

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) MENGGUNAKAN *QUIZIZZ PAPER MODE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI PERCOBAAN 4 WATES**

**Desy Putri Yuliyanti<sup>1</sup>**

**Yuliatun<sup>2</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP PGRI Wates, Indonesia<sup>1</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP PGRI Wates, Indonesia<sup>2</sup>

Email : [mputridesy@gmail.com](mailto:mputridesy@gmail.com)<sup>1</sup>; [yuliatun2961@gmail.com](mailto:yuliatun2961@gmail.com)<sup>2</sup>

**Corresponding Author:** Yuliatun, [yuliatun2961@gmail.com](mailto:yuliatun2961@gmail.com)

**Doi:** 10.31316/edunesiajournal.v2i01.8091

**Informasi Artikel**

Diserahkan : Mei 2025

Diterima : Juni2025

Dipublikasikan : Juni2025

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi mengenal dan meneladani karakter para perumus Pancasila dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan *Quizizz Paper Mode* di kelas IV SD Negeri Percobaan 4 Wates. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi. Subyek penelitian peserta didik kelas IV berjumlah 28. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi, dengan instrumen berupa lembar tes hasil belajar dan pedoman observasi aktivitas pembelajaran. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan *Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada pra tindakan, dari 28 peserta didik 12 (42,86%) mencapai ketuntasan. Pada siklus I, yang mencapai ketuntasan 11 (39,89%). Pada siklus II, peserta didik yang mencapai ketuntasan 23 (82,14%). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan *Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IVA SD Negeri Percobaan 4 Wates pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi mengenal dan meneladani karakter para perumus Pancasila.

**Kata kunci:** *Quizizz Paper Mode*, Pendidikan Pancasila, TGT

---

**Abstract**

This study aims to improve students' learning outcomes in the Pendidikan Pancasila subject by implementing the Teams Games Tournament (TGT) learning model using Quizizz Paper Mode. This model will be used to teach students about recognizing and emulating the characters of the formulators of Pancasila at Percobaan 4 Wates Elementary School in class IV. This study applied the Kemmis and McTaggart model, consisting of planning, action implementation, observation, and reflection stages. The subjects of the study were 28 fourth-grade students (16 female, 12 male). The data were collected through tests, observations, and documentation and analysed quantitatively and qualitatively. The instruments used were the learning outcome test and the learning activity observation guidelines. The results showed that the Teams Games Tournament learning model with Quizizz Paper Mode could improve learning outcomes. In the pre-action stage, 12 students (42.86%) completed the activity. In Cycle I, 11 students (39.89%) completed the course. In Cycle II, 23 students (82.14%) achieved completion. Based on these results, it could be concluded that applying the Teams Games Tournament (TGT) model with Quizizz Paper Mode improved students' learning outcomes in Pendidikan Pancasila, particularly in recognizing and emulating the characters of the formulators of Pancasila.

**Keyword:** Quizizz Paper Mode, Pendidikan Pancasila, TGT

---

## Pendahuluan

Pendidikan Pancasila, sebagai mata pelajaran yang bertujuan menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan moral, sering kali dianggap kurang menarik oleh sebagian peserta didik. Hal ini menuntut kreativitas guru dalam menyampaikan materi melalui model dan metode pembelajaran yang interaktif (Sakban & Wahyudin, 2019). Namun ditemukan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV masih menghadapi berbagai permasalahan. Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi yang dilakukan pada 16 Oktober 2024 di kelas IVA SD Negeri Percobaan 4 Wates guru kelas IVA menyampaikan bahwa peserta didik menghadapi kesulitan dalam mengingat detail sejarah perumusan Pancasila dan belum mampu meneladani karakter tokoh perumus Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini mengakibatkan rendahnya implementasi nilai-nilai Pancasila dalam perilaku mereka. Di samping itu, sejumlah peserta didik menunjukkan kurangnya antusias dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila. Mereka cepat merasa bosan dan cenderung kehilangan fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Pencapaian hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila secara umum yang tercermin dari nilai ulangan harian masih belum memuaskan. Sebanyak 16 peserta didik (57,14%) belum mencapai ketuntasan, sedangkan hanya 12 peserta didik (42,86%) yang berhasil memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik secara umum masih perlu ditingkatkan khususnya pada materi mengenal dan meneladani karakter para perumus Pancasila. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru masih belum optimal dalam melibatkan penerapan model, metode, maupun media pembelajaran yang interaktif. Guru cenderung menggunakan metode ceramah sebagai pendekatan utama dalam penyampaian materi. Akibatnya, banyak peserta didik yang kehilangan fokus dan lebih asyik dengan imajinasi mereka sendiri atau bercakap-cakap dengan teman sebangkunya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif mereka. Kondisi pembelajaran yang nyaman dapat mengurangi kejenuhan belajar peserta didik (Sari et al., 2024). Pendekatan pembelajaran interaktif di mana proses pembelajaran yang fokus pada peserta didik menjadi salah satu solusi yang efektif karena tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, namun, juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang penuh makna (Harsiwi & Arini, 2020). Menurut Putri et al., (2022) pembelajaran interaktif memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu metode yang dianggap tepat adalah pembelajaran yang mengintegrasikan permainan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif. Dalam hal ini, model *Teams Games Tournament* (TGT) dipadukan dengan *Quizizz Paper Mode* dapat menjadi strategi inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif. Efektivitas model *Teams Games Tournament* berbantuan *Quizizz Paper Mode* terhadap peningkatan hasil belajar dan pemahaman peserta didik telah dibuktikan dalam penelitian Liantri et al., (2024) dan Kania dan Fitri (2024). Oleh karena itu Kombinasi ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV.

Hasil belajar dapat dilihat pada berbagai aspek seperti pengetahuan, pemahaman, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosi, hubungan sosial, fisik, etika, budi pekerti, dan sikap. Perubahan pada aspek-aspek tersebut menjadi bukti dari hasil belajar yang dicapai oleh seseorang setelah melewati fase belajar. Abdurahman (Yandi et al., 2023) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah mengikuti proses pembelajaran dan mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Selain itu, hasil belajar juga merupakan informasi mengenai kemajuan peserta didik yang diperlukan oleh guru untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang harus dipenuhi oleh peserta didik melalui proses pembelajaran berikutnya (Nabillah & Abadi, 2020). Capaian pembelajaran pada fase B menurut Keputusan Kepala BSKAP No.032/H/KR/2024 Pada fase ini, peserta didik menghargai perbedaan identitas diri, keluarga, dan teman-temannya; bangga menjadi anak Indonesia yang memiliki bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan; mengidentifikasi lingkungan tempat tinggal sebagai bagian dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia; menunjukkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman yang terikat persatuan dan kesatuan; melaksanakan aturan, hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga, warga sekolah, dan lingkungan tempat tinggal; dan menerapkan makna sila-sila Pancasila dan meneladani karakter para perumus Pancasila

*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mengikuti turnamen dengan cara yang beragam (Adnyana, 2020). Model ini menekankan kerja sama tim dan kompetensi terkait kesehatan yang memungkinkan peserta didik belajar melalui sesi belajar diam dan berbagai pertukaran pengetahuan antar tim (Suwarno, 2019).

Salah satu media yang dapat dikombinasikan dengan model TGT adalah *Quizizz Paper Mode*, yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi dalam permainan kuis berbasis kertas dengan sistem penilaian terstruktur. Quizizz adalah aplikasi pendidikan yang dibuat pada tahun 2015 oleh Deepak Joy Cheenath dan Ankit Gupta, berfungsi sebagai alat penilaian pembelajaran. Salah satu fitur yang ditawarkan oleh quizizz adalah paper mode hal ini dimaksudkan agar peserta didik dapat belajar aktif meskipun tidak menggunakan komputer atau laptop (Dewanto et al., 2023). Penggunaan metode paper mode pada platform quizizz juga memungkinkan pembelajaran dilakukan secara offline (Winarsih & Nisa, 2023).

Penerapan *Teams Games Tournament* menggunakan *Quizizz Paper Mode*, mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Penyajian kelas, peserta didik akan diberikan informasi terkait tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, motivasi belajar, serta materi pelajaran yang disesuaikan dengan tujuan dan capaian pembelajaran.
- 2) Teams, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen.
- 3) Games, peserta didik dibimbing oleh guru untuk menjawab pertanyaan dalam games Quizizz Paper Mode.

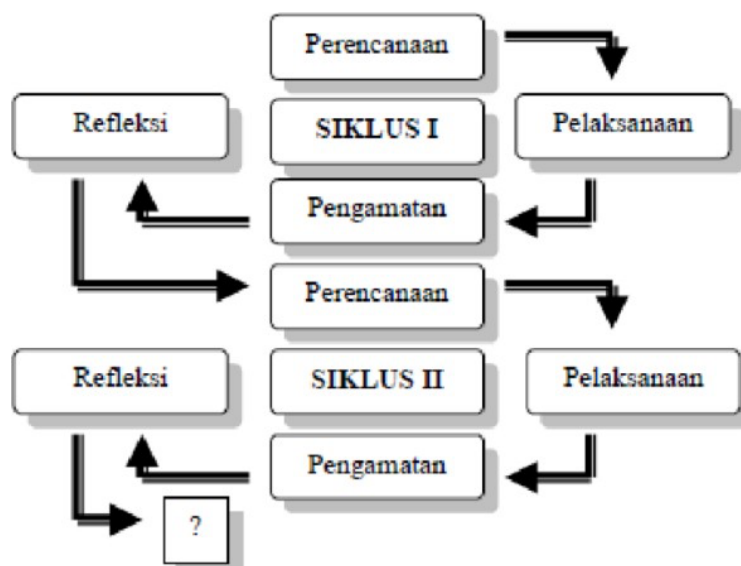
- 4) Tournament, peserta didik berkontribusi dalam tim dan guru memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar peserta didik
- 5) Rekondisi team. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai (Mawarni et al., 2023).

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa *Quizizz Paper Mode* merupakan perpaduan antara teknologi modern dengan metode manual. Kombinasi penggunaan ponsel dan laptop dengan media kertas menjadikan *Quizizz Paper Mode* menarik untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yang interaktif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

### Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk meningkatkan sistem, metode, proses, isi, kompetensi, atau lingkungan pembelajaran melalui penelitian sistematis yang dilakukan oleh seorang guru atau calon guru (Susilo et al., 2022). Penelitian tindakan kelas mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas (Millah et al., 2023).

Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart, dengan karakteristik spiral refleksi diri yang meliputi perencanaan, tindakan, pengukuran, refleksi, dan perencanaan ulang (Utomo et al., 2024). Jenis penelitian ini cocok dilakukan karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi mengenal dan meneladani karakter para perumus Pancasila kelas IVA SD Negeri Percobaan 4 Wates setelah penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan *Quizizz Paper Mode*.



Gambar 1. PTK Model Kemmis dan Taggart

Penelitian dilaksanakan pada semester II Tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini melibatkan 28 peserta didik kelas IV di SD N Percobaan 4 Wates, yang terdiri atas 12 laki-laki dan 16 perempuan.

Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar pada materi mengenal dan meneladani karakter para perumus Pancasila peserta didik kelas IV SD Negeri Percobaan 4 Wates. *Post test* dilaksanakan setiap akhir siklus. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipan. Dokumentasi juga digunakan sebagai bukti otentik pada proses penelitian. Dokumentasi dapat berupa foto, video atau dokumen asli yang akan digunakan sebagai gambaran lebih jelas atas keterlaksanaan sebuah tindakan meliputi kegiatan guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini instrumen memehuhi validitas isi juga dilakukan dengan pertimbangan ahli (*expert judgement*). Keabsahan data pada penelitian ini menggunakan triangulasi metode untuk memastikan keakuratan data, menggunakan berbagai teknik pengumpulan data, yaitu tes, observasi dan dokumentasi.

Data pada penelitian ini dianalisis menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan untuk menghitung persentase ketuntasan *posttest*. Purwono (Dewi et al., 2023) merumuskan persentase ketuntasan hasil belajar sebagai berikut.

$$PKP = \frac{\Sigma \text{peserta didik yang mencapai KKTP}}{\Sigma \text{seluruh peserta didik}} \times 100$$

Gambar 2. Rumus Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

Keterangan:

PKP: Persentase Ketuntasan Posttest

Analisis kualitatif dilakukan dengan model analisis data Miles dan Huberman, yang terdiri dari empat tahap yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi (Sugiyono, 2014). Kemmis dan McTaggart menyatakan bahwa keberhasilan suatu tindakan dapat dilihat dari proses pembelajaran dan hasil belajar. Dalam penelitian ini, Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila ditetapkan pada nilai 75. Oleh karena itu, hasil belajar peserta didik dikatakan berhasil apabila 75% dari mereka mampu mencapai nilai di atas KKTP (Susilo et al., 2022).

### Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan 2 siklus dengan materi Pendidikan Pancasila mengenal dan meneladani karakter para perumus Pancasila. Hasil penelitian dipaparkan pada tahap pra tindakan, siklus 1, dan siklus 2.

#### Pra Tindakan

Sebelum melaksanakan penelitian dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan *Quizizz Paper Mode*, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu di kelas IVA SD Negeri Percobaan 4 Wates. Dari hasil observasi peneliti menemukan permasalahan

terkait dengan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi mengenal dan meneladani karakter para perumus Pancasila yang masih rendah. Adapun data yang diperoleh dari rekapitulasi nilai pra tindakan tes hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi mengenal dan meneladani karakter para perumus Pancasila sebagai berikut.

Tabel 1.  
Rekapitulasi Nilai Pra-tindakan

Keterangan	Nilai	Persentase
Jumlah Rata-Rata	71,79	-
Nilai Tertinggi	91	-
Nilai Terendah	40	-
Jumlah Peserta Didik Tuntas	12	42,86%
Jumlah Peserta Didik yang Tidak Tuntas	16	57,14%

Berdasarkan tabel 1 rekapitulasi nilai pra tindakan diketahui nilai terendah peserta didik adalah 40 dan nilai tertinggi 91. Nilai rata-rata dalam kelas tersebut adalah 71,79. Peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas atau mencapai KKTP hanya 12 orang dengan persentase 42,86%, sedangkan 16 lainnya dengan persentase 57,14% belum tuntas atau belum mencapai KKTP dari jumlah peserta didik 28.

### Siklus I

Adapun data yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian pada siklus 1 berupa rekapitulasi nilai tes hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi mengenal dan meneladani karakter para perumus Pancasila dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2.  
Data Hasil Belajar Siklus I

Keterangan	Nilai	Persentase
Jumlah Rata-Rata	66,07	-
Nilai Tertinggi	100	-
Nilai Terendah	20	-
Jumlah Peserta Didik Tuntas	11	39,29%
Jumlah Peserta Didik yang Tidak Tuntas	17	60,71%

Berdasarkan tabel 3. dapat dijelaskan bahwa jumlah peserta didik tuntas pada siklus I yakni 11 peserta didik dengan persentase 39,29% dan jumlah peserta didik yang tidak tuntas adalah 17 dari 28 peserta didik dengan persentase 60,71%.

## Siklus II

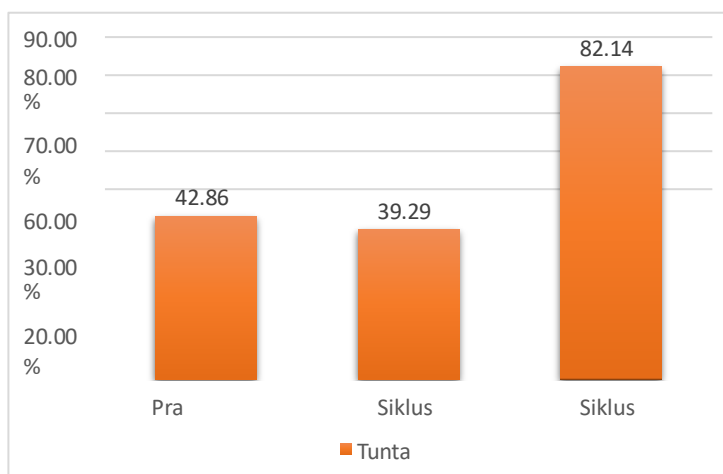
Data yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian ini berupa rekapitulasi nilai tes pembelajaran atau posttest dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3.  
Data Siklus Hasil Belajar Siklus II

Keterangan	Nilai	Persentase
Jumlah Rata-Rata	77,86	-
Nilai Tertinggi	100	-
Nilai Terendah	30	-
Jumlah Peserta Didik Tuntas	23	82,14%
Jumlah Peserta Didik yang Tidak Tuntas	5	17,86%

Berdasarkan tabel 3 di atas nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik pada siklus II adalah 77,86. Nilai tertinggi yang dicapai oleh peserta didik adalah 100 sedangkan nilai terendah adalah 30. Jumlah peserta didik yang mencapai KKTP sebanyak 23 orang dengan persentase 82,14%. Sementara itu terdapat 5 peserta didik yang belum mencapai

ketuntasan dengan persentase sebesar 17,86%. Adapun rekapitulasi nilai hasil belajar Pendidikan Pancasila materi mengenal dan meneladani karakter para perumus Pancasila pada siklus II dapat digambarkan dengan bagan 1 di bawah ini.



Grafik 1. Hasil Belajar Siklus II

Grafik 1 menunjukkan perkembangan ketuntasan hasil belajar peserta didik dari tahap pra tindakan hingga siklus II. Pada tahap pra tindakan sebanyak 12 dari 28 peserta didik atau 42,86% dinyatakan tuntas. Namun, pada siklus I terjadi penurunan menjadi 11 peserta didik atau 39,29% yang menunjukkan bahwa tindakan pada siklus I belum efektif. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran di siklus II, hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan menjadi 23 peserta didik yang tuntas atau sebesar 82,14%. Persentase tersebut telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu setidaknya 75% dari peserta didik mampu mencapai nilai di atas KKTP. Dengan terpenuhinya indikator keberhasilan, maka dapat disimpulkan bahwa tindakan pada siklus II telah berhasil. Oleh karena itu, penelitian dihentikan pada siklus II karena tujuan pembelajaran telah tercapai.

Berdasarkan hasil penelitian dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* menggunakan *Quizizz Paper Mode* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi mengenal dan meneladani karakter para perumus Pancasila Kelas IVA SD N Percobaan 4 Wates terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari kondisi awal hingga siklus II, meskipun sempat terjadi penurunan persentase pada aspek hasil belajar pra tindakan ke siklus I. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan *Quizizz Paper Mode* mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar melalui kerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan game dan tournament, TGT dikombinasikan dengan *Quizizz Paper Mode* akan memberikan efektivitas terhadap proses pembelajaran (Dinar et al., 2025). Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan yang dilakukan berjalan secara efektif. Dalam penelitian tindakan kelas, efektivitas tindakan dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas mengajar guru, aktivitas belajar peserta didik, dan hasil belajar. Sejalan

dengan pendapat Saputra et al., (2021) hasil observasi dan hasil belajar digunakan sebagai masukan untuk melakukan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan. Refleksi tersebut menjadi dasar dalam menentukan perbaikan tindakan pada siklus selanjutnya atau sebagai penentu keberhasilan tindakan apabila telah terjadi peningkatan.

Indikator peningkatan dapat dilihat dari aktivitas guru yang menunjukkan perkembangan positif pada setiap siklus. Pada siklus I aktivitas guru memiliki rata-rata persentase 77,35% berada pada kategori baik dan aktivitas peserta didik memiliki rata-rata persentase 78% berada pada kategori baik. Meskipun aktivitas guru dan peserta didik berada pada kategori baik hasil belajar peserta didik belum menunjukkan hasil yang optimal sehingga masih perlu adanya perbaikan untuk siklus II. Hal ini sejalan dengan (Arikunto, 2010) penelitian tetap dapat dilanjutkan meskipun prosesnya sudah berjalan dengan baik, apabila hasil yang dicapai belum menunjukkan perbaikan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa proses yang baik belum tentu langsung menghasilkan hasil belajar yang optimal, sehingga perlu adanya pengamatan lebih lanjut dan perbaikan berkelanjutan melalui siklus berikutnya. Sehingga pada siklus II diperoleh kenaikan rata-rata persentase aktivitas guru sebesar 98,7% berada pada kategori sangat baik dan aktivitas peserta didik dengan rata-rata persentase 88,65% berada pada kategori sangat baik.

Dengan meningkatnya aktivitas guru dan peserta didik ke kategori sangat baik pada siklus II diharapkan turut berdampak pada hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik pada pra tindakan memiliki persentase ketuntasan sebesar 42,86% hanya 12 dari 28 peserta didik yang mencapai KKTP yakni 75. Kemudian dalam pelaksanaan tindakan di siklus I menjadi 11 dari 28 peserta didik yang tuntas dengan persentase 39,29%. Persentase ketuntasan pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yakni 75% dari jumlah peserta didik mampu mencapai KKTP. Oleh karena itu, peneliti harus melakukan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Perbaikan pada siklus II meliputi mengkondisikan kelas dengan ice breaking, mengurangi waktu pelaksanaan game dan tournament agar fase penyajian kelas dapat lebih optimal, mengecek pemahaman peserta didik terkait penggunaan QR Code untuk menjawab soal pada quizizz paper mode, memberikan arahan ketika guru mulai memindai jawaban dengan QR Code, serta memaksimalkan penggunaan model TGT menggunakan quizizz paper mode. Pada siklus II, 23 dari 28 peserta didik mencapai ketuntasan dengan persentase 82,14% berada pada kategori baik. Hal ini memperkuat teori bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar melalui interaksi kelompok dan motivasi kompetitif (Rani, 2022) dan penggunaan *Quizizz Paper Mode* mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran yang inovatif berbasis kuis interaktif dan efisien (Pamungkas & Raharjo, 2024).

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dalam dua siklus disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan *Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV

SD Negeri Percobaan 4 Wates pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi mengenal dan meneladani karakter para perumus Pancasila. Pada tahap pra tindakan, hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah 12 dari 28 peserta didik yang mencapai ketuntasan (42,86%). Pada siklus I, hasil belajar mengalami sedikit penurunan 11 peserta didik yang tuntas (39,29%). Hal ini menunjukkan bahwa tindakan pada siklus I belum sepenuhnya efektif. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, seperti pengurangan durasi game dan tournament, peningkatan alokasi waktu untuk penjelasan materi, serta pengarahan teknis penggunaan QR Code, terjadi peningkatan yang signifikan. Ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus II meningkat menjadi 82,14% atau sebanyak 23 peserta didik dapat melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%. Selain peningkatan dari sisi hasil belajar, observasi terhadap aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar peserta didik juga menunjukkan perkembangan positif. Pada siklus I, aktivitas guru dan peserta didik berada pada kategori baik, dan meningkat menjadi kategori sangat baik pada siklus II. Guru menunjukkan peningkatan dalam pengelolaan waktu, kejelasan penyampaian materi, serta penguatan teknis pelaksanaan pembelajaran. Sementara itu, peserta didik tampak lebih aktif, fokus, dan memahami alur kegiatan pembelajaran dengan lebih baik. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan *Quizizz Paper Mode* tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi juga mendorong peningkatan kualitas aktivitas guru dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Model ini layak diterapkan sebagai alternatif inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan efektif di jenjang sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila

### Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada IKIP PGRI Wates atas dukungan dan fasilitas yang diberikan dalam penyelesaian penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru, dan siswa sekolah SD N Percobaan 4 Wates khususnya kelas IV A yang telah memberikan izin dan berpartisipasi dalam penelitian ini. Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang Pendidikan Pancasila.

### Tugas Setiap Author

Penulis 1: berperan sebagai penulis utama yang bertugas dalam merancang penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan laporan hasil penelitian.

Penulis 2: bertanggung jawab memastikan pelaksanaan penelitian sesuai dengan teori dan metodologi yang tepat; dan membimbing pengembangan instrumen.

### Daftar Pustaka

Adnyana, M. E. (2020). Penerapan model pembelajaran tgt (teams games tournament) untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 1(2).

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Dewanto, Daberty, S., & Handayani, O. (2023). Persepsi peserta didik terhadap pemanfaatan quizizz paper mode dalam asesmen formatif pada pembelajaran ipas kelas v kurikulum merdeka. *Jurnal Kiprah*, 11(2).
- Dewi, R. S., Indrawati, D., & Indah, A. (2023). Peningkatan pemahaman konsep nilai tempat bilangan melalui media kantong bilangan pada peserta didik kelas i sdn sukodono 1 sidoarjo. *Educatioanl Journal: General and Specific Research*, 3(2).
- Dinar, N. A., Prihatiningtyas, N. C., & Anitra, R. (2025). Penerapan model tgt berbantuan media quizizz paper mode untuk memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematika siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1).
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Kania, M. A., & Fitri, A. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe tgt berbantuan quizizz terhadap kemampuan pemahaman konsep. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 635–640.
- Liantri, I., Ramadani, S. D., & Anggraini, W. (2024). The effect of teams games tournament assisted by Quizizz paper mode on motivation and biology learning outcomes. *Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*, 6(3), 266–277.
- 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).
- Millah, A. S., Apriyani, Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis data dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2).
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa (literatur review). *Prosiding Sesiomadika*.
- Pamungkas, M. A., & Raharjo, T. J. (2024). Pengaruh penggunaan quizizz paper mode terhadap penilaian formatif dan motivasi belajar peserta didik kelas vi dalam kurikulum merdeka sekolah dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1).
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2).
- Rani, D. E. (2022). Penerapan pembelajaran kooperatif teams games tournament (tgt) untuk meningkatkan hasil belajar matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(4).
- Sakban, A., & Wahyudin, W. (2019). Penerapan model cooperative learning tipe numbered head together (NHT) terhadap hasil belajar pendidikan pancasila dan kewarganegaraan sekolah menengah pertama. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*. <https://doi.org/10.31764/civicus.v0i0.924>
- Saputra, N., Sylvania Zanthi, L., Gradini, E., Jahring, Rif'an, A., & Ardian. (2021). *Penelitian tindakan kelas*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

- 
- Sari, D. M., Fitriana, S., & DM, P. (2024). Perilaku siswa dalam mengatasi kejenuhan belajar dimasa pandemi covid-19. *Educational of Indonesian Journal*, 1(1).
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. In *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan uantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Media Nusa Publishing.
- Suwarno. (2019). Model pembelajaran teams games tournaments (tgt) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PHILANTHROPY: Journal of Psychology*, 3(2).
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4).
- Winarsih, & Nisa, A. F. (2023). Paper mode quizizz sebagai media penilaian pembelajaran ilmu pengetahuan alam siswa sd. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik (literature review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>