

Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbasis Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas III SD Negeri 1 Metro Barat

Haya Asyifa^{a,1}, Ujang Efendi^{b,2}, Muhisom^{c,3}, Frida Destini^{d,4}

^a Universitas Lampung, Indonesia

¹ hayaasyifa8@gmail.com*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Barat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis: (1) pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis Quizizz terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Barat, serta (2) perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis Quizizz dengan peserta didik yang belajar menggunakan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*). Penelitian ini menggunakan metode *quasi experimental design* dengan bentuk *pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Barat dengan jumlah 41 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya model TGT berbasis Quizizz, dengan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000. (2) Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara peserta didik yang belajar dengan model TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis Quizizz dan peserta didik yang menggunakan model NHT (*Numbered Heads Together*), dengan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,001.

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning outcomes in Pancasila Education among third-grade students at SD Negeri 1 Metro Barat. The research aimed to analyze: (1) the effect of the Quizizz-based cooperative learning model of the TGT (Teams Games Tournament) type on the Pancasila Education learning outcomes of third-grade students at SD Negeri 1 Metro Barat, and (2) the differences in learning outcomes between students who used the Quizizz-based TGT learning model and those who used the NHT (Numbered Heads Together) learning model. This research employed a quasi-experimental design in the form of a pretest-posttest control group design. The research population consisted of all third-grade students at SD Negeri 1 Metro Barat, totaling 41 students. Data collection techniques involved pretest and posttest assessments. The research findings indicated that: (1) there was a significant effect on students' Pancasila Education learning outcomes before and after the implementation of the Quizizz-based TGT model, with a significance value (2-tailed) of 0.000. (2) There was a significant difference in learning outcomes between students who learned using the Quizizz-based TGT model and those who used the NHT model, with a significance value (2-tailed) of 0.001.

Informasi Artikel

Diterima: 28 April 2025

Disetujui: 30 Mei 2025

Kata kunci:

hasil belajar, model pembelajaran kooperatif, pendidikan pancasila, quizizz, TGT (*Teams Games Tournament*)

Article's Information

Received: 28 April 2025

Accepted: 30 May 2025

Keywords:

cooperative learning model, learning outcomes, pancasila education, quizizz, TGT (Teams Games Tournament)

Pendahuluan

Kurikulum merdeka, sebagai langkah terbaru dalam pendidikan bertujuan meningkatkan kemampuan peserta didik melalui pendekatan yang lebih fleksibel. Namun, implementasi ini menghadapi kendala, seperti kurangnya fasilitas yang memadai, pelatihan teknologi untuk pendidik, dan evaluasi yang komprehensif terhadap proses belajar peserta didik. Menurut Sucipto dkk., (2024) tantangan dalam meningkatkan hasil belajar di Indonesia melibatkan berbagai faktor, termasuk keterbatasan infrastruktur, kualitas pengajaran, dan adaptasi kurikulum.

Pendidikan memiliki peran krusial dalam meningkatkan daya saing suatu negara di tingkat global. Merujuk pada laporan Kemendikbud (2023) hasil PISA 2022 yang dirilis pada Desember 2023, menunjukkan sedikit peningkatan dengan naik sekitar 5-6 posisi Indonesia dibandingkan dengan tahun 2018. Meskipun demikian, peringkat Indonesia masih berada di kelompok bawah dalam tiga kategori utama, yaitu literasi membaca, matematika, dan sains, serta tertinggal dibandingkan dengan rata-rata OECD. Hal ini menandakan bahwa meskipun terdapat upaya untuk memperbaiki sistem pendidikan, masih banyak aspek yang perlu diperkuat agar hasil belajar peserta didik Indonesia dapat bersaing secara global.

Pendidikan merupakan fondasi krusial dalam membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga berkarakter kuat, serta menjadi indikator utama dalam mengukur kemajuan suatu bangsa. Kendati demikian, kualitas pendidikan di Indonesia masih menghadapi sejumlah persoalan fundamental, salah satunya adalah rendahnya capaian hasil belajar peserta didik di berbagai jenjang. Salah satu mata pelajaran yang turut terdampak adalah Pendidikan Pancasila, yang sejatinya berfungsi sebagai instrumen penting dalam membentuk kesadaran kebangsaan dan penguatan karakter peserta didik sejak usia dini.

Pendidikan Pancasila mencakup pembelajaran mengenai nilai-nilai dasar Pancasila, sistem ketatanegaraan, hak dan kewajiban warga negara, serta prinsip-prinsip etika dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Sebagaimana dikemukakan oleh Amelia dkk., (2020), pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki signifikansi tinggi karena mengandung muatan nilai karakter yang esensial untuk membimbing generasi muda agar bertindak secara positif, bertanggung jawab, serta tidak merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Hasil penelitian Padilla dkk., (2024) menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila disebabkan oleh dua faktor utama. Pertama, faktor internal yang meliputi menurunnya minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila serta perbedaan kemampuan berpikir peserta didik, yang akhirnya berdampak pada pencapaian hasil belajar mereka. Kedua, faktor eksternal yang mencakup penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat, serta keterbatasan fasilitas belajar yang kurang memadai bagi peserta didik.

Hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih menjadi perhatian karena banyak yang belum mencapai standar yang ditetapkan. Prayogo (2022) menyatakan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik banyak yang belum tercapai atau berada dibawah standar kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Kondisi ini juga terlihat di SD Negeri 1 Metro Barat, di mana hasil belajar Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah dan belum mencapai target yang diharapkan. Sementara itu, Gunantara dkk., (2014) mengidentifikasi beberapa faktor yang menyebabkan belum tercapainya KKTP, di antaranya minimnya perlengkapan peraga atau media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik, rendahnya minat baca, kurangnya atensi saat pembelajaran berlangsung, pendekatan yang kurang sesuai dari pendidik, rendahnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, serta terbatasnya contoh soal latihan.

Alzana & Harmawati (2021) menekankan bahwa urgensi Pendidikan Pancasila sebagai pendidikan multikultural dapat dilihat dari maraknya fenomena konflik serta minimnya pemahaman masyarakat terhadap keberagaman. Oleh karena itu, setiap individu perlu mendapatkan edukasi yang memadai dan memiliki tanggung jawab untuk menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat. Sementara itu, Awaliah dkk., (2023)

mengungkapkan bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh proses pembelajaran yang belum optimal. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam pengembangan model pembelajaran agar lebih efektif. Sejalan dengan pandangan tersebut, Rini dkk., (2021) menambahkan bahwa pemilihan model dan media pembelajaran yang kurang tepat juga menjadi faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila.

Salah satu pendekatan pedagogis yang menawarkan solusi atas permasalahan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini menekankan pada kerja sama tim, interaksi sosial, serta elemen kompetisi yang positif dan menyenangkan. Ketika diintegrasikan dengan media berbasis teknologi seperti platform Quizizz, model TGT mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih atraktif, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan generasi digital. Quizizz menyediakan fitur umpan balik secara langsung, memperkuat penguasaan konsep melalui gamifikasi, serta meningkatkan motivasi belajar melalui mekanisme kompetitif yang menyenangkan.

Dengan demikian, integrasi model TGT dan media digital interaktif seperti Quizizz diyakini berpotensi signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran yang menekankan nilai, sikap, dan pemahaman konseptual seperti Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, kajian terhadap efektivitas penerapan model ini perlu dilakukan untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih relevan dan kontekstual di lingkungan pendidikan dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen dengan desain pretest-posttest control group, yang bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Quizizz terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Desain ini memungkinkan dilakukan perbandingan secara objektif antara kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran TGT berbasis Quizizz, dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), baik sebelum maupun sesudah intervensi dilakukan.

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III di SD Negeri 1 Metro Barat yang berjumlah 41 orang, terbagi ke dalam dua kelas yaitu III A dan III B. Karena jumlah populasi relatif kecil dan dapat dijangkau sepenuhnya, teknik pengambilan sampel dilakukan dengan metode non probability sampling dengan cara purposive sampling. Menurut Sugiyono (2019) sampling purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Berdasarkan penjelasan di atas, maka yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Barat.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis berbentuk pretest dan posttest, yang terdiri dari soal pilihan ganda dan benar-salah. Instrumen evaluasi ini telah melalui proses validasi oleh pakar materi dan diuji coba terbatas di sekolah lain guna memastikan kualitas validitas isi dan reliabilitasnya. Penyusunan soal mengacu pada indikator capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila berdasarkan Kurikulum Merdeka yang berlaku.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan independent t-test untuk menguji perbedaan signifikan antara rata-rata nilai hasil belajar pada kedua kelompok. Selain itu, uji regresi linier sederhana digunakan untuk menguji pengaruh antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu dianalisis untuk mengetahui normalitas dan homogenitas guna memenuhi asumsi dasar dalam pengujian statistik parametrik.

Selama proses pelaksanaan pembelajaran, peneliti juga melakukan observasi terhadap pelaksanaan model TGT berbasis Quizizz dan keterlibatan peserta didik. Observasi dilaksanakan dengan menggunakan lembar yang telah divalidasi oleh ahli untuk memastikan keakuratan data lapangan. Kegiatan ini dimaksudkan untuk menilai kesesuaian implementasi model dengan rencana pembelajaran serta mengevaluasi tingkat partisipasi aktif peserta didik selama proses berlangsung.

Hasil dan Pembahasan

Tabel 1. Perhitungan uji normalitas

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro -Wilk
		Statistic	df	Sig.	Statistic
Hasil Belajar Pendidikan Pancasila	<i>Pretest</i> TGT (Eksperimen)	,145	20	,200*	,945
	<i>Posttest</i> TGT (Eksperimen)	,092	20	,200*	,968
	<i>Pretest</i> NHT (Kontrol)	,103	21	,200*	,962
	<i>Posttest</i> NHT (Kontrol)	,103	21	,200*	,961

Sumber: Analisis peneliti dengan SPSS versi 27

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas model TGT dan NHT adalah data yang berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat pada bagian *shapiro-wilk* bagian Sig. yang di mana semua data > dari 0,05 sehingga dapat dikatakan normal.

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelompok data memiliki varians yang sama atau tidak. Jika data memiliki varians yang homogen (Sig. > 0,05), maka dapat digunakan uji statistik parametrik seperti uji t (*independent sample t-test*). Namun, jika data tidak homogen (Sig. ≤ 0,05), maka analisis harus menggunakan uji statistik non-parametrik. Berikut adalah hasil uji homogenitas data *pretest* dan *posttest*:

Tabel 2. Perhitungan uji homogenitas *pretest*

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Pendidikan Pancasila	Based on Mean	,143	1	39	,707
	Based on Median	,169	1	39	,683
	Based on Median and with adjusted df	,169	1	38,855	,683
	Based on trimmed mean	,167	1	39	,685

Sumber: Analisis peneliti dengan SPSS versi 27

Berdasarkan Tabel 2, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* pada kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT dan NHT memiliki varians yang homogen. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi (Sig.), yaitu 0,707; 0,683; 0,683; dan 0,685. Seluruh nilai tersebut lebih besar dari 0,05, yang berarti tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antara kelompok data yang diuji. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa data *pretest* memenuhi asumsi homogenitas, yang merupakan salah satu syarat penting dalam analisis statistik parametrik.

Adapun hasil perhitungan uji homogenitas *posttest* kelas model TGT dan model NHT adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Perhitungan uji homogenitas *posttest*

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Pendidikan Pancasila	Based on Mean	2.090	1	39	0.156
	Based on Median	2.018	1	39	0.163
	Based on Median and with adjusted df	2.018	1	33.404	0.165
	Based on trimmed mean	2.144	1	39	0.151

Sumber: Analisis peneliti dengan SPSS versi 27

Berdasarkan Tabel 3, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* pada kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT dan NHT memiliki varians yang homogen. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi (Sig.), yaitu 0,156; 0,163; 0,165; dan 0,151. Seluruh nilai tersebut lebih besar

dari 0,05, yang berarti tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antara kelompok data yang diuji. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa data *posttest* memenuhi asumsi homogenitas, yang merupakan salah satu syarat penting dalam analisis statistik parametrik.

Uji hipotesis 1

Pengujian hipotesis pertama dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis Quizizz terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Barat. Analisis hipotesis ini menggunakan metode regresi linear sederhana dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 27.

Tabel 4. Nilai F_{hitung} analisis ANOVA

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1246.602	1	1246.602	126.098	,000 ^b
Residual	177.948	18	9.886		
Total	1424.550	19			

a. Dependent Variable: *posttest*TGT

b. Predictors: (Constant), *pretest*TGT

Sumber: Analisis peneliti dengan SPSS versi 27

Berdasarkan hasil analisis yang tercantum pada Tabel 4, diperoleh bahwa nilai F_{hitung} lebih besar daripada F_{tabel} , yakni $1246,602 > 4,41$. Hal ini menunjukkan bahwa pada pengujian hipotesis pertama, H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis Quizizz terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III di SD Negeri 1 Metro Barat.

Sementara itu, besaran pengaruh variabel X (model TGT berbasis Quizizz) terhadap variabel Y (hasil belajar Pendidikan Pancasila) dapat diketahui melalui tabel berikut.

Tabel 5. Koefisien determinasi variabel X

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,935 ^a	0.875	0.868	3.14420

Sumber: Analisis peneliti dengan SPSS versi 27

Merujuk pada data yang disajikan dalam Tabel 5, diketahui bahwa nilai koefisien determinasi dari variabel X sebesar 0,875. Artinya, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Quizizz memberikan pengaruh yang signifikan sebesar 87,5% terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas III SD Negeri 1 Metro Barat.

Uji Hipotesis 2

Pengujian hipotesis kedua bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan metode *independent sample t-test* yang dianalisis melalui bantuan perangkat lunak SPSS versi 27.

Tabel 6. Perhitungan uji *independent t-test*

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
Hasil Belajar Pendidikan Pancasila	Equal variances assumed	2.090	0.156	3.651	39	0.001	12.460	3.412	5.558	19.362	
	Equal variances not assumed			3.685	35.405	0.001	12.460	3.381	5.598	19.321	

Sumber: Analisis peneliti dengan SPSS versi 27

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh signifikansi (*2-tailed*) yaitu 0,001 yang artinya ($0,001 < 0,05$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari perhitungan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang diintegrasikan dengan platform Quizizz memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Model ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan partisipatif, di mana peserta didik tidak hanya menyimak materi secara pasif, melainkan turut terlibat dalam diskusi kelompok serta kompetisi edukatif berbasis game. Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan antusiasme peserta didik, dan mendukung pemahaman materi secara lebih mendalam.

Pengaruh model ini tercermin dari nilai koefisien determinasi sebesar 0,875, yang mengindikasikan bahwa sebesar 87,5% peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas III SD Negeri 1 Metro Barat dipengaruhi oleh penerapan TGT berbasis Quizizz. Angka ini menunjukkan bahwa model ini memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Jika dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif lainnya seperti NHT atau *Student Teams Achievement Division* (STAD), keunggulan model TGT terletak pada unsur kompetitifnya yang mampu meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi peserta didik. TGT dinilai lebih efektif karena menggabungkan kerja tim dengan kompetisi yang sehat, sehingga peserta didik termotivasi untuk memahami materi dengan lebih baik serta bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Nurtianingsih dkk., (2023) dan Aulia dkk., (2024) yang menyatakan bahwa model pembelajaran yang menggabungkan elemen kompetisi dan gamifikasi terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dibandingkan model yang hanya mengandalkan diskusi kelompok.

Dari perspektif teori Vygotsky (1978), pembelajaran menjadi lebih efektif saat peserta didik berada dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), yaitu kondisi di mana mereka dapat mengembangkan kemampuan dengan bantuan dari teman sebaya atau pendidik. Model TGT mendukung prinsip ini karena memungkinkan interaksi antar peserta didik dalam kelompok heterogen, di mana peserta didik yang lebih mahir dapat membimbing temannya yang mengalami kesulitan. Proses ini sejalan dengan konsep scaffolding, yaitu pemberian bantuan sementara yang bertujuan untuk membantu peserta didik mencapai kemandirian belajar. Selain itu, penerapan TGT berbasis Quizizz juga mendukung pencapaian berbagai ranah kognitif dalam Taksonomi Bloom, mulai dari C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), hingga C4 (menganalisis).

Hasil analisis soal dan data *posttest* menunjukkan bahwa capaian tertinggi berada pada tingkat kognitif C2, yaitu kemampuan memahami. Hal ini ditunjukkan melalui soal-soal yang meminta peserta didik untuk menghubungkan nama suku, rumah adat, pakaian tradisional, lagu daerah, dan daerah asalnya secara tepat. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya diminta untuk menghafal, tetapi juga memahami keterkaitan budaya antar daerah. Penerapan model TGT yang didukung oleh media Quizizz berperan penting dalam pencapaian ini.

Melalui aktivitas diskusi kelompok, game edukatif, dan turnamen kuis yang interaktif, peserta didik membangun pemahaman bersama secara lebih efektif. Bentuk soal yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, seperti memilih pakaian atau tarian yang tepat untuk acara budaya, memungkinkan peserta didik memproses informasi secara lebih bermakna. Interaksi sosial antar peserta didik dalam suasana yang menyenangkan turut meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka, yang pada akhirnya berdampak positif pada kemampuan memahami materi (C2). Oleh karena itu, dominasi capaian di tingkat C2 menjadi indikator bahwa strategi pembelajaran ini berhasil mendorong peserta didik untuk memahami, bukan sekadar menghafal.

Hasil belajar ini dipengaruhi oleh faktor internal seperti kesehatan, intelegensi, minat, motivasi, kreativitas, dan kondisi psikologis; serta faktor eksternal seperti lingkungan fisik sekolah dan sosial. Dalam hal ini, penggunaan model TGT berbasis Quizizz menjadi faktor eksternal yang mampu menciptakan lingkungan sosial kelas yang mendukung keterlibatan peserta didik melalui pembelajaran berbasis game yang interaktif.

Penelitian sebelumnya juga mendukung efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil belajar. Mawarni dkk., (2023) menyatakan bahwa implementasi TGT secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi peserta didik. Demikian pula, Baidha dkk., (2024) menekankan bahwa pembelajaran kooperatif lebih efektif karena mendorong interaksi antar peserta didik. Dalam penelitian ini, integrasi Quizizz sebagai media dalam model TGT menjadi keunggulan tersendiri, yang diperkuat oleh temuan Lestari dkk., (2023) bahwa kombinasi TGT dan media digital mampu meningkatkan partisipasi peserta didik serta memberikan umpan balik langsung yang berguna bagi pemahaman mereka.

TGT dapat diterapkan dengan berbagai alat bantu pembelajaran seperti flashcard, papan tulis digital, maupun platform daring lainnya. Namun, pemilihan Quizizz dalam penelitian ini didasarkan pada keunggulannya yang mampu menciptakan pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Syahabuddin dkk., (2025) menyatakan bahwa platform ini memungkinkan peserta didik mengikuti turnamen akademik berbasis game yang menarik. Selain itu, fitur umpan balik langsung di Quizizz memungkinkan pendidik dan peserta didik mengetahui hasil secara real time, sehingga kesalahan dapat diperbaiki dengan cepat.

Mukharomah (2021) menambahkan bahwa keunggulan Quizizz bukan hanya dalam penyusunan soal pilihan ganda, tetapi juga mencakup berbagai jenis soal lainnya seperti *checkbox*, isian singkat, polling, dan soal terbuka. Sementara itu, menurut Salsabila dkk., (2020) Quizizz juga berfungsi sebagai alat evaluasi yang efektif, karena menyediakan data dan statistik kinerja peserta didik yang dapat digunakan untuk mengevaluasi pemahaman mereka terhadap materi secara keseluruhan.

Uji statistik menggunakan *independent t-test* menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Seperti dijelaskan oleh Sugiyono (2019) uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua kelompok yang tidak berhubungan. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,001, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok.

Kelas eksperimen yang menerapkan TGT berbasis Quizizz menunjukkan rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model NHT dengan bantuan LKPD. Temuan ini menguatkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis game interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sebagaimana dibuktikan juga dalam penelitian (Wahyudin dkk., 2023).

Analisis skor kelompok dalam model TGT dan NHT memperlihatkan perbedaan efektivitas. Di kelas TGT, kelompok "Macan" mencatat skor tertinggi (380 poin) dan "Singa" terendah (180 poin). Di kelas NHT, kelompok "Singa" tertinggi (360 poin) dan "Kucing" terendah (180 poin). Variasi skor ini menunjukkan bahwa model TGT mendorong peserta didik untuk bersaing secara sehat dan mencapai skor terbaik dalam setiap sesi.

Observasi pelaksanaan model menunjukkan bahwa implementasi TGT berbasis Quizizz di kelas eksperimen berjalan sangat baik, dengan keterlaksanaan mencapai 92%. Setiap tahapan dalam sintaks TGT—mulai dari penyajian materi, pembentukan kelompok, pelaksanaan permainan, turnamen, hingga evaluasi tim—dijalankan secara maksimal. Bahkan tahap penutup mencapai 100%, menunjukkan seluruh komponen pembelajaran telah diterapkan secara menyeluruh.

Tahap turnamen mencatat keterlaksanaan tertinggi (95%) dengan kategori “Sangat Baik”. Hal ini disebabkan oleh sifat turnamen yang kompetitif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan antusiasme peserta didik. Dengan pengetahuan yang telah dibangun sebelumnya, peserta didik lebih percaya diri dalam mengikuti sesi kuis. Quizizz sangat mendukung tahap ini dengan format kuis yang cepat dan interaktif.

Keterlaksanaan yang tinggi ini mendukung pembelajaran yang efektif, di mana peserta didik aktif berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, dan berpartisipasi dalam game edukatif. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky (1978) yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran yang bermakna.

Aktivitas peserta didik juga menjadi indikator penting keberhasilan pembelajaran. Data observasi menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik di kelas eksperimen mencapai 95,3% dan tergolong “Sangat Aktif”. Ini mencerminkan partisipasi peserta didik yang optimal di setiap tahapan pembelajaran, mulai dari menyimak materi, berdiskusi kelompok, hingga mengikuti turnamen.

Sebaliknya, di kelas kontrol yang menggunakan metode NHT, aktivitas peserta didik lebih rendah. Kurangnya variasi metode pembelajaran menyebabkan peserta didik menjadi lebih pasif. Temuan ini konsisten dengan penelitian Pratiwi dkk., (2023) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran menarik seperti TGT berbasis teknologi mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar peserta didik.

Keberhasilan implementasi model TGT berbasis Quizizz juga didukung oleh penggunaan perangkat teknologi seperti Chromebook, yang memudahkan akses terhadap platform pembelajaran digital. Penggunaan Chromebook memungkinkan peserta didik mengikuti kuis interaktif dengan mudah, memperoleh umpan balik instan, dan memperbaiki kesalahan sebelum evaluasi akhir. Integrasi teknologi ini memperkuat keterlibatan dan kesiapan peserta didik dalam menghadapi pembelajaran digital.

Simpulan

Penelitian ini dilaksanakan karena rendahnya hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SD Negeri 1 Metro Barat. Rendahnya capaian tersebut disinyalir berasal dari penggunaan metode pembelajaran tradisional yang kurang mendorong partisipasi aktif siswa. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang terintegrasi dengan media Quizizz, dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbasis Quizizz memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil uji statistik menggunakan independent t-test, terdapat perbedaan yang nyata antara kelompok eksperimen yang menggunakan model TGT berbasis Quizizz dan kelompok kontrol yang menerapkan model NHT dengan bantuan LKPD. Hal ini mengindikasikan bahwa model TGT lebih unggul dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Perbedaan ini tidak hanya dibuktikan secara statistik, tetapi juga melalui pengamatan aktivitas siswa yang menunjukkan keterlibatan tinggi dan peningkatan pemahaman konsep secara menyeluruh. Oleh karena itu, penerapan pembelajaran inovatif berbasis teknologi menjadi pilihan tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Referensi

- Alzana, A. W., & Harmawati, Y. (2021). Pendidikan Pancasila sebagai pendidikan multikultural. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 9(1), 51–57. <https://doi.org/10.25273/citizenship.v9i1.2370>
- Amelia, F., Sarjono, S., & Hariyadi, A. (2020). Peranan Pembelajaran PPKn dalam Menanamkan Nilai-Nilai Karakter Pada Siswa Kelas VIII di Mts Miftahul Ulum Sitiaji. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(3), 82–88. <https://doi.org/10.51276/edu.v1i3.63>
- Aulia, R. A., Siregar, M. A. P., & Narpila, S. D. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Dengan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *Relevan: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4 (4). <https://ejournal.yana.or.id/index.php/relevan/article/view/1138>
- Awaliah, P. D., Wahyudin, D., & Caturiasari, J. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (STAD) Berbantuan Media Bingo Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08 (2), 1760–1773. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9952>
- Baidha, F. K., Agustini, F., Saputra, H. J., & Wigati, T. (2024). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Model Team Games Tournament Berbantu Quizizz Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 247–257. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.3779>
- Gunantara, G., Suarjana, I. M., & Riastini, P. N. (2014). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V. *Mimbar PGSD Undiksha*, 2 (1). <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v2i1.2058>
- Kemendikbud. (2023). *Laporan PISA Kemendikbudristek*. Kemendikbud.
- Lestari, F. A., Faridah, S. N., Ma'ulah, S., & Masruroh, F. (2023). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Kombinasi Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 7(1), 27–37. <https://doi.org/10.36526/tr.v7i1.2442>
- Mawarni, P. Y., Khasanah, U., Setyansah, R. K., & Sholikhah, Hi. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(1), 6322–6335.
- Mukharomah, N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring Di MI Al Muqorrobiyah. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 2(1), 12–22. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v2i1.52>
- Nurtianingsih, I., Hidayat, O. S., & Sukmayadi, D. (2023). The Influence Of TGT And NHT Cooperative Learning On Improving Science Learning Outcomes Of Elementary Students. *Buana Pendidikan Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 19(2), 230–241. <https://doi.org/10.36456/bp.vol19.no2.a7960>
- Padilla, A., Munthe, W. M. L., & Aditiya, W. (2024). Analisis Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa Pembelajaran PPKn materi Gotong Royong Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1625–1633. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7364>
- Pratiwi, M. P., Masfuah, S., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1750. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2724>
- Prayogo, S. (2022). Peningkatan Kedisiplinan dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PKN Kelas II Sekolah Dasar melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7934–7940. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3675>
- Rini, Husni, R., & Prananda, G. (2021). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar PPKn Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Consilium: Education And Counseling Journal*, 2(1), 182–192. <https://doi.org/10.36841/consilium.v1i2.1181>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sucipto, S., Sukri, M., Patras, Y. E., & Novita, L. (2024). Tantangan Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.84353>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Syahabuddin, Kesuma, S., & Gultom, R. (2025). Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pelajaran PPPKN. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 9(1), 257–268. <https://doi.org/10.30601/dedikasi.v9i1.5671>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wahyudin, D., Jennyta Caturiasari, & Asri Apri Tri Lianti Putri. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 1902–1914. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1853>