

## TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTU MEDIA *KAHOOT* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

Wanda Afifah Juliyani<sup>1</sup>, Ai Tusi Fatimah<sup>2</sup>, Euis Erlin<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Galuh, Jl. R. E. Martadinata No. 150, Ciamis, Indonesia

<sup>3</sup> Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Galuh, Jl. R. E. Martadinata No. 150, Ciamis, Indonesia  
Email: wandhaafifah@gmail.com

### ABSTRACT

*Low learning outcomes are a problem in this research, because learning outcomes are one measure of the success of the learning process, the author assumes that by implementing the teams games tournament (tgt) type cooperative learning model assisted by kahoot media, it will influence students' learning outcomes, as for the purpose of This research aims to determine: 1) Differences in learning outcomes of students who use the teams games tournament (tgt) type cooperative learning model assisted by kahoot media in the initial measurement (pretest) and final measurement (posttest) in the experimental class. 2) Differences in learning outcomes of students who use the lecture method in the initial measurement (pretest) and final measurement (posttest) in the control class. 3) Differences in learning outcomes of students who use the teams games tournament (tgt) type cooperative learning model assisted by kahoot media in the experimental class compared to the lecture method in the control class in the final measurement (posttest). The research method used is an experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. This research produces the following conclusions: 1) There are differences in the learning outcomes of students who use the teams games tournament (tgt) type cooperative learning model assisted by kahoot media in the initial measurement (pretest) and final measurement (posttest) in the experimental class. 2) There are differences in the learning outcomes of students who use the lecture method in the initial measurement (pretest) and final measurement (posttest) in the control class. 3) There are differences in the learning outcomes of students who use the teams games tournament (tgt) type cooperative learning model assisted by kahoot media and those who use the lecture method in the final measurement (posttest).*

**keywords:** *Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model, learning outcomes.*

### ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar merupakan masalah dalam penelitian ini, karena hasil belajar merupakan salah satu tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran, maka penulis berasumsi bahwa dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (tgt) berbantu media *kahoot* akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik, adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (tgt) berbantu media *kahoot* pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen. 2) Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode ceramah pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas kontrol. 3) Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (tgt) berbantu media *kahoot* di kelas eksperimen dengan menggunakan metode ceramah di kelas kontrol pada pengukuran akhir (*posttest*). Metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini menghasilkan beberapa kesimpulan sebagai berikut: 1) Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (tgt) berbantu media *kahoot* pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen. 2) Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode ceramah pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas kontrol. 3) Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (tgt) berbantu media *kahoot* dengan yang menggunakan metode ceramah pada pengukuran akhir (*posttest*).

**kata kunci:** model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), hasil belajar.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, karena dapat dijadikan modal untuk kemajuan suatu bangsa. Pendidikan berperan mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter dengan cara mendidik peserta didik menjadi manusia beriman, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mencapai kualitas pendidikan maka penyelenggaraan pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran yang mengarah pada proses pencapaian tujuan pembelajaran. Pendidikan tidak hanya menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik, namun banyak kegiatan dan tindakan yang perlu dilakukan oleh pendidik dalam mengajar, terutama bila menginginkan hasil belajar yang baik bagi seluruh peserta didik. Sebagaimana pendapat Suprijono (dalam Thobroni, 2015:20) bahwa "hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan". Menurut Gagne & Briggs (dalam Suprihatiningrum, 2016:37) bahwa "hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (*learner's performance*)". Bahwa hasil belajar merupakan hasil akhir/output dari suatu proses pembelajaran yang mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap dan pemahaman yang diperoleh oleh peserta didik selama mengikuti suatu kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari adanya proses belajar mengajar. Keberhasilan belajar dapat dilihat dari prestasi belajar yang mana prestasi belajar menggambarkan hasil belajar peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Perolehan hasil belajar dapat diukur dalam tiga ranah/domain yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik dengan rincian sebagai berikut: a) Ranah kognitif mengacu pada hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian; b) Ranah afektif mengacu pada sikap dan nilai; c) Ranah psikomotorik meliputi keterampilan. Kenyataan yang dihadapi di Indonesia pengukuran hasil belajar seringkali dilihat dari hasil ulangan/tes. Hasil ulangan/tes dijadikan dasar oleh sekolah untuk memperoleh keputusan dalam menentukan besaran Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dengan harapan peserta didik bisa mencapai kriteria yang sudah ditentukan sekolah. Namun kenyataannya standar yang sudah ditentukan ternyata masih belum dicapai secara keseluruhan karena masih ada peserta didik masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Permasalahan tersebut adalah masalah umum yang sering dihadapi oleh sekolah seperti halnya di SMAN 1 Sindangkasih menunjukkan bahwa hasil belajar semester Ganjil kelas X pada mata pelajaran ekonomi masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1. Ulangan Harian Kelas X IPS SMAN 1 Sindangkasih Pada Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran 2023/2024**

Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata Nilai	Peserta didik yang mencapai KKM		Peserta didik yang belum mencapai KKM	
						Jml	%	Jml	%
IPS 1	36	78	100	34	76	18	50,00	18	50,00
IPS 2	36	78	100	51	84	26	72,22	10	27,78
IPS 3	36	78	100	46	76	17	47,22	19	52,78
IPS 4	36	78	100	49	76	9	25,00	27	75,00
IPS 5	36	78	100	49	82	24	66,67	12	33,33
IPS 6	36	78	100	46	77	18	50,00	18	50,00
Jumlah	216					112	51,85	104	48,15

Sumber: Pendidik Ekonomi Kelas X IPS SMAN 1 Sindangkasih

Berdasarkan data di atas menggambarkan bahwa dari 216 peserta didik yang terdiri dari enam kelas masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan oleh sekolah sebesar 78 diantaranya 51,85% peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan sisanya 48.15% peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada ulangan akhir semester Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Sindangkasih masih rendah.

Rendahnya hasil belajar yaitu berkaitan dengan proses pembelajaran yang banyak terlibat langsung di dalam kegiatan pembelajaran yaitu pendidik. Penulis berasumsi bahwa penggunaan model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik masih konvensional sehingga pembelajaran masih bersifat *teacher center* dan kurangnya keaktifan dan kerja sama antar peserta didik. Dari permasalahan ini penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik SMAN 1 Sindangkasih mata pelajaran Ekonomi yang berasumsi bahwa model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Octavia (2020:55) "*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin pada tahun 1995 untuk membantu peserta didik *mereview* dan menguasai materi pelajaran". Dalam *Teams Games Tournament* (TGT) setiap anggota kelompok ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu, agar peserta didik dapat berusaha lebih baik lagi, maka penulis melakukan pembelajaran dengan berbasis *game online*, yaitu *kahoot*. Menurut Suprihatiningrum (2016:319) "media pembelajaran diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran diklasifikasikan kedalam alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal" Komputer merupakan media yang paling dominan digunakan oleh pendidik maupun peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan tuntutan akan keterampilan menggunakan ICT (*Information and Communications Technology*) oleh pendidik. Tidak hanya mahir mengoperasikan komputer, pendidik juga dituntut untuk familiar dengan internet dan teknologi lain yang berhubungan dengan computer. Menurut Licorish, George, Owen & Daniel (dalam Fazriyah, 2020:142) "*Kahoot* merupakan *platform* aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh segala usia dengan fitur yang menarik dan mudah digunakan. Dari anak sekolah dasar sampai kalangan mahasiswa dapat menggunakan *platform* ini". *Kahoot* dianggap juga menjadi media pembelajaran yang cerdas sebab *kahoot* dapat dipergunakan pada saat latihan-latihan pembelajaran, misalnya latihan *pretest*, soal latihan, materi penguat, remedial, pengayaan. *Kahoot* memiliki banyak manfaat seperti mudah digunakan untuk keperluan belajar dan latihan, sebagai sarana penilaian untuk tugas di rumah, dan juga bisa digunakan sendiri untuk bersenang-senang sambil belajar. *Kahoot* dapat dijadikan media pembelajaran dengan bantuan laptop dan proyektor. *Kahoot* membutuhkan koneksi internet karena hanya bisa dimainkan secara *online* serta diakses di [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com). Dengan menggunakan aplikasi ini proses belajar mengajar menjadi tidak membosankan.

Dengan adanya media *kahoot* ini, dapat dilakukan pengembangan instrumen penilaian yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dengan adanya pengembangan instrumen penilaian berbantu media *kahoot*, diharapkan peserta didik dapat termotivasi untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## METODE PENELITIAN

Yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil belajar ini akan diukur dengan menggunakan instrumen penilaian yaitu *pretest* dan *posttest*. Bentuk desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Design Nonequivalent Control Group Design*. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 2. Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design**

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Sumber: Sugiyono (2021:120)

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas X IPS SMAN 1 Sindangkasih yang terdiri dari 6 kelas dengan jumlah peserta didik 216 peserta didik. Berikut rincian jumlah peserta didik pada tabel berikut:

**Tabel 3. Populasi Penelitian**

Kelas	Jumlah
X-IPS 1	36 Peserta didik
X-IPS 2	36 Peserta didik
X-IPS 3	36 Peserta didik
X-IPS 4	36 Peserta didik
X-IPS 5	36 Peserta didik
X-IPS 6	36 Peserta didik
<b>Jumlah</b>	<b>216 Peserta didik</b>

Sumber : SMAN 1 Sindangkasih (2024)

Sampel yang diambil dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yang dianggap memiliki karakteristik sama yang akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui teknik *purposive sample*. Berdasarkan hasil *pretest* dari seluruh populasi maka yang dijadikan sampel pada penelitian ini adalah kelas X IPS 3 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik 36 orang dan kelas X IPS 2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah peserta didik 36 orang. Kedua kelas tersebut dipilih menjadi sampel dengan pertimbangan nilai rata-rata *pretest* yang hampir sama. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan data primer yang diperoleh peneliti secara langsung berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest*, serta data sekunder yang diperoleh dari lokasi penelitian, seperti informasi atau sumber data lain, seperti nilai ulangan harian. Penelitian ini mengumpulkan data melalui observasi, tes, dan dokumentasi.

Adapun hasil perhitungan uji validitas butir soal terlihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Validitas Butir Soal**

No	No Item Soal	Koefisien Korelasi $r_{xy}$	Kategori	R Tabel	Validitas
1	1	0,139049615	Sangat Rendah	0,3338	Tidak Valid
2	2	0,460478002	Cukup	0,3338	Valid
3	3	0,529091379	Cukup	0,3338	Valid
4	4	0,654648327	Kuat	0,3338	Valid
5	5	0,742324561	Kuat	0,3338	Valid
6	6	-0,03874269	Tidak Valid	0,3338	Tidak Valid
7	7	0,512061404	Cukup	0,3338	Valid
8	8	0,097632583	Sangat Rendah	0,3338	Tidak Valid
9	9	0,66042655	Kuat	0,3338	Valid
10	10	0,607653539	Kuat	0,3338	Valid
11	11	0,063596491	Sangat Rendah	0,3338	Tidak Valid
12	12	0,424065242	Cukup	0,3338	Valid
13	13	0,493679058	Cukup	0,3338	Valid

14	14	0,665945435	Kuat	0,3338	Valid
15	15	0,385040834	Rendah	0,3338	Valid
16	16	-0,135284617	Tidak Valid	0,3338	Tidak Valid
17	17	0,717455027	Kuat	0,3338	Valid
18	18	0,613669591	Kuat	0,3338	Valid
19	19	0,383406433	Rendah	0,3338	Valid
20	20	0,56539466	Cukup	0,3338	Valid

Sumber: perhitungan penulis tahun 2024

Untuk menguji ketepatan butir soal secara keseluruhan, maka data diuji dengan menggunakan rumus Kuder dan Richardson ke-20 (KR-20).

Berdasarkan perhitungan, dapat diketahui sebagai berikut:

$$r = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{S_t^2 - \sum p_i \cdot q_i}{S_t^2} \right)$$

$$r = \left( \frac{20}{20-1} \right) \left( \frac{20,6924 - 4,82122}{20,6924} \right)$$

$$r = 0,80737$$

Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas diperoleh hasil sebesar 0,81. Artinya soal tersebut termasuk dalam kategori reliabilitas sangat kuat apabila tes tersebut diuji kembali. Adapun perhitungan koefisien tingkat kesukaran tiap butir soal diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 5. Hasil Perhitungan Indeks Kesukaran Soal**

No Soal	Jumlah Peserta Tes (Js)	Jawaban Benar (B)	Indeks (B/Js)	Kategori Soal
2	35	22	0,6285714	Butir Tes Sedang
3	35	24	0,6857143	Butir Tes Sedang
4	35	17	0,4857143	Butir Tes Sedang
5	35	16	0,4571429	Butir Tes Sedang
7	35	16	0,4571429	Butir Tes Sedang
9	35	20	0,5714286	Butir Tes Sedang
10	35	18	0,5142857	Butir Tes Sedang
12	35	21	0,6	Butir Tes Sedang
13	35	12	0,3428571	Butir Tes Sedang
14	35	15	0,4285714	Butir Tes Sedang
15	35	21	0,6	Butir Tes Sedang
17	35	15	0,4285714	Butir Tes Sedang
18	35	19	0,5428571	Butir Tes Sedang
19	35	19	0,5428571	Butir Tes Sedang
20	35	17	0,4857143	Butir Tes Sedang

Sumber : Perhitungan penulis tahun 2024

Hasil perhitungan daya pembeda pada 15 butir soal sebagai berikut:

**Tabel 6. Hasil Perhitungan Daya Pembeda Butir Soal**

Butir Soal	Nilai DP	Kategori
2	0,421569	Baik
3	0,418301	Baik
4	0,601307	Baik
5	0,77451	Baik Sekali
7	0,316993	Cukup
9	0,539216	Baik
10	0,313725	Cukup
12	0,366013	Cukup
13	0,323529	Cukup
14	0,490196	Baik

15	0,366013	Cukup
17	0,718954	Baik Sekali
18	0,369281	Cukup
19	0,48366	Baik
20	0,486928	Baik

Sumber : Perhitungan penulis tahun 2024

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari perhitungan dan pengujian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disajikan sebagai berikut:

1. Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media *Kahoot* Pada Pengukuran Awal (*Pretest*) dan Pengukuran Akhir (*Posttest*) di Kelas Eksperimen

**Tabel 7. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen**

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Sampel	36	36
Nilai terendah	27	40
Nilai tertinggi	53	87
Rata-rata	39,97	60,72
N-Gain	0,36	

Diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada saat *pretest* diperoleh nilai terendah sebesar 27, nilai tertinggi sebesar 53 dan nilai rata-rata sebesar 39,97. Adapun pada saat *posttest* diperoleh nilai terendah sebesar 40, nilai tertinggi sebesar 87 dan nilai rata-rata sebesar 60,72. Rata-rata nilai N-Gain pada kelas eksperimen yaitu 0,36 termasuk ke dalam kriteria sedang.

Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 7,37 dan  $t_{tabel}$  1,66. dengan demikian bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $7,37 > 1,66$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Artinya terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *kahoot* pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen.

2. Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik dengan yang Menggunakan Metode Ceramah Pada Pengukuran Awal (*Pretest*) dan Pengukuran Akhir (*Posttest*) di Kelas Kontrol

**Tabel 8. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol**

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Sampel	36	36
Nilai terendah	13	33
Nilai tertinggi	60	73
Rata-rata	40,36	50,26
N-Gain	0,27	

Diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada saat *pretest* diperoleh nilai terendah sebesar 13, nilai tertinggi sebesar 60 dan nilai rata-rata sebesar 40,36. Adapun pada saat *posttest* diperoleh nilai terendah sebesar 33, nilai tertinggi sebesar 73 dan nilai rata-rata sebesar 50,26. Rata-rata nilai N-Gain pada kelas Kontrol yaitu 0,35 termasuk ke dalam kriteria sedang.

Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3,24 dan  $t_{tabel}$  1,66. dengan demikian bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $3,24 > 1,66$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Artinya terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dengan yang menggunakan metode ceramah pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas kontrol.

3. Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media *Kahoot* dengan yang Menggunakan Metode Ceramah Pada Pengukuran Akhir (*Posttest*) di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

**Tabel 9. Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Keterangan	<i>Posttest</i> Eksperimen	<i>Posttest</i> Kontrol
Sampel	36	36
Nilai terendah	40	33
Nilai tertinggi	87	73
Rata-rata	60,72	50,26
N-Gain	0,36	0,27

Diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada saat *posttest* eksperimen diperoleh nilai terendah sebesar 40, nilai tertinggi sebesar 87 dan nilai rata-rata sebesar 60,72. Adapun pada saat *posttest* kontrol diperoleh nilai terendah sebesar 33, nilai tertinggi sebesar 73 dan nilai rata-rata sebesar 50,26.

Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3,23 dan  $t_{tabel}$  1,66 dengan derajat kebebasan 70 pada taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $3,23 > 1,66$   $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Artinya terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *kahoot* dengan yang menggunakan metode ceramah pada pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *kahoot* lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan metode ceramah. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai persentase kenaikannya sebesar 51,91%, sedangkan perolehan presentase kenaikan kelas kontrol sebesar 24,70%. Artinya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *kahoot* lebih unggul dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan metode ceramah dikarenakan dalam model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) peran serta peserta didik memiliki kesempatan lebih banyak berperan aktif dan interaktif serta mampu bekerja sama dengan teman sebayanya serta memiliki tanggung jawab kelompok dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah yang cenderung berpusat pada guru. Salah satu kelebihan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *kahoot* dapat mengembangkan rasa kerjasama dan saling menghormati antara peserta didik dalam anggota kelompoknya, menghargai pendapat orang lain dan dengan adanya permainan *game* suasana belajar belajar menjadi lebih menyenangkan karena *kahoot* memiliki banyak fitur menarik yang dapat digunakan meliputi fitur untuk membuat kuis, dapat menambahkan gambar serta video youtube untuk pernyataan yang dibuat. Sedangkan dalam metode ceramah memiliki kelemahan sebagaimana pendapat menurut Sulandari (2020:178) yaitu:

- 1) Siswa menjadi pasif.
- 2) Proses belajar dirasakan membosankan dan siswa menjadi mengantuk.
- 3) Terdapat unsur paksaan untuk mendengarkan.
- 4) Siswa dengan gaya belajar visual akan bosan dan tidak dapat menerima informasi atau pengetahuan, pada anak dengan gaya belajar auditori hal ini mungkin cukup menarik.
- 5) Evaluasi proses pembelajaran sulit dikendalikan karena tidak ada titik pencapaian yang jelas.

Berdasarkan temuan penelitian penulis bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Kahoot* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam mata pelajaran ekonomi dengan materi sistem dan alat pembayaran ideal menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *kahoot*. Sebelum melaksanakan pembelajaran pendidik harus menyesuaikan antara model atau metode yang akan digunakan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan, namun dalam pemilihan model atau tipe/metode pembelajaran tidak hanya berpusat dalam satu model saja tetapi bisa dikombinasikan dengan media pembelajaran lain yang dapat menarik minat belajar peserta didik.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian ini memperoleh simpulan bahwa hasil belajar peserta didik pada pengukuran akhir (*posttest*) yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *kahoot* berbeda dengan peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

## REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, penulis menyarankan rekomendasi berikut:

1. Penerapan Model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Media *Kahoot* lebih optimal, pendidik sebaiknya memperhatikan alokasi waktu dan penentuan anggota kelompok.
2. Dalam penggunaan metode ceramah sebaiknya disertai dengan contoh yang aktual.
3. Kedua model pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, namun diharapkan pendidik dapat memilih model pembelajaran yang ideal sesuai dengan materi yang akan disampaikan.
4. Bagi yang berminat melakukan penelitian lebih lanjut dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *kahoot* sebaiknya melakukan simulasi terlebih dahulu sebelum pembelajaran dimulai.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Galuh Ciamis beserta jajarannya.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan beserta jajarannya.
3. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi.
4. Para Dosen dan Staf Administrasi di Lingkungan Program Studi Pendidikan Akuntansi.
5. Keluarga besar SMAN 1 Sindangkasih, terutama bapak/ibu guru selaku Guru Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Sindangkasih yang telah memberikan bimbingan serta memberikan izin menggunakan kelasnya untuk dijadikan tempat penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Octavia, S. 2020. *Model Model Pembelajaran*. Jogjakarta: Deeppublish Publisher.  
Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.  
Suprihatiningrum, J. 2016. *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.  
Thobroni. 2020. *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.



Sumber Jurnal:

- Amni, Zakia., dkk. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 2(15), 2840-2848, <https://journal.unnes.ac.id/nju/JIPK/article/view/25716> Diakses pada 28 Januari 2024
- Azira., dkk. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Bermediakan Questions Box Terhadap Hasil Belajar Ipa*. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(3), <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/view/15379> Diakses pada 28 Januari 2024
- Lastia, N. 2021. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS*. *Journal of Educations Action n Research*, 5(1), 74-79, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/download/31561/17752/71271> Diakses pada 10 Februari 2024
- Maghfirah, Avreni D., dkk. 2023. *Penerapan Model Teams Games Tournament Berbantuan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 2(8), 4936-4948. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9595/4228> Diakses pada 8 Februari 2024
- Sulandari. 2020. *Analisis Terhadap Metoda Pembelajaran Klasikal dan Metoda Pembelajaran E-Learning di Lingkungan Badiklat Kemhan*. *Jurnal Pendidikan Indonesia* , 1(2), 176-187. <https://media.neliti.com/media/publications/339512-analisis-terhadap-metoda-pembelajaran-kl-06eb2a7a.pdf> Diakses pada 28 Februari 2024
- Utari, Fiarika Dwi., dkk., 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Muhammadiyah 2 Palembang*. *Jurnal Profit*. 5(1), <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jp/article/view/5635/0> Diakses pada 27 Januari 2024.