

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
BERBANTUAN *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL
BELAJAR MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS X
SMK AL-KYAI SUKOSEWU**

SKRIPSI



**Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:
Arya Sabela
21210048**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2024/2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* BERBANTUAN *QUIZIZZ*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS SISWA
KELAS X SMK AL-KYAI SUKOSEWU**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:
Arya Sabela
21210048**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2024/2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) BERBANTUAN QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMK AL-KYAI SUKOSEWU disusun oleh:

Nama : ARYA SABELA
Nim : 21210048
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap ujian skripsi.

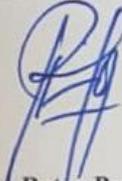
Bojonegoro, 11 Juli 2025

Pembimbing I,



Rika Pristian Fitri Astuti, M. Pd
NIDN. 0715068801

Pembimbing II,



Dian Ratna Puspananda, M. Pd
NIDN. 0728118702

HALAMAN PENGESAHAN

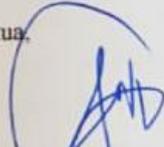
Skripsi dengan judul PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN *QUIZIZZ*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS X
SMK AL-KYAI SUKOSEWU disusun oleh:

Nama : ARYA SABELA
Nim : 21210048
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi,
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari
Rabu, tanggal 23 Juli 2025.

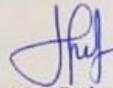
Bojonegoro, 30 Juli 2025

Ketua,



Dr. Emilia Duwi Saputri, S. Pd., M. H
NIDN. 0707019001

Sekretaris



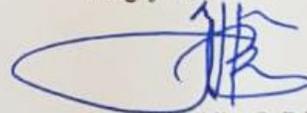
Nur Rohman, M. Pd
NIDN. 0713078301

Penguji I,



Nur Rohman, M. Pd
NIDN. 0713078301

Penguji II,



Ali Mujahidin, S. Pd.,
M.M.
NIDN. 0417078206

Rektor,

Dr. Junarti, M. Pd
NIDN. 0014016501

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arya Sabela

NIM : 21210048

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS
GAMES TOURNAMENTS (TGT) BERBANTUAN QUIZIZZ TERHADAP
HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS X SMK AL-
KYAI SUKOSEWU**

merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 10 Juli2025



Arya Sabela

NIM. 21210048

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Apabila sesuatu yang kau senangi tidak terjadi, maka senangilah apa yang terjadi”

-Ali bin Abi thalib-

Puji Syukur kepada Allah SWT yang telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu, dari semua yang telah Engkau tetapkan rencana indah yang telah Engkau siapkan. Tidak lupa Sholawat dan salam selalu tucurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Dengan kerendahan hati, kupersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kepada Bapak, Ibuku sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terimakasih yang tidak terhingga kupersembahkan skripsi ini kepada kalian yang telah memberikan kasih sayang, do'a tiada henti untuk anak laki-lakinya. Tidak mungkin dapat kubalas apa yang telah kalia berikan hanya dengan selebar kertas bertuliskan kata persembahan ini, tapi tetap akan kupersembahkan dan terimakasih.
2. Kepada Romo Kyai H. Ach. Muzammil Nur dan segenap keluarga ndalem Pondok Pesantren Al-Makka Sugihwaras yang telah mendidik, membimbing dan mendo'akan menjadi pribadi yang baik dan sukses dunia akhirat, tiada hal yang dapat untuk membalas jasa yang telah diberikan, syukron ya Syaikhi.

KATA PENGANTAR

Pertama-tama, penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat taufiq hidayah serta inayah-Nya. Selanjutnya, sholawat dan salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul *"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas X SMK Al-Kyai Sukosewu"* dengan baik.

Proposal penelitian skripsi ini digunakan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di IKIP PGRI Bojonegoro. Penulis menyadari dalam menyelesaikan proposal skripsi ini pengerjaannya tak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Junarti, M.Pd., selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro.
2. Ibu Dr. Ernia Duwi Saputri, S. Pd., M. H., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pendidikan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro
3. Bapak Nur Rohman, M. Pd., selaku Kaprodi Pendidikan Ekonomi
4. Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I atas arahan dan bimbingan dengan sabar dalam penyusunan proposal skripsi ini sampai akhir penulisan.
5. Dian Ratna Puspananda, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II atas arahan dan bimbingan dengan sabar dalam penyusunan proposal skripsi ini sampai akhir penulisan.
6. Bapak Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang bermanfaat
7. Semua teman seperjuangan Angkatan 2021 Program Studi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.

8. Kepada Krisna Aditama Nur Fauzi sahabatku seperjuangan, terima kasih telah menjadi bagian dari cerita yang penuh perjuangan, tawa, dan makna.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian proposal skripsi ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, penulis dengan senang hati akan menerima saran dan kritik yang membangun. Akhir kata, kepada Allah SWT penulis menyerahkan segala hasil karya ini, dengan harapan semoga bermanfaat, khususnya bagi penulis dan umumnya bagi kita semua.

Bojonegoro, 10 Juli 2025

Arya Sabela

ABSTRAK

Sabela, A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Berbantuan *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Siswa Kelas X SMK Al-Kyai Sukosewu. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Pendidikan Ilmu Pendidikan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing I Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd., Pembimbing II Dian Ratna Puspananda, M.Pd.

Kata kunci: *Teams Games Tournament*, *Quizizz*, hasil belajar, model kooperatif, IPS

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Al-Kyai Sukosewu pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Berdasarkan rendahnya minat dan hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh penggunaan metode ceramah yang kurang melibatkan partisipasi aktif siswa, berakibat terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif (*quasi eksperiment one group pre-test post-test design*), seluruh populasi sebanyak 30 siswa dijadikan sampel penelitian tanpa kelas kontrol. Instrumen yang digunakan berupa tes objektif berjumlah 20 butir soal pilihan ganda. Dilakukan uji validitas terhadap instrumen dengan metode Pearson Product Moment yang menunjukkan seluruh butir soal valid dengan korelasi antara 0,495 hingga 0,928 serta nilai signifikansi $< 0,05$. Uji reliabilitas menggunakan rumus KR-20 menghasilkan nilai sebesar 0,946, tergolong reliabel. Tingkat kesukaran soal berada dalam rentang sedang (0,57–0,70), menunjukkan proporsionalitas antara soal mudah dan sulit. Daya pembeda soal sangat baik, dengan indeks soal $> 0,44$, menandakan kemampuan soal dalam membedakan siswa berkemampuan tinggi dan rendah. Uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Shapiro-Wilk yang menunjukkan data pre-test (Sig. = 0,066) dan post-test (Sig. = 0,498) berdistribusi normal. Hasil analisis paired sample t-test menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 12,5 poin antara nilai pre-test terendah 35 dan tertinggi 85 dengan nilai post-test terendah 40 dan tertinggi 95, nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), menandakan pengaruh signifikan dari perlakuan model *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini membuktikan integrasi antara model pembelajaran kooperatif dan media digital interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, partisipatif, berdampak positif terhadap pencapaian kognitif siswa dalam pembelajaran IPS. Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

ABSTRACT

Sabela, A. (2025). *The Effect of the Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournaments (TGT) Assisted by Quizizz on the Learning Outcomes of Tenth Grade Students at SMK Al-Kyai Sukosewu.* Undergraduate Thesis. Study Program of Economic Education, Faculty of Social Sciences Education, IKIP PGRI Bojonegoro. Supervisor I Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd., Supervisor II Dian Ratna Puspananda, M.Pd.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT), Quizizz, learning outcomes, cooperative model, Social Studies.*

This study aims to determine the effect of the cooperative learning model *Teams Games Tournaments (TGT)* assisted by *Quizizz* on the learning outcomes of Grade X students at SMK Al-Kyai Sukosewu in the subject of Social Studies (IPS). The research was driven by the low student motivation and learning outcomes, which were influenced by the use of traditional lecture methods that failed to engage students actively, thereby negatively affecting their academic performance. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental one-group pre-test post-test design, with the entire population of 30 students serving as the research sample, without a control group. The research instrument consisted of a 20-item multiple-choice objective test. Instrument validity was tested using the Pearson Product-Moment method, revealing that all items were valid, with correlation coefficients ranging from 0.495 to 0.928 and significance values less than 0.05. Reliability was measured using the KR-20 formula, yielding a coefficient of 0.946, indicating high reliability. The item difficulty level ranged from moderate (0.57–0.70), showing a balanced proportion between easy and difficult questions. The items also had excellent discriminative power, with item discrimination indices above 0.44, demonstrating the items' effectiveness in distinguishing between high- and low-ability students. Normality testing using the Shapiro-Wilk test showed that both the pre-test (Sig. = 0.066) and post-test (Sig. = 0.498) scores were normally distributed. The paired sample t-test analysis indicated an average score increase of 12.5 points, with pre-test scores ranging from 35 to 85 and post-test scores from 40 to 95. The significance value of 0.000 ($p < 0.05$) confirmed that the TGT model assisted by Quizizz had a statistically significant effect on students' learning outcomes. These findings demonstrate that the integration of a cooperative learning model with interactive digital media can create a more engaging and participative learning environment, yielding positive impacts on students' cognitive achievements in Social Studies. The implementation of the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by Quizizz proved to be effective in enhancing student learning outcomes.

DAFTAR ISI

COVER.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian.....	12
1. Manfaat Teoritis.....	12
2. Manfaat Praktis.....	12
E. Definisi Operasional.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	18
A. Kajian Pustaka.....	18
B. Kerangka Teoritis.....	21
1. Model Pembelajaran.....	21
2. Model Pembelajaran kooperatif.....	23
3. Teams Games Tournaments (TGT).....	27
4. Pengertian Media Pembelajaran.....	33
5. Media Pembelajaran Quizizz.....	34
6. Model <i>Teams Games Tournaments (TGT)</i> Berbantuan <i>Quizizz</i>	36
7. Hasil Belajar.....	38
8. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	42
C. Kerangka Berpikir.....	45
D. Hipotesis.....	50

BAB III METODE PENELITIAN.....	51
A. Pendekatan Penelitian	51
B. Tempat dan Waktu Penelitian	51
C. Populasi dan Sampel Penelitian	52
D. Teknik Pengumpulan Data	52
E. Teknik Analisis Data.....	53
F. Teknik Validitas Data	55
1. Uji Validitas Instrumen.....	55
2. Uji Reliabilitas Instrumen	58
3. Tingkat Kesukaran	60
4. Daya Pembeda.....	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
A. Hasil Penelitian	62
1. Data Penelitian Pre-test dan Post-test	62
2. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian.....	63
3. Uji Normalitas dan Uji Hipotesis.....	68
B. Pembahasan.....	70
1. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan <i>Quizizz</i> Terhadap Hasil Belajar	70
BAB V PENUTUP.....	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	79

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu yang relevan	18
Tabel 2.2 Tahapan pelaksanaan model pembelajaran TGT berbantuan Quizizz	37
Tabel 3.1 Waktu pelaksanaan Penelitian	53
Tabel 3.2 Indikator Instrumen Tes	58
Tabel 4.1 Hasil uji validitas butir soal	65
Tabel 4.2 Hasil uji reliabilitas	66
Tabel 4.3 Ringkasan Tingkat Kesukaran	67
Tabel 4.4 Ringkasan Daya Pembeda	68
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas	69
Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 kerangka berpikir	50
Gambar 4.1 Hasil Pre-test	63
Gambar 4.2 Hasil Post-test	64
Gambar 4.3 Perbandingan Niali Pre-test dan Post-test	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	84
Lampiran 2	85
Lampiran 3	86
Lampiran 4	87
Lampiran 5	88
Lampiran 6	89
Lampiran 7	90
Lampiran 8	91
Lampiran 9	96
Lampiran 10	103
Lampiran 11	106
Lampiran 12	107
Lampiran 13	108
Lampiran 14	109
Lampiran 15	110
Lampiran 16	111
Lampiran 17	113
Lampiran 18	114
Lampiran 19	116
Lampiran 20	117
Lampiran 21	118
Lampiran 22	120

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam pembangunan suatu bangsa, karena merupakan fondasi utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, produktif, dan berdaya saing tinggi. Melalui pendidikan yang baik, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, tetapi juga keterampilan praktis, nilai-nilai moral, serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, pendidikan berperan dalam membentuk karakter siswa, menanamkan rasa tanggung jawab, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Di Indonesia, landasan hukum penyelenggaraan pendidikan diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas). Undang-undang ini menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.

Pendidikan membutuhkan suatu sistem nilai yang mampu mengubah dan memperbaiki berbagai masalah yang ada saat ini. Masalah dalam pendidikan selalu muncul seiring dengan perkembangan kemampuan siswa, kondisi lingkungan, serta kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Selain itu, pengaruh budaya, informasi, dan kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi juga turut mempengaruhi proses pendidikan (Sudarsih, 2021 dalam Hariati, Indah Nur. (2024)). Untuk mencapai tujuan pendidikan yang

diinginkan, diperlukan suatu proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk menggunakan model pembelajaran yang menarik, sehingga siswa dapat memahami materi secara menyeluruh dan memberikan makna yang mendalam.

Masalah-masalah tersebut dapat diatasi dengan mewujudkan tujuan pendidikan di Indonesia, yaitu menciptakan suasana pembelajaran yang positif, di mana siswa dapat mengembangkan potensi mereka secara maksimal. Karena pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kemajuan dan perkembangan masa depan suatu bangsa (Paramitha dkk., 2023).

Dalam kurun waktu lima tahun terakhir, sejumlah penelitian telah dilakukan untuk menggali dan menganalisis berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa di Indonesia. Penelitian-penelitian ini bertujuan untuk memahami lebih dalam tentang variabel-variabel yang dapat berkontribusi pada pencapaian akademik para siswa di berbagai tingkat pendidikan. Salah satu studi yang dilakukan oleh Pusat Penelitian Kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2020, berhasil mengidentifikasi beberapa faktor atau determinan yang memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Faktor-faktor tersebut mencakup berbagai aspek, baik yang bersifat internal maupun eksternal, antara lain ukuran rombongan belajar (Rombel) atau jumlah siswa dalam suatu kelas, kepemimpinan instruksional yang diterapkan oleh guru dan kepala sekolah, serta iklim sekolah yang mencakup suasana belajar yang kondusif dan suportif. Selain itu, status sosial ekonomi keluarga siswa juga menjadi faktor penting yang dapat mempengaruhi akses dan kualitas pendidikan yang diterima. Tak

kalah penting, metakognisi siswa, yang berkaitan dengan kemampuan mereka dalam mengelola proses berpikir dan strategi belajar, serta keterlibatan orang tua dalam mendukung pendidikan anak-anak mereka, juga diidentifikasi sebagai faktor yang turut memengaruhi hasil belajar.

Salah satu indikator utama keberhasilan pendidikan adalah hasil belajar siswa, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut UU Sisdiknas, tujuan pendidikan nasional adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Oleh karena itu hasil belajar siswa menjadi indikator penting untuk menilai efektivitas proses pendidikan, karena mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah dicapai, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Evaluasi terhadap hasil belajar siswa penting untuk memastikan bahwa tujuan pendidikan nasional tercapai. Menurut UU Sisdiknas, evaluasi dilakukan untuk mengontrol mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggaraan pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Karena pencapaian hasil belajar yang optimal tidak hanya bergantung pada kualitas kurikulum dan tenaga pendidik, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti lingkungan belajar, sarana dan prasarana pendidikan, dukungan keluarga, serta motivasi siswa itu sendiri. Oleh karena itu, upaya peningkatan kualitas pendidikan harus dilakukan secara holistik dan berkelanjutan, melibatkan berbagai pihak seperti pemerintah, sekolah, keluarga, dan masyarakat sehingga diharapkan setiap siswa mampu mengembangkan potensi

dirinya secara maksimal, berkontribusi positif bagi lingkungan sekitar dan menjadi agen perubahan untuk kemajuan bangsa di masa depan.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor-faktor internal dan eksternal seperti yang telah disebutkan sebelumnya, salah satunya adalah kepemimpinan instruksional yang diterapkan oleh guru dalam menciptakan keadaan belajar mengajar yang efektif dan melibatkan siswa lebih aktif. Tetapi itu juga terganggu pada model pembelajaran yang digunakan dan media pembelajaran yang diterapkan. Model pembelajaran yang inovatif, seperti pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran kooperatif, dan pembelajaran berbasis proyek, terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi dan keterampilan berpikir kritis (Yusuf, 2021). Selain itu, penggunaan media pembelajaran seperti video tutorial juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian oleh Jurnal Teknologi Pendidikan Madako (2022).

Model pembelajaran, menurut Permata dan Nugraha (2020), merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan sebelum, selama, dan setelah proses pembelajaran di dalam kelas. Sebagai sebuah sistem, model pembelajaran mencakup berbagai langkah yang dirancang untuk memfasilitasi interaksi antara siswa dan guru, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Pada tahap awal, guru merencanakan kegiatan yang dapat merangsang minat siswa, seperti pengenalan materi yang relevan dan menarik. Selama proses pembelajaran, guru harus mampu mengelola dinamika kelas dengan menggunakan metode yang sesuai untuk memaksimalkan keterlibatan siswa.

Setelah pembelajaran, evaluasi dan refleksi menjadi penting untuk mengetahui seberapa jauh siswa dapat memahami materi yang telah diajarkan. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran yang tepat dan beragam akan memberikan dampak positif pada pemahaman dan keterampilan siswa, sekaligus menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan dan lebih bermakna.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga dapat digunakan untuk membantu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran berperan dalam menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan. Dengan penggunaan media yang tepat, siswa dapat lebih fokus dan termotivasi dalam belajar, karena materi disampaikan dengan cara yang lebih variatif, seperti melalui gambar, video, simulasi, atau permainan edukatif. Selain itu, media pembelajaran juga memungkinkan guru untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif dan efektif.

Tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sering kali menghadapi berbagai tantangan yang menyebabkan kesenjangan dalam kualitas pembelajaran. Kesenjangan ini dapat terlihat baik dalam hal pemahaman materi oleh siswa, kualitas pengajaran, serta relevansi pelajaran IPS itu sendiri dengan kebutuhan siswa yang lebih cenderung terfokus pada keterampilan teknis. Salah satu faktor utama yang memperburuk kesenjangan ini adalah perbedaan sumber daya dan fasilitas yang tersedia di setiap sekolah. Penelitian yang dilakukan oleh Sari (2021)

menunjukkan bahwa sekolah-sekolah di daerah perkotaan cenderung memiliki akses yang lebih baik terhadap fasilitas pendidikan, termasuk media pembelajaran digital dan teknologi informasi, sementara sekolah di daerah pedesaan sering kali kekurangan akses tersebut. Akibatnya, siswa di sekolah-sekolah dengan fasilitas terbatas sering kali tidak mendapatkan pengalaman belajar yang optimal, terutama dalam pembelajaran IPS yang memerlukan diskusi, analisis, dan pemahaman sosial yang lebih mendalam.

Kesenjangan lainnya terlihat dalam ketidakmerataan kualitas pengajaran yang diberikan oleh guru IPS. Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Wulandari (2020), ditemukan bahwa banyak guru IPS di SMK yang tidak memiliki pelatihan atau sertifikasi khusus dalam bidang pengajaran sosial dan kurang menguasai metode-metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Guru yang tidak terlatih dengan baik cenderung menggunakan metode pengajaran yang monoton dan kurang efektif dalam mengajak siswa untuk berpikir kritis. Sebaliknya, di sekolah-sekolah yang memiliki guru IPS yang terlatih dengan baik, pembelajaran dapat berlangsung lebih dinamis, dengan metode yang lebih beragam seperti diskusi kelompok, studi kasus, dan penggunaan teknologi pembelajaran yang memadai.

Pembahasan mengenai kesenjangan dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat SMK, terlihat bahwa banyak faktor yang memengaruhi rendahnya kualitas pembelajaran di bidang ini. Salah satu masalah utama adalah kurangnya perhatian terhadap pelajaran IPS yang dianggap tidak relevan dengan keahlian teknis yang lebih ditekuni oleh siswa. Selain itu, pengajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah yang monoton membuat siswa

kurang tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran. Tidak hanya itu, keterbatasan fasilitas dan sumber daya pendidikan di beberapa sekolah semakin memperburuk kualitas pengajaran IPS, yang mengarah pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan mampu mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif dan kolaboratif.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS di SMK Al-Kyai Sukosewu mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa kelas X masih berada di bawah standar yang diharapkan. Dari beberapa evaluasi pembelajaran, tercatat bahwa sebanyak 55% siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Nilai rata-rata kelas sebelum adanya intervensi adalah 70, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai kompetensi dasar yang ditetapkan.

Rendahnya hasil belajar ini, guru IPS mengungkapkan jika proses pembelajaran masih bertumpu pada metode ceramah yang statis, satu arah, dan minim interaksi, di mana siswa hanya menjadi penerima informasi. Dalam situasi seperti ini, motivasi belajar menurun drastis, dan pelajaran IPS, yang seharusnya menggugah pemikiran kritis dan empati sosial, malah terasa kering dan membosankan. Padahal, IPS bukan hanya tentang menghafal peristiwa sejarah atau memahami konsep sosial. IPS adalah pelajaran tentang kehidupan, yang semestinya mengasah cara berpikir, berargumentasi, dan bekerja sama, semua keterampilan penting yang tak bisa tumbuh dalam pembelajaran yang monoton.

Permasalahan ini, bila ditarik kesimpulan berakar pada dua hal utama:

rendahnya motivasi belajar siswa dan kurangnya inovasi dalam strategi pembelajaran. Dua aspek ini saling menguatkan dalam lingkaran yang tidak produktif, di mana ketika metode pembelajaran tidak menarik, siswa menjadi apatis. Ketika siswa tidak terlibat aktif, pemahaman pun tidak tumbuh secara maksimal.

Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah strategi pembelajaran yang mampu memecah kebekuan kelas, menumbuhkan semangat belajar, dan menyalakan kembali rasa ingin tahu siswa. Strategi tersebut tidak hanya harus informatif, tetapi juga interaktif, menyenangkan, dan kompetitif dalam kadar yang sehat yang pada akhirnya akan berdampak langsung terhadap hasil belajar. Di sinilah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) menemukan relevansinya.

Untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti memiliki asumsi untuk dilakukannya penelitian uji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Model TGT dipilih karena diharapkan dapat mengatasi dua masalah utama: rendahnya motivasi siswa dan metode pembelajaran yang kurang variative yang berakibat terhadap hasil belajar siswa. Dalam model *Teams Games Tournaments* (TGT), siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk mempelajari materi secara bersama-sama. Setiap kelompok bekerja sama untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi kompetisi kuis atau permainan yang menguji pemahaman mereka terhadap materi IPS. Dengan adanya elemen kompetisi dan kerja sama ini, siswa tidak hanya belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, tetapi juga dilatih untuk bekerja sama dalam

kelompok, berbagi pengetahuan, dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting dalam dunia kerja.

Dengan menerapkan model *Teams Games Tournaments (TGT)* di kelas X SMK Al-Kyai Sukosewu, diharapkan pemahaman siswa terhadap materi IPS meningkat melalui aktivitas yang melibatkan interaksi sosial dan tantangan yang sehat. Siswa akan merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar, sehingga pembelajaran IPS menjadi lebih menarik dan efektif. Selain itu, model *Teams Games Tournaments (TGT)* berpotensi mengurangi kesenjangan antara pelajaran kejuruan dan pelajaran umum, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan efektif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penerapan model pembelajaran kooperatif, khususnya tipe *Teams-Games-Tournaments (TGT)*, diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif. *Teams-Games-Tournaments (TGT)* merupakan pendekatan yang menggabungkan kerja sama kelompok dengan elemen kompetisi yang sehat. Siswa kelas X di SMK Al-Kyai Sukosewu bisa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk mempelajari materi IPS secara bersama-sama, lalu berkompetisi dalam bentuk permainan atau kuis yang menguji pemahaman mereka terhadap materi tersebut. Teori pembelajaran kooperatif, seperti yang dijelaskan oleh Slavin (2015), menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar. Melalui *Teams-Games-Tournaments (TGT)*, siswa tidak hanya belajar secara aktif dan menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan keterampilan sosial mereka, seperti komunikasi, kerja sama, dan penyelesaian masalah dalam kelompok. Hal ini sangat relevan dengan kebutuhan dunia kerja yang semakin menuntut keterampilan interpersonal yang baik.

Selain model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* juga diterapkan media pembelajaran berbasis teknologi *Quizizz*. *Quizizz* adalah aplikasi pembelajaran digital berbasis permainan yang membawa aktivitas multipemain ke dalam kelas, memungkinkan siswa berlatih bersama menggunakan perangkat elektronik seperti smartphone, komputer, iPad, dan tablet.

Menurut Purba (2019), *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multipemain ke ruang kelas, menjadikannya latihan interaktif dan menyenangkan. Sementara itu, Mulyati dan Evendi (2021) menjelaskan bahwa *Quizizz* adalah aplikasi game yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran, yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui fitur-fiturnya yang interaktif. Dengan demikian, *Quizizz* merupakan platform pembelajaran interaktif yang memanfaatkan elemen permainan untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam proses belajar.

Dalam konteks pembelajaran, penggunaan *Quizizz* dalam model *TGT* memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik. Siswa dapat mengakses kuis secara daring atau bertatap muka didalam kelas, baik secara individu maupun dalam kelompok, yang mendukung elemen turnamen dalam *Teams-Games-Tournaments (TGT)*. Melalui *Quizizz*, siswa menjawab pertanyaan dengan batasan waktu yang jelas, melihat skor secara langsung, dan mendapatkan umpan balik secara instan. Hal ini tidak hanya meningkatkan fokus dan partisipasi siswa, tetapi juga membangun rasa percaya diri dan motivasi dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, fitur analitik dalam *Quizizz* membantu guru memantau kemajuan siswa dan mengidentifikasi

area yang memerlukan perhatian lebih.

Selain itu, penggunaan media digital *Quizizz* membantu siswa lebih akrab dengan teknologi yang relevan dengan kebutuhan dunia industri saat ini. Dengan demikian, kombinasi antara model pembelajaran *Teams-Games-Tournaments (TGT)* dan *Quizizz* tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga pada penguatan keterampilan abad ke-21 seperti literasi digital, berpikir kritis, dan kolaborasi. Penerapan strategi ini di SMK Al-Kyai Sukosewu diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efisien, dan relevan dengan kebutuhan siswa dalam menghadapi tantangan di dunia kerja.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti menarik judul penelitian Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas X SMK Al-Kyai Sukosewu.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan yang telah dipaparkan sebelumnya dan telah diperkuat oleh beberapa peneliti terdahulu, ditarik kesimpulan sebagai rumusan masalah “apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas X SMK Al-Kyai Sukosewu?”

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas X SMK Al-Kyai Sukosewu.

D. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharap dapat memberikan manfaat dan informasi yang mendalam atas hal yang berkaitan dengan hasil belajar siswa kelas X SMK Al-Kyai Sukosewu, dan penelitian ini memuat beberapa manfaat yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan untuk pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments (TGT)*. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments (TGT)* yang berbantuan media pembelajaran *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran IPS di kelas.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

- a. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournaments (TGT)* berbantuan *Quizizz* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.
- b. Melalui elemen permainan dan kompetisi yang sehat, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, meningkatkan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta memahami materi dengan lebih baik.
- c. Selain itu, siswa juga dapat mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama tim, komunikasi, dan sportivitas.

2) Bagi Guru

- a. Penerapan model pembelajaran *TGT* berbantuan *Quizizz* memberikan alternatif metode pengajaran yang lebih variatif dan efektif sehingga guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.
- b. Fitur analitik pada *Quizizz* membantu guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa secara real-time dan mengidentifikasi bagian materi yang memerlukan perhatian lebih, yang mana hal ini memungkinkan guru untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih tepat sasaran.

3) Bagi Sekolah

- a. Dengan adanya inovasi dalam metode pembelajaran ini dapat meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar di sekolah, kemudian dapat menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih kondusif, dinamis, dan sesuai dengan tuntutan era digital.
- b. Penerapan model ini dapat menjadi bukti upaya meningkatkan prestasi akademik siswa dan kualitas sekolah secara keseluruhan.

E. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kerjasama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan akademik bersama. Dalam model ini, siswa bekerja dalam kelompok yang bersifat heterogen, saling membantu, dan bertanggung jawab untuk keberhasilan belajar bersama. Pembelajaran kooperatif juga

mendorong interaksi sosial yang positif, mengembangkan keterampilan komunikasi, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Selain itu, model ini memberikan kesempatan siswa berdiskusi, berbagi ide, dan menyelesaikan tugas secara kolaboratif. Beberapa tipe pembelajaran kooperatif yang sering digunakan yaitu *Student Teams Achievement Division (STAD)*, *Jigsaw*, *Teams Games Tournament (TGT)*, *Think-Pair-Share (TPS)*, dan *Numbered Heads Together (NHT)*. Model pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep akademik sekaligus membangun sikap kerja sama, tanggung jawab, dan keterampilan berpikir kritis pada siswa.

2. Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja kelompok dengan unsur permainan atau turnamen akademik. Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen untuk belajar bersama, kemudian mereka mengikuti turnamen akademik yang dirancang dalam bentuk kuis atau kompetisi guna menguji pemahaman mereka terhadap materi. Setiap siswa akan ditempatkan dalam meja turnamen sesuai dengan tingkat kemampuannya dan bersaing secara individu dengan siswa dari kelompok lain yang memiliki kemampuan setara. Skor yang diperoleh dari turnamen ini akan berkontribusi pada skor kelompok, sehingga mendorong kerja sama sekaligus meningkatkan motivasi belajar.

Teams Games Tournaments (TGT) memiliki lima tahapan utama, yaitu penyampaian materi oleh guru, pembelajaran dalam kelompok,

turnamen akademik, perhitungan skor, dan penghargaan kelompok. Dengan pendekatan yang lebih menyenangkan dan kompetitif, model *TGT* tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep akademik, tetapi juga menumbuhkan keterampilan sosial, kerja sama, dan semangat kompetitif yang sehat di antara siswa.

3. Media Pembelajaran *Quizizz*

Quizizz merupakan sebuah platform atau aplikasi yang berfungsi sebagai media pembelajaran yang dilengkapi dengan berbagai fitur pendukung, seperti pre-test, penguatan materi, remedial, dan permainan edukatif lainnya. Aplikasi ini memiliki fleksibilitas tinggi karena tidak hanya dapat digunakan untuk penyampaian materi, tetapi juga berperan sebagai alat evaluasi dalam proses pembelajaran. Dengan fitur-fiturnya yang interaktif, *Quizizz* menjadi sarana yang efektif untuk mengukur tingkat keaktifan dan pemahaman siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

4. Model Pembelajaran *TGT* berbantuan *Quizizz*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *Quizizz* adalah pengembangan dari model *TGT* yang mengintegrasikan teknologi dalam proses turnamen akademik. Dalam model ini, siswa tetap bekerja dalam kelompok kecil secara kooperatif untuk memahami materi pelajaran, tetapi turnamen akademiknya dilakukan menggunakan *Quizizz*, sebuah platform pembelajaran berbasis kuis interaktif.

Setelah guru menyampaikan materi, siswa belajar dalam kelompoknya untuk saling membantu memahami konsep. Kemudian, mereka mengikuti turnamen dengan mengerjakan kuis yang diberikan

melalui *Quizizz*. Platform ini memungkinkan siswa menjawab pertanyaan dengan sistem poin otomatis, memberikan umpan balik langsung, dan menciptakan suasana kompetisi yang lebih menarik. Skor individu dari kuis akan dikonversi menjadi skor kelompok, sehingga tetap mempertahankan prinsip kerja sama dalam model *Teams-Games-Tournaments (TGT)*.

Penggunaan media *Quizizz* dalam model *Teams-Games-Tournaments (TGT)* memiliki beberapa keunggulan, seperti meningkatkan motivasi belajar, membuat pembelajaran lebih interaktif, serta memungkinkan guru untuk memantau perkembangan siswa secara real-time melalui analisis hasil kuis. Dengan demikian, model *TGT* berbantuan *Quizizz* tidak hanya mempertahankan prinsip pembelajaran kooperatif, tetapi juga memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Hasil belajar menunjukkan sejauh mana siswa memahami, menguasai, dan mampu menerapkan materi yang telah dipelajari, yang biasanya diukur melalui tes, tugas, atau observasi.

Dalam konteks penelitian ini hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diukur dengan membandingkan nilai pretest dan posttest sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments (TGT)* berbantuan *Quizizz*. Peningkatan skor

posttest menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, hasil belajar juga dapat mencerminkan peningkatan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

6. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Melalui pembelajaran IPS, siswa diajak untuk memahami berbagai aspek kehidupan, termasuk sosial, politik, ekonomi, dan budaya. Proses pembelajarannya dilakukan secara sistematis, terpadu, dan menyeluruh. Salah satu tujuan utama dari mata pelajaran IPS adalah membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis dan kritis serta keterampilan sosial yang memadai. Keterampilan sosial ini mencakup perilaku yang harus dipelajari, dikuasai, dan dimiliki siswa agar mampu berinteraksi dengan baik, dan menghindari reaksi yang bersifat negatif.