

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 1, Nomor 11, Desember 2023, Halaman 276-282
Licenced by CC BY-SA 4.0
E-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.10252439)
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10252439>

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Model *Team Games Tournament* Pada Muatan Pembelajaran PPKn

Fajar Aunurofiq¹, Saifuloh Annaafi², Faizah³, Nur Indah Wahyuni⁴

¹⁻⁴Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Universitas Negeri Semarang

*Email korespondensi: fajaraunurofiq13@students.unnes.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan antusiasme dan motivasi serta tingkat pemahaman yang dapat berdampak pada hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 5 Krajangkulon dalam muatan pembelajaran PPKn pada materi keragaman budaya di lingkungan sekitar dengan media berbasis teknologi, meliputi media presentasi dan video pembelajaran interaktif serta perangkat evaluasi *Quizizz Paper Mode* dan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Penelitian dilakukan di SD Negeri 5 Krajangkulon, Kaliwungu, Kendal. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas 4 SD Negeri 5 Krajangkulon. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif untuk menggambarkan keadaan atau kondisi kelas terkait dengan tingkat pemahaman dan antusiasme siswa dalam pembelajaran PPKn secara nyata. Pada tahap evaluasi, dilakukan dengan tes (kuis) melalui aplikasi *Quizizz* untuk melihat tingkat pemahaman melalui hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, siswa sudah mengerjakan soal yang telah disediakan dan memperoleh nilai yang memenuhi standar minimum ketuntasan. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media berbasis teknologi dan model pembelajaran berbasis turnamen dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn.

Kata kunci: *Media berbasis teknologi, Team Games Tournament, PPKn*

Abstract

This research aims to increase enthusiasm and motivation as well as the level of understanding which can have an impact on the learning outcomes of class IV students at SD Negeri 5 Krajangkulon in Civics learning content on cultural diversity material in the surrounding environment with technology-based media, including presentation media and interactive learning videos as well as evaluation tools Quizizz Paper Mode and applies the Team Games Tournament learning model. The research was conducted at SD Negeri 5 Krajangkulon, Kaliwungu, Kendal. The population in this study were all 4th grade students at SD Negeri 5 Krajangkulon. This research uses a qualitative descriptive research method to describe the circumstances or conditions of the class related to the level of students' understanding and enthusiasm in real Civics learning. At the evaluation stage, tests (quizzes) are carried out through the Quizizz application to see the level of understanding through student learning outcomes. Based on the research that has been carried out, students have worked on the questions that have been provided and obtained scores that meet the minimum standards for completeness. It can be concluded that the application of technology-based media and tournament-based learning models can increase enthusiasm and motivation as well as student learning outcomes in Civics learning.

Keywords : *Technology-based media, Team Games Tournament, citizenship education*

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi hal yang sangat esensial bagi kehidupan manusia dalam menghadapi perkembangan zaman yang semakin pesat, dimana membuat teknologi dan ilmu pengetahuan berkembang menjadi lebih kompleks. Pendidikan akan menjadi sebuah pilar bagi seseorang untuk dapat menjalani dan menghadapi berbagai problematika dalam kehidupannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Ambarwati dalam (Sari, 2023: 130) bahwa pendidikan merupakan pondasi hidup seseorang yang dapat memengaruhi sikap. Oleh karena itu, pendidikan akan terus berjalan dan tidak pernah berakhir, sebab hakikat dari manusia sendiri yakni akan selalu berkembang mengikuti dinamika kehidupannya. Seiring dengan perkembangan zaman, sistem pendidikan selalu mengalami perubahan. Integrasi antara perkembangan teknologi dengan dunia pendidikan menjadi

sebuah inovasi dalam menjalankan sistem pendidikan pada era saat ini. Namun, sampai saat ini masih terdapat dominasi sistem pendidikan yang menerapkan metode-metode klasik dan tradisional. Kondisi yang demikian dapat membuat kemampuan berpikir siswa, terutama kemampuan dalam mencari solusi dalam menghadapi masalah tidak akan berkembang dengan baik. Padahal, zaman selalu berkembang dan semakin maju, sehingga membutuhkan kualitas sumber daya manusia yang berkompentensi tinggi.

Masih sering ditemui di banyak sekolah, guru hanya menggunakan metode pembelajaran yang monoton, dimana guru hanya menyampaikan materi melalui ceramah, pemberian tugas, dan diskusi tidak terstruktur. Guru tidak dapat mengembangkan sebuah pembelajaran yang menarik, sehingga hal ini akan berdampak terhadap antusiasme dan motivasi belajar sehingga nantinya akan berpengaruh juga terhadap hasil belajar siswa. Maka, diperlukan solusi yang tepat untuk memecahkan permasalahan tersebut, yaitu dengan pemilihan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan model pembelajaran inovatif.

Melihat kenyataan di lapangan tersebut, maka diperlukan suatu inovasi di dunia pendidikan yakni dengan menghadirkan pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi di dalamnya. Diantaranya adalah dengan menggunakan media video pembelajaran interaktif. Media ini merupakan media audio visual dimana memuat gambar dan suara yang dikemas secara menarik untuk dapat menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini sejalan seperti yang disampaikan oleh Ambarwati dalam (Sari, 2023: 131) bahwa media audio visual merupakan media yang memuat audio (suara) maupun visual (gambar). Penggunaan media video pembelajaran interaktif ini dapat dijadikan sebuah referensi bagi pengajar/guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Salah satu materi pembelajaran yang dapat disampaikan melalui media ini adalah materi pembelajaran PPKn. PPKn menjadi sebuah mata penting yang mengandung nilai-nilai luhur, kepercayaan diri, moralitas, kepedulian, dan tanggung jawab.

Media yang kreatif saja tidak cukup untuk dapat benar-benar dapat menumbuhkan motivasi dan mengoptimalkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang nantinya berpengaruh terhadap hasil belajar mereka. Oleh sebab itu, dibutuhkan kolaborasi dengan suatu model pembelajaran yang bisa memicu motivasi dan memiliki keefektifan dalam menyampaikan materi pembelajaran, yakni dengan model pembelajaran yang bercirikan pembelajaran kooperatif. Secara umum, pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik: (1) siswa bekerja secara berkelompok dalam menyelesaikan kegiatan belajarnya, (2) pengelompokan siswa dikombinasikan, antara yang berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah, (3) penghargaan atau apresiasi kelompok di atas individu.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik di atas adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Menurut Slavin dalam (Ahmed, dkk., 2022: 3) menjelaskan bahwa model pembelajaran TGT adalah sebuah model pembelajaran dengan menerapkan sistem turnamen belajar yang menggunakan kuis yang berupa persoalan dan sistem skor progres individu, dimana para siswa berkompetisi sebagai wakil tim mereka untuk bersaing dengan siswa dari tim lain. Sehingga, dengan menerapkan model pembelajaran ini dalam materi PPKn, diharapkan siswa akan menjadi lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran yang nantinya akan meningkatkan motivasi belajar mereka dan bisa mempengaruhi hasil belajarnya.

Dalam pembelajaran PPKn, terdapat bagian-bagian yang dianggap penting dalam proses pembelajaran, yakni tujuan, metode, dan evaluasi. Semua komponen tersebut saling terkait satu dengan yang lainnya, dimana suatu pembelajaran pasti punya tujuan tertentu yang ditargetkan, dan ketercapaian suatu tujuan pembelajaran tersebut ditentukan dengan menggunakan metode dan alat evaluasi yang sesuai.

Instrumen evaluasi terdiri dari berbagai macam jenis dan bentuk yang dapat digunakan dalam kegiatan evaluasi belajar siswa. Salah satu bentuk instrumen evaluasi yang sering digunakan yakni tes. Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian yang berbentuk pertanyaan, tugas, dan instruksi yang diberikan kepada siswa yang kemudian muncul tanggapan sesuai dengan instruksi untuk mengukur tingkat pemahaman mereka (Amirono & Daryanto, 2016 dalam Herma, dkk., 2020: 395). Salah satu bentuk instrumen tes yang dapat dimanfaatkan pada pembelajaran PPKn adalah tes berbasis *website* atau aplikasi. Terdapat berbagai

macam aplikasi dan *website* yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi, salah satunya adalah aplikasi *Quizizz*.

Quizizz merupakan suatu perangkat *online* dalam dunia pendidikan yang berbasis permainan dimana memiliki mekanisme yaitu persaingan antar siswa yang dapat menumbuhkan motivasi mereka dalam belajar. Secara bersama-sama, siswa menjawab kuis dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Namun, aplikasi ini membutuhkan *gadget* pada setiap siswa untuk dapat mengaksesnya padahal tidak semua sekolah dapat memfasilitasi setiap siswanya untuk menggunakan *gadget*. Sehingga, setelah terdapat pengembangan pada aplikasi ini, terdapat fitur baru yakni *quizizz paper mode*. Fitur ini merupakan pengembangan dari sistem yang sudah ada pada aplikasi *Quizizz*, hanya saja siswa tidak perlu memegang *gadget*, cukup operator/guru saja sebagai evaluator yang menggunakan. Siswa diberikan sebuah lembar *barcode* yang nantinya digunakan sebagai alat dalam menjawab pertanyaan atau kuis yang sudah tersedia di aplikasi dan kemudian akan di *scan* atau dipindai oleh guru menggunakan *gadget/smartphone* untuk dapat memperlihatkan hasil jawaban siswa. Fitur ini cukup membantu untuk sekolah-sekolah yang tidak dapat memfasilitasi setiap siswanya untuk menggunakan *gadget* dalam proses pembelajaran di kelas. Instrumen evaluasi yang demikian akan membuat siswa lebih tertarik karena hal ini berbeda dengan instrumen evaluasi konvensional terdahulu yang hanya menggunakan tes tertulis atau lisan.

Berdasarkan wawancara bersama guru kelas IV SD Negeri 5 Krajangkulon, diperoleh data dimana siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar di kelas pada materi PPKn. Siswa juga kurang menunjukkan rasa minatnya dalam memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Siswa sulit dalam memahami materi karena mereka menganggap pembelajaran PPKn banyak hafalan dan merasa bosan saat guru sedang menjelaskan di depan kelas. Sehingga dengan situasi yang demikian, maka guru harus dapat membuat inovasi dalam model pembelajaran dan membuat media yang lebih interaktif agar siswa menjadi termotivasi kembali untuk mengikuti mengikuti pembelajaran. Peneliti kemudian termotivasi untuk melakukan kegiatan penelitian dan kemudian mengambil judul “Penerapan Media Berbasis Teknologi dan Model *Team Games Tournament* pada Muatan Pembelajaran PPKn Kelas IV”.

METODE

Peneliti menggunakan jenis metode penelitian kualitatif dalam penelitian ini. Penelitian dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 5 Krajangkulon, Kendal, Jawa Tengah. Pada tahun ajaran 2023/2024, di kelas IV terdapat 27 siswa secara keseluruhan, dimana terdiri atas sepuluh siswa laki-laki dan tujuh belas siswa perempuan. Berkenaan dengan fokus penelitian, peneliti memfokuskan pada peningkatan pemahaman dan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 5 Krajangkulon terhadap materi keragaman budaya di lingkungan sekitar dengan menerapkan model pembelajaran *team games tournament* dan media berbasis teknologi pada proses pembelajaran serta evaluasinya. Adapun peneliti menetapkan sampel pada penelitian ini yaitu mengikutsertakan semua siswa untuk berpartisipasi, yakni 27 siswa kelas IV.

Penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan observasi beserta instrument pendukung berupa lembar wawancara dan observasi dalam pengumpulan data. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi mengenai identifikasi awal kondisi siswa dan permasalahan yang dihadapi guru terkait hasil belajar siswa. Sedangkan, untuk memperjelas kondisi siswa saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, peneliti menggunakan teknik observasi.

Peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif dalam penelitian ini. Metode deskriptif kualitatif digunakan untuk mengetahui deskripsi atau kondisi kelas serta pemahaman dan antusiasme siswa dalam pembelajaran PPKn secara jelas. Adapun tahap penelitian yang diterapkan adalah sebagai berikut:

a. Perancangan

Langkah pertama dalam penelitian ini adalah merancang prosedur kegiatan yang hendak dilakukan dengan merujuk pada tujuan penelitian. Peneliti membuat rancangan rencana dan skenario pembelajaran yang akan diterapkan pada kegiatan penelitian. Peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian yang diperlukan, meliputi: instrumen wawancara, lembar observer, media yang dikembangkan, lembar kerja peserta didik, dan dokumentasi lapangan. Prosedur perancangan yang akan dilakukan pada tahap ini, yaitu:

1. Penyusunan modul ajar
 2. Pembuatan media pembelajaran dan menyantumkan soal evaluasi setelah pelaksanaan turnamen
 3. Penyusunan instrumen wawancara dan observasi serta dokumentasi kegiatan pembelajaran
 4. Pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi dan media konkret yang dibutuhkan
- b. Wawancara dan observasi
- Peneliti melaksanakan kegiatan wawancara terhadap guru kelas IV SDN 5 Krajangkulon di tempat sebagai langkah awal dalam pengumpulan data untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal dan permasalahan yang muncul di kelas menggunakan instrumen lembar wawancara yang telah disiapkan peneliti. Peneliti juga melakukan kegiatan observasi atau pengamatan berkaitan dengan pengumpulan data terkait pemahaman dan antusias/motivasi siswa dalam belajar selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan instrumen lembar observasi yang telah disiapkan peneliti.
- c. Pelaksanaan kegiatan
- Berikut adalah rencana kegiatan yang akan dilakukan:
1. Kegiatan pembelajaran

Pada tahap ini, guru menjelaskan materi pembelajaran dengan media berbasis teknologi, yakni video pembelajaran interaktif terkait materi keragaman budaya di lingkungan sekitar.
 2. Turnamen

Siswa diminta untuk berkelompok dan mengerjakan lembar kerja terlebih dahulu kemudian guru mengadakan evaluasi dengan sistem turnamen untuk dilaksanakan oleh masing-masing kelompok siswa.
 3. Kuis

Setelah pelaksanaan turnamen selesai, guru memberikan pertanyaan atau kuis melalui media *quizizz papermode*.
 4. Mengulang kembali kegiatan pembelajaran

Guru menyampaikan kembali materi pembelajaran yang telah siswa pelajari.
- d. Refleksi
- Kegiatan refleksi dilakukan pada akhir pembelajaran yang bertujuan untuk menelaah keunggulan dan kelemahan dari kegiatan pembelajaran sebelum dan sesudah penerapan media berbasis teknologi serta *team games tournament* sebagai model pembelajaran yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dalam penerapan media berbasis teknologi dan model pembelajaran *team games tournament* ini mengkaji tentang: (1) perbedaan tingkat antusiasme dan motivasi belajar siswa dalam muatan pembelajaran PPKn dengan media dan model yang diterapkan, (2) hasil belajar siswa dalam muatan pembelajaran PPKn dengan media dan model yang diterapkan.

Peneliti menjelaskan materi mengenai keragaman budaya di lingkungan sekitar melalui media presentasi dan video pembelajaran interaktif yang ditampilkan di depan kelas. Didapatkan informasi jika siswa merasa senang dan menyukai pembelajaran yang memakai media interaktif. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang sangat aktif dan responsif ketika peneliti menjelaskan dan melakukan tanya jawab dengan media yang ditampilkan. Hasil kegiatan siswa kelas IV pada kegiatan awal pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil kegiatan siswa kelas IV

No	Aspek Pengamatan	Persentase
1.	Kemauan siswa	90%
2.	Fokus siswa	80%
3.	Responsibilitas	80%

Hasil kegiatan siswa kelas IV pada kegiatan awal pembelajaran memperlihatkan bahwa siswa merasa antusias dan termotivasi untuk belajar di kelas dengan media yang digunakan. Hal ini

terlihat pada aspek kemauan siswa yang menunjukkan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, siswa sudah siap dan duduk rapi di dalam kelas. Kemudian, siswa terlihat sangat memperhatikan penjelasan yang dilakukan, dimana kondisi di kelas cenderung hening dan tertuju pada guru dan media pembelajaran yang digunakan. Akan tetapi, masih terdapat beberapa siswa yang masih bermain dan bercanda dengan teman lainnya ketika penjelasan dilakukan. Selanjutnya, pada aspek tanggungjawab atau keaktifan siswa dalam menanggapi, terlihat cukup aktif dimana siswa saling bersautan menjawab pertanyaan pemantik yang diberikan peneliti.

Terdapat kendala yang dialami peneliti saat melaksanakan kegiatan di awal pembelajaran yakni terdapat beberapa siswa yang kurang memperhatikan penjelasan yang memiliki dampak terhadap siswa lain untuk ikut tidak memperhatikan penjelasan dan menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi kurang kondusif.

Dari kendala-kendala yang muncul, maka yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan mengadakan *ice breaking* atau permainan kecil terlebih dahulu untuk membuat siswa yang cenderung “ramai” dan asik sendiri menjadi berfokus kembali kepada guru. Selain itu, peneliti juga melakukan kegiatan tanya jawab terkait materi yang telah dipelajari siswa sebelumnya. Sehingga, siswa diberikan kegiatan apersepsi terlebih dahulu sebelum menerima materi baru yang akan diberikan oleh guru, sebelum semua siswa siap untuk belajar.

Setelah disampaikan dan dijelaskan materi pembelajaran melalui media presentasi dan video pembelajaran interaktif, selanjutnya adalah kegiatan kelompok yakni pengerjaan lembar kerja dan turnamen. Diperoleh hasil belajar siswa secara berkelompok seperti pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil belajar kelompok siswa kelas IV

No	Kelompok Siswa	KKM	Nilai
1.	Kelompok 1	45	68
2.	Kelompok 2	45	49
3.	Kelompok 3	45	45
4.	Kelompok 4	45	48

Dari data hasil belajar kelompok siswa di atas, pembelajaran dengan menggunakan model berbasis turnamen memperoleh hasil yang cukup sesuai seperti yang diharapkan peneliti. Nilai dari tiap kelompok siswa sudah memenuhi standar minimum yang telah ditentukan oleh peneliti. Ketika proses turnamen berlangsung, siswa juga terlihat antusias dan aktif serta menunjukkan sikap saling bekerja sama untuk dapat menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan pada media yang digunakan.

Secara umum, pembelajaran yang dilakukan dengan model berbasis turnamen memiliki keunggulan, yaitu: mengajak siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, memudahkan siswa dalam memahami materi karena pembelajaran dilakukan sambil bermain, terdapat unsur kompetisi, dapat melatih keterampilan bekerja sama, melatih kemampuan motorik dan kognitif siswa, serta memiliki daya tarik yang dapat meningkatkan antusias dan motivasi belajar siswa.

Selanjutnya, peneliti melaksanakan evaluasi per individu pada siswa kelas IV menggunakan media berbasis teknologi, yaitu *quizizz papermode*. Peneliti membagikan lembar *barcode* kepada masing-masing siswa, kemudian menjelaskan prosedur pelaksanaan kuis sebagai alat evaluasi terkait materi yang dipelajari.

Setelah dilaksanakan kegiatan evaluasi dengan kuis melalui media *quizizz papermode*, diperoleh hasil belajar siswa kelas IV sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil nilai siswa kelas IV

No	Nama siswa	KKM	Nilai
1.	Afnan	70	100
2.	Alfarizqi	70	70
3.	Aulia	70	70
4.	Bina	70	80
5.	Diki	70	100
6.	Erlang	70	80
7.	Fabio	70	70
8.	Kaisa	70	80

9.	Keiji	70	70
10.	Metha	70	90
11.	Agus	70	50
12.	Rendra	70	60
13.	Nabil	70	70
14.	Nasya	70	80
15.	Naura	70	90
16.	Naurah	70	100
17.	Novi	70	100
18.	Qailla	70	100
19.	Quensha	70	80
20.	Raisa	70	100
21.	Septi	70	100
22.	Sri	70	80
23.	Tiwi	70	70
24.	Zahwa	70	80
25.	Ferdinan	70	80
26.	Yumna	70	100
27.	Ijlallul	70	60

Dari data hasil belajar siswa kelas IV pada tabel di atas pada pembelajaran PPKn materi keragaman budaya di lingkungan sekitar menggunakan kuis melalui media *quizizz papermode*, maka didapat nilai akhir yang dapat disajikan pada diagram nilai dibawah ini yang menjelaskan secara keseluruhan hasil belajar siswa kelas IV terdapat 24 siswa tuntas dan 3 siswa tidak tuntas.



Diagram 1. Diagram nilai siswa kelas IV

Berdasarkan diagram di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan mengajar oleh peneliti memberikan dampak yang signifikan. Kegiatan pembelajaran yang biasa dilakukan oleh siswa kelas IV SD Negeri 5 Krajangkulon yang hanya menggunakan metode konvensional dan cenderung terfokus pada guru sehingga membuat kondisi kelas dan siswa merasa bosan atau kurang termotivasi dalam belajar, menjadi berubah. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan dimana siswa terlihat lebih aktif dan antusias dalam menjawab dan menanggapi pertanyaan-pertanyaan dari peneliti yang berperan sebagai guru.

Penerapan model pembelajaran *team games tournament* dan media berbasis teknologi, meliputi media presentasi dan video pembelajaran interaktif serta perangkat evaluasi *quizizz papermode* ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna kepada siswa, dimana materi yang diajarkan menjadi lebih mudah untuk dipahami oleh siswa, siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar, siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, dan juga dapat melatih keterampilan-keterampilan siswa yang lain, seperti bekerja sama, berpikir kritis, sabar, jujur, dan bijak dalam mengambil keputusan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan

model pembelajaran *team games tournament* dan media presentasi dan video pembelajaran interaktif serta perangkat evaluasi *quizizz papermode* dapat memicu antusias, motivasi belajar, dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn pada materi keragaman budaya di lingkungan sekitar yang menjadikan kondisi kelas menjadi lebih kondusif dan aktif, pembelajaran terpusat pada siswa, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna kepada siswa.

SIMPULAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif. Peneliti menetapkan tujuan dalam penelitian ini untuk meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 5 Krajangkulon dalam pembelajaran PPKn pada materi keragaman budaya di lingkungan sekitar dengan model pembelajaran *team games tournament* dan media presentasi dan video pembelajaran interaktif serta perangkat evaluasi *quizizz papermode*. Data diperoleh melalui kegiatan yang dilakukan peneliti melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan terjun langsung ke lapangan, yakni di kelas IV SD Negeri 5 Krajangkulon.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka diperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan pada aspek antusiasme dan motivasi belajar serta peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 5 Krajangkulon dalam pembelajaran PPKn pada materi keragaman budaya di lingkungan sekitar setelah diterapkannya model pembelajaran *team games tournament* dan media presentasi dan video pembelajaran interaktif serta perangkat evaluasi *quizizz papermode* yang dirancang oleh peneliti. Peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat dari perbandingan nilai yang diperoleh sebelum dan sesudah dilakukannya kegiatan penelitian, yaitu:

1. Secara umum, nilai yang diperoleh siswa di kelas IV SD Negeri 5 Krajangkulon telah lolos standar ketuntasan minimum yang telah ditentukan, hanya 3 siswa yang tidak lolos/tidak tuntas.
2. Aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran mengalami peningkatan, dimana siswa terlihat lebih senang, antusias, lebih memperhatikan dalam penjelasan materi, dan lebih baik dalam memahami materi.

Referensi

- Sari, W. N., Rondli, W. S., Nisa, U. K., & Nihayati, I. (2023). Analisis Penerapan Media Video dalam Pembelajaran PPKn di SD Negeri Pulorejo 02. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 2(2), 130-134.
- Suryani, T. (2022). Upaya meningkatkan hasil belajar ppkn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament (TGT) siswa. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 20(1), 68-81.
- Sardi, A., Ahmad, A. K., & Rauf, F. A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar PKN Tentang Keragaman Suku dan Agama di Negeriku Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 1(1), 1-8.
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar pkn peserta didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 30-41.
- Fitri, H. S., Iriansyah, H. S., & Barkah, A. S. (2020). Pengembangan Alat Evaluasi Berbentuk Tes Online Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Materi Keberagaman Masyarakat Indonesia Kelas IV SD Fadilah Tangerang. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 393-403.
- Japar, M., Fadhillah, D. N., & Hp, G. L. (2019). Media dan teknologi pembelajaran ppkn. Jakad Media Publishing.