil Belajar Matematika

Berdasarkan pada gambar diatas, menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut perbedaan yang cukup signifikan sehingga pengaplikasian model TGT berbantuan media *quizwhizzer* dapat memengaruhi hasil belajar matematika peserta didik. Berikut ini analisis data *pretest* dan data

posttest hasil belajar matematika peserta didik.

Analisis Hasil Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

Berikut hasil *output* uji statistik deskriptif menggunakan SPSS versi 22.

Tabel 1. Output Uji Descriptive Statistics

	N	Rentang	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Mean	Standar Deviasi	Varians
Pretest Kontrol	27	60	10	70	42,96	17,935	321,652
Pretest Eksperimen	26	70	0	70	40,77	18,745	351,385
Posttest Kontrol	27	60	30	90	52,96	16,365	267,806
Posttest Eksperimen	26	60	40	100	74,62	17,025	289,846

Berdasarkan *output descriptive statistics* diatas menyajikan bahwa pada hasil *pretest* di kelas kontrol nilai terendahnya yaitu 10 dan nilai tertingginya yaitu 70. Pada *pretest* di kelas eksperimen nilai terendahnya yaitu 0 dan nilai tertingginya yaitu 70. Dari hasil perhitungan di atas, diperoleh nilai *mean pretest* di kelas kontrol yaitu 42,96 dan di kelas eksperimen yaitu 40,77. Nilai standar deviasi *pretest* kelas kontrol yaitu 17,935 dan kelas eksperimen yaitu 18,745. Nilai varians *pretest* kelas kontrol yaitu 321,652 dan kelas eksperimen yaitu 351,385.

Pelaksanaan pemberian lembar *posttest* hasil belajar dilakukan setelah pembelajaran. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan pembelajaran matematika menggunakan model TGT yang berbantuan media *quizwhizzer*, sedangkan kelas kontrol pembelajaran matematika mengaplikasikan model

pembelajaran konvensional yang berbantuan media powerpoint.

Berdasarkan *output descriptive statistics* diatas menyajikan bahwa pada hasil *posttest* kelas kontrol nilai terendahnya yaitu 30 dan nilai tertingginya yaitu 90. Pada hasil *posttest* kelas eksperimen nilai terendahnya yaitu 40 dan nilai tertingginya adalah 100. Dari perhitungan di atas, diperoleh *mean posttest* kelas kontrol yaitu 52,96 dan kelas eksperimen yaitu 74,62. Nilai standar deviasi *posttest* kelas kontrol yaitu 16,365 dan kelas eksperimen yaitu 17,025. Nilai varians *posttest* kelas kontrol yaitu 267,806 dan kelas eksperimen yaitu 289,846.

Analisis Uji Pra Syarat

a. Uji Normalitas Pretest dan Posttest

Pengujian normalitas dalam studi ini menggunakan *Software SPSS 22*. Berikut hasil *output* uji normalitas menggunakan SPSS versi 22.

Tabel 2. Output Tests of Normality

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Matematika	Pretest Kontrol	0,933	27
	Pretest Eksperimen	0,957	26
	Posttest Kontrol	0,941	27
	Posttest Eksperimen	0,944	26

Uji normalitas dalam studi ini menerapkan uji *Shapiro Wilk*, mengingat jumlah sampel yang tersedia kurang dari 50 yakni 26 orang di kelas eksperimen

dan 27 orang di kelas kontrol. Oleh sebab itu, keputusan pengujian normalitas didasarkan pada uji *Shapiro*

Wilks. Data dianggap berdistribusi normal jika signifikansi (sig.) $> 0,05$.

Berdasarkan *output test of normality* di atas menyajikan bahwa *pretest* kontrol diperoleh ($0,083 > 0,05$) dan *pretest* eksperimen diperoleh ($0,345 > 0,05$). Hasil tersebut mengindikasikan bahwa data hasil *pretest* eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Berdasarkan *output test of normality* di atas menyajikan bahwa *posttest* kelas kontrol diperoleh ($0,127 > 0,05$) dan *posttest* kelas eksperimen diperoleh

($0,171 > 0,05$). Hasil tersebut mengindikasikan bahwa data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Pretest dan Posttest

Data dapat disebut homogen apabila signifikansi (sig.) *based on mean* adalah $> 0,05$. Berikut hasil *output* uji homogenitas *pretest* pada eksperimen dan kontrol menggunakan SPSS versi 22.

Tabel 3. Output Test of Homogeneity of Variance Pretest Control and Eksperimen

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Matematika	Based on Mean	0,003	1	51	0,953

Berdasarkan *output test of homogeneity of variance pretest eksperimen and control* diatas menyajikan bahwa nilai signifikansi pada *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh ($0,953 > 0,05$) yang artinya bahwa data

pretest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi homogen. Berikut *output* uji homogenitas *posttest* kelas eksperimen dan kontrol menggunakan SPSS versi 22.

Tabel 4. Output Test of Homogeneity of Variance Posttest Control and Eksperimen

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Matematika	Based on Mean	0,199	1	51	0,658

Berdasarkan *output test of homogeneity of variance posttest control and eksperimen* diatas menyajikan bahwa hasil nilai signifikansi pada *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh ($0,658 > 0,05$) yang artinya bahwa data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi homogen. Setelah diketahui data berdistribusi normal dan homogen, maka analisis inferensial dapat dilanjutkan.

Analisis Uji Inferensial/Uji Hipotesis

Pengujian inferensial dalam penelitian ini dengan menggunakan *Independent Sample T-Test*. Uji ini dilakukan untuk menguji H_a : Terdapat

perbedaan nilai pada ranah kognitif peserta didik kelas eksperimen yang mengaplikasikan model TGT berbantuan media *quizwhizzer* dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional berbantuan media *powerpoint* pada pembelajaran matematika.

Pada perhitungan uji T jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ yang artinya ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol atau H_a diterima dan sebaliknya jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$ berarti tidak terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol H_a ditolak. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka tidak ada perbedaan atau H_0 diterima dan H_a

ditolak. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka ada diterima. perbedaan atau H_0 ditolak dan H_a

Tabel 5. Output Uji Independent Sampel T-Test Posttest Ekperimen dan Kontrol

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Matematika	Equal variances assumed	0,199	0,658	4,721	51	0,000	21,652	4,586	12,445	30,860

Berdasarkan *output independent sample test* diatas menyajikan bahwa nilai menggunakan *Equal variances assumed* adalah 4,721 dan nilai Sig. (2-tailed) 0,000. Nilai distribusi t_{tabel} berdasarkan df 51 taraf signifikansinya $\alpha=0,05$ adalah 1,675. Sehingga nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($4,721 > 1,675$) dan Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Data ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar eksperimen dan kontrol, Perbedaan hasil data ini disebabkan dengan adanya perlakuan yang berbeda terhadap kedua kelas tersebut, dimana untuk eksperimen dengan perlakuan mengaplikasikan model TGT berbantuan media *quizwhizzer* dan untuk kontrol mengaplikasikan model konvensional berbantuan media *Powerpoint*. Studi ini menyimpulkan bahwa H_a diterima yang berarti adanya pengaruh model TGT berbantuan media *quizwhizzer* terhadap hasil belajar matematika di kelas V SDN Gugus XII Kota Bengkulu.

4. PEMBAHASAN

Matematika merupakan pembelajaran yang sering dipandang sukar dan minim disukai oleh sebagian

peserta didik (Supriatna & Lusa, 2020). Oleh sebab itu dibutuhkan model pembelajaran yang dapat memikat perhatian peserta didik sehingga dapat memengaruhi capaian hasil belajarnya. Model pembelajaran yang diterapkan dalam studi ini adalah model TGT. Tahapan pelaksanaan model TGT terdiri atas 5 tahapan pembelajaran. (1) tahapan pertama, *Class precentation* (penyajian kelas) (2) tahapan kedua, *Teams* (belajar dalam kelompok)); (3) tahapan ketiga, *Games* (permainan); (4) tahapan keempat, *Tournament* (pertandingan); dan (5) tahapan terakhir *Team recognize* (penghargaan kelompok) (Octavia, 2020). Tahapan-tahapan pada pembelajaran menggunakan model TGT sesuai dengan karakteristik peserta didik. Astini & Purwati (2020) mengemukakan bahwa karakteristik peserta didik sekolah dasar adalah sebagai berikut. (1) gemar bermain, (2) gemar beraktivitas fisik, (3) gemar bekerja kelompok, (4) gemar pada pengalaman langsung. Oleh sebab itu dengan menyelaraskan karakteristik peserta didik ini dapat memengaruhi capaian hasil belajar peserta didik.

Perbedaan hasil belajar terjadi karena adanya pemberian perlakuan di

kelas eksperimen yang mengaplikasikan model TGT yang berbantuan media *quizwhizzer*. Kelebihan model TGT yaitu dapat menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih disenangi dan menstimulus peserta didik untuk interaktif dalam pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Rukmana et al. (2024) bahwa peserta didik tampak lebih antusias selama pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media *quizwhizzer*, semua peserta didik terlihat ceria, interaktif dan tidak ada tanda-tanda kebosanan dari peserta didik. Hal ini juga sejalan dengan Alamsah et al. (2023) yang menyimpulkan bahwa model TGT berbantuan media *wordwall* dapat meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik, hal ini dikarenakan tingkat pembelajaran peserta didik yang terlibat secara aktif mempengaruhi tingkat pengetahuan siswa. Temuan ini juga sejalan dengan Ariza et al. (2024) yang mengemukakan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian Yolanda et al. (2024) menyimpulkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan capaian hasil belajar matematika peserta didik di kelas II B SDN 44 Kota Bengkulu.

Model TGT diaplikasikan untuk menarik minat peserta didik selama pembelajaran sehingga dapat memberikan dorongan semangat peserta didik dalam mengikuti proses pengajaran. Temuan ini sesuai dengan penelitian Walanty & Agusdianita (2024) yang menyimpulkan bahwa penggunaan model TGT dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Agusdianita et al. (2025) yang menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan capaian hasil belajar dan peserta didik berpartisipasi aktif dalam

proses pembelajaran menggunakan model TGT.

Tahapan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model TGT yakni sebagai berikut. Langkah pertama pembelajaran diawali dengan *Class Precentation* (penyajian kelas) yang dilakukan dengan kegiatan guru dan peserta didik berdiskusi tentang materi bilangan cacah sampai 1.000.000. Langkah selanjutnya belajar dalam *Teams* (kelompok 0, guru melakukan pembagian kelompok dan peserta didik belajar bersama kelompoknya masing-masing dengan menjadi tutor sebaya dan berdiskusi bersama anggota kelompoknya untuk menyelesaikan tugas soal LKPD. Setelah tugas selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil pengerjaannya., kemudian kelompok lain memberikan *feedback* pada hasil yang telah dipaparkan oleh temannya.

Langkah selanjutnya *Games* dan *Tournament*, di kelas eksperimen guru menggunakan media *quwhizzer* berupa permainan kuis yang didalamnya terdapat soal berupa teks dan gambar. Permainan dan pertandingan diimplementasikan secara berkelompok yang terdiri atas 5-6 peserta didik dalam setiap kelompoknya. Sebelum memulai permainan, peneliti menyiapkan meja permainan dan pertandingan yang disusun rapi di depan kelas serta menyusun *Smartphone* yang telah disambungkan situs *quizwhizzer* dan menyiapkan link *quizwhizzer* yang telah disiapkan. Jumlah *Smartphone* sesuai dengan jumlah kelompok yang kemudian peserta didik berbaris dalam kelompoknya, peserta didik menjawab pertanyaan dalam media *quizwhizzer* secara bergiliran bersama dengan teman kelompoknya.

Pada saat pelaksanaan tahapan *games* dan *tournament* dalam model TGT

menggunakan media *quizwhizzer* peserta didik merespons dengan positif. Kurniawati et al. (2024) mengemukakan bahwa pengintegrasian media kuis berbasis teknologi berpengaruh positif pada capaian hasil belajar peserta didik, selain itu juga dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif dan selaras dengan kebutuhan peserta didik pada era teknologi. Pada proses pembelajaran peserta didik berpartisipasi aktif dan terlihat antusias serta semangat mengikuti kegiatan pembelajaran karena tertantang untuk mendapatkan nilai yang maksimal dengan dibantu oleh media *quizwhizzer* dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Saraswandewi & Sumandya (2023) menyatakan bahwa pengaplikasian model TGT berbantuan *quizwhizzer* dapat meningkatkan capaian hasil belajar pembelajaran matematika peserta didik.

Pengaplikasian media *quizwhizzer* dapat memfasilitasi gaya belajar visual. Media *quizwhizzer* diaplikasikan dalam penelitian ini sebagai media kuis berupa pertanyaan yang disajikan teks dan gambar yang dapat dilihat langsung oleh peserta didik melalui *Smartphone*. Peserta didik yang bergaya belajar visual akan tertatik dan terdorong untuk belajar. Hal ini sejalan Sumarahet al. (2023) yang menyampaikan bahwa gaya belajar visual adalah cara belajar yang mengandalkan mata dalam proses menerima informasi sebelum informasi tersebut akhirnya dipahami. Pengaplikasian model dan media pembelajaran yang memikat perhatian peserta didik dapat membantu mereka dalam meraih capaian hasil belajar yang maksimal.

Keunggulan media *quizwhizzer* adalah media ini berbentuk *quiz online* yang mengandung unsur persaingan antar peserta didik. Peserta didik dapat

melihat skor dan peringkat pada layar proyektor. Selain itu, peserta didik dapat mengetahui jawaban yang tepat secara langsung ketika peserta didik menjawab salah sehingga dapat menambah wawasan peserta didik. Elemen permainan yang dimasukkan media *quizwhizzer*, seperti skor, *leaderboard* dan pemberian penghargaan dapat memberikan rangsangan dan menstimulus motivasi peserta didik untuk lebih terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini dapat terlihat saat permainan media *quizwhizzer* dimulai, peserta didik menjawab pertanyaan yang muncul di layar berpacu dengan waktu. Peserta didik menjawab tercepat dan benar akan mendapatkan skor tinggi. Media *quizwhizzer* sebagai media kuis yang terdiri berupa kuis berbentuk pilihan ganda. Pertanyaan yang ada di dalam permainan (*Games*) berjumlah 5 pertanyaan dan pertandingan berjumlah 10 pertanyaan. Peneliti memegang kendali penuh dalam pelaksanaan kuis ini sehingga dapat mengatur kapan pertanyaan mulai muncul.

Media *quizwhizzer* juga memiliki keunggulan yang terdapat musik di dalamnya dan waktu yang ada di layar sehingga membuat peserta didik bersemangat mengejar waktu dan mengerjakan soal dengan tepat untuk mendapatkan skor yang tinggi. Hermawan & Suharto (2025) mengemukakan bahwa dengan mengaplikasikan media *quizwhizzer* peserta didik menjadi lebih aktif, termotivasi dan berpartisipasi dalam kuis interaktif, yang secara positif memengaruhi pemahaman mereka terhadap materi pelajaran sebab media *quizwhizzer* menyediakan umpan balik instan yang membantu peserta didik mengetahui kesalahan mereka dan meningkatkan capaian hasil belajar serta

menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan bermakna.

Setelah permainan dan pertandingan selesai, selanjutnya adalah penghargaan kelompok (*Team Recognition*), peserta didik dapat melihat langsung peringkat kelompoknya secara langsung pada layar yang ditampilkan oleh media *quizwhizzer*. Tiga kelompok dengan skor tertinggi dalam pertandingan akan menjadi pemenang. Kemudian, guru mengumumkan pemenang pertandingan dan memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang. Pada saat melihat skor hasil pertandingan, kelompok yang mendapatkan skor yang lebih tinggi terlihat bersemangat dan menyukai permainan menggunakan media *quizwhizzer* dibandingkan kelompok yang mendapat skor rendah. Kelompok yang mendapatkan peringkat bawah dikarenakan kurang cepat dan kurang tepat dalam menjawab pertanyaan sehingga skor yang didapat lebih rendah dari kelompok lainnya.

Pengaplikasian model TGT berbantuan media *quizwhizzer* merupakan pengalaman baru peserta didik saat penelitian. Selama proses pembelajaran di kelas, peserta didik tampak berusaha mencari tahu, termotivasi dan memiliki antusias terhadap sesuatu yang baru yang mereka temui sehingga mereka merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan berkompetisi secara sehat untuk menjawab pertanyaan kuis dengan cepat dan tepat agar mereka dapat memenangkan pertandingan. Temuan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran yang dikemukakan oleh Parnawi (2020:20) yang mengemukakan bahwa manusia bersifat peka, kreatif dan kritis terhadap hal-hal baru dan terdorong untuk mempelajarinya hingga memperoleh jawaban yang memuaskan. Dorongan

kebutuhan dan rasa ingin tahu membuat manusia terdorong untuk memahami berbagai aspek dalam kehidupan mereka. Temuan ini sesuai dengan Wahyuningsih (2020:69) yang mengemukakan bahwa terdapat beberapa faktor yang memengaruhi capaian hasil belajar yaitu sebagai berikut. (1) faktor internal yang mencakup motivasi, kecakapan, dan minat serta strategi belajar, seperti kebiasaan berlatih mengerjakan soal dengan cermat. (2) Faktor eksternal yang mencakup lingkungan keluarga dan sekolah, termasuk sumber belajar, sarana, prasarana yang disediakan, seperti pemanfaatan media *quizwhizzer* dalam pembelajaran matematika. Temuan ini juga sesuai dengan Hali et al. (2024) membuktikan bahwa pengaplikasian media *quizwhizzer* memberikan pengaruh yang signifikan pada capaian hasil belajar peserta didik di kelas V SD GMT Airnona 2 Kota Kupang.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengaplikasian model TGT berbantuan media *quizwhizzer* dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik. Pengaruh tersebut bersifat positif karena capaian hasil belajar peserta didik yang mengaplikasikan model TGT berbantuan media *quizwhizzer* lebih tinggi dibandingkan dengan capaian hasil belajar peserta didik yang mengaplikasikan model konvensional. Penggunaan media *quizwhizzer* dalam pembelajaran membuat peserta didik menjadi lebih antusias selama pembelajaran sehingga memberikan pengaruh positif pada capaian hasil belajar mereka.

4. SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengaplikasian model TGT yang berbantuan media *quizwhizzer*

berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN Gugus XII Kota Bengkulu. Hasil belajar kognitif peserta didik bahwa diperoleh nilai *mean* pada pembelajaran matematika kelas eksperimen 74,62 dan nilai *mean* kelas kontrol 52,96, pada perhitungan uji T memperoleh hasil sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, yang berarti H_a diterima. Pengaruh yang signifikan pada kelas eksperimen dikarenakan pada tahapan *games* dan *tournament*, peserta didik dibantu dengan media *quizwhizzer*. Elemen permainan yang dimasukkan ke dalam media *quizwhizzer*, seperti skor, report dan penghargaan, memberikan rangsangan dan dorongan motivasi tambahan bagi peserta didik.

5. REFERENSI

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104–111. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2>.
- Agusdianita, N., Supriatna, I., & Yusnia. (2023). Model Pembelajaran Problem Based-Learning (PBL) Berbasis Etnomatematika dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Social, Humanities, and Education Studies (SHES): Conference Series*, 6(3), 145–154. <https://doi.org/10.20961/shes.v6i3.82317>
- Agusdianita, N., Yuliarti, K. R., Mediana, V., Nurhasanah, Purnamasari, W., & Putra, M. D. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Pada Muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak Dan Kewajiban Kelas III SDN 52 Kota Bengkulu. *Jurnal Multimedia Dehasen*, 4(1), 161–168. <https://doi.org/10.37676/mude.v4i1.7503>
- Alamsah, G., Sadih, A., & Nurdianti, R. R. S. (2023). Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Word Wall dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Global Education Journal*, 1(3), 219–229. <https://doi.org/10.59525/gej.v1i3.177>
- Ardila, Prasasti, P. A. T., & Watie, R. H. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar dengan Game Interaktif QuizWhizzer. *Journal Innovation in Education*, 2(4), 230–235. <https://doi.org/10.59841/inoved.v2i4.1916>
- Ariza, Y., Agusdianita, N., & Noperman, F. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Kelas V SD Negeri 18 Pendopo. *Conference Series*, 7(3), 1988–1995. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.92369>
- Armin, R., & Astuti. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 12 GU. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 7(2), 178–183. <https://doi.org/10.55340/japm.v7i2.455>

- Astini, N. W., & Purwati, N. K. R. (2020). Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3742749>
- Fahrurrozi, & Hamdi, S. (2017). *Metode Pembelajaran Matematika*. Universitas Hamzanwadi Press.
- Hali, A. S., Kota, M. K., & Haning, V. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizwhizzer Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD GMT Airnona 2 Kota Kupang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.17998>
- Hermawan, M. R., & Suharto, Y. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa pada Model Pembelajaran Berbasis Permainan. *Journal of Language Literature and Arts*, 5(2), 140–149. <https://doi.org/10.17977/um064v5i22025p140-149>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fazriyah, A., Febriyano, A., Rosyada, A. A., & Febriana, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 3239–3245. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.991>
- Isrok'atun, & Amelia, R. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Bumi Aksara.
- Kurniawati, I., Lusa, H., & Mabara, S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Discovery Learning Berbantuan Quizizz Kelas II Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 17(2). <https://doi.org/10.33369/pgsd>
- Manasikana, O. A., Af'ida, N., Mayasari, A., & Siswanto, B. E. (2022). *Metode Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran untuk Guru IPA SMP*. LPPM UNHASY Tebuireng Jombang.
- Mussa, A., Mahananingtyas, E., & Ritiau, S. P. (2024). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar dan Solusinya pada Siswa Kelas V SD Negeri Latu. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(10), 12086–12093. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i10.5449>
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. OECD publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Parnawi, A. (2020). *Psikologi Belajar*. CV Budi Utama.
- Rukmana, N. S., Hartono, Y., & Endrawati, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD. *Seminar Nasional Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 3(1), 389–397. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>

- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenadamedia Group.
- Saraswandewi, K. G., & Sumandya, I. W. (2023). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) berbantuan Quizwhizzer terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 14(1), 1-6.
- Sumarah, I. E., Rusmawan, Kencana, C. G., Yudono, K. D. A., Waninghiyu, C., & Dewi, A. M. K. (2023). *Pembelajaran Berbasis Proyek Berdasarkan Gaya Belajar VARK Untuk Peserta Didik Kelas IV SD*. Sanata Dharma University Press.
- Supriatna, I., & Lusa, H. (2020). Desain Didaktis sebagai Pengenalan Konsep pada Pembelajaran Matematika SD. *Journal of Elementary Education*, 4(2), 2614–1752. <https://doi.org/10.32507/attadib.v4i2.814>
- Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 104–110. <https://doi.org/10.30605/cjpe.512022.1583>
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish .
- Walanty, P., & Agusdianita, N. (2024). Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 7(1). <https://doi.org/10.33369/juridikdas.v5i3>
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Research and Development (R&D)*. Bumi Aksara.
- Yolanda, T., Agusdianita, N., & Kurniawati, I. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model TGT pada Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi di Kelas II SDN Kota Bengkulu. *Kalam Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i2.85988>