

**MODEL TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) BERBASIS  
MULTIMEDIA: SOLUSI KREATIF UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS VB DI SDN 01  
KLEGEN**

Oleh:

**Anang Dwi Sulistyo<sup>1</sup>**

**Candra Dewi<sup>2</sup>**

**Nurul Wiji Astuti<sup>3</sup>**

Universitas PGRI Madiun

Alamat: JL. Setia Budi No.85, Kanigoro, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur  
(63118).

Korespondensi Penulis: [anangsulistyo444@gmail.com](mailto:anangsulistyo444@gmail.com), [candra@unipma.ac.id](mailto:candra@unipma.ac.id),  
[astutimutu@gmail.com](mailto:astutimutu@gmail.com).

***Abstract.** This study aims to improve students' learning outcomes in Indonesian language subjects, particularly on the topic of suggestion and response sentences, through the implementation of the Team Games Tournament (TGT) learning model integrated with Quizizz-based multimedia. The subjects of this study were the fifth-grade students of class VB at SDN 01 Klegen, totaling 28 students. The method used was Classroom Action Research (CAR) following the spiral model by Arikunto, which consists of two cycles. Each cycle included the stages of planning, action, observation, and reflection. The results of the study showed that learning using the TGT model and Quizizz media successfully created a more active, engaging, and collaborative classroom atmosphere. The average student score increased from 64.21 in the pre-cycle, to 69.28 in the first cycle, and reached 84.46 in the second cycle. The percentage of students achieving mastery also significantly improved from 42.86% to 92.86%. The implementation of this model proved effective in helping students understand the material more thoroughly, enhancing classroom participation, and developing language and critical thinking skills.*

# MODEL TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) BERBASIS MULTIMEDIA: SOLUSI KREATIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS VB DI SDN 01 KLEGEN

**Keywords:** *Team Games Tournament, Quizizz, Learning Outcomes.*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi kalimat saran dan tanggapan, melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis multimedia menggunakan *Quizizz*. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VB SDN 01 Klegen sebanyak 28 siswa. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral dari Arikunto yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model TGT dan media *Quizizz* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, serta mendorong kolaborasi antar siswa. Rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan dari 64,21 pada pra-siklus, menjadi 69,28 pada siklus I, dan mencapai 84,46 pada siklus II. Ketuntasan belajar siswa juga meningkat signifikan dari 42,86% menjadi 92,86%. Penerapan model ini terbukti mampu membantu siswa memahami materi secara lebih efektif, meningkatkan partisipasi kelas, serta mengembangkan keterampilan berbahasa dan berpikir kritis.

**Kata Kunci:** *Team Games Tournament, Quizizz, Hasil Belajar.*

## LATAR BELAKANG

Pendidikan abad ke-21 menuntut perubahan paradigma pembelajaran yang tidak lagi berpusat pada guru, melainkan menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Hal ini mengharuskan setiap pembelajaran dirancang untuk mendorong keaktifan, kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Tidak hanya itu, pembelajaran abad ke-21 menekankan konsep 4C, yaitu *critical thinking* (berpikir kritis), *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi), dan *creativity* (kreativitas) (Mongkau JB. dkk: 2024). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, terutama kelas V, peran mata pelajaran ini sangat penting dalam membentuk dasar literasi dan kemampuan berkomunikasi siswa sejak dini.

Salah satu kompetensi dasar yang diajarkan dalam Bahasa Indonesia kelas V adalah kemampuan memahami dan menyusun kalimat saran dan tanggapan. Materi ini tergolong baru bagi sebagian besar siswa sekolah dasar, namun sangat penting karena

mendukung pengembangan keterampilan menyampaikan ide, pendapat, serta solusi terhadap suatu permasalahan secara sopan, logis, dan bertanggung jawab. Kemampuan ini berkontribusi pada pembentukan karakter siswa yang komunikatif, empatik, serta mampu berpikir kritis dalam menghadapi situasi kehidupan sehari-hari (Juwitasari: 2021). Meskipun tampak sederhana, memahami perbedaan antara kalimat saran dan tanggapan serta menyusunnya dengan struktur yang tepat memerlukan pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa.

Namun, hasil observasi awal di kelas VB SDN 01 Klegen menunjukkan bahwa pembelajaran materi kalimat saran dan tanggapan belum mencapai hasil yang optimal. Sebagian besar siswa masih kesulitan dalam membedakan antara keduanya, dan belum mampu menyusun kalimat saran atau tanggapan yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia. Pembelajaran cenderung dilakukan secara konvensional, melalui metode ceramah dan latihan soal tertulis, sehingga suasana kelas menjadi monoton, kurang interaktif, dan membosankan. Akibatnya, motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar menurun. Lebih dari 50% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang mengindikasikan perlunya inovasi dalam metode dan media pembelajaran.

Di sisi lain, karakteristik siswa sekolah dasar saat ini menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap media visual dan teknologi digital. Daya tangkap siswa terhadap materi pembelajaran terbukti lebih baik ketika disajikan melalui media yang menarik secara visual, interaktif, dan melibatkan aktivitas digital yang familiar bagi mereka. Oleh karena itu, pemanfaatan media berbasis teknologi menjadi strategi yang sangat relevan guna memperdalam pemahaman dan meningkatkan pencapaian belajar siswa, terutama pada materi yang menuntut kemampuan berpikir dan menyusun kalimat seperti saran dan tanggapan. Menurut Lufiah, dkk (2022:969) di era modern dengan pesatnya kemajuan teknologi, pembelajaran tidak lagi cukup mengandalkan literasi konvensional. Diperlukan literasi digital agar pendidik dapat mengenalkan materi secara lebih mudah dan diterima oleh siswa.

Salah satu model pembelajaran yang mampu menjawab tantangan ini adalah *Team Games Tournament* (TGT) yang merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Model ini mendorong siswa untuk belajar secara kelompok, berdiskusi, dan berkompetisi dalam suasana yang menyenangkan dan mendidik (Kamila, N, dkk: 2024). Untuk mendukung efektivitas model ini, digunakan media *Quizizz*, sebuah platform digital yang menyajikan

# **MODEL TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) BERBASIS MULTIMEDIA: SOLUSI KREATIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS VB DI SDN 01 KLEGEN**

kuis dalam bentuk permainan interaktif. *Quizizz* memiliki berbagai fitur menarik seperti leaderboard, animasi, dan penilaian langsung yang mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan evaluasi (Istikomah, I: 2025). Penggunaan *Quizizz* memungkinkan guru untuk mengintegrasikan unsur teknologi dan gamifikasi dalam pembelajaran, sehingga evaluasi tidak lagi menjadi beban, melainkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Halawa, dkk: 2024).

Dengan menggabungkan model pembelajaran TGT dan media *Quizizz*, diharapkan tercipta suasana belajar yang aktif, kooperatif, dan menyenangkan. Siswa dapat saling membantu dalam memahami materi, sekaligus melatih kemampuan menyusun kalimat saran dan tanggapan secara tepat (Prayitno:2024). Pendekatan ini tidak hanya menargetkan peningkatan hasil belajar secara akademik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai sosial seperti kerja sama, tanggung jawab, dan toleransi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VB SDN 01 Klegen melalui penerapan model pembelajaran TGT berbasis multimedia menggunakan *Quizizz*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi inovatif terhadap permasalahan pembelajaran serta menjadi kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran yang adaptif terhadap teknologi dan kebutuhan belajar siswa masa kini.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model spiral dari Arikunto (2019), yang terdiri atas empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VB SDN 01 Klegen melalui penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis multimedia menggunakan *Quizizz* sebagai media evaluasi interaktif.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran dengan mengintegrasikan model TGT dan media digital *Quizizz*. Materi “Kalimat Saran dan Tanggapan” disajikan melalui video, bahan ajar digital, dan kuis interaktif. Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi dalam kelompok heterogen dan mengikuti kegiatan belajar

secara kolaboratif dan kompetitif melalui turnamen kuis. Guru berperan sebagai fasilitator, sementara peneliti dan guru mitra melakukan pengamatan untuk mencatat keterlibatan siswa. Refleksi di akhir setiap siklus digunakan untuk mengevaluasi hasil dan merancang perbaikan pembelajaran berikutnya.

Observasi dilakukan oleh peneliti dan guru mitra untuk mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran, termasuk keaktifan berdiskusi, kerja sama dalam kelompok, serta keterlibatan dalam menjawab soal kuis. Selain itu, pengamatan juga diarahkan pada sikap siswa terhadap penggunaan teknologi dalam proses belajar. Refleksi dilakukan di akhir setiap siklus untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang telah dilakukan. Evaluasi pembelajaran dianalisis secara kuantitatif melalui nilai hasil belajar siswa. Nilai rata-rata kelas dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Rata-rata: } \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\sum X$  = jumlah total nilai seluruh siswa

N = jumlah siswa

Persentase ketuntasan belajar dihitung dengan rumus:

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{(\text{Jumlah siswa seluruhnya}) \times 100\%}{\text{Jumlah siswa tuntas}}$$

Untuk menentukan kategori pencapaian hasil belajar, digunakan kriteria sebagai berikut:

<b>Rentang Nilai</b>	<b>Kategori</b>
85-100	Sangat Baik
75-84	Baik
60-74	Cukup
<60	Kurang

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila terdapat peningkatan nilai rata-rata pada setiap siklus, serta minimal 85% siswa mencapai ketuntasan belajar dengan nilai minimal 75. Selain itu, keberhasilan juga ditandai dengan meningkatnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, baik dalam diskusi kelompok maupun saat mengikuti turnamen kuis berbasis *Quizizz*. Melalui pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya

# MODEL TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) BERBASIS MULTIMEDIA: SOLUSI KREATIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS VB DI SDN 01 KLEGEN

berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan karakter siswa seperti kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus untuk mengkaji efektivitas model pembelajaran TGT berbasis multimedia menggunakan *Quizizz* dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi Kalimat Saran dan Tanggapan. Setiap siklus mengikuti langkah-langkah penelitian tindakan kelas: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 28 siswa kelas VB SDN 01 Klegen.

### Prasiklus

Sebelum pelaksanaan tindakan, dilakukan tes awal untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi Kalimat Saran dan Tanggapan. Pembelajaran masih dilakukan dengan metode konvensional tanpa media atau aktivitas kolaboratif. Guru menjelaskan materi secara lisan dan memberi contoh kalimat, namun siswa kurang menunjukkan minat dan keterlibatan. Hasil tes menunjukkan bahwa hanya 12 siswa (42,86%) yang mencapai nilai  $\geq 75$ . Rata-rata kelas tercatat sebesar **64,21**, dan sebagian besar siswa belum mampu membedakan antara kalimat saran dan tanggapan dengan benar.

**Tabel 1.** Prasiklus

Rentang Nilai	Frekuensi (Siswa)	Persentase	Kategori
85–100	1	3,57%	Sangat Baik
75–84	11	39,29%	Baik (Tuntas)
60–74	12	42,86%	Cukup (Belum Tuntas)
< 60	4	14,28%	Kurang
Rata-Rata			<b>64,21</b>

### Siklus I

Pada siklus pertama, model TGT diterapkan dengan integrasi aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi digital yang menyenangkan. Guru menyajikan video pembelajaran kontekstual, lalu siswa dibagi dalam kelompok heterogen untuk berdiskusi dan menjawab soal-soal *Quizizz* secara tim. Suasana kelas menjadi lebih aktif dan kompetitif. *Quizizz* digunakan untuk menggelar turnamen akademik dengan skor otomatis

yang dapat ditampilkan secara real-time, meningkatkan semangat belajar siswa. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan: rata-rata nilai naik menjadi 69,28, dan jumlah siswa yang tuntas mencapai 16 siswa (57,14%). Meski meningkat, partisipasi antaranggota kelompok belum merata, dan beberapa siswa belum memahami cara menyusun kalimat saran dan tanggapan dengan baik. Refleksi dilakukan untuk menyusun perbaikan, seperti pembagian peran dan variasi soal di *Quizizz*.

Hasil evaluasi pada akhir siklus menunjukkan adanya peningkatan. Rata-rata nilai kelas meningkat menjadi **69,28**, dan siswa yang mencapai ketuntasan bertambah menjadi 16 siswa (57,14%). Meski demikian, masih terdapat 12 siswa yang belum mencapai KKM. Refleksi menunjukkan perlunya penguatan dalam pembagian peran kelompok, penggunaan multimedia yang lebih menarik, serta bimbingan lebih intensif terhadap siswa yang pasif.

**Tabel 2.** Siklus I

<b>Rentang Nilai</b>	<b>Frekuensi (Siswa)</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
85–100	3	10,71%	Sangat Baik
75–84	13	46,43%	Baik (Tuntas)
60–74	10	35,71%	Cukup (Belum Tuntas)
< 60	2	7,14%	Kurang
<b>Rata-Rata</b>			<b>69,28</b>

## **Siklus II**

Siklus kedua dilakukan dengan sejumlah perbaikan, seperti penggunaan video yang lebih kontekstual, pembagian peran dalam kelompok (ketua, penulis, penanya, penyaji), dan penyusunan soal *Quizizz* dengan lebih variatif dan kontekstual. Selain itu, guru memberikan reward untuk kelompok terbaik guna meningkatkan motivasi siswa. Kegiatan pembelajaran berjalan lebih tertib dan kompetitif. Semua siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam menjawab soal-soal *Quizizz*, dan terjadi interaksi positif antaranggota tim. Hasil tes akhir menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan: rata-rata nilai mencapai 84,46 dan jumlah siswa tuntas meningkat menjadi 26 siswa (92,86%). Siswa mampu menyusun kalimat saran dan tanggapan dengan lebih tepat, baik dari segi isi maupun struktur kalimat.

Selama pelaksanaan, siswa menunjukkan peningkatan partisipasi yang nyata. Mereka aktif berdiskusi, percaya diri menyampaikan saran dan tanggapan dalam bahasa yang santun, serta saling memberi masukan dalam kelompok. Permainan edukatif dan

## **MODEL TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) BERBASIS MULTIMEDIA: SOLUSI KREATIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS VB DI SDN 01 KLEGEN**

turnamen membuat suasana kelas lebih hidup, dan siswa lebih terlibat dalam memahami isi materi. Hasil tes akhir menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Nilai rata-rata kelas mencapai **84,46**, dan sebanyak 26 dari 28 siswa (92,86%) dinyatakan tuntas. Hanya 2 siswa yang belum mencapai KKM. Aktivitas pembelajaran berlangsung efektif dan menyenangkan, serta memberikan ruang bagi semua siswa untuk terlibat aktif dan menunjukkan pemahamannya secara nyata.

**Tabel 3. Siklus II**

<b>Rentang Nilai</b>	<b>Frekuensi (Siswa)</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
85–100	16	57,14%	Sangat Baik
75–84	10	35,72%	Baik (Tuntas)
60–74	2	7,14%	Cukup (Belum Tuntas)
< 60	0	0%	Kurang
<b>Rata-Rata</b>			<b>84,46</b>

### **Pembahasan**

#### **Tahap Prasiklus: Pembelajaran Konvensional dan Rendahnya Pemahaman Siswa**

Hasil penelitian pada tahap prasiklus menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih belum memahami dengan baik materi kalimat saran dan tanggapan. Dari total 28 siswa, hanya 12 siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rata-rata nilai kelas berada pada angka 64,21, yang mencerminkan rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap materi. Kondisi ini berkaitan erat dengan metode pembelajaran yang digunakan guru, yaitu metode konvensional berupa ceramah dan latihan soal tertulis. Suasana belajar menjadi pasif dan monoton, serta tidak melibatkan interaksi aktif antara guru dan siswa maupun antar siswa itu sendiri. Beberapa siswa terlihat kurang fokus, tidak antusias, dan kesulitan membedakan struktur kalimat saran dan tanggapan secara tepat. Hal ini menunjukkan perlunya penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual agar siswa lebih aktif terlibat dan memahami materi secara mendalam. Sesuai dengan pendapat Sudjana (2005), metode ceramah memang efektif untuk menyampaikan informasi kepada banyak siswa dalam waktu singkat, namun kurang tepat jika digunakan untuk membentuk pemahaman yang mendalam serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang menjadi tuntutan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

### **Siklus I: Membangun Semangat Belajar melalui Model TGT dan Media Quizizz**

Pada siklus I, model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mulai diterapkan dengan integrasi media *Quizizz* sebagai alat evaluasi digital. Guru menyampaikan materi melalui video pembelajaran yang menarik dan membagi siswa ke dalam kelompok heterogen. Sejalan dengan Rohmanurmeta, dkk (2019:504) bahwa Guru sebaiknya mengembangkan media dan strategi pembelajaran yang inovatif, seperti penerapan model TGT berbasis multimedia, agar siswa lebih aktif belajar dan tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada siklus I ini, setiap kelompok mengikuti sesi diskusi dan bermain kuis secara turnamen menggunakan *Quizizz*. Model ini menggabungkan unsur kerja sama, kompetisi, dan hiburan yang membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan interaktif. Rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 69,28, dan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan bertambah menjadi 16 siswa. Respon siswa terhadap penggunaan *Quizizz* sangat positif. Mereka terlihat lebih fokus, antusias, dan senang mengikuti pembelajaran yang berbentuk kuis digital. Hal ini sejalan dengan pendapat Munir (2012) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital interaktif seperti kuis online dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat suasana kelas menjadi lebih hidup, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Namun demikian, hasil observasi menunjukkan bahwa partisipasi dalam kelompok belum merata. Masih ada anggota kelompok yang pasif dan kurang terlibat dalam diskusi. Kondisi ini menjadi bahan evaluasi untuk menyusun strategi yang dapat meningkatkan keterlibatan semua siswa secara menyeluruh pada siklus berikutnya.

### **Siklus II: Peningkatan Signifikan melalui Kolaborasi Aktif dan Strategi Pembelajaran Terstruktur**

Refleksi dari pelaksanaan siklus I digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus II. Guru melakukan beberapa modifikasi, seperti pembagian peran dalam kelompok (ketua, penulis, penanya, dan penyaji) untuk memastikan setiap siswa terlibat aktif. Selain itu, soal *Quizizz* yang digunakan dibuat lebih bervariasi dan kontekstual agar siswa lebih tertarik dan memahami materi secara mendalam. Guru juga menambahkan sistem penghargaan (reward) untuk memotivasi kelompok dengan kinerja terbaik. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam hal partisipasi dan keterlibatan siswa selama

# **MODEL TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) BERBASIS MULTIMEDIA: SOLUSI KREATIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS VB DI SDN 01 KLEGEN**

proses pembelajaran. Siswa tampak lebih antusias, aktif berdiskusi, serta mampu menyampaikan kalimat saran dan tanggapan dengan struktur dan bahasa yang baik.

Peningkatan hasil belajar tidak hanya terlihat dari aspek kognitif, tetapi juga dari perkembangan sikap sosial siswa seperti kerja sama, tanggung jawab, dan komunikasi dalam kelompok. Rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 84,46, dan hampir seluruh siswa mencapai ketuntasan. Hal ini membuktikan bahwa model Team Games Tournament (TGT) tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, tetapi juga mampu membangun semangat kolaboratif antar siswa. Sesuai dengan pendapat Anita Lie (2008), cooperative learning dapat menciptakan interaksi positif antar anggota kelompok, meningkatkan rasa tanggung jawab bersama, serta mendorong partisipasi aktif seluruh siswa. Dengan demikian, penerapan model TGT berbasis *Quizizz* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

## **Analisis Perbandingan dan Implikasi**

Siswa merasakan kesenangan dan menunjukkan antusiasme saat mengikuti model TGT (Slavin, 2008), karena model ini menekankan kerja sama dalam kelompok dan mampu mengurangi kejenuhan melalui aktivitas permainan dalam bentuk turnamen. Hal ini menjadikan proses pembelajaran berlangsung secara aktif, kreatif, inovatif, efektif, serta menyenangkan, sehingga memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa (Suprijono, 2009).

Hasil analisis data pada penelitian ini memperkuat pendapat tersebut, di mana terjadi peningkatan yang signifikan pada setiap siklus tindakan. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 64,21 pada pra-siklus menjadi 69,28 pada siklus I, dan mencapai 84,46 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 42,86% menjadi 57,14%, dan akhirnya mencapai 92,86% pada siklus II. Distribusi nilai siswa bergeser ke kategori yang lebih tinggi, menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap materi kalimat saran dan tanggapan. Penerapan model TGT berbasis multimedia menggunakan *Quizizz* terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil akademik, tetapi juga menumbuhkan kepercayaan diri, keterampilan komunikasi, dan partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, model ini sangat

direkomendasikan untuk diintegrasikan dalam berbagai mata pelajaran lain dengan dukungan sekolah terhadap pemanfaatan media digital secara optimal.

**Tabel 4.** Analisis Perbandingan dan Implikasi

<b>Tahap</b>	<b>Rata-rata Nilai</b>	<b>Jumlah Tuntas</b>	<b>Persentase Ketuntasan</b>
Pra-Siklus	64,21	12 siswa	42,86%
Siklus I	69,28	16 siswa	57,14%
Siklus II	84,46	26 siswa	92,86%

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis multimedia dengan menggunakan *Quizizz* secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VB SDN 01 Klegen pada materi kalimat saran dan tanggapan. Pembelajaran yang sebelumnya berlangsung secara konvensional dan kurang menarik berubah menjadi proses yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Melalui model TGT, siswa dilibatkan dalam kerja kelompok yang mendorong diskusi, kolaborasi, dan kompetisi sehat. Sedangkan penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi memberikan suasana belajar yang lebih dinamis dan memotivasi siswa untuk lebih fokus dan antusias dalam memahami materi.

Selain berdampak pada peningkatan hasil belajar, penerapan model ini juga turut mengembangkan aspek keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, serta bertanggung jawab dalam kelompok. Proses refleksi dari tiap siklus menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, model TGT berbasis multimedia menggunakan *Quizizz* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran inovatif yang mampu menjawab tantangan pendidikan abad 21, karena mengintegrasikan pendekatan kooperatif dengan teknologi yang dekat dengan dunia siswa..

## **DAFTAR REFERENSI**

- Anita Lie. 2008. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Arikunto, Suharsimi. (2019). *Prosedur Penelitian*. Rhineka Cipta.

**MODEL TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) BERBASIS  
MULTIMEDIA: SOLUSI KREATIF UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS VB DI SDN 01  
KLEGEN**

- Halawa, A. A., Zulkarnain, R., Kurniati, Y., & Imakulata, A. (2024). Pelatihan Quizziz sebagai Penerapan Literasi Digital dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 6(1), 378-384.
- Istikomah, I. (2025). *Keefektifan Penerapan Quizizz Sebagai Media Asesment For Learning Pembelajaran Pai Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Mi Miftahus Shibyan 01 Genuksari Semarang* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Juwitasari, I. (2021). Penerapan Metode Pemodelan untuk Meningkatkan Kemampuan Mengungkapkan Kalimat Saran, Masukan & Penyelesaian Masalah. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(4), 1470-1475.
- Kamila, N., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Sikap Toleransi Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1514-1553.
- Lufiah, S., Retno, R. S., & Dewi, C. (2022). Pengembangan modul literasi digital berbasis budaya lokal madiun untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 968-977.
- Mongkau, J. G., & Pangkey, R. D. H. (2024). Kurikulum Merdeka: Memperkuat Keterampilan Abad 21 untuk Generasi Emas. *Journal on Education*, 6(4), 22018-22030.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Prayitno, T., Indarto, I., & Peniati, E. (2024, May). Penerapan TGT Melalui Media *Quizizz* di Kelas VII-B SMPN 42 Semarang untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Penelitian Tindakan Kelas* (pp. 1545- 1552).
- Rohmanurmeta, F. M. R., & Dewi, C. (2019, May). Implementasi Komik digital pelestarian lingkungan berbasis nilai karakter. In *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian LPPM Universitas PGRI Madiun* (pp. 500-505).
- Slavin, R.R., 2008. *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Penida.
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.

Suprijono, A. 2009. *Cooperatif Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Syukur, I. A., Muhardjito, & Diantoro, M. (2014). Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* termodifikasi berbasis outbound terhadap prestasi belajar fisika ditinjau dari motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 20(3), 310–327.