ABSTRAK

Pengaruh Model Pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* Berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Geografi SMA Negeri 9 Kupang.

Maria Monika Seuk (2201100034), Pembimbing (I) Sukmawati, S.Pd., M.Pd; Pembimbing (II) Ahmad Hamado, S.Pd.,M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran TGT(*Teams Games Tournament*) Berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Geografi SMA Negeri 9 Kupang. Penelitian ini mengunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen.sampel penelitian terdiri dari 66 peserta didik terdiri atas 33 peserta didik kelas XIC sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning dan 33 peserta didik kelas XID sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menngunakan model Teams Games Tournament berbantuan Quizizzz. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi dan dokumentasi.analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan non-parametrik dengan bantuan SPSS versi 22. hasil uji mann-whitney U memperoleh nilai Asymp.Sig.(2-tailed) sebesar 0,154 > 0,05. Dengan demikian, model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan quizizz tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Geografi SMA Negeri 9 Kupang. hasil penelitian ini menunjukan bahwa faktor-faktor diluar perlakuan, seperti kondisi peserta didik, waktu pembelajaran, dan suasana kelas diduga turut mempengaruhi hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki keterbatasan karena terdapat beberapa faktor luar yang tidak dapat dikendalikan selama pelaksanaan penelitian.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*, Berbantuan Quizizz

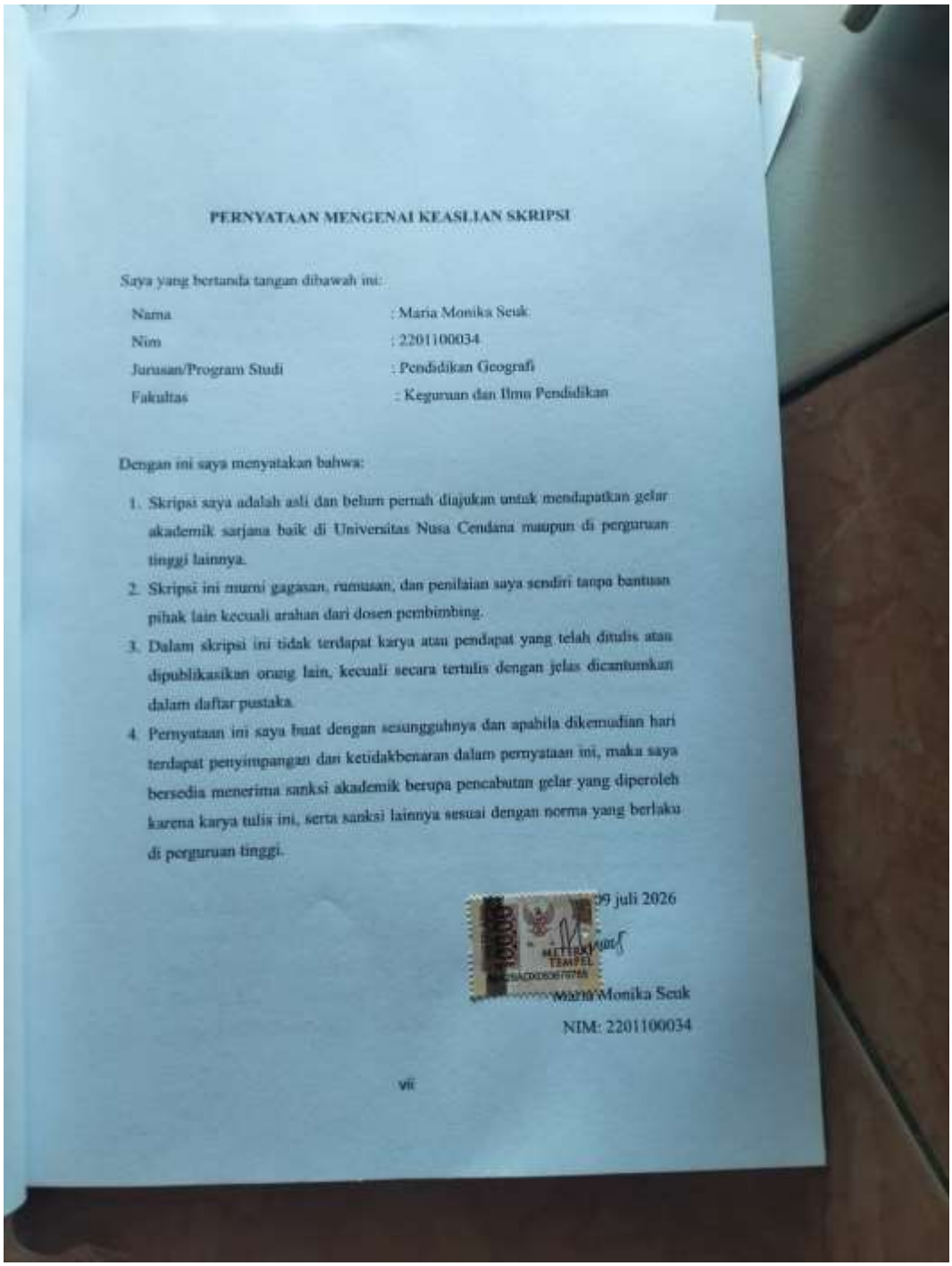
ABSTRACT

The Effect of the Quizizz-Assisted Teams Games Tournament (TGT) Learning Model on the Geography Learning Outcomes of Grade XI Students at SMA Negeri 9 Kupang.

Maria Monika Seuk(2201100034), Supervisor(l) Sukmawati, S.P.d; supervisor(ll) Ahmad Hamado, S.Pd., M.Pd

This study aims to analyze the effect of the Quizizz-assisted Teams Games Tournament (TGT) learning model on the Geography learning outcomes of Grade XI students at SMA Negeri 9 Kupang. The study employs a quantitative approach with a quasi-experimental design. The research sample consisted of 66 students: 33 students in class XIC (control group) taught using the Problem-Based Learning model, and 33 students in class XID (experimental group) taught using the Quizizz-assisted Teams Games Tournament model. Data collection techniques included tests, observation, and documentation. Data analysis was conducted using normality tests, homogeneity tests, and non-parametric tests with the aid of SPSS version 22. The Mann-Whitney U test results yielded an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.154, which is greater than 0.05. Consequently, the Quizizz-assisted Teams Games Tournament learning model did not have a significant effect on the Geography learning outcomes of Grade XI students at SMA Negeri 9 Kupang. The results indicate that factors external to the treatment—such as student conditions, lesson timing, and classroom atmosphere—likely influenced student learning outcomes during the instructional process. This study has limitations due to several external factors that could not be controlled during the research implementation.

Keywords: *Learning Outcomes, Teams Games Tournament Learning Model, Quizizz-Assisted*



PERNYATAAN MENGENAI KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Maria Monika Seuk
Nim	: 2201100034
Jurusan/Program Studi	: Pendidikan Geografi
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi saya adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana baik di Universitas Nusa Cendana maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni gagasan, rumusan, dan penilaian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari dosen pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi.

29 juli 2026

Maria Monika Seuk

NIM: 2201100034

vii

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Orang tua dirumah menanti kepulanganmu dengan hasil yang membanggakan, jangan kecewakan mereka. Simpan keluhmu, sebab letihmu tak sebanding dengan perjuangan mereka menghidupimu”

(Penulis)

“Walaupun terlahir bukan dari kedua orang tua yang mempunyai gelar sarjana, Puji Tuhan saya bisa menjadi sarjana”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi Ini Penulis Persembahkan Kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa dan Bunda Maria, Sumber hikma, kekuatan, dan pengharapan dalam setiap perjalanan saya.
2. Kedua orang tua tercinta, bapak Damianus Un dan Mama Wilfrida Biin yang selalu menjadi alasan terbesar saya untuk terus berjuang. Terima kasih atas segala doa, cinta dan kasih sayang, pengorbanan yang luar biasa, dan kerja keras serta kepercayaan yang telah diberikan kepada saya sehingga saya bisa sampai ditahap ini. Semoga Tuhan senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagian dan umur yang panjang kepada bapak dan mama.
3. Dosen pembimbing, dosen penguji, dan seluruh dosen Program Studi Pendidikan Geografi, yang dengan sabar membimbing, mendidik, dan membagikan ilmu pengetahuan, selama saya menempuh pendidikan.
4. Kakak Maximus Markus Un, Gregorius Mollo, Selviana Belak, dan adik Januarius Markus Un yang selalu memberikan motivasi dan menjadi salah satu alasan penulis untuk tetap semangat.
5. Almamater tercinta, Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Cendana, yang telah menjadi tempat saya belajar, bertumbuh, dan mempersiapkan diri untuk mengabdikan ilmu kepada masyarakat.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan Kepada Tuhan Yang Maha Esa oleh Karena berkat Rahmat, kasih dan penyertaan-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan proposal ini. Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dimata pelajaran Geografi, penelitian ini dilakukan dengan judul **"Pengaruh Model Pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* Berbantuan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Geografi SMA Negeri 9 Kupang".** Penelitian ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar Serjana Pendidikan pada Universitas Nusa Cendana. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penelitian ini bukanlah semata-mata hasil kerja penulis sendiri, namun berkat bantuan dari berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi . Hasil penelitian ini akan bermanfaat bagi guru, lembaga pendidikan, dan para pemangku kepentingan dalam pengambilan keputusan terkait metode pengajaran yang lebih efektif. Penelitian ini juga dapat membantu dalam merancang kurikulum yang relevan dan berorientasi pada pemahaman mendalam serta pengembangan keterampilan praktis bagi siswa.

Oleh karena itu dengan penuh rasa hormat tak lupa penulis menyampaikan limpah terima kasih kepada berbagai pihak:

1. Bapak Rektor Universitas Nusa Cendana Kupang Prof. Dr. Ir. Jefri S. Bale, ST., M.Eng.
2. Bapak Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Nusa Cendana Kupang Prof. Dr. Drs. Melkisedek Taneo, M.Si.
3. Bapak Koordinator Program Studi Pendidikan Geografi Muhammad Husain Hasan S.Pd., M.Pd.
4. Ibu Sukmawati S.Pd., M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya serta dengan ketabahan, kesadaran dan kasih sayang yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan penulisan ini.
5. Pak Ahmad Hamado, S.Pd., M.Pd. Selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktunya serta dengan ketabahan, kesadaran dan kasih sayang yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan penulisan ini.
6. Ibu Erry Ersani., M.Pd. selaku dosen penguji saya yang telah meluangkan waktunya serta dengan telitih, menguji sehingga penulis bisa sampai pada tahap ini.
7. Seluruh Dosen dan Staf FKIP Geografi yang telah banyak membantu penulis selama melakukan proses menimba ilmu di Jurusan FKIP Universitas Nusa Cendana Kupang.
8. Untuk kedua orang tua tercinta, Bapak Damianus Un dan Mama Wilfrida Biin yang selalu memberikan kasih sayang, doa dukungan dan semangat tiada henti.

9. Kakak Maximus Markus Un, Gregorius Mollo, Selviana Belak, dan adik Januarius Markus Un yang selalu memberikan motivasi dan menjadi salah satu alasan penulis untuk tetap semangat.
10. Teman-teman seperjuangan "AQUIFER 2022 A" yang selalu memberikan bantuan, masukan dan semangat selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.

Akhir kata penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun penulis sangat mengharapkan dari pembaca. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

FKIP Undana

Juni 2026 Maria Monika Seuk

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL i
LEMBAR PERSETUJUAN.....iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....iv
ABSTRAK.....v
ABSTRACT.....vi
PERNYATAAN MENGENAI KEASLIAN SKRIPSI.....vii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....viii
KATA PENGANTAR..... ix
DAFTAR ISI xii
DAFTAR TABEL..... xiv
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 8
1.3 Tujuan Penelitian..... 8
1.4 Manfaat Penelitiaan..... 8
1.5 Defenisi Operasional..... 10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 13
2.1 Model Pembelajaran..... 13
2.1.1 Fungsi Model Pembelajaran 14
2.2 Pembelajaran Geografi..... 15
2.3 Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*..... 16
2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament(TGT)* 16
2.3.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*(TGT) 17
2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*(TGT).....18

2.4 Quizizz..... 20
2.4.1 Pengertian Quizizz 20
2.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Quizizz……..20
2.5 Model Pembelajaran *Problem Based Learning*(PBL).....22
2.5.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*(PBL).....22
2.5.2 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*(PBL).....25
2.6 Hasil Belajar..... 26
2.6.1 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar 27
2.7 Penelitian Terdahulu..... 30
2.8 Kerangka Berpikir..... 32
2.9 Hipotesis..... 35
BAB III METODE PENELITIAN..... 36
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian..... 36
3.2 Instrumen dan Bahan Penelitian..... 37
3.3 Jenis dan Desain Penelitian..... 44
3.4 Populasi dan Sampel 45
3.5 Teknik Pengumpulan Data 46
3.6 Teknik Analisis Data 48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....56
4.1 Hasil Penelitian.....56
4.2 Pembahasan.....69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....80
5.1 Kesimpulan.....80
5.2 Saran.....81
DAFTAR PUSTAKA..... 82
LAMPIRAN 85

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar 4
Tabel 2.1 Kategori Hasil Belajar 27
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu 30
Tabel 3.1 Observasi Aktivitas Pembelajaran 38
Tabel 3.2 Observasi Aktivitas Siswa 39
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen 41
Tabel 3.4 Desain *Nonquivalen Grup Pretest Posttes* 45
Tabel 3.5 Uji Validitas 49
Tabel 3.6 Kriteria Realibilitas Instrumen 51
Tabel 3.7 Uji Realibilitas 52
Tabel 3.8 Hasil Uji Normalitas 53
Tabel 3.9 Hasil Uji Homogenitas 54
Tabel 4.1 Hasil Uji *Mann-Whitney U* 61
Tabel 4.2 Hasil Uji *Test Statistics* 62

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir 33
Gambar 3.1 Peta Lokasi Penelitian 36
Gambar 4.1 Pemberian Pretest Kelas Kontrol 56
Gambar 4.2 Penjelasan Materi dan Pembentukan Kelompok Kelas Kontrol.....57
Gambar 4.3 Pemberian Posttest Kelas Kontrol.....58
Gambar 4.4 Pemberian Pretestt Kelas Eksperimen.....59
Gambar 4.5 Kuis dan tournamen.....60
Gambar 4.6 Pemberian Posttest Kelas Eksperimen.....60
Gambar 4.7 Grafik Hasil Belajar Siswa.....65
Gambar 4.8 Grafik Perbandingan Hasil Belajar Siswa.....67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

Lampiran I Modul Ajar Kelas Eksperimen 85
Lampiran II Modul Ajar Kelas Kontrol.....96
Lampiran III Soal Pilihan Ganda 105
Lampiran IV Tabel Hasil Belajar Peserta Didik.....111
Lampiran V Dokumentasi Penelitian.....113
Lampiran VI Surat Ijin Penelitian.....117
Lampiran VII Surat Selesai Penelitian.....118

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kecerdasan dan keterampilan manusia, sehingga kualitas sumber daya manusia sangat tergantung dari kualitas Pendidikan yang akan dicapai(Momang et al, 2023). Pendidikan membantu manusia dalam pengembangan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi segala perubahan yang terjadi, sebagaimana tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu Pendidikan membuat watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk 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. Kurikulum 2013 tidak hanya mengajarkan suatu *hard skill* pada peserta didik,namun juga mengajarkan *soft skill* (Fauzi, 2024)

Belajar dan pembelajaran merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Dengan belajar, manusia dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya. pada dasarnya Pendidikan merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi.

Sejalan dengan perkembangan Masyarakat dewasa ini, pendidikan banyak menghadapi berbagai tantangan dan hambatan. Salah satu hambatannya adalah rendahnya mutu Pendidikan di negara ini, sehingga dengan adanya hambatan tersebut akan menjadi sebuah tantangan bagi pengelola pendidikan untuk meningkatkan mutu Pendidikan di Indonesia (Julimawati1, 2023).

Pendidik harus secara aktif mengejar strategi pembelajaran yang mendorong pemikiran kritis, memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah yang penting untuk menghadapi tantangan dunia nyata. Bersamaan dengan itu, kemajuan pesat dalam teknologi pendidikan telah menghasilkan dua inovasi: satu dalam memberdayakan pendidik melalui integrasi teknologi profesional, dan yang lainnya dalam menanamkan alat-alat teknologi seperti platform, model, dan sistem digital dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran untuk meningkatkan hasil pendidikan. Dalam konteks ini, pendidikan karakter juga harus diintegrasikan ke dalam model pembelajaran untuk memastikan perkembangan moral dan etika bersamaan dengan prestasi akademik(Rahmah and Tabbu, 2025)

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan di SMA Negeri 9 Kupang, Pembelajaran Geografi masih menghadapi beberapa masalah. Salah satu permasalahan yang menonjol adalah hasil belajar peserta didik yang tergolong rendah. Hal ini terlihat dari penilaian tengah semester dimana terdapat 27 siswa yang belum tuntas dalam mencapai nilai KKM. Data nilainya dapat dilihat pada tabel 1.1.

Kondisi tersebut tidak terlepas dari Model Pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran Geografi di kelas XI SMA Negeri 9 Kupang masih cendrung berpusat pada guru *(teacher Centered*), dimana guru lebih dominan dalam menyampaikan materi, sementara peserta didik berperan sebagai penerima informasi. Pola pembelajaran seperti ini dapat menyebabkan peserta didik merasa bosan dan kurang bertantang, Sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian mengenai Pengaruh Model Pembelajaran TGT(*Teams Games Tournament*) Berbantuan Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Geografi SMA Negeri 9 Kupang menjadi penting untuk dilakukan guna memperoleh bukti serta memberikan rekomendasi pembelajaran yang efektif bagi Guru dan Sekolah.

Hasil Belajar merupakan kemampuan dan penguasaan yang telah diperoleh peserta didik baik dalam segi keterampilan maupun materi terkait mata pelajaran setelah melaksanakan pembelajaran(Payadnya, 2022) Hasil belajar memiliki peranan penting sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh siswa menguasai bahan yang sudah diajarkan melalui proses pembelajaran. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Hasil belajar dapat dijadikan sebagai alat evaluasi bagi guru dalam memberbaiki dan mengembangkan metode serta teknik pengajaran.

Observasi yang dilakukan pada tanggal 19-21 Agustus 2025 pada saat proses pembelajaran geografi di kelas XIC dan XID SMA Negri 9 Kupang data yang di peroleh sebagai berikut :

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Penilaian Tenggah Semester Kelas XIC dan XID SMA Negeri 9 Kupang

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Tema	KKM	Jumlah Ketuntasan	Presentase Ketuntasan	Keterangan
XIC	36	80	80	25	69%	Tuntas
		<80		11	31%	Belum Tuntas
XID	36	80		20	56%	Tuntas
		<80		16	44%	Belum Tuntas

Sumber : penilaian tengah semester tahun 2025/2026

Berdasarkan Penilaian Tenggah Semester (PTS), hasil belajar peserta didik mata pelajaran Geografi kelas XIC dan XID SMA Negeri 9 Kupang menunjukan bahwa sebagaian peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mendorong keterlibatan peserta didik secara optimal. Rendahnya hasil belajar tersebut berkaitan erat dengan kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sebagian besar peserta didik masih belum aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, peserta didik yang mengantuk, mengobrol sendiri dengan teman sebangkunya dan melakukan aktivitas lain selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournamen* berbantuan quizizz dipandang relevan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi.

Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament)* merupakan bagian dari pendekatan pembelajaran kooperatif yang menghubungkan aktivitas pembelajaran dengan kompetisi berbasis permainan. Dalam *Teams Games Tournament* siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas, yang kemudian diikuti oleh turnamen permainan untuk meningkatkan antusias belajar(Kurnia, et al, 2025) Selain model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) juga diterapkan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu Quizizz.

Quizizz adalah aplikasi pembelajaran digital berbasis permainan yang membawa aktivitas multipemain ke dalam kelas, memungkinkan siswa berlatih bersama menggunakan perangkat elektronik seperti smartphone dan komputer. dalam konteks pembelajaran, penggunaan quizizz dalam model pembelajaran *teams games tournament* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Siswa dapat mengakses kuis secara daring atau bertatap muka di dalam kelas, baik secara individu maupun dalam kelompok yang mendukung elemen turnamen dalam *Teams Games Tournament*. Melalui quizizz siswa menjawab pertanyaan dengan batasan waktu yang jelas, melibatkan skor secara langsung, dan mendapatkan umpan balik. Hal ini tidak hanya meningkatkan fokus dan partisipasi siswa, tetapi juga membangun rasa percaya diri dan motivasi dalam memahami materi yang diajarkan(Sabela, 2025)

Menurut Harianja (2022) memiliki kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu: 1) Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya; 2) rasa percaya diri menjadi tinggi; 3) perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil; 4) motivasi belajar siswa bertambah; 5) pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran; 6) meningkatkan kebaikan budi seperti kejujuran, kerendahan hati, empati dan tanggung jawab, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru; 7) kerja sama antara antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan. Sedangkan kelemahan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu: 1) menggunakan waktu yang sangat lama; 2) guru dituntut untuk pandai memilih materi pembelajaran yang cocok untuk model ini; 3) guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan.

Beberapa penelitian terkait dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament)* berbantuan Quizizz yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yaitu penelitian yang pertama dilakukan oleh Julimawati dan Meida Siti Fatimah Tahun 2023 dengan Judul Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi kelas X dengan sub pokok bahasan hidrosfer di MA Assalam Majalaya, penelitian kedua oleh Arya Sabela Tahun 2025 dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*(TGT) berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS kelas X SMK-AL-Kyai

Sukosewu, penelitian ketiga oleh Nazlafatin Hamida dan Carolina Lita Permata Sari Tahun 2026 dengan judul Penggunaan Quizizz Paper Mode pada model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan kajian terhadap penelitian terdahulu, diketahui bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament)* berbantuan Quizizz telah banyak diteliti pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada berbagai jenjang dan mata pelajaran, seperti Biologi, IPS, serta pada jenjang SMP dan SMA kelas X, bahkan ada yang meneliti hasil belajar Geografi. Namun demikian, belum di temukan penelitian yang secara khusus mengkaji Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Gamaes Tournament*) berbantuan Quiziz kelas XI SMA Negeri 9 Kupang. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini fokus kajian yang menekankan pada hasil belajar sebagai variabel terikat utama dalam pembelajaran geografi, pada jenjang kelas XI, serta pada konteks sekolah di wilayah yang berbeda, sehingga diharapkan mampu memberikan kontribusi empiris dan konseptual bagi pengembangan model pembelajaran inovatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMA, khususnya pada mata pelajaran Geografi.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Game***

***Turnament*) Berbantuan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Geografi SMA Negeri 9 Kupang"**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah terdapat pengaruh dari penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas XI pada Mata Pelajaran Geografi SMA Negeri 9 Kupang ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah Menganalisis bagaimana pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi SMA Negeri 9 Kupang!

1.4 Manfaat Penelitiaan

Adapun kegunaan atau manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah suatu kontribusi baik secara teoritis maupun secara praktis, manfaat-manfaat tersebut sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

a. Kontribusi terhadap Pengetahuan Akademik: Penelitian ini akan berkontribusi pada literatur akademik dalam bidang pendidikan dengan menyediakan wawasan yang lebih mendalam mengenai pengaruh penerapan Model

Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament)* berbantuan *quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi SMA Negeri 9 Kupang. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti, dosen, dan ilmuwan pendidikan untuk mengembangkan pemahaman teoritis tentang Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament)*.

b. Peningkatan Teori Pembelajaran: Penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament)* sebagai model pembelajaran Geografi. Hasil penelitian ini dapat membantu memperkaya teori pembelajaran dan memberikan pandangan yang lebih baik terkait dengan bagaimana siswa dapat belajar secara efektif melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament).*

2. Manfaat Praktis

a. Bahan Acuan bagi Guru: Hasil penelitian ini dapat memberikan panduan yang bermanfaat bagi guru dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif dalam mata pelajaran Geografi. Guru dapat menggunakan temuan penelitian ini untuk merancang dan melaksanakan Model Pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah.

b. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Dengan memahami bagaimana Model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan *quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Geografi.

1.5 Definisi Operasional

Defenisi oprasional merupakan defenisi yang digunakan sebagai pijakan pengukuran secara empiris terhadap variabel penelitian dengan rumusan yang didasarkan pada indikator variabel.

1. *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.

2. Quizizz

Quizizz merupakan sebuah platform atau aplikasi yang berfungsi sebagai media pembelajaran yang dilengkapi dengan fitur pendukun seperti pre-tes, penguatan materi remedial, dan permainan edukasi lainnya. Aplikasi ini memiliki fleksibilitas tinggi karena tidak hanya dapat digunakan untuk menyampaikan 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.

3. Model Pembelajaran *Teams Games Tournamen* 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 Permainan dan 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.

4. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Problem Based Learning merupakan pelaksanaan pembelajaran berangkat dari sebuah kasus tertentu dan kemudian di analisis lebih lanjut guna untuk ditemukan masalahnya, dan merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif pada siswa. Dalam model Problem Based Learning fokus pembelajaran ada pada masalah yang dipilih sehingga siswa tidak saja mempelajari konsep-konsep yang berhubungan dengan masalah yang menjadi pusat perhatian tetapi juga metode ilmiah untuk memecahkan masalah

tersebut. Oleh sebab itu siswa tidak saja harus memahami konsep yang relevan dengan masalah yang menjadi pusat perhatian tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang berhubungan dengan

5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, hasil belajar yang dikaji dalam penelitian ini berupa hasil belajar kognitif (pengetahuan). 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 geografi di ukur dengan membandingkan nilai pretest dan posttest sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Quizizz.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang sengaja didesain atau dirancang dengan tujuan agar kegiatan belajar mengajar dapat dilalui peserta didik dengan baik,tidak dalam suatu kondisi belajar yang memaksa peserta didik untuk mengikuti apa yang diintervensi guru.Model pembelajaran sangat penting diciptakan agar kegiatan pembelajaran mengikuti cara yang disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik peserta didik(Dasep,2021). Model pembelajaran memiliki makna yang lebih luas dari strategi, metode atau prosedur pembelajaran. Sedangkan Dalam Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 1, menyatakan: “Pembelajaran adalah proses interaksi antar siswa, antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar

Pembelajaran kooperatif(*Cooperative learning*) adalah sebuah model pembelajaran aktif dan partisipasif yang relasinya menghendaki peserta didik untuk bersikap aktif selama proses pembelajaran.salah satu model pembelajaran kooperatif yang sangat kondusif bagi terciptanya suasana belajar yang komunikatif adalah pembelajaran kooperatif tipe teams *games tournament*(TGT) yaitu suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang,dengan struktur

kelompok yang heterogen.kelompok heterogen terdiri dari campuran kemampuan siswa dan jenis kelamin.mereka belajar Bersama-sama,saling membantu antara satu dengan yang lain dalam belajar atau menyelesaikan tugas kelompok dan di setiap akhir materi diadakan turnamen(Lestari and Kusuma, 2024)

2.1.1 Fungsi Model Pembelajaran

Fungsi model pembelajaran secara umum yaitu sebagai berikut:

1. Bimbingan.suatu model pembelajaran harus menjadi pedoman atau acuan bagi guru dan siswa mengenai apa yang seharusnya dilakukan,memiliki desain instruksional yang komprehensif dan mampu membawa guru dan siswa kearah tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
2. Mengembangkan kurikulum. Model pembelajaran juga bisa membantu dan mengembangkan kurikulum pembelajaran pada setiap kelas atau tahapan Pendidikan.
3. Spesifikasi alat pelajaran.model pembelajaran menjadi salah satu instrumen pengajaran yang bisa membantu guru dalam membawa peserta didik kepada perubahan-perubahan perilaku yang dikehendaki.
4. Memberikan masukan dan perbaikan terhadap pengajaran. Model pembelajaran juga dapat membantu untuk meningkatkan aktivitas dalam proses belajar mengajar sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa.(Dasep, 2021)

2.2 Pembelajaran Geografi

Pendidikan geografi(geography education) merupakan suatu disiplin ilmu antara ilmu geografi,ilmu Pendidikan,dan ilmu pembelajaran.ilmu geografi mengkaji secara komprehensif fenomena-fenomena yang ada di permukaan bumi dan hubungan saling tidak dengan kehidupan manusia melalui tiga pendekatan, yaitu spasial,ekologis dan kompleks wilayah(Rahmawati *et al.*, 2023).

Pelajaran geografi sebagai salah satu pembelajaran yang memiliki kaitan erat dengan kehidupan manusia sehari-hari. Sehingga sangat cocok bila peserta didik menggunakan seluruh panca Indera dalam proses pembelajarannya.guru memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran, karena disini guru harus mampu dengan berbagai cara yang dilakukan agar bisa merangsang peserta didik untuk dapat menggunakan seluruh komponen panca indera yang dimiliki peserta didik dalam proses pembelajarannya.peserta didik tidak hanya menggunakan panca Indera melihat dan mendengar, melainkan mampu memegang,merasakan segala sesuatu yang terjadi di sekitar peserta didik dan menggunakan semua komponen jasmani-rohani secara aktif dalam proses pembelajarannya. Diharapkan bila guru mampu merangsang stimulus jamak peserta didik,maka pembelajaran geografi bukan sebagai sebuah mata Pelajaran yang sulit karena bukan hanya sebuah hafalan-hafalan konsep melainkan sebuah mata Pelajaran yang dapat peserta didik dikaitkan dengan kehidupan disekitar lingkungan peserta didik(Uba et, al)

Berdasarkan Permendiknas nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi, adanya pembelajaran geografi di sekolah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan Sebagai berikut:

1) Memahami pola spasial, kelingkungan dan kewilayahan serta proses yang berkaitan.

2) Menguasai keterampilan dasar dalam memperoleh data dan informasi, mengkomunikasikan dan menerapkan pengetahuan geografi.

3) Menampilkan perilaku peduli terhadap lingkungan hidup dan memanfaatkan sumber daya alam secara arif serta memiliki toleransi terhadap keragaman budaya masyarakat.

2.3 Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament(TGT)*

Menurut Harianja (2022) Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*(TGT) Merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan dalam berinteraksi sesama kelompok yang diperlukan dunia saat ini.Model *Teams Games Tournament*(TGT) secara umum penerapannya menggunakan turnamen akademik Dimana kelompok belajar siswa berlomba dengan anggota tim yang lain untuk meraih skor tertinggi. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan pendekatan yang mudah diterapkan,melibatkan seluruh siswa tanpa membedakan status,serta mengintegrasikan peran siswa sebagai tutor

sebaya dengan unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*).dalam pelaksanaanya,pembelajaran berlangsung dalam kelompok-kelompok kecil dengan teman sejagat sebagai fasilitator,sehingga siswa dapat lebih aktif melalui sistem permainan akademik yang menarik dan interaktif(Gunungsitoli *et al.*, 2025). Model pembelajaran ini menyoroti pentingnya kerja tim dan unsur kompetitif di antara tim siswa selama proses pembelajaran untuk mendorong partisipasi aktif dan meningkatnya pemahaman(Jenny et al., 2023)

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh De Vries dan Slavin pada tahun 1978. Model ini pertama kali diterapkan oleh John Hopkins. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mudah di implementasi karena model ini melibatkan semua siswa tanpa perbedaan status, teman sebaya, dan unsur permainan serta penguatan. Aktivitas pembelajaran yang dirancang dengan permainan yang dirancang dengan permainan model *Teams Games Tournament* memungkinkan siswa untuk belajar lebih santai sambil menumbuhkan tanggung jawab, kerja tim, persaingan sehat dan keterlibatan aktif dalam kelompok-kelompok kecil dan heterogen yang terdiri dari 3-5 orang (Amelia and Ediputra, 2025)

2.3.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*(TGT)

Menurut Tri Wahyu, (2024) ada beberapa langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*(TGT),yaitu adalah sebagai berikut:

1. Tahap Penyajian Materi, yaitu guru menyampaikan materi sekilas di depan kelas.
2. Tahap Pembentukan Tim, guru membuat suatu kelompok kecil yang menyesuaikan dengan siswa.
3. Tahap Permainan, guru membentuk suatu permainan. Kuis pertanyaan tentunya berkesinambungan dengan materi yang telah disajikan pada tahap penyampaian materi.
4. Tahap Turnamen, yaitu siswa melakukan turnamen dalam menyelesaikan pertanyaan yang telah disuguhkan oleh guru.
5. Tahap Pemberian Penghargaan Kelompok, yaitu pembagian penghargaan kelompok untuk menentukan perbedaan hasil prestasi setiap kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor anggota setiap kelompok, kemudian dicari rata-ratanya.

2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Games Tournament*(TGT)

Tanidredja dalam (Harianja *et al.*, 2022) mengemukakan beberapa kelebihan dan kelemahan dari Model Pembelajaran Teams Games Tournament(TGT) antara lain :

1. Kelebihan Model Pembelajaran Teams Games Tournament(TGT) adalah sebagai berikut:

1) Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
2) Rasa percaya diri menjadi tinggi
3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
4) Motivasi belajar siswa bertambah
5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi Pelajaran
6) Meningkatkan kebaikan budi seperti jujur, rendah hati, empati dan tanggung jawab, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru
7) Kerja sama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

2. Kelemahan model pembelajaran *Teams Games Tournament*(TGT) adalah sebagai berikut:
   1) Dalam model pembelajaran ini,harus menggunakan waktu yang sangat lama.
   2) Dalam model pembelajaran ini, guru dituntut untuk pandai memilih materi Pelajaran yang cocok untuk model ini.
   3) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tau urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

2.4 Quizizz

2.4.1 Pengertian Quizizz

Quizizz merupakan sebuah aplikasi permainan kuis interaktif yang merupakan media pembelajaran *online* dimana didesain untuk menunjang proses belajar berbasis teknologi. Selain itu quizizz merupakan sebuah aplikasi atau *web tool* berbasis permainan yang menawarkan beberapa fitur layaknya sebuah *game*. Quizizz ini adalah program kuis interaktif yang dipadukan ke dalam suatu permainan atau *game* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media dalam melangsungkan pembelajaran di kelas baik dalam pembelajaran *online* maupun tatap muka. Quizizz merupakan permainan berbasis sistem jawaban yang dimainkan secara *real time* di dalam kelas. Dengan quizizz urutan soal dapat diacak untuk setiap siswa. Quizizz juga memiliki fitur untuk memberikan pekerjaan rumah kepada siswa(Sabila Yusma Al Wahida, 2023). Penggunaan media pembelajaran membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan, sehingga membantu siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan dan mengoptimalkan hasil pembelajaran koognifit siswa(Liantri, Ramadani and Anggraini, 2024)

2.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Quizizz

Menurut (Sabila Yusma Al Wahida, 2023) ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari Quizizz yaitu antara lain:

1. Kelebihan Quizizz

1) Quizizz adalah aplikasi pembelajaran dengan pembuatan kuis yang mudah dan efektif
2) Quizizz dapat diakses di berbagai perangkat seperti gadget, komputer, laptop dan tablet untuk membuat atau menyelesaikan kuis sehingga memudahkan guru atau siswa
3) Quizizz mengaktifkan notifikasi detail laporan siswa untuk setiap kuis yang telah dilaksanakan sehingga guru dapat mengunduh laporan sebagai kumpulan data.
4) Pertanyaan akan muncul di layar masing-masing siswa yang telah join atau bergabung kedalam kuis. Sehingga masing-masing siswa dapat menjawab sesuai langkah-langkah dan kecepatannya sendiri.
5) Setiap siswa yang menjawab benar atau salah, maka akan muncul beberapa poin yang telah diperoleh pada setiap soal serta terdapat ranking setelah menjawab soal tersebut.
6) Daftar soal kuis pada quizizz dapat diacak sehingga saat pengerjaannya setiap siswa akan muncul pertanyaan yang berbeda.

2. Kekurangan Quizizz

1) Quizizz dipengaruhi dengan internet atau membutuhkan internet sehingga jika internetnya terputus akan terjadi *disconnect*. Sehingga hal tersebut akan menghambat pengerjaan siswa ketika mengisi soal kuis.
2) Siswa dapat membuka tab lain atau tab baru di halaman *browsing.*

3) Dalam pengerjaan quizizz, hasil nilai yang diperoleh siswa salah satunya dipengaruhi juga dengan waktu cepat atau lamanya siswa dalam pengerjaan. Sehingga siswa yang telah mengerjakan semua soal akan mungkin mengalami penurunan tingkat disesuaikan pula dengan kecepatan pengerjaannya.

2.5 Model Pembelajaran *Problem Based Learning*(PBL)

Secara bahasa model pembelajaran Problem Based Learning berarti model pembelajaran berbasis masalah. Sedangkan secara istilah Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang berpusat pada tindakan kooperatif antara anggota kelompok yang diberi contoh kasus di masyarakat dan peserta didik dituntut untuk dapat memberikan jalan keluar terhadap masalah yang dipaparkan oleh pendidik(Novelni, 2025)

Menurut I Wayan Dasna PBL merupakan pelaksanaan pembelajaran berangkat dari sebuah kasus tertentu dan kemudian di analisis lebih lanjut guna guna untuk ditemukan masalahnya, dan merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa(Santika, 2020)

2.5.1 Langkah-langkah Model *Problem Based Learning* (PBL)

Adapun langkah-langkah dalam Model *Problem Based Learning* seperti yang di jelaskan oleh Novelni and Sukma, (2021) yaitu :

1. Orientasi Peserta Didik terhadap Masalah

   Pendidik melakukan apresiasi yang bertujuan untuk mengetes pemahaman awal peserta didik. Setelah memberikan apresiasi, selanjutnya pendidik

memberikan motivasi kepada peserta didik agar dapat mengacu semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. tujuan dari apersepsi dan pemberian motivasi adalah agar peserta didik memiliki semangat dan fokus untuk melaksanakan pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan dapat meningkatkan kemampuan dalam pemecahan masalah.

2. Mengorganisasi Para Peserta didik untuk fokus dalam pembelajaran

Fungsi dari mengorganisasi peserta didk adalah bagaimana pendidik dapat mengatur dan mengarahkan seluruh peserta didik agar dapat fokus selama melakukan pembelajaran. dan pendidik membagi kelompok belajar agar dapat berkelompok dalam membahas permasalahan yang disajikan pendidik ditinjau dari aspek pendidik, pendidik diharapkan mampu mengalokasikan waktu pembelajaran yang baik berakibat materi yang akan disampaikan kurang jelas dan menjadikan peserta didik kurang memahami hal tersebut.

3. Membimbing Para Peserta Didik untuk Fokus dalam pembelajaran

pada langkah ini, peran dari pendidik yaitu pendidik diharapkan dapat mengarahkan peserta didik dalam mencari dan mengumpulkan informasi yang sesuai dengan topik permasalahan yang disajikan. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik mendapatkan penjelasan dalam proses pemecahan masalah.

4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Diskusi Peserta Didik

Pada tahap ini pendidik diharapkan membantu peserta didik dalam perencanaan dan penulisan laporan hasil dari diskusi. Pendidik juga membantu peserta didik dalam pembagian tugas dalam kelompok belajar tersebut. Tugas dari peserta didik pada tahap ini yaitu menyusun laporan hasil diskusi secara berkelompok dan memaparkan hasil diskusinya di hadapan kelas

5. Menganalisis dan Mengevaluasi pada Proses Pemecahan Masalah yang diberikan oleh Pendidik

Setelah peserta didik menyusun dan memaparkan hasil diskusi mereka, pendidik sebagai pemimpin di kelas yang mengatur segalah bentuk aktifitas peserta didik mempunyai tugas untuk menganalisis atau memeriksa laporan hasil diskusi mereka apakah sudah benar masih kurang dalam pembuatan solusi dari masalah yang diberikan. Pendidik juga perlu mengevaluasi hasil diskusi mereka terkait proses pemecahan masalah oleh peserta didik. Apabila masih ada kekurangan dalam segi apapun, pendidik diharapkan untuk memberikan mereka pemahaman tentang hal yang seharusnya dilakukan agar menjadikan peserta didik mengetahui hal yang benar itu seperti apa agar bisa dijadikan pembelajaran dikemudian hari.

2.5.2 Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Junaidin, dkk dalam Novelni, (2025) terdapat kelebihan dan kekurangan pada Model *Problem Based Learning*.

1. Kelebihan Model *Problem Based Learning*
    a) Pemecahan masalah yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran
    b) Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan peserta didik dan memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa
    c) Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan mereka
    d) Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan
    e) Pemecahan biasanya memperlihatkan kepada peserta didik bahwa setiap mata pelajaran, pada dasarnya merupakan cara berpikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh peserta didik bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku saja
    f) Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka sesuai dengan pengetahuan baru

g) Pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan pada peserta didik untuk secara terus menerus belajar

2. Kekurangan Model *Problem Based Learning* (PBL)

a) Ketika peserta didik tidak memiliki minat dan bakat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka merasa enggan untuk mencoba

b) Keberhasilan strategis pembelajaran membutuhkan cukup waktu untuk persiapan

c) Tanpa pemahaman, pemecahan masalah yang sedang dipelajari, mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari

2.6 Hasil Belajar

Setiap melakukan pembelajaran pasti di setiap prosesnya memiliki tujuan untuk mendapatkan hasil belajar demi mengetahui keberhasilan belajar peserta didik. hasil belajar adalah berbagai kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengalami proses belajar(Rezania, no date). Hasil belajar merupakan kemampuan dan penguasaan yang telah diperoleh peserta didik baik dalam segi keterampilan maupun materi terkait mata pelajaran setelah melaksanakan pembel ajaran(Payadnya *et al.*, 2022). pada proses menemukan hasil belajar tidak bisa hanya dirasakan saja namun perlu dikaji lebih dalam dengan membentuk kerja sama secara mendalam seluruh komponen pembelajaran.

Tabel 2.1 Kategori Hasil Belajar

Rentan Skor	Kategori
79 - 100	Sangat Tinggi
58 – 76	Tinggi
37 – 57	Sedang
15 – 36	Rendah

Sumber :Diolah Oleh Peneliti

2.6.1 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Wahyuningshi dalam (Payadnya *et al.*, 2022) sebagai berikut:

1. Faktor Internal

   Faktor internal (faktor dalam manusia itu sendiri) yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik sebagai berikut:

   1) Faktor kecakapan(intelegensi)

      Faktor ini merupakan faktor pembawaan walaupun sebenarnya dapat diusahakan dengan Latihan khusus. Ranah ini mencakup beberapa ranah yang saling mempengaruhi sebagai contoh ranah kejiwaan yang memiliki kedudukan di otak ini dapat mempengaruhi ranah kejiwaan lain yakni ranah psikomotorik dan ranah afektif (rasa) selanjutnya ranah kognitif dalam ranah ini meliputi: menghafalkan prinsip-prinsip dalam materi, mengaplikasikan prinsip-prinsip materi. Dengan adanya kecakapan ini diharapkan peserta didik dapat mengatasi masalah-masalah belajar maupun permasalahan lain.

2) Faktor minat dan motivasi

Faktor minat merupakan rasa keterkaitan dan rasa lebih menyukai pada suatu aktivitas atau hal tanpa adanya perintah atau paksaan. Motivasi sendiri bersifat kompleks yang sewaktu-waktu dapat mengubah energi dari dalam manusia sehingga akan mampu terhanyut ke perasaan, persoalan kejiwaan dan emosi yang kemudian akan bertindak atau melakukan sesuatu. Peserta didik yang memiliki minat khusus akan dengan senang hati mempelajarinya. Hal ini berdampak pada hasil belajar dan kemudahan proses hasil belajar. Berbeda dengan motivasi, motivasi dapat kita sebut dengan dorongan untuk melakukan sesuatu. Peserta didik yang memiliki motivasi kuat maka akan semangat belajar, hal ini juga mempengaruhi hasil belajar.

3) Faktor cara belajar

Hal yang dimaksud di poin ini yakni cara seseorang belajar

a. Upaya memahami Kembali materi
b. Konsentrasi penuh saat belajar
c. Selalu mencoba menyelesaikan dan berlatih mengerjakan soal
d. Berusaha menguasai dengan baik dan teliti.

2. Faktor eksternal

1) Lingkungan keluarga

Keluarga menjadi Pendidikan pertama setelah sekolah dimana peserta didik bertemu dengan orang tua. Orang tua juga turut ambil andil dalam

Pendidikan anak, namun tidak semua orang sadar akan kewajiban itu. Orang tua yang aktif dalam membimbing anaknya akan meningkatkan hasil belajar anak tersebut. Namun orang tua perlu mengetahui kemampuan dan faktor kesulitan yang dialami anak. Anak yang mengalami kesulitan selama belajar di rumah perlu dibantu mungkin dengan cara mengajak teman atau membuat tim belajar agar anak merasa nyaman dan meningkatkan minat anak. Jika anak menurun gairah belajar di rumah maka perlukah orang tua mengundang guru les privat selama belajar dirumah untuk menimbulkan gairah belajar anak.

2) Lingkungan Sekolah

Sekolah merupakan learning environment /lingkungan belajar yang memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Beberapa faktor yang mempengaruhi yakni kurikulum, metode mengajar, relasi siswa dengan siswa, relasi guru dengan siswa, pelajaran dan waktu sekolah, disiplin sekolah, standar pelajaran, tugas rumah dan keadaan Gedung. Lingkungan sekolah tidak dapat dipungkiri bahwa sekolah merupakan lingkungan kedua setelah keluarga, sekolah juga merupakan Lembaga pendidikan dengan struktur sistem organisasi yang baik. Dengan begitu setiap siswa mendatangi sekolah selalu ada tata tertib sekolah.

2.7 Penelitian Terdahulu

Berikut ini penelitian sebelumnya yang dijadikan referensi dalam penelitian ini

Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
1	Julimawati1, Meida Siti Fatimah(2023)	Penerapan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament*(Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X Dengan Sub Pokok Bahasan Hidrosfer Di Ma Assalam Majalaya	Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai probalitas lebih kecil dari taraf signifikansi (0,021<0,025), dengan rata-rata nilai kelas eksperimen 77,00 dan kelas kontrol 68,70. Jadi, Kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh penerapan yang signifikasi dari model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas X di MA ASSALAM Majalaya tahun Pelajaran 2023/2024.
2	Uba, I. L., Pamungks, B.T.T., & Sukmawati, *S. Jurnal Geografi,18*(2) (2022)	Inovasi media pembelajaran digital dengan apliksi canva pada mata pelajaran Geografi untuk meningkatkan hasil belajar kelas X di SMAN 5 Kupang	Uji coba pada peserta didik SMAN 5 Kupang untuk melihat keefektifan dari Media pembelajaran menggunakan aplikasi canva ini terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Hasil sebelum menggunakan media (pre tes) dan sesudah menggunakan media (posttes) diperoleh nilai selisi/perbandingannya sebesar 64 dan 78. Berdasarkan hasil dari perbandingan dari keduanya bahwa dengan menggunakan rumus N-Gain diperoleh nilainya sebesar 0,38 dengan kategori baik/cukup efektif, artinya bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva pada materi dinamika planet bumi sebaga
3	Andi Nadila, Astija, Azmawati (2025)	Penerapan *Teams Games Tournament*(TGT) dengan media pembelajaran interaktif quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dari setiap siklus. Pada pra siklus, 63,9% siswa berada pada kategori sedang, meningkat menjadi 50% kategori tinggi dan 36,1 % kategori sangat tinggi pada siklus II. Hasil ini menunjukan bahwa penerapan model TGT berbantuan media Quizizz

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
		siswa kelas XI SMA Negeri 3 Palu	efektif meningkatkan motivasi belajar siswa.
4	Arya Sabela (2025)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*(TGT) Berbantuan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas X SMK-AL-Kyai Sukosewu	Hasil penelitian menunjukan hasil analisis paired sample t-test menunjukan 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 pembelajaran *teams games tournament*(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.
5	Nazlafatin Hamida, Carolina Lita Permatasari (2026)	Penggunaan Quizizz Paper Mode Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan kolaborasi dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dapat diketahui dengan melihat hasil rata-rata belajar siswa 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*(TGT) dapat membantu meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa.

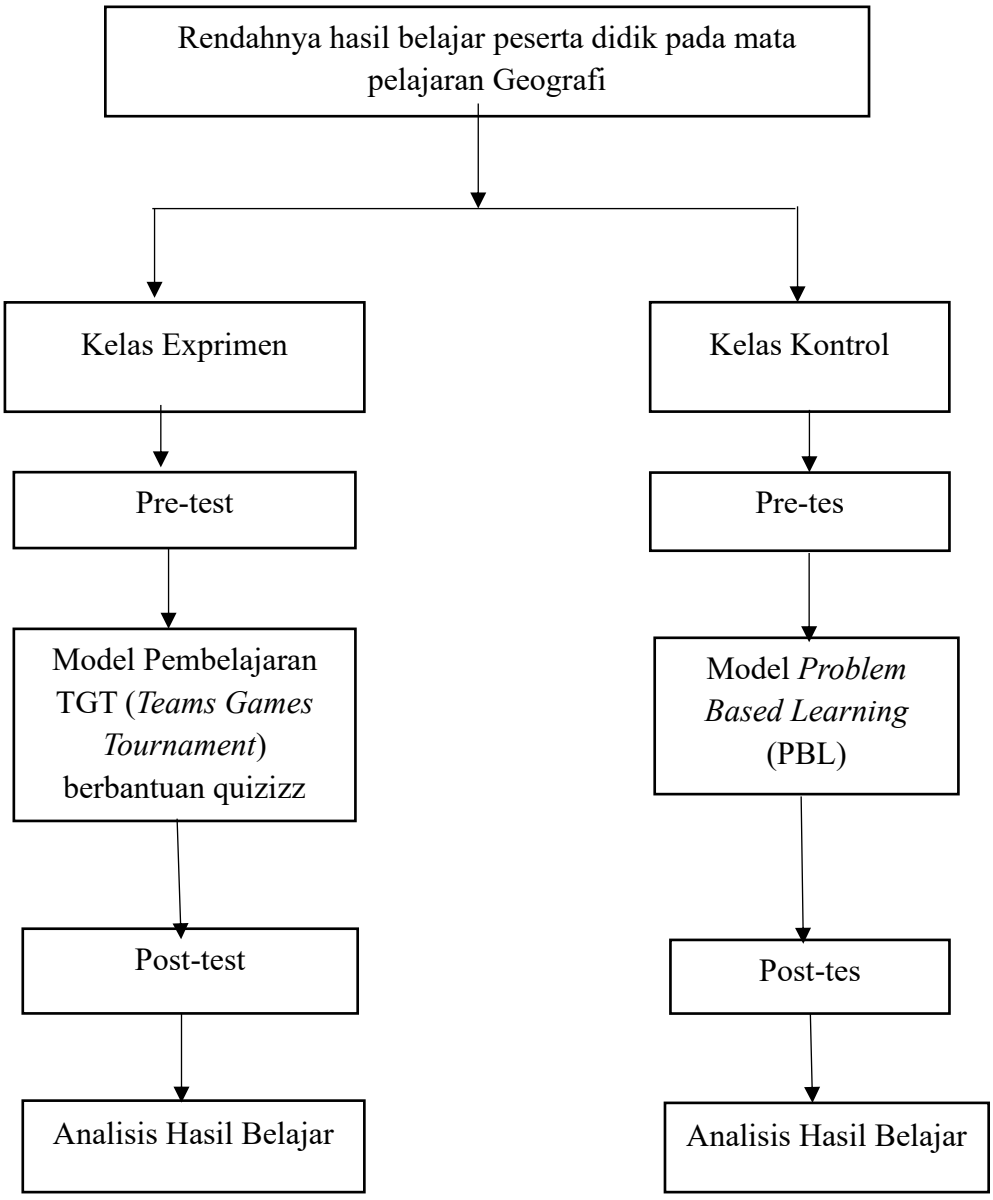
Berdasarka tabel 2.3 di atas terdapat perbedaan penelitia terdahulu dengan penelitian ini yaitu terdapat pada subjek dan lokasi penelitian, dimana penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI di SMA Negeri 9 Kupang, sedangkan penelitian terdahulu dilakukan di jenjang atau lokasi yang berbeda, seperti pada kelas X di MA Assalam Majalaya atau SMK-AL-Kyai Sukosewu. Dari segi materi, penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Geografi dengan topik Kebencanaan dan Perubahan Iklim sedangkan penelitian terdahulu mengkaji topik hidrosfer atau mata pelajaran IPS. Selain itu, desain penelitian ini mengunakan Quasi Eksperimen dengan melibatkan kelas kontrol dan kelas Eksperimen.

2.8 Kerangka Berpikir

Hasil belajar peserta didik merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Pada mata pelajaran Geografi kelas XI SMA Negeri 9 Kupang, hasil belajar peserta didik masih perlu ditingkatkan. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum maksimal. Model pembelajaran yang kurang bervariasi mengakibatkan siswa kurang aktif, perhatian bosan dan tidak senang dalam mengikuti pembelajaran Geografi. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Penerapan proses pembelajaran pada penelitian ini adalah TGT (*Teams Games Tournament)* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan

siswa melalui suasana belajar yang menyenangkan, persaingan dan kerja sama serta menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Kerangkan berpikir dalam penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Geografi kelas XI SMA

Negeri 9 Kupang. Rendahnya hasil belajar tersebut ditunjukan melalui kurangnya keaktifan, perhatian, bosan dan tidak senang dalam mengikuti proses pembelajaran. kondisi ini dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran konvensional yang cendrung berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang secara terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini menerapkan dua perlakuan pembelajaran yang berbeda, yaitu Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada kelas exsperimen dan Model Pembelajaran *Problem Basaed Learning* pada kelas kontrol. Pada kelas exsperimen, penerapan *Teams Games Tournament* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan keaktifan siswa melalui suasana belajar yang menyenangkan, persaingan dan kerja sama dalam menyelesaikan sebuah permainan ataupun tournamen. Sementara itu, kelas kontrol menggunakan Model *Problem Based Learning* sebagai pembanding. Selanjutnya, hasil belajar peserta didik pada kedua kelas dianalisis melalui uji hipotesis. Hasil analisis hasil belajar dari kedua kelas kemudian dibandingkan untuk mengetahui ada atau tidaknya Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Geografi SMA Negeri 9 Kupang.

2.9 Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah sebuah pernyataan yang menggambarkan prediksi tentang apa yang akan terjadi dalam penelitian. dalam konteks penelitian ini, hipotesisnya dapat di rumuskan sebagai berikut:

H_0 (Hipotesis Nol) : Tidak ada Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Geografi SMA Negeri 9 Kupang.

H_1 (Hipotesis Alternatif) : Ada Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Geografi SMA Negeri 9 Kupang.