



MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN *QUIZIZZ* DAN PENGARUHNYA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR

Safinatun Najah¹, Ika Ratih Sulistiani², Lia Nur Atiqoh Bela Dina³

¹²³Universitas Islam Malang

e-mail: 122201013081@unisma.ac.id, ika.ratih@unisma.ac.id, lia.nur@unisma.ac.id

Abstrak

A This study was conducted to address the need for innovative learning strategies that can enhance students' motivation in mathematics learning at the elementary school level. While previous studies have examined the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) model and Quizizz separately, limited research has investigated the integration of TGT with Quizizz to improve learning motivation. Therefore, this study aimed to describe the level of mathematics learning motivation of fifth-grade students after the implementation of the TGT learning model assisted by Quizizz and to determine its effect on students' learning motivation. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group design. The participants consisted of 44 fifth-grade students of SD Islam Bani Hasyim Singosari Malang, divided into an experimental class and a control class, each consisting of 22 students. Data were collected through a learning motivation questionnaire and analyzed using descriptive statistics and an Independent Sample T-Test. The results revealed that the experimental class achieved a post-questionnaire mean score of 97.14, categorized as very high motivation. Furthermore, the hypothesis test showed a significance value of 0.029 (< 0.05), indicating that the TGT learning model assisted by Quizizz had a significant effect on students' mathematics learning motivation. These findings suggest that integrating cooperative learning with gamified assessment can effectively enhance students' learning motivation in mathematics.

Keywords: Cooperative learning, learning motivation, mathematics learning, quizizz paper mode, teams games tournament.

A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif siswa. Namun, pada praktiknya matematika masih sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit sehingga menimbulkan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa. Rendahnya motivasi belajar dapat berdampak pada kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, rendahnya partisipasi saat kegiatan belajar berlangsung, serta menurunnya pencapaian hasil belajar. Oleh karena itu, motivasi belajar menjadi salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar (Ayu

dkk., 2021). Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah (Dayanty & Hopeman, 2024).

Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa memerlukan penerapan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dinilai efektif adalah *Teams Games Tournament* (TGT). TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan permainan dan turnamen akademik. Melalui model ini, siswa tidak hanya belajar bersama anggota kelompoknya, tetapi juga berkompetisi secara sehat untuk memperoleh skor terbaik. Aktivitas tersebut dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Adinda dkk., 2025). Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian (Afrizal dkk., 2025) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media bermain ular tangga memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas kerja sama kelompok yang dipadukan dengan unsur permainan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar matematika. Sejalan dengan itu, penelitian (Fadila dkk., 2023) juga menunjukkan bahwa penerapan TGT memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa karena mendorong siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat, pemanfaatan teknologi pendidikan juga menjadi salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Perkembangan teknologi telah mendorong lahirnya berbagai media pembelajaran berbasis digital yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Salah satu pendekatan yang banyak digunakan dalam pembelajaran saat ini adalah gamifikasi. Gamifikasi merupakan penerapan unsur permainan dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Hernanz dkk., 2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital juga dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar karena dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media digital yang dirancang sesuai karakteristik siswa dapat membangkitkan semangat belajar, meningkatkan fokus, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Amelia dkk., 2025).

Salah satu media pembelajaran berbasis gamifikasi yang banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah *Quizizz*. Platform ini menyediakan berbagai fitur interaktif seperti kuis berbasis permainan, papan peringkat, skor otomatis, dan umpan balik langsung yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Sudianto & Nurfazriyah, 2025) menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Seiring perkembangan teknologi, *Quizizz* menghadirkan fitur *Quizizz Paper Mode* yang memungkinkan siswa mengerjakan soal menggunakan lembar kertas khusus yang kemudian dipindai dan dianalisis secara otomatis oleh sistem. Fitur ini menjadi alternatif yang sesuai bagi sekolah yang memiliki keterbatasan perangkat digital karena tetap memungkinkan pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi tanpa mengharuskan setiap siswa menggunakan gawai (Fitriana dkk., 2023).

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas *Quizizz Paper Mode* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. (Jannah dkk., 2023) menemukan bahwa penggunaan *Quizizz Paper Mode* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar secara signifikan. Temuan tersebut didukung oleh penelitian (Fitriana et al., 2023) yang menunjukkan bahwa aplikasi *Quizizz Mode Paper* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, (Lesviza dkk., 2024) juga melaporkan bahwa pemanfaatan *Quizizz Paper Mode* mampu meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar siswa pada jenjang sekolah dasar.

Meskipun penelitian mengenai TGT maupun *Quizizz Paper Mode* telah banyak dilakukan, masih terdapat kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Penelitian (Afrizal dkk., 2025) telah membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media bermain ular tangga mampu meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. Namun, penelitian tersebut masih menggunakan media permainan konvensional sebagai pendukung pembelajaran sehingga belum mengintegrasikan media berbasis gamifikasi digital. Penelitian terdahulu umumnya meneliti efektivitas model TGT terhadap motivasi belajar secara terpisah atau mengkaji penggunaan *Quizizz Paper Mode* sebagai media pembelajaran tanpa mengintegrasikannya dengan model pembelajaran kooperatif tertentu. Selain itu, penelitian yang secara khusus mengombinasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *Quizizz Paper Mode* dalam pembelajaran matematika pada siswa sekolah dasar masih relatif terbatas. Padahal, kombinasi antara aktivitas kerja sama kelompok, kompetisi akademik, dan media berbasis gamifikasi berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara optimal.

Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan (novelty) berupa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* dalam pembelajaran matematika. Integrasi model pembelajaran kooperatif dengan media pembelajaran berbasis gamifikasi diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk Mendeskripsikan tingkat motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Islam Bani Hasyim Singosari Malang setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* dan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Islam Bani Hasyim Singosari Malang.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*). Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest–Posttest Control Group Design*, yaitu desain penelitian yang melibatkan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz Paper Mode*, sedangkan kelompok kontrol diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional. Sebelum dan sesudah perlakuan, kedua kelompok diberikan angket motivasi belajar untuk mengetahui perubahan tingkat motivasi belajar siswa.

Penelitian dilaksanakan di SD Islam Bani Hasyim Singosari Malang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Target penelitian adalah siswa sekolah dasar, sedangkan subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang terdiri atas dua kelas. Kelas V-A ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 22 siswa, sedangkan kelas V-B ditetapkan sebagai kelas kontrol yang berjumlah 22 siswa. Penentuan kelas dilakukan berdasarkan kelas yang telah ditetapkan oleh sekolah tanpa adanya pengacakan individu sehingga sesuai dengan karakteristik penelitian eksperimen semu.

Prosedur penelitian diawali dengan tahap persiapan yang meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, penyusunan instrumen penelitian, serta konsultasi dengan guru kelas. Selanjutnya, kedua kelompok diberikan angket awal (*pretest*) untuk mengetahui kondisi motivasi belajar siswa sebelum perlakuan. Pada tahap pelaksanaan, kelas eksperimen memperoleh pembelajaran matematika menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz Paper Mode*, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran konvensional. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan, kedua kelompok diberikan angket akhir (*posttest*) untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa setelah perlakuan.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran yang diterapkan terhadap motivasi belajar siswa.

Data penelitian berupa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil pengisian angket motivasi belajar siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan indikator motivasi belajar dan menggunakan skala Likert. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa instrumen layak digunakan sebagai alat pengumpul data.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan dokumentasi. Angket digunakan untuk memperoleh data motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung penelitian, seperti daftar nama siswa, jumlah siswa, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran selama penelitian berlangsung.

Teknik analisis data dilakukan dengan bantuan program *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS). Analisis diawali dengan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan uji Levene untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample T-Test* untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Pengambilan keputusan dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Quizizz Paper Mode terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Islam Bani Hasyim Singosari Malang.

C. Hasil dan Pembahasan

1. *Tingkat Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Islam Bani Hasyim Singosari Malang setelah Diterapkan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Quizizz*

Berdasarkan hasil analisis data, tingkat motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Islam Bani Hasyim Singosari Malang setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Quizizz Paper Mode berada pada kategori sangat tinggi. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil *post-angket* kelas eksperimen yang memperoleh rata-rata skor sebesar 97,14, meningkat dibandingkan hasil *pre-angket* sebesar 92,91 yang berada pada kategori tinggi. Sementara itu, pada kelas kontrol rata-rata skor *pre-angket* sebesar 92,64 dengan kategori tinggi dan *post-angket* sebesar 91,87 yang tetap berada pada kategori tinggi. Data tersebut menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 1. Hasil Motivasi Belajar Matematika Siswa

Kelas	Pre-angket	Kategori	Post-angket	Kategori
Eksperimen	92,91	Tinggi	97,14	Sangat Tinggi
Kontrol	92,64	Tinggi	91,87	Tinggi

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz Paper Mode* mampu meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Peningkatan motivasi belajar terlihat pada keenam indikator motivasi belajar yang dikemukakan oleh (Uno, 2021), yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, serta situasi belajar yang kondusif. Namun demikian, peningkatan yang paling dominan terjadi pada indikator penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, serta hasrat dan keinginan berhasil.

Dominannya peningkatan pada indikator penghargaan dalam belajar menunjukkan bahwa siswa merasa usaha dan pencapaian yang mereka peroleh selama pembelajaran mendapatkan pengakuan. Dalam model TGT, siswa memperoleh kesempatan untuk berkontribusi bagi kelompoknya melalui kegiatan diskusi, permainan akademik, dan turnamen. Adanya penghargaan terhadap hasil kerja kelompok maupun individu mendorong siswa untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya selama proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan *Quizizz* memberikan umpan balik yang cepat sehingga siswa dapat mengetahui hasil belajarnya secara langsung. Kondisi tersebut mampu meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi siswa untuk mencapai hasil yang lebih baik (Syahrini dkk., 2025).

Peningkatan yang tinggi juga terlihat pada indikator kegiatan yang menarik dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memadukan unsur permainan, kerja sama kelompok, kompetisi akademik, dan teknologi berbasis gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Pamungkas & Raharjo, 2024) yang menyimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena menghadirkan aktivitas pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Selanjutnya, peningkatan pada indikator hasrat dan keinginan berhasil menunjukkan bahwa siswa memiliki dorongan yang lebih kuat untuk mencapai keberhasilan belajar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan *Quizizz*. Kegiatan turnamen yang terdapat dalam model TGT mendorong

siswa untuk mempersiapkan diri dengan lebih baik agar dapat memperoleh hasil yang optimal. Selain itu, suasana kompetisi yang sehat membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan berusaha mencapai prestasi yang lebih baik. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian (Hasan dkk., 2025) yang menemukan bahwa penggunaan *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dan menantang.

Sementara itu, indikator dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, serta situasi belajar yang kondusif juga menunjukkan peningkatan meskipun tidak sebesar indikator penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, serta hasrat dan keinginan berhasil. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan *Quizizz* tidak hanya mampu meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa, menumbuhkan keyakinan terhadap pencapaian belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih nyaman dan kondusif. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Irmayanti dkk., 2023) yang menyatakan bahwa *Quizizz* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta penelitian (Lesviza dkk., 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi belajar matematika siswa pada seluruh indikator motivasi belajar. Meskipun peningkatan paling dominan terjadi pada indikator penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, serta hasrat dan keinginan berhasil, indikator dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, serta situasi belajar yang kondusif juga menunjukkan perkembangan yang positif. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi model pembelajaran kooperatif dengan media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, aktif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

2. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan *Quizizz* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Islam Bani Hasyim Singosari Malang

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz Paper Mode* berpengaruh terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Islam Bani Hasyim Singosari Malang. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov	Shapiro-Wilk	Keterangan
Eksperimen	0,200	0,413	Normal
Kontrol	0,200	0,080	Normal

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa data pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal. Hal tersebut ditunjukkan oleh seluruh nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05, sehingga data memenuhi asumsi normalitas dan dapat dilanjutkan ke uji homogenitas.

Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,006. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,006 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data kedua kelompok tidak homogen. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan hasil *Independent Sample T-Test* pada baris *Equal Variances Not Assumed*.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis (*Independent Sample T-Test*)

Keterangan	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Equal variances assumed	2,29	42	0,027	5,273
Equal variances not assumed	2,29	32,369	0,029	5,273

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,029. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,029 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Quizizz Paper Mode berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Islam Bani Hasyim Singosari Malang.

Pengaruh tersebut terlihat dari perbedaan tingkat motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata *post-angket* sebesar 97,14 dengan kategori sangat tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 91,87 dengan kategori tinggi. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan model TGT berbantuan Quizizz memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi model TGT dan Quizizz mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Dalam model TGT, siswa bekerja sama dalam kelompok untuk memahami materi, kemudian mengikuti permainan akademik dan turnamen yang mendorong partisipasi aktif seluruh anggota kelompok. Ketika dipadukan dengan Quizizz, proses evaluasi

menjadi lebih menarik karena mengandung unsur gamifikasi yang dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian (Jannah dkk., 2023) yang menyimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hasil penelitian ini juga didukung oleh (Fitriana dkk., 2023) yang menemukan bahwa aplikasi *Quizizz* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa melalui aktivitas pembelajaran yang lebih menarik dan menantang. Selain itu, (Irmayanti dkk., 2023) menyatakan bahwa *Quizizz* efektif meningkatkan motivasi belajar karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini memperkuat teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa motivasi siswa akan meningkat apabila pembelajaran mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik, kesempatan untuk berpartisipasi aktif, penghargaan atas keberhasilan belajar, serta lingkungan belajar yang menyenangkan. Melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan akademik, turnamen, dan evaluasi berbasis gamifikasi, model pembelajaran TGT berbantuan *Quizizz* mampu menghadirkan seluruh komponen tersebut secara terpadu. Oleh karena itu, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Islam Bani Hasyim Singosari Malang setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* berada pada kategori sangat tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata skor *post-angket* kelas eksperimen sebesar 97,14. Peningkatan motivasi belajar terjadi pada seluruh indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno, yaitu hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, serta situasi belajar yang kondusif. Adapun peningkatan yang paling dominan terdapat pada indikator penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, serta hasrat dan keinginan berhasil.

Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* berpengaruh terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Islam Bani Hasyim Singosari Malang. Hal tersebut dibuktikan oleh nilai signifikansi sebesar 0,029 yang lebih kecil dari 0,05 ($0,029 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi model pembelajaran kooperatif TGT dengan *Quizizz* mampu menciptakan pembelajaran yang

lebih aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

Berdasarkan temuan penelitian ini, guru dapat mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kajian serupa pada jenjang pendidikan, mata pelajaran, atau variabel lain yang berbeda guna memperoleh gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran tersebut.

Daftar Rujukan

- Adinda, C., Faisal, E. E., & Susilawati. (2025). Upaya meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IX.7 Melalui Model Pembelajaran TGT Melalui Aplikasi Zep Quiz. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 268–276. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/27372/14213>
- Afrizal, Sulistiani, I. R., & Dina, L. N. A. B. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 147–160. <https://jim.unisma.ac.id/index.php/JPMI/article/view/28530/21522>
- Amelia, R., Dina, L. N. A. B., & Dewi, M. S. (2025). Pengembangan media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 172–183. <https://jim.unisma.ac.id/index.php/JPMI/article/view/28530/21522>
- Ayu, S., Dwi Ardianti, S., & Wanabuliandari, S. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1611–1622. <https://doi.org/https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3824>
- Dayanty, A. D., & Hopeman, T. A. (2024). Team Quiz Learning Assisted By the Quizizz Application: an Effort To Increase Student Learning Motivation At Bojonglongok State Elementary School. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 16(2), 103–116. <https://doi.org/10.30595/dinamika.v16i2.20917>
- Fadila, P. N., Kesumawati, N., & Sukardi, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Berdasarkan Motivasi Belajar Siswa SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1474–1481. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5153>
- Fitriana, I. N., Fatmawati, E., & Darmiany. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

- Melalui Aplikasi Game Quizizz Mode Paper pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Di Kelas V SDN 08 Mataram Tahun Ajaran 2022/2023. *Journal of Science Instruction and Technology*, 3(2), 26–31. <https://jurnalfkip.samawa-university.ac.id/JSIT/article/view/454/354>
- Hasan, M., Aldyza, N., & Danil, M. (2025). Dampak Penggunaan Media Digital Quizizz dalam Pembelajaran IPAS terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 1329–1335. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2653>
- Hernanz, V., Latorre-Coscolluela, C., Suárez, C., & Lanchares-Sancho, E. (2024). Revitalising learning in three university contexts: Unleashing the power of the Quizizz app to increase self-efficacy, intrinsic motivation, satisfaction and performance. *Education and Information Technologies*, 29(17), 23917–23935. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12779-9>
- Irmayanti, Eni Rudianti, A., & Putu Dresta Jumna, I. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Aplikasi Game Quizizz Mode Paper Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 di Kelas V SDN 22 Ampenan Tahun Ajaran 2023/2024. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 303–308. <https://jurnalfkip.samawa-university.ac.id/JLPI/article/view/1/43>
- Jannah, M., Tri Agus Mahardikha, D., & Istiningsih, S. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dengan Menggunakan Quizizz Paper Mode Kelas V Di SDN 16 Mataram Tahun Ajaran 2022/2023. *Journal of Science Instruction and Technology*, 3(2), 62–70. <https://jurnalfkip.samawa-university.ac.id/JSIT/article/view/459>
- Lesviza, R., Sestiya, S., Putri, S. M., Mustika, V., & Astuti, Y. (2024). Penerapan Aplikasi Quizziz Paper Mode dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas 5 SD Negeri 105 Palembang. *Journal of Knowledge and Collaboration*, 2(1), 455–459. <https://doi.org/10.59613/v8kwmg70>
- Pamungkas, M. A., & Raharjo, T. J. (2024). Pengaru Penggunaan Quizizz Paper Mode terhadap Penilaian Formatif dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI Dalam Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 12449–12460. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Sudianto, & Nurfazriyah, S. M. (2025). Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 103–114. <https://ejournal.papanda.org/index.php/jp>
- Syahrini, N., Darwis, M., & Hajrah, S. (2025). Menggunakan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran. *Jurnal Education*, 2(1), 43–48.

<https://doi.org/10.59562/education.v2i1.8777>

Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Tarmizi (ed.)). Bumi Aksara.
https://books.google.co.id/books?id=8o5_tQEACAAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false