



## Penggunaan *Quizizz Paper Mode* pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Hasil Belajar Siswa

Nazlafatin Hamida<sup>1\*</sup>, Carolina Lita Permatasari<sup>2</sup>

[nazlafatin.hamida@gmail.com](mailto:nazlafatin.hamida@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [carolina.permatasari@uksw.edu](mailto:carolina.permatasari@uksw.edu)<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Profesi Guru

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Ekonomi

<sup>1,2</sup>Universitas Kristen Satya Wacana

Received: 09 06 2025. Revised: 13 08 2025. Accepted: 04 12 2025.

**Abstract :** The ability to work together in a team or what is commonly called collaboration skills is very important for school students in the 21st century. Critical thinking, communication, collaboration and creativity are competencies contained in the 4C skills. The research method used is a type of classroom action research. The purpose of this study is to improve collaboration skills and student learning outcomes in Natural and Social Sciences subjects through a cooperative learning model of the Teams Games Tournament type using quizizz paper mode. The research subjects were fourth grade students of Salatiga 12 Elementary School through this type of classroom action research. Collaboration skills questionnaires in the form of self-assessment and written tests at the end of learning are the methods used to obtain data. The results of the study indicate that improving collaboration skills can help improve student learning outcomes in following learning which can be seen by looking at the average results of student learning in the pre-cycle of 62.1% and an increase in the average ability of student collaboration skills from 79% in cycle I to 97% in cycle II. So it can be concluded that the use of quizizz paper mode in the cooperative learning model of the Teams Games Tournament type can help improve collaboration skills and student learning outcomes.

**Keywords :** *Quizizz*, Cooperative Learning, *Teams Games Tournament*.

**Abstrak :** Kemampuan bekerja sama secara tim atau yang biasa disebut dengan keterampilan kolaborasi sangatlah penting dimiliki oleh siswa sekolah pada abad ke-21. Berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi dan kreativitas merupakan kompetensi yang terdapat pada keterampilan 4C. Metode penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian tindakan kelas. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menggunakan *quizizz* paper mode. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Salatiga 12 melalui jenis penelitian tindakan kelas. Kuesioner keterampilan kolaborasi berupa penilaian diri (*self-assessment*) dan tes tertulis di akhir pembelajaran merupakan metode yang digunakan untuk

memperoleh data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan kolaborasi dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dapat diketahui dengan melihat hasil rata-rata belajar siswa pada pra siklus sebesar 62,1% dan peningkatan rata-rata kemampuan keterampilan kolaborasi siswa dari 79% pada siklus I menjadi 97% pada siklus II. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *quizizz* paper mode pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat membantu meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci :** *Quizizz*, Pembelajaran Kooperatif, *Teams Games Tournament*.

## PENDAHULUAN

Makna pendidikan bagi perkembangan setiap individu, terutama di era globalisasi sangatlah penting. Sebagai salah satu individu yang melaksanakan program pengajaran di sekolah, guru harus mampu meningkatkan kemampuannya dalam mengikuti perkembangan informasi dan teknologi yang pesat (Widiasanti et al., 2023). Kemampuan ini dapat dilakukan melalui pelatihan, sertifikasi guru, dan melakukan perbaikan pembelajaran agar kompetensi yang dimiliki guru dapat meningkat serta dapat memberikan dampak yang positif pada pendidikan di Indonesia. (Jenahut et al., 2022). Sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan proses penting dalam mengembangkan karakter, potensi dan kualitas hidup individu. Sebagai sosok guru, guru bertanggung jawab untuk menciptakan generasi yang siap dalam menghadapi perubahan zaman, yang mencakup komitmen untuk berinovasi dan menyesuaikan diri sesuai dengan perkembangan teknologi di era globalisasi.

Perbaikan pembelajaran di bidang pendidikan dapat diperbaiki dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan kelas (PTK) adalah suatu usaha dan tindakan guru untuk memberikan perubahan yang positif berdasarkan masalah yang ditemui serta diakhiri dengan menemukan solusi. Untuk menemukan suatu masalah dan mencari solusi, tentunya guru perlu melakukan tindakan pengamatan dan penelitian agar tujuan yang ingin dicapai guru terutama dalam hasil belajar dapat tercapai secara optimal dan memberikan dampak yang baik bagi siswa maupun guru (Yusantika, 2020). Pencapaian belajar atau yang biasa disebut dengan hasil belajar menurut Aulia (2024) merupakan ukuran pencapaian yang dicapai siswa berdasarkan hasil penilaian akibat faktor internal maupun faktor eksternal berupa ujian dan diwujudkan dalam bentuk nilai sebagai manifestasi perubahan kognitif, emosional, dan psikomotorik. Variabel yang berasal dari dalam diri berupa unsur fisik dan unsur psikologis tanpa pengaruh pihak luar disebut dengan faktor internal (Sitinjak & Uumbu Kadu, 2016). Sedangkan faktor yang disebabkan karena faktor yang ada di luar individu seperti sanak

keluarga, masyarakat di lingkungan sekitar, dan institusi pendidikan disebut dengan faktor eksternal.

Kemampuan beradaptasi serta berkompetitif dalam dunia kerja sangat perlu untuk dimiliki oleh siswa di masa depan. Kemampuan berpikir kritis, kreativitas dan penemuan, kerja sama tim, dan keterampilan komunikasi dibutuhkan pada abad-21 sebagai era digital yang membutuhkan kecerdasan intelektual dalam memecahkan masalah (Selvia & Vitoria, 2023). Siswa di abad ke-21 membutuhkan apa yang disebut dengan "keterampilan 4C" agar dapat mengikuti perkembangan masyarakat, tempat kerja, dan sebagai bangsa negara. Kemampuan ini sangat penting untuk kolaborasi kelompok selama kegiatan belajar. Kolaborasi dapat diartikan sebagai interaksi dengan memberikan proses timbal balik antara dua orang atau lebih tentang bekerja sama dan belajar dengan mengembangkan perspektif yang berbeda (Pratama et al., 2024). Meskipun banyak cara yang dapat dilakukan untuk belajar tentang kolaborasi dan berkomunikasi, bekerja secara langsung dengan orang lain merupakan cara yang paling efektif untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, dikarenakan dapat membantu siswa dalam mencapai hasil belajar yang dituju.

Salah satu cara yang dapat membantu siswa sekolah dasar menerapkan keterampilan kolaborasi adalah dengan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang mengajak siswa untuk bekerja secara tim, divariasikan dengan permainan disertai dengan tournament sebagai bentuk upaya untuk membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar (Ulhusna et al., 2020). Model pembelajaran kooperatif yang mengimplementasikan unsur permainan dan kelompok didalamnya biasa disebut dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (Fauziah & Anugraheni, 2020). Siswa didorong untuk terlibat dalam latihan pemecahan masalah sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran ini. Saat menggunakan model pembelajaran, guru harus mampu membuat alat yang dapat mengumpulkan informasi hasil belajar siswa dan untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Tujuan dari hasil belajar adalah untuk membuat kegiatan belajar menjadi lebih baik. Hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan perilaku siswa dalam bidang pengetahuan, sikap, dan kemampuan (Rukmi et al., 2020).

Inovasi teknologi yang signifikan telah mendorong pesatnya perkembangan teknologi digital dan informasi di abad ke-21, dan dapat mengubah tatanan kehidupan manusia menuju peradaban yang lebih maju (Sukaesih, 2023). Sebagai pelaku utama dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah, guru harus menguasai kemajuan teknologi informasi (Jenahut et al., 2022). Keuntungan dalam menggunakan teknologi dalam evaluasi pendidikan adalah kemampuan untuk memberikan umpan balik langsung dengan melihat kelemahan dan kekuatan

mereka, serta dapat memperbaiki pemahaman mereka dengan cepat. Pemanfaatan teknologi dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan, khususnya dalam membantu meningkatkan hasil belajar siswa (Munandar et al., 2024). Salah satu teknik yang dapat diterapkan untuk mengevaluasi kemajuan belajar dan keterampilan kolaborasi antar anggota kelompok pada siswa adalah dengan menggunakan media *quizizz paper mode* yang dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan, tim, dan turnamen. *Quizizz* merupakan aplikasi yang menunjang pembelajaran yang meliputi pembuatan materi, latihan soal, hingga kuis yang dapat disajikan dengan visual yang menarik ialah media belajar *quizizz* (Khalisah et al., 2025). Media *quizizz paper mode* merupakan jenis sumber belajar interaktif yang memanfaatkan kertas *barcode*. Guru dan siswa terhubung satu sama lain selama proses pembelajaran dengan bertukar pertanyaan dan jawaban pada kertas yang berisikan *barcode* jawaban atas pertanyaan (Fauziah & Sofian Hadi, 2023).

Gunarta (2018) dalam penelitiannya berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA” menemukan bahwa hasil belajar kelompok siswa dengan model pembelajaran konvensional berbeda secara signifikan pada kelompok belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan question card. Rata-rata hasil belajar kelompok siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* lebih tinggi daripada kelompok belajar siswa dengan model belajar konvensional. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian terdahulu yang terletak pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Namun, penelitian ini hanya berfokus pada aspek kognitif siswa tanpa mengukur aspek afektif siswa. Kelebihan penelitian ini dari pada penelitian sebelumnya yaitu mengukur hasil belajar siswa secara komprehensif, tidak hanya pada aspek kognitif melainkan juga pada aspek afektif. Selain itu penelitian ini juga dilakukan dengan menyesuaikan perkembangan teknologi pada era abad-21.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti juga melakukan wawancara langsung dengan pendidik dan siswa kelas di SD Negeri Salatiga 12 untuk mengumpulkan informasi yang dapat mendukung penelitian. Dari hasil wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa faktor pemicu siswa memiliki keterampilan kolaborasi dan hasil belajar yang kurang saat mengikuti kegiatan pembelajaran disebabkan karena latar belakang siswa serta tingkat pemahaman siswa yang berbeda. Siswa dengan latar belakang dan tingkat pemahaman yang kuat, tentu saja, enggan bekerja dengan siswa yang memiliki latar belakang dan tingkat pemahaman di bawah mereka.

## METODE PENELITIAN

Model penelitian tindakan kelas oleh Kemmis dan Taggart (1988) yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi merupakan metode penelitian yang digunakan oleh peneliti. Desain ini dipilih karena permasalahan yang akan diangkat berasal dari kegiatan praktik pengalaman lapangan di Jalan Domas No. 54 Salatiga Kecamatan Sidorejo Kota Salatiga bertempat khusus di SD Negeri 12 Salatiga. Penelitian ini dilakukan di kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 19 anak yang dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran tatap muka pada bulan Maret hingga April. Tes tertulis melalui lembar asesmen dan kuesioner keterampilan kolaborasi (*self-assessment*) yang diisi pada akhir kegiatan siklus pembelajaran merupakan metode yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data. Kuesioner diberikan kepada responden menggunakan media kertas cetak sejumlah 30 pernyataan dengan indikator kuesioner keterampilan kolaborasi penilaian diri (*self-assessment*) yang meliputi ketergantungan positif antar anggota, interaksi langsung, akuntabilitas dan responsibilitas, kemampuan komunikasi serta keterampilan bekerja kelompok.

Hasil tes tertulis ditentukan menggunakan kriteria berikut dengan persyaratan pencapaian pembelajaran siswa, yang dibagi menjadi dua kategori.

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Kelompok	Pre test
Tuntas	$\geq 75$
Tidak Tuntas	$\leq 75$

Dalam menghitung skor tes tertulis siswa, digunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Setelah skor tes tertulis siswa didapatkan, peneliti

menghitung persentase ketuntasan hasil belajar siswa menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100.$$

Berikut merupakan kategori pernyataan kuesioner, menggunakan Skala Likert dari 1 hingga 4:

Tabel 2. Pedoman Penskoran Butir Kuesioner

Kategori	Skor
Setuju Sekali	4
Setuju	3
Kurang Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Rumus berikut selanjutnya diterapkan untuk mengubah total skor menjadi persentase:

$$\% = \frac{n}{N} \times 100.$$

Keterangan:

% = persentase kemampuan siswa dalam berkolaborasi

n = skor yang diperoleh

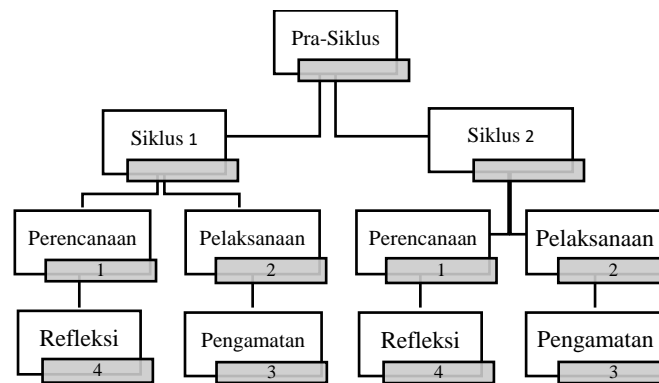
N = skor keseluruhan

Analisis deskriptif kualitatif merupakan metode analisis data yang digunakan, dan kemudian dikelompokkan berdasarkan kriteria berikut ini:

Tabel 3. Pendefinisian Persentase Keterampilan Kolaborasi

Kriteria	Persentase
Sangat Tinggi	81-100
Tinggi	61-80
Sedang	41-60
Rendah	21-40
Sangat Rendah	0-20

Dua siklus pembelajaran dan satu prasiklus digunakan dalam penelitian ini. Tujuan pra siklus adalah untuk memantau dan mengidentifikasi masalah di kelas. Berikut alur penelitian tindakan kelas:



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

Paradigma pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dilakukan berdasarkan langkah-langkah sebagai berikut. 1) Presentasi di kelas, 2) Pembentukan kelompok yang beragam, 3) Permainan, 4) Melaksanakan kompetisi, 5) Pemberian penghargaan/hadiah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tiga siklus pembelajaran, terdiri dari satu pra siklus serta dua siklus peningkatan pembelajaran, siklus I dan siklus II digunakan untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK). Masing-masing siklus pembelajaran berlangsung selama dua sampai tiga pertemuan pertemuan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa dalam kegiatan diskusi maupun berkelompok. Observasi mengenai keterampilan kolaborasi siswa dilakukan pada pertemuan kedua pada pembelajaran siklus I maupun siklus II. Data yang diperoleh dari analisis observasi keterampilan kolaborasi ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Analisis Indikator Kuesioner Keterampilan Kolaborasi

Kriteria	No. Butir Soal	Siklus	
		Siklus 1	Siklus 2
Ketergantungan positif antar anggota	3,6,9,22,23,24,30	70,4 %	81,9 %
Interaksi langsung	17,26,27	51,3 %	75 %
Akuntabilitas dan tanggung jawab	1,5,7,11,13,18,19,20	70,5 %	82 %
Kemampuan komunikasi	2,4,10,15,16,29	64 %	84,4 %
Keterampilan bekerja kelompok	9,12,14,21,25,28	64,4 %	81,5 %

Berdasarkan interpretasi Tabel 2, masing-masing indikator pada kuesioner keterampilan kolaborasi pada siklus I dan II mengalami peningkatan dan masuk dalam kategori tinggi sampai sangat tinggi, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil pada Tabel 4. Setelah menganalisis respons kuesioner keterampilan kolaborasi, siklus I dan II dilakukan tes evaluasi untuk mengukur seberapa baik pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Tabel 5 menampilkan temuan analisis peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel 5. Tabel Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Siklus	Rata-rata hasil Belajar	Ketuntasan (%)
Pra-Siklus	62,1	42,1 %
Siklus I	64,5	68,4 %
Siklus II	88,9	89,0 %

Tahap pertama dalam mengidentifikasi masalah dalam kegiatan pembelajaran adalah melakukan observasi dan penilaian awal untuk mencari tahu tingkat pemahaman awal siswa akan materi yang nanti dipelajari. Sebelum materi siklus I dan II dimulai, dilakukan kegiatan pra siklus pada materi Kearifan Lokal dan Keberagaman Budaya di Indonesia. Materi pada bab ini diselesaikan sekitar dua kali pertemuan, dengan masing-masing pertemuan menggunakan pendekatan pembelajaran diskusi kelompok. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung peneliti menemukan masalah, masalah tersebut adalah siswa yang suka bercanda masih memiliki rasa ketergantungan pada penyelesaian tugas kelompok kepada teman mereka yang memiliki tingkat pemahaman yang lebih baik sehingga mereka masih sering bercanda dan menghindari kontribusi dalam penyelesaian tugas kelompok. Tentu saja, siswa tidak memahami informasi yang disampaikan guru saat lembar penilaian akhir dibagikan di akhir sesi pembelajaran. Capaian pembelajaran yang diharapkan tidak akan tercapai karena kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan berpikir kritis tidak dimanfaatkan secara maksimal.

Pembelajaran pada siklus I dimulai dengan penyampaian materi bab 4 Permasalahan Lingkungan dan Upaya Melestarikan Budaya. Peneliti menggunakan model pembelajaran

kooperatif yang mengusung unsur tim, permainan dan game atau yang biasa disebut *Teams Games Tournament* dengan memberikan pertanyaan singkat yang diberikan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil asesmen diagnostik yang diperoleh pada kegiatan pra-siklus digunakan untuk membentuk kelompok pada pertemuan 1 dan II siklus I. Tiga kelompok yang masing-masing berisi lima hingga tujuh siswa dibentuk dari murid-murid dalam satu kelas. Pada siklus I ini siswa belum berkontribusi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran terutama pada saat melaksanakan kegiatan diskusi. Beberapa siswa masih mengeluhkan teman mereka yang tidak mau ikut berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru dan menyelesaikan proyek kelompok.

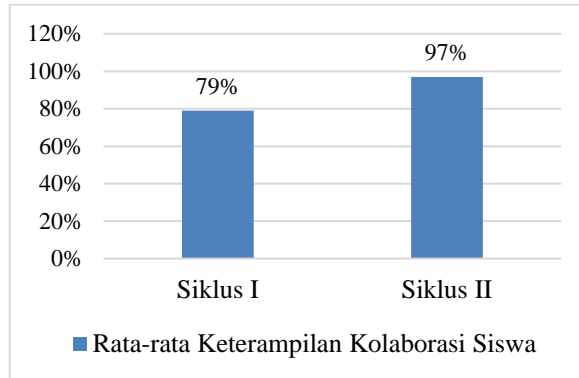
Pertemuan kedua dilanjutkan dengan penyampaian materi mengenai jejak karbon dan upaya melestarikan budaya di Indonesia. Setelah presentasi materi, peneliti memisahkan kelompok berdasarkan hasil pertemuan sebelumnya. Guru berperan sebagai fasilitator agar kegiatan belajar dapat berjalan secara optimal. Setelah LKPD selesai dikerjakan, siswa melakukan kegiatan presentasi dengan metode *gallery walk* dan menjawab *quiz* dari materi yang sudah dipelajari. Pada tahap ini keterampilan kolaborasi siswa mulai terlihat, dimana setiap siswa saling berinteraksi baik dengan anggota tim dan kelompok lain untuk saling bertukar informasi mengenai hasil diskusi kelompok mereka.

Hasil refleksi dan penilaian siklus 1 digunakan untuk menyusun rencana pembelajaran untuk siklus II dan membentuk kelompok. Pada siklus kedua ini, peneliti menggabungkan mode kertas pada *quizziz*, yang dapat diselesaikan secara *offline*, dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Dalam kegiatan ini guru menampilkan pertanyaan *quiz* di proyektor setelah siswa selesai melaksanakan kegiatan diskusi, dilanjutkan dengan guru memberikan setiap kelompok kertas *barcode* untuk digunakan saat menjawab pertanyaan. Di siklus ini siswa telah menunjukkan kontribusi mereka dan terlibat dalam kegiatan kelompok untuk menyelesaikan tugas dan mengatasi masalah pada pembelajaran di siklus II, dengan mempertahankan kerja sama antar anggota tim dan berpartisipasi dalam diskusi untuk mengatasi masalah, siswa sudah menunjukkan kerjasama dalam berkelompok.

Pada akhir kegiatan pembelajaran di siklus II, siswa diberikan soal-soal latihan yang dirancang untuk menilai tingkat pemahaman mereka mengenai materi yang diajarkan. Kemampuan siswa untuk bekerja sama terbukti dalam siklus ini saat mereka membagi tugas secara adil dan membantu anggota kelompok yang menghadapi tantangan. Hasil positif dari pelaksanaan pembelajaran pada kedua siklus tersebut antara lain peningkatan kemampuan keterampilan kolaborasi dan capaian pembelajaran terkait topik Permasalahan Lingkungan dan

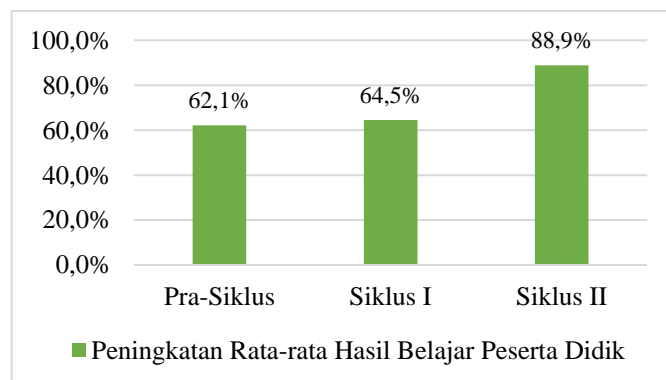


Upaya Melestarikan Budaya di Indonesia. Gambar 2 di bawah ini menggambarkan peningkatan kemampuan keterampilan kolaborasi siswa selama kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II.



Gambar 2. Diagram Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa

Setelah menggunakan media *quizizz*, rata-rata hasil belajar siswa meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan keterampilan berkolaborasi. Faktor yang dapat mempengaruhi meningkatnya keterampilan kolaborasi siswa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran adalah peran guru sebagai fasilitator dan juga motivator dalam belajar; interaksi sosial siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru yang dapat berupa sikap empati, mendengarkan orang lain, maupun pengambilan keputusan yang bertanggung jawab; serta desain pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran, faktor-faktor keterampilan kolaborasi memiliki keterkaitan yang signifikan dengan hasil belajar siswa karena dapat membantu membangun rasa kepercayaan diri siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Gambar di bawah ini menggambarkan peningkatan hasil belajar siswa pada Materi Permasalahan Lingkungan serta Upaya Melestarikan Budaya di Indonesia.



Gambar 3. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Gambar 3 menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang diberikan pada akhir materi pembelajaran melalui pemberian soal evaluasi atau asesmen akhir pembelajaran. Setelah

menyelesaikan kegiatan belajar yang dapat dipengaruhi oleh keterampilan kolaborasi, pemahaman siswa dapat digambarkan melalui nilai yang diperoleh peserta didik di akhir pembelajaran tiap siklus. Siswa yang memiliki rasa tanggung jawab yang kuat dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok akan lebih mudah menyesuaikan diri dengan lingkungannya, baik dalam hal interaksi sosial maupun penyelesaian tugas. *Teams Games Tournament* merupakan jenis pendekatan pembelajaran kooperatif, yang dapat meningkatkan kemampuan keterampilan kolaborasi dalam tim dan hasil belajar siswa dengan memotivasi mereka untuk saling bekerja sama, terlibat aktif dalam menyelesaikan masalah baik dalam diskusi maupun permainan, serta saling menghargai pendapat yang dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kemampuan memecahkan masalah secara bersama-sama. Siswa yang memiliki rasa tanggung jawab yang kuat akan menyelesaikan tugas dengan lebih disiplin dan fokus dalam menyelesaikan tugas, dan selanjutnya dapat membantu meningkatkan hasil belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni & Herman (2021) membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* secara signifikan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar. Peningkatan tersebut terjadi karena siswa merasa terdorong untuk lebih memahami materi agar dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan pada waktu turnamen. Hal ini menjadi bukti bahwa pembelajaran dengan mengusung konsep permainan mampu meningkatkan daya ingat, keterampilan bekerja dalam bentuk tim, dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri & Wahyuni (2022) tentang penggunaan *quizizz paper mode* secara kelompok yang dapat memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses evaluasi sehingga hasil belajar yang dituju dapat tercapai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang dipadukan dengan *quizizz paper mode* sangat relevan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, karena dapat membantu dua aspek penting pendidikan yakni mengenai keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa.

## SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *quizizz paper mode* dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 12 Salatiga, berdasarkan analisis data penelitian. Berdasarkan hasil kuesioner lembar penilaian diri, keterampilan kolaborasi siswa meningkat dari 79% pada siklus I menjadi 97% pada siklus II. Selain itu hasil belajar yang

diperoleh siswa juga meningkat, dari rata-rata 62,1% pada pra siklus menjadi 64,5% pada siklus I dan 88,9% pada siklus II. Berdasarkan hasil pembelajaran, siswa kelas IV SD Negeri Salatiga 12 memiliki tingkat keterampilan kolaborasi dalam kategori tinggi hingga sangat tinggi. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan dalam variabel yang dikaji. Oleh karena itu, disarankan untuk peneliti selanjutnya untuk memperluas variabel yang dikaji dengan melibatkan subjek yang beragam agar hasilnya lebih general.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Aulia, T., Titin, T., & Wahyuni, E. S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Assisted Individualization di Kelas VII MTs AL-Muhajirin Rasau Jaya. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 229–241. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.318>
- Fauziah, N. E. H., & Anugraheni. I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Fauziah, R., & Sofian Hadi, M. (2023). Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabaja 02. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa pendidikan Sejarah*, 8 (3), <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i3.26049>
- Jenahut, K. S., Maure, O. P., Ajito, T., Sene, C. V. C., Sari, B. P., Mola, M., Benu, R. S. M., & Lodo, R. Y. (2022). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas Di SD Nusa Cendana International Plus School Kupang. *JABB*, 3(1). <https://doi.org/10.46306/jabb.v3i1>.
- Kemmis, S., & Taggart, R. (1988). *The Action Research Planner* (3<sup>rd</sup> ed.). Victoria: Deakin University Press.
- Khalishah, A., Ramadhani, F., Raisal, A. Y., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2025). The Effectiveness Of Using Quizizz-Based Learning Media On Student Learning Motivation On PAI Learning Material. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 6(1). <https://doi.org/10.3059/insis.v0i0.23466>
- Munandar, A., Agustino, A., Dwi Sestia, E., Havizah, E., Uswatun Khasanah, I., Yanti, M., & Sari, N. (2024). Implementasi Teknologi Dalam Evaluasi Program Pendidikan Di Man Insan Cendekia Jambi. *Journal on Education*, 06(02), <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.5077>

- Pratama, R. H., Naila, I., & Faradita, M. N. (2024). Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Media Diorama pada Pembelajaran Materi Ekosistem. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 9(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13656>
- Putri, R. D., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Quizizz paper Mode untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1),
- Rukmi, J., Sulton, S., & Husna, A. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Siswa Sekolah Menengah Atas Pada Materi Sistem Koordinasi. JKTP: *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 456–465. <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p456>
- Selvia, D., & Vitoria, L. (2023). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C Kelas V Pada Tema 3 Subtema 1 Di SDN 10 Banda Aceh. *In Elementary Education Research*. <https://doi.org/10.24815/primary.v8i3.24577>
- Sitinjak, L., & Umbu Kadu. (2016). Faktor Internal dan Eksternal yang Mempengaruhi kesulitan Belajar Mahasiswa Semester IV Akper Husada Karya jaya tahun Akademik 2015/2016. *Jurnal Akademi Keperawatan Husada Karya jaya*, 2(2).
- Sukaesih, S. (2023). Mewujudkan Generasi Cerdas, Kompetitif dan Berkarakter Pada Abad 21 Melalui Pendidikan Biologi Dan Inovasi Riset Berkelanjutan. *Prosiding Semnas Biologi XI Tahun 2023 FMIPA Universitas Negeri Semarang*. 16-22.
- Ulhusna, M., Putri, S., & Zakirman. (2020) Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *International Journal of Elementary Education*. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i2.23050>
- Wahyuni, S., 7 Herman, T. (2021). Penerapana Model Pembelajaran TGT dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sisswa pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45-53).
- Widiasanti, I., Aqila Nirvia, G., Zahra, F. Y., Hamidah, F., & Prasetyo, A. B. (n.d.). (2023). Implementasi Kendala Guru di Era Perkembangan Teknologi Informasi dalam Sistem Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9 (1). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7640>
- Yusantika, F. D. (2020). Pendampingan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Calon Guru di MI NU Tegalsari. *Jurnal Panjar*, 2(1), 8-13. <https://doi.org/10.15294/panjar.v2i%601.32237>