



# Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Pembelajaran Interaktif *Quizizz* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Palu

Andi Nadila<sup>1</sup>, Astija<sup>2</sup>, Azmawati<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Tadulako

<sup>3</sup> SMA Negeri 3 Palu

E-mail: [andinadila4846@gmail.com](mailto:andinadila4846@gmail.com)

## Article Info

### Article history:

Received September 28, 2025

Revised October 02, 2025

Accepted October 08, 2025

### Keywords:

Learning Motivation, Teams Games Tournament, Quizizz, Interactive Media

## ABSTRACT

*Learning motivation is one of the key aspects that determine success in the learning process. Based on observations at SMA Negeri 3 Palu, it was found that the learning motivation of class XI B1 students in biology was still low, indicating the need for improvement efforts. This study aims to determine the increase in students' learning motivation through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) model supported by the interactive learning media Quizizz. This type of research is Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles consisting of the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected using a learning motivation questionnaire and analyzed descriptively. The results showed an increase in learning motivation in each cycle. In the pre-cycle, 63.9% of students were in the moderate category, which increased to 50% in the high category and 36.1% in the very high category in the second cycle. These results indicate that the implementation of the TGT model assisted by Quizizz media is effective in improving students' learning motivation.*

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



## Article Info

### Article history:

Received September 28, 2025

Revised October 02, 2025

Accepted October 08, 2025

### Keywords:

Motivasi Belajar, Teams Games Tournament, Quizizz, Media Interaktif

## ABSTRACT

Motivasi belajar merupakan salah satu aspek penting yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 3 Palu, diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas XI B1 pada mata pelajaran biologi masih kurang sehingga perlu adanya upaya peningkatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa melalui penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dengan dukungan media pembelajaran interaktif Quizizz. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar dan dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dari setiap siklus. Pada pra siklus, 63,9% siswa berada pada kategori sedang, meningkat menjadi 50% kategori tinggi dan 36,1% kategori sangat tinggi pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media Quizizz efektif meningkatkan motivasi belajar siswa.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



---

**Corresponding Author:**

Andi Nadila

Universitas Tadulako

E-mail: [andinadila4846@gmail.com](mailto:andinadila4846@gmail.com)

---

**PENDAHULUAN**

Pendidikan yang berkualitas merupakan pencerminan dari peran seorang guru dalam menentukan strategi pembelajaran. Guru diharapkan mampu menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif, efektif, inovatif dan kreatif (Samrin, Rijal and Syamsuddin, 2021). Salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran adalah motivasi belajar sebagaimana dikemukakan oleh (Larasati & Widiarto, 2024). Motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan internal maupun eksternal yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar guna mencapai tujuan pendidikan, sebagaimana dijelaskan oleh (Sardiman, 2018). Motivasi belajar ini sangat penting karena menjadi penggerak utama dalam membangun semangat, ketekunan, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Namun, dalam praktiknya masih banyak siswa yang menunjukkan motivasi belajar rendah, khususnya pada mata pelajaran biologi. Kondisi ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti metode pengajaran yang monoton atau kurang bervariasi, Kurang Interaktif, serta belum mampu mengakomodasi gaya belajar serta kebutuhan peserta didik (Lekahena et al., 2024). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 3 Palu pada kelas XI B1 ditemukan kondisi serupa, bahwa tingkat motivasi belajar

siswa masih tergolong rendah. Beberapa siswa tampak kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian, khususnya saat diskusi kelompok dan pengerjaan LKPD, serta rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa kurang termotivasi untuk belajar, sehingga diperlukan model pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar mereka.

Salah satu faktor yang dapat mendorong motivasi belajar siswa adalah pemilihan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang kurang menarik dapat membuat siswa cepat bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Sebaliknya, model pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar serta membantu mereka mencapai hasil yang lebih optimal. Maka salah satu model pembelajaran yang dapat menjadi Solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini merupakan bagian dari strategi pembelajaran kooperatif yang mengombinasikan kerja sama tim dengan unsur kompetisi akademik dalam suasana belajar yang menyenangkan (Parhusip et al., 2023).

Selain itu, faktor lain yang dapat mendorong motivasi belajar siswa adalah pemanfaatan media pembelajaran yang

menarik. Gagné (1970) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar yang dapat menstimulasi motivasi dan perhatian siswa terhadap materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan media yang inovatif dan interaktif menjadi langkah penting dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif dan efektif. Dalam hal ini, media berbasis digital dapat menjadi alternatif yang relevan untuk meningkatkan motivasi belajar. Salah satu contoh adalah Quizizz, sebuah platform kuis interaktif yang mengintegrasikan elemen gamifikasi. Melalui penggunaan Quizizz, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menyenangkan, kompetitif, serta mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi.

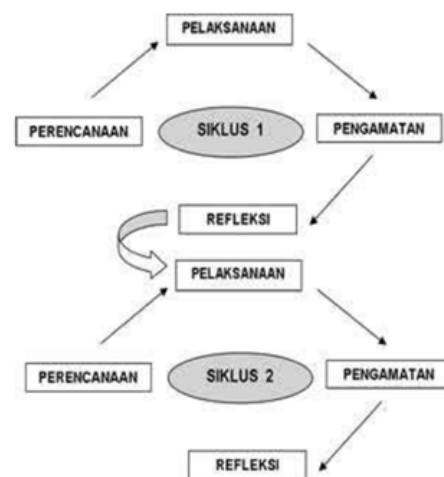
Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yuliawati, A. A. N. (2021) bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah pada siswa kelas XI IPA 1 semester I di SMA Negeri 1 Petang. Dengan mengintegrasikan *Teams Games Tournament* (TGT) dan media interaktif Quizizz, siswa diharapkan memiliki motivasi lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran biologi, aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar, serta memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan sesuai gaya belajar masing-masing. Strategi ini juga mendukung terwujudnya proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta berorientasi pada peserta didik.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Palu pada tahun ajaran 2024/2025

semester genap. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI B1 dengan total 36 peserta didik yang terdiri atas 19 perempuan dan 17 laki-laki dengan tingkat kemampuan yang bervariasi atau heterogen. Penelitian ini dilakukan untuk menilai efektivitas penerapan *Teams Games Tournament* serta media interaktif Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, dengan perlakuan yang sama pada setiap siklus (alur kegiatan yang sama). Menggunakan menggunakan model Kemmis and McTaggart yang terdiri dari empat tahapan, yakni: perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting)



**Gambar 1.** Desain PTK Kemmis dan Mc Taggart

Instrumen yang digunakan dalam menganalisis motivasi belajar siswa yaitu dengan angket. Dimensi motivasi belajar yang diukur dalam angket antara lain ketekunan dalam belajar, keuletan dalam menghadapi kesulitan, Minat dan ketajaman dalam belajar, Prestasi



akademik, dan Kemandirian. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menghitung skor dari setiap jawaban siswa, kemudian menganalisis hasil tersebut baik berdasarkan masing-masing indikator maupun secara keseluruhan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Berdasarkan pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan pada siklus I dan II, diperoleh temuan sebagai berikut.

**Tabel 1.** Pra Siklus Motivasi Belajar Siswa Kelas XI B1

Kriteria Motivasi Belajar	Jumlah Siswa
Sangat Rendah	0
Rendah	0
Sedang	23
Tinggi	13
Sangat Tinggi	0
<b>Jumlah</b>	<b>36</b>

Berdasarkan Tabel 1 Hasil pra siklus menunjukkan dari 36 siswa, sebanyak 23 siswa berada pada kategori sedang, 13 siswa pada kategori tinggi, dan tidak ada yang termasuk kategori sangat rendah, rendah, maupun sangat tinggi. Hal ini menggambarkan bahwa motivasi belajar siswa masih tergolong cukup dan perlu ditingkatkan.

**Tabel 2.** Siklus I Motivasi Belajar Siswa Kelas XI B1

Kriteria Motivasi Belajar	Jumlah Siswa
Sangat Rendah	0
Rendah	0
Sedang	12
Tinggi	19
Sangat Tinggi	5
<b>Jumlah</b>	<b>36</b>

Berdasarkan Tabel 2, hasil siklus I menunjukkan bahwa jumlah siswa dengan motivasi sedang mengalami penurunan, sementara kategori tinggi meningkat dan muncul tambahan pada kategori sangat tinggi. Namun masih terdapat beberapa siswa pada kategori sedang, sehingga diperlukan peningkatan lebih lanjut pada siklus II.

**Tabel 3.** Siklus II Motivasi Belajar Siswa Kelas XI B1

Kriteria Motivasi Belajar	Jumlah Siswa
Sangat Rendah	0
Rendah	0
Sedang	5
Tinggi	18
Sangat Tinggi	13
<b>Jumlah</b>	<b>36</b>

Berdasarkan Tabel 3, hasil siklus II menunjukkan bahwa jumlah siswa pada kategori sedang kembali menurun, sedangkan kategori tinggi sedikit menurun. Namun demikian, terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan motivasi belajar siswa semakin meningkat, dan mayoritas telah berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi.

### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan media interaktif Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI B1 SMA Negeri 3 Palu. Pada pra siklus, motivasi belajar siswa masih dalam kategori cukup dengan sebagian besar berada pada kategori sedang (63,9%), sementara kategori tinggi hanya 36,1% dan tidak ada yang mencapai kategori sangat



tinggi. Kondisi ini menegaskan perlunya penerapan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan untuk mendorong motivasi belajar siswa.

Setelah diterapkan TGT dengan media Quizizz pada siklus I, terjadi peningkatan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan menurunnya jumlah siswa pada kategori sedang dari 23 siswa menjadi 12 siswa (33,3%), serta meningkatnya jumlah siswa pada kategori tinggi menjadi 19 siswa (52,8%) dan munculnya kategori sangat tinggi sebanyak 5 siswa (13,9%). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan TGT dipadukan dengan Quizizz mampu memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Meskipun demikian, diperlukan strategi yang lebih optimal untuk memaksimalkan peningkatan motivasi siswa yang masih tergolong sedang, sehingga motivasi tersebut dapat meningkat secara menyeluruh.

Pada siklus II, hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Jumlah siswa pada kategori sedang kembali menurun dari 12 menjadi 5 siswa (13,9%), sedangkan siswa pada kategori tinggi dan sangat tinggi meningkat secara signifikan. Sebanyak 18 siswa (50%) berada pada kategori tinggi dan 13 siswa (36,1%) mencapai kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada siklus kedua mampu memberikan dampak positif terhadap semangat belajar siswa. Dengan demikian, sebagian besar siswa telah mencapai kategori tinggi dan sangat tinggi, yang menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

Hasil penelitian ini selaras dengan temuan Liantri (2024) yang menyatakan

bahwa model TGT yang dipadukan dengan media Quizizz Paper Mode (Q-Cards) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas XI pada materi sistem imunitas. Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan Pramesti dkk. (2024) yang mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan menikmati kegiatan belajar berbasis permainan, sehingga suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton.

Peningkatan motivasi belajar dalam penelitian ini terlihat secara nyata melalui perbedaan yang cukup signifikan antara pra siklus dan setiap siklus tindakan. Pada tahap pra siklus, sebagian besar siswa belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hanya beberapa siswa yang tampak terlibat, sedangkan lainnya cenderung pasif, lebih banyak menyimak, serta masih ragu untuk bertanya atau menjawab pertanyaan. Namun setelah penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan bantuan media Quizizz, terjadi perubahan positif yang menonjol. Siswa tampak lebih aktif berpartisipasi, antusias mengikuti kegiatan turnamen, serta menunjukkan semangat kompetitif yang sehat dalam menjawab soal. Hal ini terjadi karena TGT menggabungkan unsur kerja sama tim, kompetisi akademik, dan penghargaan (reward) yang mampu menumbuhkan semangat belajar. Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian Saniyah, A. W. (2025) yang menyatakan bahwa dalam TGT, siswa belajar dalam kelompok-





kelompok kecil untuk bekerja sama menyelesaikan tugas atau menyerap materi pelajaran melalui permainan edukatif dan turnamen, pendekatan ini memberikan kesempatan bagi setiap siswa untuk berperan aktif dan mendorong kerja sama yang erat antar anggota tim. Dengan demikian, TGT dapat meningkatkan semangat belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media Quizizz efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa, perpaduan kedua strategi ini juga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan berorientasi pada kerja sama serta kompetensi positif.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan media interaktif Quizizz secara efektif meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI B1 SMA Negeri 3 Palu. Peningkatan motivasi tersebut terlihat dari pergeseran jumlah siswa dari kategori sedang menjadi tinggi dan sangat tinggi. Perpaduan antara TGT dan media Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, kompetitif secara positif, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, TGT berbantuan Quizizz dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Gagné, R. M. (1970). *The conditions of learning* (2nd ed.). New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*.  
<https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
- Larasati, T. S., & Widiarto, T. (2024). Peningkatan motivasi belajar menggunakan model Teams Games Tournament mata pelajaran IPAS kelas V. *Janacitta*, 7(1), 11–19.
- Lekahena, W. S., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2024). Analisis gaya mengajar guru SMA terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Kridatama Sains dan Teknologi*, 6(1), 59–68. Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen.
- Liantri, I. (2024). *Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) disertai media Quizizz Paper Mode (Q-Cards) terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem imunitas kelas XI SMA IT Ihsanul Fikri Mungkid* [Skripsi, Universitas Tidar].
- Parhusip, S., Lestari, D., & Andika, R. (2023). Implementasi model Teams Games Tournament dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(4), 134–148.



- Pramesti, T., Saputra, H. J., & Rini, A. S. (2024). Penerapan model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika. *MALIH PEDDAS: Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar*, 14(1), 138–147.
- Samrin, Rijal, M., & Syamsuddin. (2021). Use of cooperative learning model with Team Games Tournament (TGT) to increase students' learning achievement in Islamic education at SMAN 6 Wangi-Wangi of Wakatobi. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 677–692.  
<https://doi.org/10.30868/ei.v10i02.1551>
- Saniyah, A. W. (2025). Penerapan pembelajaran berdiferensiasi melalui model kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dalam pembelajaran PAI. *Fikrah: Journal of Islamic Education*, 9(1), 83–96.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar-mengajar* (1st ed.). Depok: Rajawali Pers.
- Yuliawati, A. A. N. (2021). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah pada siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Petang. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–40.\*