

Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Aritmatika Sosial

M. Riyadul Hamdi^{1*}, Tri Novita Irawati², Tri Susillaningtyas³

¹Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Islam Jember, Indonesia

^{2,3}Dosen Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Islam Jember, Indonesia

Email : hamdiriad365@gmail.com^{1*}, tri.novitairawati@gmail.com², trissusilamtk@gmail.com³

Alamat: Jl. Kyai Mojo No.101, Kaliwates, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68133, Indonesia

Korespondensi penulis: hamdiriad365@gmail.com

Abstract. *Low student achievement in mathematics is often attributed to unengaging and less interactive teaching methods. The Teams Games Tournament (TGT) learning model, when integrated with Quizizz, offers a cooperative and gamified learning environment that can enhance student motivation and academic performance. This study investigates the effectiveness of the TGT model supported by Quizizz in improving students' learning outcomes in the topic of social arithmetic. Employing a quantitative approach with a One-Group Pretest-Posttest design, the study involved 24 seventh-grade students from MTs Al-Ma'arif Wuluhan. Data were collected through pretest and posttest assessments and analyzed using descriptive statistics, normality testing with the Shapiro-Wilk test, and a paired sample t-test. The results revealed a significant improvement in students' average scores from 47.92 to 82.71, with a p-value < 0.001, indicating a statistically significant effect of the implemented learning model. These findings support the use of TGT with Quizizz as an effective and engaging alternative for mathematics instruction.*

Keywords: *Teams Games Tournament, Quizizz, learning outcomes, social arithmetic, cooperative learning.*

Abstrak. Rendahnya hasil belajar matematika siswa sering disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang interaktif. Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* menawarkan pendekatan kooperatif dan gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model TGT berbantuan *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi aritmetika sosial. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Sampel terdiri dari 24 siswa kelas VII MTs Al-Ma'arif Wuluhan. Data dikumpulkan melalui tes *pretest* dan *posttest* dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, dan uji-t berpasangan. Hasil menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 47,92 menjadi 82,71, dengan nilai $p < 0,001$, yang menunjukkan pengaruh signifikan dari model pembelajaran yang diterapkan. Temuan ini mendukung penggunaan model TGT berbantuan *Quizizz* sebagai alternatif yang efektif dan menarik dalam pembelajaran matematika.

Kata kunci: *Teams Games Tournament, Quizizz, hasil belajar, aritmetika sosial, pembelajaran kooperatif.*

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu indikator keberhasilan pendidikan adalah tercapainya hasil belajar yang optimal pada siswa. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa seringkali masih berada di bawah standar yang diharapkan. Faktor penyebab rendahnya hasil belajar tersebut dapat berasal dari metode pembelajaran yang kurang variatif dan kurang melibatkan siswa secara aktif. (Mawarni et al., 2023).

Pembelajaran adalah proses berinteraksi dengan semua situasi yang ada di lingkungan kita atau sekitar kita. Pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu proses yang diarahkan untuk

mencapai tujuan melalui berbagai pengalaman. Belajar juga diartikan sebagai proses mengamati, melihat, dan memahami sesuatu. Proses pembelajaran dilakukan oleh dua pihak, yakni guru dan siswa. Perilaku guru berhubungan dengan pengajaran, sedangkan perilaku siswa berkaitan dengan pembelajaran. Pendekatan dan model pembelajaran yang digunakan berkaitan dengan sikap belajar dan perilaku mengajar yang melibatkan keaktifan siswa.(N. A. Lestari et al., 2024).

Proroses pembelajaran matematika di sekolah sering kali menekankan pada pendekatan konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Model pembelajaran kooperatif seperti Teams Games Tournament (TGT) dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Ditambah dengan pemanfaatan media digital interaktif seperti *Quizizz*, siswa dapat lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menguji sejauh mana kombinasi model TGT dan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi aritmatika sosial.

2. KAJIAN TEORITIS

Penelitian Terdahulu

Sabila Yusma Al Wahida (2023) - Penelitian ini berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan *Quizizz* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa". Penelitian ini dilakukan di MTs Negeri 2 Jakarta dan menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan *Quizizz* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah posttest only control design dengan sampel 68 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diajar dengan model TGT lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional(Wahida, 2023)

Ferdi Agus Harianto (2023) - Dalam penelitian berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Bola Sodik Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial", penelitian ini juga meneliti pengaruh model TGT terhadap minat belajar matematika siswa di SMP Negeri 2 Ajung Jember. Metode yang digunakan adalah quasi-experimental dengan desain nonequivalent control group design. Penelitian ini menemukan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan minat belajar siswa(Harianto, 2023) Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament TGT terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia (2024) Penelitian ini dilakukan oleh Rizka Imawati Hamidah dan Vevy Liansari. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest dengan sampel 20 siswa. Hasil analisis menunjukkan peningkatan signifikan antara pre-test dan post-test, dengan nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel, yang menunjukkan pengaruh positif dari model TGT terhadap hasil belajar siswa. (Hamidah et al., 2024)

Jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian-penelitian terdahulu mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan *Quizizz* merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar, minat belajar, serta kemampuan pemecahan masalah siswa. Kombinasi antara pembelajaran kooperatif dan teknologi interaktif memberikan kontribusi yang signifikan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

Kajian Teori

Hasil belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dina Herianti menjelaskan bahwa: “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar.” (Nainggolan et al., 2022).

Sementara itu menurut Ketut Sukardi bahwa : Hasil belajar secara umum yaitu memperhitungkan sepanjang mana mengenai pengetahuan tentang sesuatu materi, baik dari segi konseptual, maupun dilihat dari nilai hasil akhir pembelajaran, yang dapat membuktikan sisi pertumbuhan dari bidang kognitif, afektif serta psikomotor. Sedangkan hasil belajar secara spesial yaitu nilai yang diperoleh oleh partisipan didik misalnya hasil tes akhir semester dengan nilai 6, 7 serta sebagainya. (Sholihah, 2023)

Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Yang dimaksud dengan “model pembelajaran teams games tournament ” adalah suatu metode yang digunakan oleh para pendidik dalam bidang pendidikan. Kegiatan pembelajaran diperlukan untuk mencapai tujuan tertentu melalui sesuatu yang dilakukan oleh siswa dan diciptakan untuk siswa adalah Permainan Tim. Turnamen (TGT) pada awalnya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith. Pada tahun 1978, Edward melakukan penelitian pertama di John Hopkins. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu dari beberapa model pembelajaran. Pembelajaran kooperatif atau dikenal juga dengan istilah pembelajaran kooperatif model, adalah suatu bentuk strategi pembelajaran. Menekankan aktivitas siswa dengan melibatkan siswa dalam pelajaran. (Wahida, 2023).

Menurut Johnson, pembelajaran kooperatif (TGT) adalah membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil sehingga mereka dapat bekerja sama secara efektif mungkin dengan jumlah keterampilan maksimum yang mereka miliki dan belajar dari satu sama lain dalam kelompok tersebut. Istilah "kooperatif" merujuk pada praktik bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama sambil juga saling mendukung sebagai satu kelompok. Berdasarkan teori pembelajaran konstruktivis, model pembelajaran kooperatif dikembangkan dengan instruksi yang menekankan bagaimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian tentang pembelajaran kooperatif yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah jenis aktivitas pembelajaran di mana siswa secara aktif bekerja sama dalam kelompok kecil. (Wahida, 2023).

Quizizz

Perkembangan teknologi membuat segalanya menjadi lebih mudah. Di bidang pendidikan, teknologi juga memudahkan guru dalam menjalankan tugasnya di kelas. Misalnya saja salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan tes interaktif di dalam kelas dengan menggunakan aplikasi interaktif yaitu *Quizizz*.

Quizizz merupakan aplikasi permainan kuis interaktif dan media pembelajaran online yang mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, *Quizizz* adalah aplikasi atau alat web berbasis game yang menawarkan beberapa fitur seperti game.

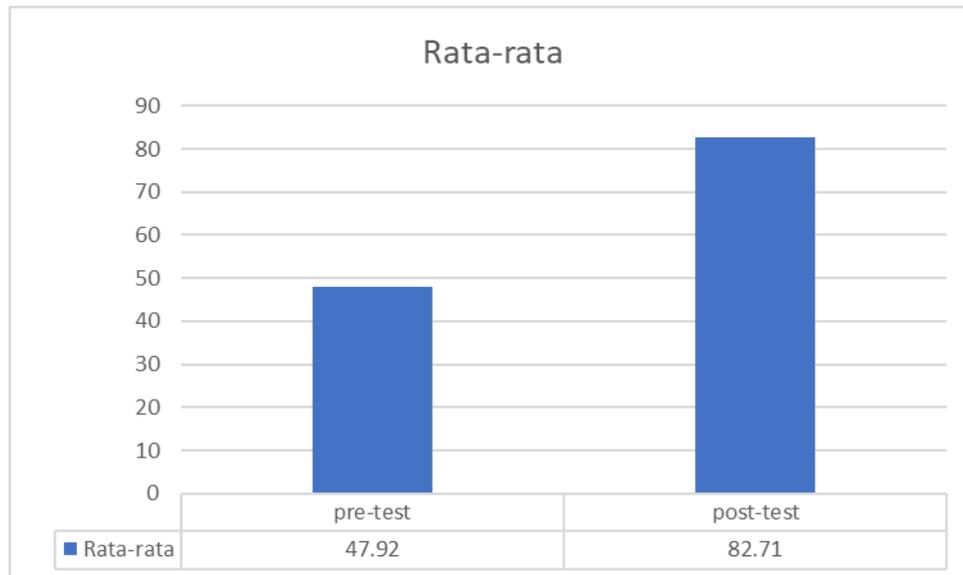
Menurut Syifa 2020. dalam penelitiannya ia menjelaskan bahwa *Quizizz* merupakan program permainan edukasi yang membuat kuis untuk digunakan selama pembelajaran dan memberikan penilaian di akhir proses pembelajaran, misalnya proses Cek, ulangan harian. Oleh karena itu, penggunaan *Quizizz* merupakan metode yang lebih efektif yang dapat digunakan oleh guru dan siswa ketika belajar. (Wahida, 2023).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe One Group Pretest-Posttest. Sampel penelitian terdiri dari 24 siswa kelas VII B MTs Al-Ma'arif Wuluhan. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda (4 soal pretest dan 4 soal posttest). Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji paired sample t-test dengan bantuan SPSS.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil belajar dari pre-test dan post-test pada mata pelajaran Aritmatika Sosial dari kelas eksperimen yakni dari kelas (VII B) dengan menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz* ialah sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil Rata-Rata pre-test dan post-test

Berdasarkan Gambar 1 diketahui bahwa pada kelas eksperimen (VII B) terdapat 24 peserta didik. Adapun nilai post-test mengalami peningkatan daripada pre-test. bahwa nilai terendah pada saat pre-test yaitu 10 dan nilai tertinggi yaitu 75. Sedangkan nilai terendah pada saat post-test yaitu 50 dan nilai tertinggi yaitu 100, dan hasil rata-rata pre-test yaitu 47.92 sedangkan post-test yaitu 82.71, dengan demikian terdapat peningkatan sebesar 34,79 dalam hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan.

Uji Analisis Deskriptif : Adapun hasil belajar dari pre-test dan post-test pada mata pelajaran MATEMATIKA dikelas eksperimen yakni dari kelas VII B dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz* ialah sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil analisis deskriptif

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pre-test eksperimen	24	65	10	75	47.92	20.479
post-test eksperimen	24	50	50	100	82.71	14.816
Valid N (listwise)	24					

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen ialah 47,92 dengan nilai tertinggi sebesar 75, sedangkan rata-rata untuk post-test kelas eksperimen ialah 82.71 dengan nilai tertinggi yang mencapai 100. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa setelah eksperimen dilakukan, yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai pada setelah perlakuan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz*.

Uji normalitas yang dilakukan terhadap sebaran hasil belajar siswa dengan model *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz*. Uji normalitas dilakukan agar dapat mengetahui, bahwa data yang di ujikan berdistribusi normal atau tidak. Dalam pengujian normalitas ini menggunakan spss. Hasil dari uji normalitas ini menunjukkan bahwa semua data lebih besar dari 0,05, yang artinya semua data berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil uji normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardize d Residual	
N		24	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	20.21796399	
Most Extreme Differences	Absolute	.125	
	Positive	.117	
	Negative	-.125	
Test Statistic		.125	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	.412	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.399
		Upper Bound	.424

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

Berdasarkan Gambar 2 dapat disimpulkan uji kolmogorov-smirnow, data residual berdistribusi normal karena p-value 0,200 yaitu $> 0,05$.

Uji hipotesis digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis dan mengambil keputusan berdasarkan data, untuk mengetahui apakah hipotesis nol (H_0) dapat ditolak atau diterima dan untuk merumuskan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a).

Tabel 3. Hasil uji hipotesis

		Paired Samples Test								Significance	
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper					
Pair 1	pre-test TGT - post-test TGT	-34.79167	23.28832	4.75371	-44.62546	-24.95787	-7.319	23	<.001	<.001	

H_0 : Hipotesis nol menyatakan tidak ada perbedaan antara rata-rata kedua kelompok maka H_0 ditolak.

H_a : Hipotesis alternatif menyatakan ada perbedaan signifikan antara rata-rata kedua kelompok maka H_a diterima.

Pada hasil p-value < 0,001, sehingga H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan strategi pembelajaran *teams games turnamen (TGT) berbantuan Quizizz*, Jadi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata skor pretest siswa adalah 47,92, sedangkan rata-rata skor posttest meningkat menjadi 82,71. Uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai $p < 0,001$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diterapkan model TGT berbantuan *Quizizz*. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model TGT yang didukung oleh media *Quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Penerapan model ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, memperkuat kerja sama antar siswa, serta memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh model pembelajaran *teams games tournament (TGT) berbantuan Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial, dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

Terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah diterapkannya model pembelajaran TGT berbantuan *Quizizz*. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan skor rata-rata siswa dari 47,92 pada pre-test menjadi 82,71 pada post-test. Hasil uji statistik (uji-t) menunjukkan nilai p-value < 0,001, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan *Quizizz* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran TGT berbantuan *Quizizz* memberikan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong partisipasi aktif siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta mempermudah pemahaman konsep matematika, khususnya pada materi Aritmatika Sosial. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *Quizizz* terbukti berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi Aritmatika Sosial. Model ini dapat dijadikan alternatif dalam strategi pembelajaran matematika yang efektif, menarik, dan berbasis teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kesuksesan ini dapat penulis raih karena dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah ikut andil dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada:

1. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) selaku instansi yang menaungi program beasiswa KIP Kuliah, memberikan dukungan pembiayaan kepada mahasiswa selama masa studi.
2. Bapak Rektor Dr. Ahmad Khalid, S.Pd., M.Pd.I selaku Rektor Universitas Islam Jember.
3. Bapak H. Sholahudin Al Ayubi, S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. Ibu Tri Novita Irawati, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika dan sekaligus pembimbing utama skripsi ini.
5. Ibu Tri Sulsilaningtyas, M.Pd selaku pembimbing anggota dalam skripsi ini.
6. Bapak Sirojul Munir, S.Ag selaku Kepala sekolah MTsS. Al Ma'arif Wuluhan.
7. Bapak Nawawi dan Ibu Susila Rahmawati tercinta, selaku kedua orang tua yang selalu mendukung, menyemangati, dan selalu memberikan do'a dalam setiap sujudnya serta memberikan cinta dan kasih yang tidak terbatas.
8. M Irsyada Zidni Fahma, selaku kakak laki-laki saya yang selalu mendukung, dan memberikan semangat yang tidak terbatas.
9. Kepala sekolah dan guru MTS AL-Ma'arif Wuluhan yang telah mengizinkan terlaksananya penelitian skripsi ini.
10. Almamater tercinta Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Jember.
11. Kepada teman-teman seperjuangan Matematika angkatan 2021 (Theta 21) yang telah ikut serta dalam proses penyusunan skripsi ini.
12. Dan semua pihak yang telah membantu atas terselesainya skripsi ini.

DAFTAR REFERENSI

- Arrahim, Sugiharti, R. E., & Hanayulianti. (2022). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1924–1933. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.497>
- Devinra, D., Hadiana, O., Nasrulloh, S. F., Fahrudin, S., & Casnan, C. (2024). Pengaruh media pembelajaran berbasis digital Quizizz terhadap hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar. *Jurnal Edukasi dan Sains Matematika (JES-MAT)*, 10(1), 13–26. <https://doi.org/10.25134/jes-mat.v10i1.9292>
- Hamidah, R. I., Liansari, V., FPIP, P., & Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. (2024). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik sekolah dasar.
- Hariato, F. A. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media permainan bola sodok terhadap minat belajar matematika siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII di SMP Negeri 2 Ajung Jember. *Nuclear Physics*, 13(1), 31–41.
- Lestari, N. A., Hamidah, H., & Kusuma, J. W. (2024). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament berbentuk Quizizz terhadap kemampuan berpikir kritis dan minat belajar siswa SMP. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 10(1), 473–480.
- Lestari, P., Gumilar, G., & Widyaningrum, B. (2024). Penerapan model Quantum Teaching berbantuan Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran ekonomi, 1(6), 504–516.
- Mawarni, P. Y., Khasanah, U., Setyansah, R. K., & Sholikhah, O. H. (2023). Penerapan model pembelajaran Team Game Tournament berbantuan Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6322–6335.
- Nainggolan, D. H., Sidabalok, N. E. T., Aritonang, E., & Universitas Efarina. (2022). Pengaruh kebiasaan belajar terhadap hasil belajar matematika. *Elektriese: Jurnal Sains dan Teknologi Elektro*, 12(1), 1–6.
- Ngarviyanto, A. S. (2023). Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari pencapaian kemampuan belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru (PPG)*, 957–973.
- Nuraisah, E., Irawati, R., & Hanifah, N. (2017). Perbedaan pengaruh penggunaan pembelajaran konvensional dan pendekatan kontekstual terhadap kemampuan berpikir kritis matematis dan motivasi belajar siswa pada materi pecahan. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 291–300.
- Nurholifah, L. (2023). Meningkatkan pembelajaran melalui implementasi Quizizz dalam konteks pendidikan digital. *An-Nashr: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan*, 1(2), 51–61.
- Nuroh, E. Z., & Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. (n.d.). Pengaruh model Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa. 4(1), 116–123.

- Pohan, Y. Y. (2020). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa tahun ajaran 2019/2020. 15(2).
- Sholihah, M. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan strategi pembelajaran index card match pada mata pelajaran IPA di kelas IV MIN 2 Metro tahun pelajaran 2022/2023.
- Ulyasari. (2024). Pengaruh penerapan model pembelajaran Team Games Tournament terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Sunan Ampel Siyar Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan. *Αγαη*, 15(1).
- Umrawati, D., Jamaludin, & Novitasari, E. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbasis Quizizz untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik di SMK Negeri 4 Gowa. 2, 98–106.
- Wahida, S. Y. A. (2023). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Quizizz terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *At-Tawassuth: Jurnal Ekonomi Islam*, 8(1).
- Zawawi, A., Susilaningtyas, T., & Irawati, T. N. (2021). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model TGT berbantuan Kahoot. *Concept and Communication*, 23, 301–316. <https://doi.org/10.15797/concom.2019..23.009>