

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBASIS KAHOOT TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA di SMP NEGERI 1 TURI

Annisaa' Fitri Aprillia, Nur Cholifah

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Malang, Jl. Gajayana No. 50, Diyono, Lowokwaru, Malang
E-mail: annisaafitriaprillia88@gmail.com

Abstract

Traditional teaching methods often struggle to maintain student interest, particularly in Social Studies (IPS), where passive learning can lead to disengagement. This research investigates the impact of the Kahoot integrated Teams Games Tournament (TGT) model on the learning engagement of eight-grade students at SMPN 1 Turi. Employing a quantitative approach with a quasi experimental design, data were collected through surveys and classroom observations. The findings reveal that the TGT model significantly enhanced students engagement, with a 15% increase observed in the experimental group and a notably higher N-Gain score compared to the control group. The implementation of this model fostered active participation, peer collaboration, and a healthy sense of competition among students. These results suggest that integrating Kahoot into the Teams Games Tournament model offers a promising strategy for improving student involvement and elevating the overall quality of Social studies learning.

Keywords: *Teams Games Tournament, Student engagement, Kahoot.*

Abstrak

Pembelajaran konvensional sering menyebabkan kebosanan dan kurangnya keaktifan siswa, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model Teams Games Tournament (TGT) yang berbasis media kahoot terhadap keaktifan belajar siswa kelas VIII di SMPN 1 Turi. Menggunakan metode kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen, data diperoleh melalui angket dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan model TGT terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap keaktifan siswa dengan nilai sebesar 15% pada kelas eksperimen dan perolehan N-Gain Score yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Penerapan model TGT mampu mendorong partisipasi aktif, berkolaborasi, dan jiwa kompetitif pada siswa. Dengan demikian, penggunaan TGT berbasis Kahoot merupakan solusi efektif untuk mengatasi rendahnya keaktifan siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

Kata Kunci: *Model Teams Games Turnamen, Keaktifan siswa, Kahoot.*

Article History

Received: 30 Agustus 2025

Revised: 9 September 2025

Accepted: 22 September 2025

Pendidikan merupakan salah satu pilar untuk menjadikan suatu negara yang mampu mempertahankan jati dirinya di kancah nasional maupun internasional. Pendidikan juga dapat menjadi sebab suatu negara menjadi kuat karena sumber daya (Hilmi, 2017). Selain itu, pendidikan memiliki fungsi untuk meningkatkan kualitas mewujudkan pembelajaran yang memotivasi dan membuat suasana kelas menjadi aktif sehingga siswa dapat mengembangkan potensinya (Henryanto dkk., t.t.). Peserta didik harus mampu mengembangkan potensi mereka dan memahami konsep pembelajaran, sehingga pendidikan yang baik dapat dihasilkan dengan matang dan sempurna.

Pembelajaran bisa dikatakan berhasil jika peserta didik mampu belajar dengan baik dan berhasil meningkatkan kesadaran diri untuk belajar tanpa paksaan (Oktiani, 2017). Saat guru memberikan instruksi, siswa harus melihat perubahan diri dalam perilaku, sikap, tindakan, pengetahuan, dan keterampilan mereka. Selama proses pembelajaran, siswa harus berusaha untuk meningkatkan diri mereka sendiri dan berkontribusi dan berpartisipasi aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran.

Faktanya bahwa pembelajaran di Indonesia para siswa-siswi merasa bosan dan muak dengan pembelajaran yang konvensional. Para pendidik masih sering menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pendidik biasanya menggunakan metode ceramah atau menghafal sehingga siswa merasa bosan bahkan mudah meremehkan pembelajaran terutama dalam mata pelajaran tertentu (Iriansyah, 2020). Seperti sebuah fakta

di lapangan masih banyak adanya peserta didik yang jarang berpartisipasi langsung atau bersemangat dalam pembelajaran dikarenakan mereka kurang tertarik (Hasriadi, 2022).

Umumnya pembelajaran bersifat hafalan dan ceramah akan mempengaruhi keaktifan siswa bahkan nilai pembelajaran ikut berpengaruh. Adapaun di pembelajaran sekolah umumnya memiliki mata pelajaran, salah satu mata pelajaran yang dianggap beberapa siswa yang mengharuskan guru harus disampaikan dengan metode yang kreatif, bervariasi adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Hidayat dkk., 2022). Mata pelajaran IPS memiliki makna dan *urgensi* dalam menangani masalah-masalah sosial dan peserta didik dituntut untuk peka terhadap masalah sosial di sekitar (Istiqomah & Ningsih, 2024). Namun, tantangan dalam mengajar IPS seringkali muncul terutama terkait dengan rendahnya motivasi dan partisipasi atau keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan siswa beranggapan bahwa IPS adalah Pelajaran yang biasa-biasa saja dan membosankan.

Hasil peninjauan atau observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa SMPN 1 Turi menghadapi tantangan untuk menaikkan tingkat keinginan atau keaktifan belajar peserta didik seperti di sekolah lain pada umumnya. Pembelajaran menjadi meningkatkan prestasi karena proses pembelajaran yang berkualitas. Di kelas 8H dengan tema 01 awal dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik masih aktif dan antusias dalam pembelajaran akan tetapi ditengah-tengah pembelajaran

ditemukan beberapa penyebab siswa dalam pembelajaran IPS kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Ditunjukkan bahwa siswa saat diberikan soal – soal nalar cenderung kurang minat, lalu ketertarikan siswa dalam materi kurang antusias sehingga kelas terasa kurang aktif dan lemah akan motivasi dalam belajar, lalu saat guru menjelaskan mengenai materi ada beberapa siswa enggan dalam mendengarkan sehingga kelas kurang bisa dikondisikan. Terkait dengan keaktifan tersorot disaat teman atau kelompok yang sedang memaparkan hasil diskusi kelompok lain enggan untuk menyimak dan memberikan respon dengan baik.

Berdasarkan hal tersebut maka ada sebuah jalan keluar yang bisa dilakukan yaitu memakai pembelajaran model tipe kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yang berbasis dengan media game *Kahoot*. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah pembelajaran model kooperatif dari salah satu macamnya. TGT dapat menghasilkan suasana belajar yang aktif (Parhusip dkk., 2023). Proses pembelajaran TGT ini memerlukan media untuk menyempurnakan proses pembelajaran. Media *kahoot* bisa digunakan melalui virtual yang mendukung pembelajaran model TGT berlangsung mempersiapkan agar siswa bisa berpartisipasi serta aktif dalam proses belajar dengan bermain maka siswa dapat mengembangkan sikap peduli dengan sesama, tanggungjawab, kerjasama, turnamen yang jujur dalam pembelajaran (Yani & Febriani, 2024).

Berdasarkan penelitian diatas disimpulkan bahwa pembelajaran TGT berbantu dengan media kahoot

yang disediakan memiliki peranan penting untuk menumbuhkan keaktifan bagi peserta didik. Berdasarkan pembahasan masalah diatas, peneliti ingin melakukan penyelidikan lebih lanjut dengan mengambil judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Kahoot Terhadap Keaktifan Siswa di SMP Negeri 1 Turi”

METODE

Tempat dilakukan di SMPN 1 Turi yang berada di Kabupaten Lamongan. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester gasal tahun pelajaran 2023/2024. Populasi semua kelas VIII SMPN 1 Turi tetapi sampel yang digunakan untuk penelitian adalah kelas VIII yaitu VIII H berjumlah 31 siswa dan VIII G berjumlah 31 siswa.

Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu, atau *quasi-eksperiment*, di mana peneliti berusaha untuk mengetahui apakah tindakan tertentu mempengaruhi hasil akhir penelitian. Penelitian dilakukan menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain grup kontrol *pretest* dan *posttest*. Dalam desain ini, kelas eksperimen dan kelas kontrol harus dipilih tidak secara acak. Kedua kelompok melakukan kegiatan *pre-test* dan *post-test*. Namun, hanya kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu: 1) Variabel Independen (X) yang berarti variabel TGT, 2) Variabel Dependen (Y) yaitu keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS

kelas VIII.

Instrumen penelitian ini adalah berbagai rancangan pembelajaran yang berupa silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, *pretest* dan *posttest*, lembar respon siswa, dan lembar keterlaksanaan. Prosedur validasi instrumen penelitian adalah dengan cara melakukan uji test berupa angket kepada siswa untuk mengetahui tingkat kevalidan.

Validitas skala dalam penelitian ini dihitung menggunakan alat komputer dengan menggunakan program IBM SPSS Statistic 25. Teknik yang digunakan adalah *Pearson Product Moment*, yaitu mengkorelasikan skor setiap item dengan skor total, dinyatakan valid apabila $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$ dan. bila $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$ maka soal dinyatakan tidak valid. Sedangkan uji reliabilitas membandingkan nilai Cronbach's alpha dengan tingkat signifikansi. Tingkat signifikansi yang digunakan adalah 0,05 atau 5%.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode angket atau kuisner, metode dokumentasi, dan metode observasi. Sedangkan uji prasyarat menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, uji homogenitas yaitu homogenitas *levene test*. Uji yang terakhir menggunakan uji T test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data keaktifan belajar siswa diperoleh melalui penyebaran angket pada kelas kontrol di kelas VIII G dan kelas eksperimen di kelas VIII H setiap siswa pada kelas tersebut berjumlah 31. Indikator keaktifan belajar menggunakan milik Paul B. Diedrich (Fredri Manik, 2023) yang

terdiri dari 7 indikator untuk digunakan dalam penelitian ini yaitu: (1) *Visual activities*, (2) *Oral activities*, (3) *Listening activities*, (4) *Writing activities*, (5) *Motor activities*, (6) *Mental activities*, (7) *Emotional activities*. Berikut disajikan tabel perbandingan rata-rata presentasi hasil kuesioner keaktifan awal kelas kontrol dan kelas eksperimen yang berindikator milik Paul B. Diedrich sebagai berikut:

Tabel 1
Perbandingan Rata-rata Presentase
Hasil Kuesioner Keaktifan *Pre Test*
Pada Kelas Kontrol dan Kelas
Eksperimen

No.	Indikator	Kelas	
		Kon trol %	Eksp%
1	<i>Visual activities</i>	57%	65%
2	<i>Oral activities</i>	54%	61%
3	<i>Listening activities</i>	56%	63%
4	<i>Writing activities</i>	55%	67%
5	<i>Motor activities</i>	55%	61%
6	<i>Mental activities</i>	56%	62%
7	<i>Emotional activities</i>	57%	58%

Berdasarkan tabel yang sudah diperlihatkan oleh penulis bahwa hasil dari presentase rata-rata setiap indikator angket dengan cara menjumlah hasil dari beberapa soal yang sesuai dengan indikator kemudian dijadikan persen. Bisa dilihat dari penjabarannya bahwa pada kelas kontrol indikator pertama mendapatkan poin 57% sedangkan kelas eksperimen mendapatkan 65%. Pada indikator kedua kelas kontrol mendapatkan poin 54% sedangkan kelas eksperimen mendapatkan 61%. Pada indikator ketiga kelas kontrol

mendapatkan poin 56% sedangkan kelas eksperimen mendapatkan 63%. Pada indikator keempat kelas kontrol mendapatkan poin 55% sedangkan kelas eksperimen mendapatkan 67%. Pada indikator kelima kelas kontrol mendapatkan poin 55% sedangkan kelas eksperimen mendapatkan 61%. Pada indikator kelima kelas kontrol mendapatkan poin 56% sedangkan kelas eksperimen mendapatkan 62%. Pada indikator ketujuh kelas kontrol mendapatkan poin 57% sedangkan kelas eksperimen mendapatkan 58%.

Tabel 2
Perbandingan Rata-rata Presentase Hasil Kuesioner Keaktifan Post Test Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No	Indikator	Kelas	
		Kon trol %	Eks p %
1	<i>Visual activities</i>	69%	78%
2	<i>Oral activities</i>	71%	76%
3	<i>Listening activities</i>	70%	81%
4	<i>Writing activities</i>	72%	81%
5	<i>Motor activities</i>	64%	73%
6	<i>Mental activities</i>	68%	76%
7	<i>Emotional activities</i>	71%	75%

Berdasarkan tabel yang sudah diperlihatkan oleh penulis bahwa hasil dari presentase rata-rata setiap indikator angket dengan cara menjumlah hasil dari beberapa soal yang sesuai dengan indikator kemudian dijadikan persen. Bisa dilihat dari penjabarannya bahwa pada kelas kontrol indikator pertama mendapatkan poin 69% sedangkan

kelas eksperimen mendapatkan 78%. Pada indikator kedua kelas kontrol mendapatkan poin 71% sedangkan kelas eksperimen mendapatkan 76%. Pada indikator ketiga kelas kontrol mendapatkan poin 70% sedangkan kelas eksperimen mendapatkan 81%.

Pada indikator keempat kelas kontrol mendapatkan poin 72% sedangkan kelas eksperimen mendapatkan 81%. Pada indikator kelima kelas kontrol mendapatkan poin 64% sedangkan kelas eksperimen mendapatkan 73%. Pada indikator kelima kelas kontrol mendapatkan poin 68% sedangkan kelas eksperimen mendapatkan 76%. Pada indikator ketujuh kelas kontrol mendapatkan poin 71% sedangkan kelas eksperimen mendapatkan 75%.

Sintaks keterlaksanaan TGT yang berkaitan dengan keaktifan belajar Siswa yang terdiri dari 6 indikator dalam penelitian ini yaitu: (1) Persiapan dan Pelaksanaan Pembelajaran, (2) Belajar Kelompok (*teams*), (3) *Games*, (4) *Tournament* (Pertandingan Akademik), (5) Penghargaan (*reward*), (6) Keterlaksanaan TGT terhadap Motivasi dan Keaktifan. Berikut disajikan tabel hasil keterlaksanaan TGT

Tabel 3
Keterlaksanaan TGT terhadap
Keaktifan Belajar Siswa

No.	Variabel	Indikator	Presentase %
1.	Sintaks TGT	Persiapan dan pelaksanaan pembelajaran	86%
		Belajar kelompok (<i>teams</i>)	87%
		<i>Games</i>	83%
		<i>Tournament</i> (Pertandingan akademik)	84%
		Penghargaan (<i>reward</i>)	91%

Berdasarkan table yang sudah diperlihatkan oleh penulis bahwa hasil dari presentase rata-rata setiap indikator angket dengan cara menjumlah hasil dari beberapa soal yang sesuai dengan indikator kemudian dijadikan persen. Bisa dilihat dari penjabarannya bahwa pada sintaks TGT pertama mendapatkan poin 89%, sintaks kedua mendapatkan poin 87%, sintak ketiga mendapatkan poin 83%, sintak keempat mendapatkan 84%, sintak kelima mendapatkan poin 91%, dan sintak terakhir mendapatkan poin 81%.

Uji normalitas adalah metode analisis data yang digunakan untuk memeriksa apakah data penelitian memiliki distribusi normal. Uji ini merupakan bagian dari uji asumsi klasik atau uji prasyarat.1. Pada penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov Smirnov, Adapaun kriteria pengambilan keputusan berdasarkan taraf signifikansi yaitu data dapat dinyatakan berdistribusi normal apabila data memiliki nilai signifikansi $> 0,05$ dan apabila data tidak memiliki nilai signifikansi $< 0,05$

dinyatakan tidak berdistribusi normal. Berikut merupakan tabel terkait hasil uji normalitas pada penelitian ini:

Tabel 4
Test of Normality Keaktifan

Kelas	Sig.
<i>Pretest</i> kelas kontrol	.200*
<i>Post test</i> kelas kontrol	.200*
<i>Pretest</i> kelas eksperimen	.200*
<i>Post test</i> kelas eksperimen	.200*

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan variabel keaktifan pada kelas kontrol memiliki nilai yang signifikan pada *pretest* keaktifan memiliki nilai 0,155 dan nilai *post* keaktifan memiliki nilai 0,484 yang berarti melebihi nilai 0,05 bisa dikatakan data berdistribusi normal. Sedangkan pada kelas eksperimen pada *pretest* keaktifan memiliki nilai 1,000 dan *posttest* keaktifan memiliki nilai 0,735 yang berarti memiliki nilai lebih dari 0,05 maka data bisa dikatakan berdistribusi normal.

Jenis yang digunakan untuk mengevaluasi homogenitas penelitian adalah *levене test*, dan mendapatkan nilai dengan menggunakan uji *Homogeneity of variance*. Dasar pengambilan keputusan pada uji homogenitas yaitu jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data memiliki varian dari dua atau lebih kelompok yang berarti sama atau bersifat homogen.

Tabel 5
Test of Homogeneity of Variance
Keaktifan

Kelas	Sig.
Based on Mean	.472

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dijelaskan bahwa hasil dari uji *Homogeneity of variance levene statistic test* memiliki nilai yang signifikan yaitu 0,472 lebih dari 0,05 maka bisa dikatakan bersifat homogen. Berdasarkan pemaparan tersebut memiliki kesimpulan bahwa data variabel keaktifan belajar pada kelas bersifat homogen.

Hipotesis penelitian ini ada 1)
Ho: Model TGT tidak berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Turi 2) Ha: Model TGT berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Turi. Uji ini menggunakan Uji-t berpasangan (paired t-test) adalah salah satu metode pengujian hipotesis dimana data yang digunakan tidak bebas (berpasangan). Ciri-ciri yang paling sering ditemui pada kasus yang berpasangan adalah satu individu (objek penelitian) mendapat 2 buah perlakuan yang berbeda. Walaupun menggunakan individu yang sama, peneliti tetap mendapatkan 2 macam data sampel, yaitu data dari perlakuan pertama dan data dari perlakuan kedua.

Tabel 6
Hasil Uji Paired T test

Kelompok	Sig. (2 tailed)
Kontrol	
Eksperimen	.000

Berdasarkan hasil pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai tersebut adalah 0,000 atau bisa

dinyatakan signifikansi. Berarti nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 atau bisa ditulis $0,000 < 0,05$ yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa “Adanya Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Turi”.

Tabel 7
Hasil Uji N-Gain Score

Kelompok	Mea n	Min	max
Kontrol	85.56	20.0	157.
Eksperime n	202.61	66.6	1100
		7	.00

Berdasarkan perhitungan nilai N gain score pada tabel diatas bahwa diketahui nilai rata-rata variabel keaktifan kelas kontrol adalah 85.5692 dan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 202.6192. Dari data tersebut terdapat kesimpulan bahwa pengaruh model pembelajaran TGT terhadap keaktifan belajar IPS siswa dikatakan cukup efektif atau sedang. Sedangkan pada kelas eksperimen terdapat kesimpulan bahwa pengaruh model pembelajaran TGT terhadap keaktifan belajar IPS siswa tergolong tinggi atau sangat efektif.

Pembahasan

Keaktifan belajar siswa merupakan usaha keinginan yang dilakukan dengan niat giat belajar. Pembelajaran kooperatif TGT mengajarkan siswa untuk mampu bekerjasama dengan anggota lainnya tanpa memandang latar belakang mereka. Menggunakan model pembelajaran TGT berbasis dengan

media Kahoot menjadikan suasana pembelajaran lebih Santai, kompetitif, semangat, aktif, meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Yani & Febriani, 2024).

Para siswa berkontribusi aktif dalam kegiatan belajar akan membantu meningkatkan tingkat interaksi antara guru dan siswa atau antara siswa yang lain. Teori Piaget bahwa anak-anak harus berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar di kelas adalah dasar dari teori Bruner. Konsep model pembelajaran TGT dengan bantuan kahoot dengan skor 1 sangat membantu siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Lathifah dkk., 2024). Teori Sejalan dengan teori keaktifan Sudjana, keaktifan belajar siswa adalah proses di mana siswa belajar secara intelektual dan emosional sehingga mereka dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran (Dakwa dkk., 2024).

Keaktifan belajar ini menggunakan indikator milik Paul B yang memiliki 7 poin (Fredy Manik, 2023). Hasil angket pada *pretest* kelas kontrol dan eksperimen memiliki nilai yang cukup berbeda. *Pretest* kelas kontrol memiliki jumlah *mean* 77,58 sedangkan *pretest* pada kelas eksperimen 88,32. Hasil angkaet pada *posttest* kelas kontrol adalag 96,48 sedangkan *posttest* kelas eksperimen adalah 108,00. Dapat disimpulkan bahwa keaktifan pada kelas kontrol terjadi peningkatan 14% sedangkan kelas eksperimen 15%. Hal ini menyatakan bahwa pengaruh model TGT menjadi faktor pengruh keaktifan belajar siswa, dengan dasar perolehan data yang cukup signifikan.

TGT merupakan model pembelajaran yang harus berbasis

dengan media lain (Endah, 2017). Pada penelitian ini model pembelajaran TGT berbasis dengan media pembelajaran kahoot. Sintaks TGT berbasis Kahoot adalah 1) melakukan persiapan dan pelaksanaan pembelajaran, 2) belajar secara berkelompok (*teams*), 3) melakukan *games*, 4) *tournament* (pertandingan akademik), 5) penghargaan (*reward*). Menggunakan sintaks tersebut bisa mempengaruhi keaktifan belajar IPS di kelas VIII SMPN 1 Turi dengan hasil observasi bahwa kegiatan belajar lebih antusias, kontribusi sangat nyata.

Indikator keterlaksanaan atau sintaks TGT yang terlaksana nomor satu adalah persiapan dan pelaksanaan pembelajaran mendapat nilai 86%, nilai ini ditunjang dengan sikap siswa di kelas bahwa siswa lebih kondusif dan dominan aktif untuk step selanjutnya. Hal ini sependapat dengan (Santosa, 2018) bahwa TGT mampu memberikan dampak untuk meningkatkan hasil pembelajaran dengan proses belajar yang baik, lebih detail dan spesifik yang mampu membagikan motivasi dan aktif dalam belajar. Maka sintak pertama bisa dikatakan berhasil dalam pengaruh aktif belajar siswa.

Indicator keterlaksanaan atau sintaks TGT yang terlaksana nomor dua adalah belajar secara berkelompok (*teams*) mendapat nilai 87%. Sesuai dengan kondisi kelas bahwa tahap ini siswa saling memahami tanpa melihat latar belakang anggota kelompok. Selaras dengan penelitian (Wahidah & Kristin, 2023) yang menyatakan pada tahap *teams* siswa memungkinkan untuk belajar dalam suasana yang lebih Santai, tanggung jawab, kerja sama. Maka sintak kedua

bisa dikatakan berhasil dalam pengaruh aktif belajar siswa.

Sintaks TGT yang terlaksana nomor tiga adalah *games* mendapat nilai 83%. Sesuai peninjauan dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas siswa antusias mengerjakan LKK (lembar kerja kelompok) hal ini dilakukan sebelum Langkah selanjutnya yaitu pertandingan akademik (*tournament*). Selaras dengan penelitian (Astuti & Kristin, 2017) bahwa dengan adanya *games* pembelajaran akan memberikan rasa tanggung jawab, bersosialisasi, interaksi bahkan berpikir secara kritis. Hal ini menyatakan bahwa sintaks *games* pada TGT mampu memberikan peran aktif belajar.

Sintaks TGT yang terlaksana nomor empat adalah *tournament* atau pertandingan akademik mendapat nilai 84%. Berdasarkan observasi siswa sangat aktif kontribusi dalam pertandingan ini, percaya diri, semangat menjawab kuis yang ada di Kahoot, saling membantu, berpikir secara berkelompok. Sepemikiran dengan (Parhusip dkk., 2023) yang menyatakan bahwa TGT dalam bentuk pertandingan akademik menjadikan siswa mampu bersaing secara sehat, juga dapat mengembangkan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam hal ini bahwa pada tahap ini bisa dikatakan mampu berdampak pada keaktifan belajar.

Sintaks TGT yang terakhir adalah *reward* atau penghargaan yang mendapat nilai 91%. Di lapangan siswa heboh dan sangat semangat untuk menerima hadiah karena kerja keras dan cerdasnya membuahkan hasil. Selaras dengan penelitian (Teranikha dkk., 2024) bahwa TGT mampu memberikan dampak bukan hanya

dikeaktifkan tapi siswa merasa bahwa dirinya percaya diri dengan kemampuannya. Hal ini menyatakan bahwa dengan belajar yang sesuai dengan ranahnya maka pembelajaran akan terasa gampang dan tidak membosankan.

Faktanya bahwa dengan uji T tes menunjukkan angka di kelas eksperimen mendapatkan nilai 0.000 yang berarti dikatakan signifikan. Signifikan ini sesuai dengan peninjauan dan observasi yang dilakukan di lapangan bahwa siswa sudah aktif tidak pasif, siswa bertanggung jawab, tidak melihat latar belakang, bersosialisasi. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT mampu memberikan dampak keaktifan dalam belajar pada mata Pelajaran IPS di kelas VIII SMPN 1 Turi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Teams Games Tournament (TGT) berbasis media Kahoot berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMPN 1 Turi. Peningkatan ini terlihat dari perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* antara kelas eksperimen dan kontrol, dengan besaran nilai di kelas eksperimen meningkat 15%. Nilai N-Gain Score kelas eksperimen juga jauh lebih tinggi. Keberhasilan model TGT berbasis Kahoot juga terlihat dari besarnya presentase pelaksanaan dengan nilai keberhasilan setiap tahapannya yaitu di atas 80%.

Perpaduan antara model TGT dengan Kahoot terbukti mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan membangkitkan keaktifan siswa. Pada penerapannya tidak hanya

terlihat peningkatan partisipasi siswa secara fisik saja tetapi juga mental seperti kerja sama, tanggung jawab, dan rasa percaya diri. Oleh karena itu, model TGT berbasis Kahoot sangat direkomendasikan untuk meningkatkan keaktifan belajar, terutama pada mata pelajaran IPS.

Saran

Mengkolaborasikan model pembelajaran Teams games tournament dengan media pembelajaran lain yang mampu menumbuhkan kemampuan siswa dalam pendalaman materi..

DAFTAR RUJUKAN

- Astuti, W., & Kristin, F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 155–162. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.10471>
- Dakwa, J., Nahwiyah, S., & Mailani, I. (2024). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ACTIVE DEBATE TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA (Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas Xi Mipa 3 Di Sman 1 Inuman). *JOM FTK UNIKS (Jurnal Online Mahasiswa FTK UNIKS)*, 4(2), 156–163.
- Endah, N. (2017). PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS 5 SD MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT BERBASIS MEDIA GAMBAR. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 96. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2131>
- Fredi Manik. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model PBL Berbasis Video Pada Materi Aku Pribadi Yang Unik Fase E di SMA Katolik Santo Fransiskus Assisi Samarinda. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DAN AGAMA*, 4(2), 1209–1226. <https://doi.org/10.55606/semn.aspa.v4i2.1361>
- Hasriadi, H. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136–151.
- Henryanto, F. I., Nuzulia, N., Sholeh, H. A., & Ag, M. (t.t.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA MATERI KERAJAAN ISLAM, HINDU, DAN BUDHA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI SDN NGARINGAN 03 SKRIPSI*.
- Hidayat, A. Y., Tohir, A., & Soraya, R. (2022). PENGARUH MEDIA STRIP STORY TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 4(2), 85–91. <https://doi.org/10.52647/jep.v4i2.67>
- Hilmi, M. Z. (2017). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN IPS DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164.

- <https://doi.org/10.58258/jime.v3i2.198>
- Iriansyah, H. S. (2020). Membangun Kreatifitas Guru dengan Inovasi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 1–6.
- Istiqomah, F., & Ningsih, T. (2024). Peran Pembelajaran IPS dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik. *Transformasi Manageria: Journal of Islamic Education Management*, 4(2), 511–518.
<https://doi.org/10.47467/manageria.v4i2.6692>
- Lathifah, A. S., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 36–42.
<https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233>
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232.
<https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293.
<https://doi.org/10.58258/jime.v3i2.198>
- Santosa, D. S. S. (2018). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran. *Ecodunamika*, 1(3).
<https://ejournal.uksw.edu/ecodunamika/article/view/1939>
- Teranikha, E., Fatonah, S., & Saputro, S. A. (2024). Penggunaan Model Teams Games Tournament untuk meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 24–29.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.367>
- Wahidah, C. N., & Kristin, F. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dikelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 378–388.
<https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.614>
- Yani, S., & Febriani, E. A. (2024). Penerapan Model TGT (Teams Games Tournament) Berbantu Kahoot dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 3 SMA Adabiah 2 Padang. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 3(1), 95–106.
<https://doi.org/10.24036/nara.v3i1.187>

DOI: <https://doi.org/10.26418/jvip.v17i3.98312>

Vol 17, No 3 Oktober (2025)

Pengaruh Model

Pembelajaran Teams Games

Tournament ... **Aprillia, Nur**

Cholifah

