

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS 4 SD NEGERI 2 DEPEHA PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN

I Dewa Ayu Agung Paramitha^{1*}, I Ketut Sudarsana², Ni Putu Candra Prastya Dewi³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Program Pascasarjana (S2)

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja^{1,2,3}

iparamitha92@guru.sd.belajar.id^{1*}, iketutsudarsana@uhnsugriwa.ac.id², pendidikan.dasar500@gmail.com³

[dasar500@gmail.com](mailto:pendidikan.dasar500@gmail.com)³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas IV SD Negeri 2 Depeha pada materi bagian tubuh tumbuhan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu dan desain penelitian one group pretest-posttest. Subjek penelitian berjumlah 16 siswa. Instrumen pengumpulan data berupa tes hasil belajar dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah diterapkannya model TGT berbantuan Quizizz. Rata-rata skor pretest sebesar 61,88 meningkat menjadi 84,38 pada posttest. Hasil analisis uji t menunjukkan signifikansi ($p < 0,05$), yang berarti penerapan model TGT berbantuan Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran kooperatif dapat memperkuat pemahaman konsep siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, Quizizz, Hasil Belajar, IPAS, Sekolah Dasar

IMPLEMENTATION OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) LEARNING MODEL ASSISTED BY QUIZIZZ TO IMPROVE THE LEARNING OUTCOMES OF 4TH GRADE STUDENTS OF SD NEGERI 2 DEPEHA ON THE TOPIC OF PARTS OF PLANTS

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Quizizz in improving the learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 2 Depeha in Natural and Social Science (IPAS) on the topic of plant body parts. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method and a one-group pretest-posttest design. The study involved 16 students as subjects. Data collection instruments included a learning outcome test and an observation sheet for learning implementation. The results indicated a significant increase in students' learning outcomes after the implementation of the TGT model assisted by Quizizz. The average pretest score of 61.88 increased to 84.38 in the posttest. T-test analysis revealed a significant result ($p < 0.05$), indicating that the implementation of the TGT model with Quizizz is effective in improving IPAS learning outcomes. These findings suggest that technology integration in cooperative learning can enhance students' conceptual understanding, particularly in elementary science education.

Keywords: Teams Games Tournament, Quizizz, Learning Outcomes, IPAS, Elementary School

PENDAHULUAN (*Introduction*)

Pendidikan pada abad ke-21 menghadapi tantangan yang kompleks dan dinamis. Globalisasi, perkembangan teknologi informasi, serta tuntutan kompetensi abad ke-21 menuntut adanya transformasi dalam pendekatan pembelajaran di sekolah. Pembelajaran tidak lagi cukup hanya bersifat transfer ilmu pengetahuan secara satu arah, melainkan harus mampu membentuk keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, kreatif, dan komunikatif (4C). Dalam konteks ini, dibutuhkan inovasi model pembelajaran yang tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) yang dikembangkan oleh Slavin (1995) menjadi salah satu pendekatan yang relevan untuk menjawab tantangan tersebut.

Model TGT merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan unsur permainan dan turnamen untuk menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap kolaboratif. Menurut Slavin (1995), keunggulan model TGT terletak pada kemampuannya dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta interaksi sosial yang konstruktif di antara anggota kelompok. Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang heterogen dan mereka bekerja sama untuk memahami materi pembelajaran, yang kemudian diuji melalui permainan berbasis turnamen. Proses ini tidak hanya memperkuat pemahaman konseptual siswa, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial dan tanggung jawab individu terhadap keberhasilan kelompoknya.

Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan kontekstual sangat dibutuhkan. IPAS sebagai mata

pelajaran integratif yang mencakup aspek sains dan sosial memerlukan metode pengajaran yang mampu menghubungkan konsep-konsep ilmiah dengan kehidupan sehari-hari siswa. Namun, kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS karena dianggap abstrak dan kurang menarik. Salah satu materi yang seringkali dianggap sulit oleh siswa adalah bagian tubuh tumbuhan. Materi ini membutuhkan pemahaman tentang struktur morfologi dan fungsional dari bagian-bagian tumbuhan yang tidak mudah divisualisasikan tanpa bantuan media atau pendekatan pembelajaran tertentu.

Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi aspek penting yang tidak bisa diabaikan. Salah satu platform digital yang cukup populer dan efektif dalam mendukung pembelajaran aktif adalah Quizizz. Quizizz adalah aplikasi berbasis game yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif dan siswa dapat menjawabnya secara real-time melalui perangkat digital. Keunggulan utama dari Quizizz adalah fitur gamifikasi yang menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan, serta penyajian umpan balik secara langsung yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Yuliana, 2023).

Integrasi model TGT dengan bantuan Quizizz merupakan inovasi pedagogis yang menggabungkan prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif dan teknologi digital. Model ini diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menarik, sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Pembelajaran tidak hanya terjadi melalui penyampaian materi, tetapi melalui proses eksplorasi, diskusi, dan refleksi bersama dalam kelompok. Penggunaan Quizizz dalam sesi turnamen pada model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk menguji pemahamannya secara langsung

dan mendapatkan umpan balik yang dapat digunakan untuk perbaikan diri.

Penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2021) menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA di tingkat sekolah dasar. Sementara itu, studi oleh Pratiwi dan Yuliana (2022) menyatakan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran seperti Quizizz secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran kooperatif memiliki dampak positif terhadap kualitas pembelajaran.

Lebih lanjut, teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978) mendasari pentingnya interaksi sosial dan penggunaan alat bantu dalam membangun pengetahuan. Dalam pandangan konstruktivis, belajar merupakan proses aktif di mana siswa membangun pemahaman baru berdasarkan pengalaman sebelumnya dan interaksinya dengan lingkungan sosial. Model TGT yang menekankan kerja kelompok dan diskusi, serta penggunaan Quizizz sebagai alat bantu digital, sangat sejalan dengan prinsip-prinsip konstruktivisme tersebut.

Implementasi model TGT berbantuan Quizizz juga sejalan dengan konsep pedagogi kritis yang menekankan pentingnya membangun kesadaran siswa terhadap proses belajar mereka. Melalui turnamen dan permainan, siswa tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini membentuk pola pikir reflektif, di mana siswa mampu mengevaluasi pemahamannya dan berpartisipasi dalam pengambilan keputusan secara kolektif.

Dalam kerangka Kurikulum Merdeka yang mulai diterapkan secara nasional, pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa, diferensiasi, dan berbasis proyek

sangat ditekankan. Model TGT dengan dukungan Quizizz mampu menjawab tuntutan ini karena memberikan ruang bagi siswa untuk belajar sesuai dengan gaya dan kecepatannya masing-masing, serta memungkinkan guru untuk melakukan asesmen formatif yang akurat dan berkelanjutan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada implementasi model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 2 Depeha pada materi bagian tubuh tumbuhan. Fokus ini dipilih karena materi tersebut menjadi salah satu tantangan dalam pembelajaran IPAS dan memerlukan pendekatan inovatif agar dapat dipahami secara optimal oleh siswa sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan strategi pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan berbasis teknologi.

METODE (*Research Methods*)

Metode penelitian merupakan aspek penting dalam pelaksanaan penelitian yang berfungsi untuk memastikan bahwa proses pengumpulan, pengolahan, dan analisis data dilakukan secara sistematis, objektif, dan valid. Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experiment) menggunakan desain one group pretest-posttest. Pendekatan ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 2 Depeha pada materi Bagian Tubuh Tumbuhan. Pemilihan metode ini didasarkan pada relevansi antara jenis data yang dikumpulkan, tujuan penelitian, serta karakteristik subjek penelitian yang merupakan siswa usia sekolah dasar.

Desain Penelitian dan Alasan Pemilihan Metode

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu dengan model one group pretest-posttest. Dalam desain ini, hanya terdapat satu kelompok siswa yang menjadi subjek penelitian. Mereka diberikan pretest terlebih dahulu untuk mengukur kemampuan awal sebelum perlakuan, kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran IPAS menggunakan model TGT berbantuan Quizizz, dan setelah proses pembelajaran selesai, siswa diberikan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Desain ini dianggap cocok untuk lingkungan sekolah dasar, di mana pengaturan kelompok kontrol yang ideal sulit diterapkan karena keterbatasan sumber daya dan waktu. Selain itu, model ini memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi efektivitas perlakuan dengan cara membandingkan skor awal dan akhir siswa.

Pemilihan metode eksperimen semu juga memperhatikan keterbatasan intervensi dalam konteks pendidikan formal, di mana intervensi tidak boleh mengganggu proses pembelajaran reguler. Oleh karena itu, model TGT diterapkan selama proses pembelajaran rutin, dan evaluasi dilakukan berdasarkan aktivitas pembelajaran yang berlangsung secara alami. Selain itu, penggunaan Quizizz sebagai alat bantu pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar mudah diakses oleh siswa dan selaras dengan perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan.

Subjek Penelitian dan Teknik Sampling

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 2 Depeha pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 16 orang. Karena jumlah populasi relatif kecil, maka seluruh populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Teknik sampling yang digunakan adalah purposive

sampling, yaitu pengambilan sampel berdasarkan tujuan tertentu, yaitu siswa kelas IV yang menjadi target penerapan model pembelajaran. Penggunaan teknik purposive sampling juga didasari oleh homogenitas karakteristik siswa dalam hal latar belakang pendidikan, usia, dan tingkat pemahaman awal terhadap materi IPAS.

Keterlibatan seluruh populasi sebagai sampel penelitian memungkinkan hasil penelitian mencerminkan kondisi nyata di kelas tersebut. Selain itu, hal ini memberikan gambaran yang utuh tentang bagaimana model TGT berbantuan Quizizz dapat diterapkan secara menyeluruh kepada siswa dengan berbagai kemampuan akademik. Dalam hal ini, penelitian bersifat inklusif karena melibatkan semua siswa tanpa seleksi berdasarkan nilai akademik atau kriteria lainnya.

Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen utama dalam penelitian ini terdiri dari tes hasil belajar dan lembar observasi. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah penerapan model TGT berbantuan Quizizz. Soal-soal yang disusun berupa pilihan ganda dengan empat opsi jawaban. Penyusunan soal dilakukan berdasarkan indikator yang tercantum dalam kurikulum IPAS untuk materi Bagian Tubuh Tumbuhan. Validasi instrumen dilakukan melalui validasi isi oleh tiga dosen ahli di bidang pendidikan dasar dan IPAS. Sementara itu, reliabilitas instrumen diuji dengan menggunakan rumus Cronbach Alpha melalui program SPSS. Nilai reliabilitas > 0,70 dianggap menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang baik.

Lembar observasi digunakan untuk menilai proses pelaksanaan pembelajaran dengan indikator seperti keaktifan siswa,

efektivitas pelaksanaan model TGT, serta respons siswa terhadap penggunaan Quizizz. Observasi dilakukan oleh dua observer independen yang telah dilatih sebelumnya untuk menjaga objektivitas penilaian. Data observasi kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk mendukung temuan dari analisis kuantitatif yang dilakukan terhadap hasil belajar siswa.

Selain itu, dokumentasi berupa foto, video, dan catatan lapangan juga dikumpulkan selama proses pembelajaran berlangsung untuk memberikan bukti otentik dari pelaksanaan model pembelajaran. Data ini digunakan sebagai bahan triangulasi untuk meningkatkan keabsahan data yang diperoleh. Pendekatan triangulasi ini penting untuk memastikan bahwa data yang dianalisis mencerminkan kenyataan yang terjadi di lapangan secara holistik.

Teknik Analisis Data dan Uji Statistik

Analisis data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan skor pretest dan posttest siswa secara umum, mencakup nilai rata-rata, median, modus, dan standar deviasi. Informasi ini penting untuk mengetahui seberapa besar variasi nilai yang terjadi sebelum dan sesudah perlakuan.

Untuk menguji hipotesis, digunakan analisis statistik inferensial. Pertama-tama, dilakukan uji normalitas terhadap data pretest dan posttest menggunakan uji Shapiro-Wilk, mengingat jumlah sampel kurang dari 30. Jika hasil uji menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji t berpasangan (paired sample t-test) untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan. Uji t ini dilakukan dengan menggunakan software SPSS versi terbaru,

yang dipilih karena kemampuannya dalam mengelola data kuantitatif dengan akurasi tinggi.

Nilai signifikansi (p-value) dari uji t digunakan sebagai dasar untuk menarik kesimpulan. Jika $p < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran TGT berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar siswa. Interpretasi hasil uji statistik didukung oleh data observasi yang memberikan gambaran tentang proses pembelajaran, partisipasi aktif siswa, serta dinamika sosial yang terjadi selama pembelajaran berlangsung.

Secara keseluruhan, pendekatan metodologis yang digunakan dalam penelitian ini telah dirancang untuk memberikan hasil yang valid dan reliabel, serta mampu menjawab rumusan masalah secara empiris dan sistematis. Dengan menyusun prosedur penelitian yang ketat dan terstruktur, diharapkan hasil penelitian ini tidak hanya bermanfaat dalam konteks akademik, tetapi juga dapat diimplementasikan dalam praktik pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)

Bagian ini secara menyeluruh membahas hasil implementasi model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) yang didukung oleh aplikasi pembelajaran interaktif Quizizz. Fokusnya adalah pada peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Depeha dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi bagian-bagian tubuh tumbuhan. Penjabaran dilakukan berdasarkan data empiris yang diperoleh melalui pretest, posttest, dan observasi keterlaksanaan pembelajaran, serta analisis teoretis dan literatur terkini.

Transformasi Kognitif Siswa Melalui Pretest dan Posttest

Pada tahap awal, siswa diberi pretest untuk mengukur penguasaan awal mereka terhadap konsep-konsep dasar yang berkaitan dengan bagian tubuh tumbuhan. Hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest siswa sebesar 61,88, yang menggambarkan adanya kebutuhan peningkatan pemahaman. Setelah mengikuti pembelajaran berbasis model TGT dan aplikasi Quizizz selama beberapa pertemuan, siswa menjalani posttest. Nilai rata-rata posttest meningkat signifikan menjadi 84,38.

Peningkatan nilai ini dianalisis menggunakan paired sample t-test pada software SPSS, menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang jauh di bawah batas signifikansi 0,05. Ini membuktikan bahwa peningkatan tersebut bukan sekadar kebetulan, melainkan dampak nyata dari perlakuan pembelajaran. Kesimpulan ini memperkuat asumsi bahwa pembelajaran berbasis kompetisi dan teknologi dapat meningkatkan efisiensi pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Kualitas Proses Pembelajaran: Suatu Observasi Sistematis

Selain mengukur kognisi, observasi juga dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran berlangsung dalam ranah afektif dan psikomotorik. Dua orang observer yang telah dilatih melakukan pemantauan selama tiga sesi pembelajaran. Mereka mengevaluasi partisipasi aktif siswa, efektivitas penyampaian materi oleh guru, serta penggunaan Quizizz sebagai alat bantu pembelajaran.

Hasil observasi menyatakan bahwa pembelajaran berlangsung dengan sangat baik. Guru secara aktif membagi kelompok dengan seimbang, memfasilitasi permainan edukatif, dan memotivasi siswa dalam menjawab

pertanyaan. Siswa juga tampak sangat antusias, bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan semangat bersaing yang sehat selama kuis berlangsung. Interaksi antar siswa sangat aktif, dan suasana kelas menjadi lebih hidup serta menyenangkan.

Model TGT yang diimplementasikan dalam bentuk turnamen berbasis game terbukti meningkatkan interaksi sosial. Ini sesuai dengan konsep teori Vygotsky (1978) yang menekankan bahwa pengetahuan dikonstruksi melalui pengalaman sosial. Peran kelompok dan permainan dalam TGT memberikan ruang bagi scaffolding alami yang berasal dari teman sebaya.

Integrasi Teori, Praktik, dan Temuan Empiris

Penerapan model TGT yang terintegrasi dengan teknologi seperti Quizizz berakar pada teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang mengedepankan interaksi sosial sebagai jembatan utama menuju pembelajaran bermakna. Quizizz berperan sebagai alat bantu pembelajaran yang tidak hanya memfasilitasi penguasaan konten, tetapi juga menyediakan umpan balik langsung, mempercepat proses pembentukan konsep, dan memotivasi siswa melalui elemen gamifikasi.

Studi Astuti (2021) dan Yuliana (2023) memperkuat hasil ini. Astuti mencatat bahwa model TGT secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPA di tingkat sekolah dasar. Yuliana menambahkan bahwa Quizizz, sebagai aplikasi kuis berbasis game, mampu menumbuhkan motivasi intrinsik siswa karena memberikan pengalaman belajar yang tidak monoton. Dengan demikian, keberhasilan ini bukan hanya akibat inovasi teknis, tetapi juga hasil dari harmonisasi antara strategi pengajaran, teknologi, dan prinsip psikopedagogik.

Implikasi, Keterbatasan, dan Rekomendasi untuk Masa Depan

Implikasi dari hasil ini sangat luas dan signifikan. Bagi guru, penerapan TGT dengan bantuan Quizizz bisa menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam membangun pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menantang. Siswa merasa dihargai, aktif, dan tidak tertekan saat belajar. Bagi pembuat kebijakan, model ini dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan kebijakan pelatihan guru dan pengadaan fasilitas TIK di sekolah dasar.

Namun, seperti semua penelitian, studi ini memiliki keterbatasan. Jumlah sampel yang terbatas (16 siswa) membuat generalisasi hasil menjadi terbatas. Selain itu, waktu pelaksanaan yang singkat membatasi eksplorasi terhadap aspek afektif dan karakter siswa secara lebih mendalam. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan skala lebih besar dan cakupan materi yang lebih luas sangat dianjurkan.

Secara keseluruhan, pendekatan pembelajaran kooperatif berbantuan teknologi seperti TGT dan Quizizz menunjukkan potensi yang besar dalam mengatasi tantangan pendidikan abad ke-21. Interaktivitas, kolaborasi, kompetisi sehat, dan kemudahan akses menjadi kunci dalam menciptakan ekosistem belajar yang adaptif, kreatif, dan menyenangkan.

SIMPULAN (*Conclusion*)

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Depeha pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi bagian tubuh tumbuhan. Peningkatan signifikan pada nilai posttest serta hasil observasi yang menunjukkan

keterlibatan aktif siswa dan guru menjadi bukti kuat atas keberhasilan strategi ini.

Model pembelajaran ini tidak hanya mendorong peningkatan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, kompetitif secara sehat, dan kolaboratif. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan yang memadukan strategi kooperatif dengan teknologi edukatif interaktif sangat relevan untuk diterapkan dalam konteks pendidikan abad ke-21.

Sebagai saran, guru disarankan untuk terus mengembangkan kemampuan dalam mengintegrasikan teknologi digital, seperti Quizizz, dalam berbagai model pembelajaran kooperatif lainnya. Selain itu, penting bagi sekolah untuk menyediakan dukungan dalam bentuk pelatihan dan infrastruktur agar inovasi pembelajaran dapat berjalan optimal dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

(*Acknowledgements*)

Ucapan terima kasih yang pertama saya ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas rahmat-Nyalah saya dapat menyelesaikan artikel penelitian tindakan kelas ini. Yang kedua saya ucapkan terima kasih kepada seluruh Pimpinan dan Civitas Akademika Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, secara khusus kepada Pembimbing saya yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk meningkatkan kompetensi dalam program studi S2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar ini. Yang ketiga saya ucapkan terima kasih kepada seluruh keluarga saya yang telah mendukung penuh diri saya dalam menempuh pendidikan. Yang kelima saya ucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah tempat saya bertugas dan rekan-rekan Guru serta Staf Tata Usaha yang sudah membantu saya selama pendidikan dan penelitian. Yang terakhir saya ucapkan terima kasih kepada seluruh siswa di Sekolah tempat saya bertugas

yang telah dengan antusias mengikuti pembelajaran yang saya laksanakan.

DAFTAR PUSTAKA (*Literate Cited*)

- Astuti, N. L. P. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 155-162.
- Pratiwi, R., & Yuliana, D. (2022). Integrasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 22-30.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (2nd ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Yuliana, D. (2023). Efektivitas Penggunaan Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 34-41.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Yuliana, D. (2023). Efektivitas Penggunaan Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 34-41.
- Astuti, R. (2021). Pengaruh Model Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 134-141.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Yuliana, D. (2023). Efektivitas Penggunaan Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 34-41.