



# Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Menggunakan Model Kooperatif *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa

Tiara Rojatun Zanah, Dena Latif Setiawan, M.Kom  
STKIP Muhammadiyah Kuningan  
Jl. Raya Cigugur Kabupaten Kuningan, Jawa Barat 45511  
Jawa Barat - Indonesia  
[tyarjtn@gmail.com](mailto:tyarjtn@gmail.com)  
[denalatifsetiawan@upmk.ac.id](mailto:denalatifsetiawan@upmk.ac.id)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui informasi mengenai pengaruh dari penerapan media pembelajaran berbasis Kahoot menggunakan model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa kelas X pada mata pelajaran TIK di MAN 1 Kuningan. Metode yang digunakan *Quasi Experimental* dengan *desain Non-equivalent control group design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* terpilih kelas X A dan X B. Pengumpulan data menggunakan tes dan kuesioner. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *kahoot* menggunakan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal tersebut diketahui berdasarkan hasil angket perbandingan rata-rata sebesar 25% dengan nilai rata-rata *pretest* 66,2% dan *posttest* 89,3%. Selain meningkatnya keaktifan belajar siswa, hasil nilai belajar siswa juga meningkat dilihat dari rata-rata kelas eksperimen sebesar 90,7 dan kelas kontrol 80,40, sehingga diketahui rentang kenaikan skor akhir kelas eksperimen lebih besar 9,97 dibandingkan dengan kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Kahoot menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di MAN 1 Kuningan.

**Kata Kunci** — *Media Pembelajaran Kahoot, Model Teams Games Tournament (TGT), Keaktifan Belajar*

## Abstract

*This research aims to find out information regarding the effect of implementing Kahoot-based learning media using the Teams Games Tournament (TGT) cooperative model on the active learning of class X students in ICT subjects at MAN 1 Kuningan. The method used is Quasi Experimental with a Non-equivalent control group design. The sampling technique used purposive sampling selected classes X A and X B. Data collection used tests and questionnaires. Based on the research results, it is known that the application of Kahoot-based learning media using the TGT type cooperative model can increase student learning activity. This is known based on the results of the comparison questionnaire, the average is 25% with an average pretest score of 66.2% and posttest 89.3%. In addition to increasing student learning activity, student learning scores also increased as seen from the average of the experimental class of 90.7 and the control class of 80.40, so it is known that the range of increase in the final score of the experimental class was 9.97 greater than that of the control class. It can be concluded that the application of Kahoot-based learning media using the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative model has an effect on the activeness and learning outcomes of class X students in Information and Communication Technology (ICT) subjects at MAN 1 Kuningan.*

**Keyword** — *Kahoot Learning Media, Teams Games Tournament (TGT) Model, Learning Activeness*



## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang berkelanjutan memberikan dampak yang signifikan terhadap segala aspek kehidupan, khususnya dibidang pendidikan. Generasi saat ini sudah terbiasa dan akrab dengan penggunaan teknologi. Oleh karena itu, sebagai seorang pendidik penting untuk bisa menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi dan memanfaatkannya sebagai inovasi baru untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran kepada siswa.

Sebagai tenaga pendidik, keefektifan proses pembelajaran salah satunya bertujuan untuk menghidupkan suasana belajar agar tidak membosankan, dimana siswa juga berperan aktif atau adanya timbal balik saat pembelajaran berlangsung. Peningkatan hasil dan keaktifan belajar siswa dapat tercapai karena pembelajaran yang efektif dengan didorong oleh tingkat kreativitas pendidik dalam menerapkan model dan penggunaan media pembelajaran yang menarik minat siswa dan tidak menciptakan rasa jenuh. Dalam suatu proses pembelajaran, jika penerapan model atau media yang digunakan pendidik dapat meningkatkan semangat belajar siswa, maka siswa akan berpartisipasi aktif dan mengembangkan minat yang tinggi [1].

Sebuah perantara yang penggunaannya mampu untuk proses pembelajaran guna mewujudkan keefektifan belajar dikelas disebut media pembelajaran. Dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dicari dan dibuat dengan mudah oleh tenaga pendidik. Namun, kemampuan tenaga pendidik mengenai pengetahuan dan pengoperasian terhadap teknologi harus cukup terpenuhi agar pemanfaatan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang efektif dapat tercapai. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang bisa menunjang proses kegiatan belajar-mengajar yang memberikan penyampaian pesan secara tepat sasaran[2]. Dari hal tersebut, seorang pendidik memiliki peranan penting dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat pendukung proses pembelajaran. Efektivitas penggunaan media pembelajaran tidak bergantung pada seberapa canggih dan modern alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, tetapi kesesuaian antara media dengan mata pelajaran yang diajarkan [3]

Dalam proses pembelajaran menggunakan metode konvensional siswa cenderung kurang terlibat aktif dalam prosesnya, hal tersebut dapat dipicu oleh faktor kurangnya penggunaan media yang sesuai dengan metode belajar yang digunakan. Peserta didik biasanya menyukai pembelajaran berbasis *game* atau permainan, seperti media *kahoot*. *Kahoot* dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif karena *kahoot* memiliki kombinasi unsur permainan dan pembelajaran yang bisa menghidupkan proses pembelajaran sehingga siswa ikut terlibat aktif dalam prosesnya. *Kahoot* memiliki keunggulan yang terletak pada kemampuannya untuk menyediakan umpan balik langsung yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

*Kahoot* merupakan sebuah aplikasi pembelajaran yang biasa digunakan untuk menilai atau mengukur pengetahuan siswa terhadap materi yang disampaikan [4]. *Kahoot* dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif karena *kahoot* merupakan gabungan antara *quiz* dan *game* serta dapat dipergunakan untuk kegiatan pengajaran seperti melakukan *pre-test*, *post-test*, penguasaan materi dan lain-lain [5]. Untuk menggunakan *kahoot* tidak diperlukan penginstalan aplikasi di laptop, sebab pembuatannya ini menggunakan *software* berbasis web dan tidak memerlukan spesifikasi *hardware* dan *software* khusus dalam penggunaannya. Sebagai pendidik yang membuat instrumen soal pada *kahoot* dapat mengakses pada tautan <https://kahoot.com> dan untuk siswa dapat mengakses tautan <https://kahoot.it> [6].

Selain itu, alat peraga multimedia yang disematkan dalam model pembelajaran mampu membantu peserta didik agar bisa lebih aktif pasca pembelajaran. Tingkat semangat dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran menjadi salah satu diantara indikator keberhasilan proses

pembelajaran. Yang dalam hal ini, guru berupaya guna merangsang dan menumbuhkan keaktifan belajar siswa sangatlah krusial, karena tingkat partisipasi siswa menjadikannya sebagai penentuan faktor berhasilnya kegiatan belajar [7]. Dalam penelitian ini media *kahoot* dikombinasikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Adapun suatu strategi dalam pembelajarannya yang lebih menekankan unsur kolaborasi sebuah kelompok guna tercapainya tujuan pembelajaran disebut model pembelajaran kooperatif [8]. Saat model pembelajaran kooperatif diterapkan, siswa diusahakan mampu menyampaikan pendapatnya diantara anggota kelompok untuk membantu memahami materi yang dipelajari. Terdapat beberapa keuntungan dari penggunaan model ini, yaitu peserta didik dituntut aktif saat proses pembelajaran melalui kolaborasi dalam sebuah kelompok [9]. Sehingga siswa dapat berbagi ilmu kepada teman kelompoknya selama proses pembelajaran.

Diantara banyaknya jenis model pembelajaran kooperatif, peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT), menghadapi situasi pembelajaran yang pasif dengan metode demonstrasi dan eksperimen yang digunakan pendidik dalam proses mengajar, peneliti memutuskan untuk menerapkan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang merupakan metode dengan membagi kelompok kelas yang terbagi atas 2-5 siswa *heterogeny*, yang mana terdapat lima komponennya, diantaranya presentasi kelas (*Class Precentation*), pengelompokkan dalam kegiatan belajarnya (*Teams*), terdapat suatu permainannya (*games*), pertandingannya (*Tournament*), dan kelompok yang mendapatkan *reward* (*Teams recognition*) [10].

. Metode ini dipilih untuk mengatasi ketergantungan siswa pada guru, minimnya umpan balik, dan kurangnya interaksi antar siswa dan guru yang disebabkan oleh penggunaan metode demonstrasi. Diharapkan dengan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), aktivitas siswa dapat meningkat dan mereka dapat meningkatkan aktivitas siswa, mengembangkan kemampuan sosial seperti kerjasama, komunikasi efektif, dan pemecahan masalah. Metode *Teams Games Tournament* (TGT) menekankan pada kerja sama tim dan kolaborasi antar siswa. Penggunaan media *kahoot* dalam metode *Teams Games Tournament* (TGT) dapat memfasilitasi interaksi dan kolaborasi ini dengan cara yang menarik dan interaktif. Siswa dapat bekerja sama dalam menjawab pertanyaan *kahoot*, bertukar ide, dan saling membantu dalam proses belajar.

Ina Kristiana, Atip Nurwahyunani dan Endah Rita Sulisty Dewi melakukan penelitian yang memadukan penggunaan media dengan model kolaboratif dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan Media *Puzzle* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Sistem Ekskresi”. Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan kurangnya variasi metode pembelajaran. Guru dominan menggunakan metode ceramah dan powerpoint, di mana murid hanya mendengarkan penjelasan tanpa kesempatan untuk bertanya. Hal ini berakibat pada minimnya interaksi dan keaktifan murid dalam proses belajar mengajar. Hasil dari penelitiannya menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimennya dengan kelas kontrolnya, tingkat tuntasnya dalam pembelajaran di kelas eksperimen yaitu 76,66%, sementara dalam kelas kontrolnya, yaitu 54,54%. Maka penggunaan metode TGT dengan *instrument puzzle* membawa pengaruhnya kepada tingkatan aktifnya dan berhasilnya pembelajaran kognitif siswa pada materi sistem ekskresi manusia kelas VIII MTs Negeri 1 Semarang.

Terdapat perbedaan yang signifikan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, terutama dalam fokus pendekatan. Sementara pada penelitian sebelumnya lebih menekankan pada pengaruhnya model kooperatif dengan penambahan media *puzzle* dan perbedaan mengenai efektivitas terhadap siswa yang ingin dicapai. Penelitian yang akan diteliti mengarah pada penerapan

media kahoot dengan pendekatan utama dan penambahan model *Teams Games Tournament* (TGT). Maka dari itu, penelitian ini menonjolkan peran media kahoot sebagai alat utama untuk meningkatkan keaktifan siswa, sedangkan model *Teams Games Tournament* (TGT) digunakan sebagai pendukung yang dapat meningkatkan kerjasama dan kolaborasi antara siswa.

Berdasarkan studi pengamatan pembelajaran di MAN 1 Kuningan, khususnya kelas X A dan X B pada mata pelajaran TIK pendidik menggunakan metode demonstrasi dan eksperimen yang menurut peneliti metode tersebut cukup baik, karena siswa berkesempatan guna dialaminya secara langsung mengenai konsep-konsep materi yang diajarkan melalui demonstrasi atau keterlibatan langsung dalam eksperimen melalui metodenya ini. Namun, dalam metode ini mengakibatkan keterbatasan interaksi antara guru dan siswa, salah satunya adalah dominasi guru dalam pembelajaran. Siswa akan merasa kurang didorong untuk berpartisipasi secara aktif, misalnya seperti rendahnya interaksi antar guru dengan siswa maupun sesama siswanya yang mampu menghambat pemahaman dan keterlibatan siswa.

Kemudian, masalah lainnya yang kerap terjadi, yakni siswa sering kehilangan semangat dan fokus belajar pada siang hari, yang mungkin diakibatkan karena kelelahan dan kejenuhan. Permasalahan ini dapat mempengaruhi produktivitas dan keaktifan belajar siswa. Dalam mengatasi hal ini, penggunaan media pembelajaran berbasis *Kahoot* mampu menjadikannya suatu solusi yang efektif, sebab *kahoot* dapat memberikan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif karena berbasis permainan. Fitur permainan yang sifatnya kompetitif dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan dapat memperkuat pemahaman.

Melihat dari latar belakang, peneliti terdorong guna meneliti mengenai penerapan media pembelajaran berbasis kahoot pada model *Teams Games Tournament* (TGT). Diharapkan media pembelajaran *kahoot* yang diterapkan pada model pembelajaran dapat berguna untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar, melalui penelitian yang berjudul "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran TIK di MAN 1 Kuningan".

## Kajian Literatur

Media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi yang penggunaannya menjadi perantara untuk menerima atau memberi informasi berdasarkan sumber yang terpercaya dari seorang pendidik kepada siswa maupun sebaliknya guna menariknya minat, perhatian, pikiran serta mempermudah siswa untuk menyerap materi pembelajarannya, sehingga terciptanya proses pembelajaran yang efektif.

Media pembelajaran memegang peran penting dalam proses belajar mengajar. Terdapat beberapa fungsi utama dari media pembelajaran yaitu 1) Menarik perhatian siswa, hal ini dapat dilakukan dengan menghadirkan sesuatu yang baru, unik, dan menarik bagi siswa. 2) memperjelas penyampaian materi atau informasi, membantu guru menyampaikan materi lebih jelas dan mudah dipahami siswa, misalnya dengan menggunakan gambar, diagram, tabel dan lain-lain. 3) menghindari kekeliruan terhadap materi yang dijelaskan. 4) mengkombinasikan tipe gaya belajar siswa, ada siswa yang lebih menyukai belajar secara visual, auditori, dan kinestetik, media pembelajaran yang beragam dapat membantu semua siswa untuk belajar secara efektif [11].

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa secara umum fungsi media merupakan sebuah perantara penyampaian informasi yang bertujuan untuk memudahkan pemahaman materi bagi siswa dan bagi pendidik dalam menyampaikan materi dengan metode yang lebih variatif.

*Kahoot* merupakan situs web yang awalnya diluncurkan oleh Johan Brad, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam sebuah proyek bersama dengan *Norwegian University of Technology and Science*, *Kahoot* dapat dikases dan dibuka untuk umum pada Maret 2013 dan pada bulan September 2013 [12]. *Kahoot*, sebuah platform pembelajaran interaktif yang memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan dalam penggunaannya, yaitu 1) Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat memotivasi dan partisipasi siswa 2) Memperkenalkan teknologi kepada siswa 3) Mengembangkan motorik anak dalam pengoperasian perangkat digital, meningkatkan koordinasi tangan-mata dan kemampuan teknologi mereka. Selain kelebihan terdapat juga kekurangannya, yaitu 1) fasilitas sekolah yang tidak memadai, seperti koneksi internet yang tidak stabil atau perangkat digital yang terbatas 2) Keterampilan guru yang kurang memahami teknologi yang memungkinkan guru kesulitan dalam mengoperasikan *kahoot*. 3) Menjadi beban kerja guru dalam merancang pembelajaran dengan *kahoot* membutuhkan waktu dan usaha, sehingga perlu pertimbangan secara keseluruhan [5].

Model pembelajaran merupakan suatu rencana yang berisi petunjuk bagi pendidik tentang bagaimana merencanakan sebuah pembelajaran di kelas, mulai dari menyiapkan media dan peralatan yang dibutuhkan hingga membuat alat penilaian dengan arah yang jelas bagi proses pembelajaran [13]. Dari banyaknya model-model pembelajaran, satu diantaranya ialah model pembelajaran kooperatif, yang merupakan strategi pembelajaran yang menekankan kolaborasi kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran.

David DeVries dan Keith Edwards menciptakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang merupakan satu di antara jenis model kooperatif yang memposisikan siswanya dengan membaginya secara berkelompok dengan tiap kelompoknya memiliki anggota empat hingga enam orang dengan berbagai perbedaan keterampilannya, jenis kelaminnya, sukunya dan rasnya [14]. Melalui pembelajaran kerjasama ini, siswa saling membantu dalam memahami materi dan menyelesaikan masalah yang diberikan guru selama proses belajar mengajar, dengan tujuan mencapai hasil belajar yang optimal. Proses pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari beberapa langkah, yaitu presentasi kelas, tim (*team*), permainan (*game*), pertandingan (*tournament*), rekonsi tim atau penyelesaian kelompok [15].

Melihat Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), keaktifan memiliki asal kata dasarnya, yaitu aktif yang artinya giat. Keaktifan siswa dalam proses belajar dimaksudkan untuk menekankan pemahaman terhadap permasalahan atau situasi yang dihadapi selama proses pembelajarannya, sehingga keaktifan belajar siswa menjadi dinamika kegiatan belajar-mengajar dengan ditekankannya siswa untuk mampu berpartisipasi secara aktif saat dalam proses pembelajarannya dan dapat memperbaiki perilaku siswa [16]. Dengan demikian keaktifan siswa merupakan elemen paling penting dalam proses belajar mengajar. Siswa yang aktif terlibat dalam pembelajaran akan menunjukkan partisipasi langsung, seperti menjelaskan tugas di depan kelas atau mencari informasi untuk menyelesaikan masalah. Keaktifan ini tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga meningkatkan perilaku dan karakter mereka.

## METODE PENELITIAN

Penggunaan metode penelitiannya ini dengan *quasi eksperimental* sebagai bagian dari penelitian eksperimen, yang merupakan sebuah bentuk penelitian yang berusaha menemukan keterkaitan sebab-akibat antara variabel bebasnya dan variabel terikatnya, yang dilakukan pengendalian dan manipulasi pada variabel bebasnya secara sengaja melalui jenis desain penelitian *Non-equivalent control group design*. Adapun populasinya yaitu siswa di MAN 1 Kuningan dengan jumlah 365 siswa. Dalam mengambil sampelnya digunakan teknik *purposive sampling*, pemilihan sampel secara *purposive* merupakan proses pengambilan sampel yang dilakukan ketika perlu mempertimbangkan bahwa sampel tersebut harus mewakili suatu populasi tertentu, berdasarkan

karakteristik yang sudah diketahui oleh peneliti. Terpilih sampel penelitiannya, yaitu kelas X A dan X B sebagai sampelnya.

Proses penelitiannya ini terbagi atas tiga tahapan, pertama tahap persiapannya, kemudian pelaksanaannya, dan penyelesaiannya. Pada tahap persiapan peneliti menyiapkan instrumen, perangkat pembelajaran, observasi lokasi penelitian, pemilihan sampel, dan izin penelitian. Pada tahap pelaksanaan, peneliti melakukan tes awal di dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kontrol, dan memberi perlakuan kepada kelas eksperimen dengan menerapkan media pembelajaran berbasis *kahoot* dengan model kooperatif tipe TGT, sementara kelas kontrolnya dengan metode konvensional. Ketika perlakuannya ini sudah dilakukan, kedua kelompok mendapat tes akhir dan angket keaktifan siswa. Pada tahap penyelesaian, peneliti menganalisis data, pembahasan hasil, dan menarik kesimpulan.

Data yang dianalisis menggunakan *software SPSS* versi 26 dan manual menggunakan *Ms. Excel* 2013 yang berasal dari instrumen soal tes dan angket. Soal tes ini diberikan guna memahami status kognitif siswa dan hasil penerapan pemberian *treatment*nya. Adapun bentuk dari soal tesnya ini adalah pilihan berganda dengan total soal yaitu 10 yang dilakukan analisis agar diketahui kavalidannya, reliabilitasnya, tingkatan kesukaran soalnya, dan daya pembeda soal. Sedangkan tujuan penyebaran angket adalah untuk mengetahui antusiasme keaktifan siswa terhadap penerapan media *kahoot* dengan model kooperatif tipe TGT. Angket terdiri dari 10 pernyataan yang dibuat berdasarkan indikator keaktifan siswa sebagai berikut [17].

**Tabel 1. Indikator Keaktifan Belajar**

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal		Jml
			+	-	
1.	Kegiatan Visual ( <i>Visual Activities</i> )	Aktif memperhatikan guru	1		3
		Mengamati demonstrasi yang dilakukan	2		
		Ketertarikan media yang digunakan	3		
2.	Kegiatan Lisan ( <i>Oral Activities</i> )	Kesediaan bertanya dan menjawab	4		1
3.	Kegiatan Mendengar ( <i>Listening Activities</i> )	Mendengarkan penjelasan guru		6	1
		Fokus mendengarkan materi pelajaran		7	1
4.	Kegiatan Menulis ( <i>Writing Activities</i> )	Mengerjakan tugas	8	5	2
5.	Kegiatan Motorik ( <i>Motor Activities</i> )	Hadir tepat waktu	9		1
6.	Kegiatan Mental ( <i>Mental Activities</i> )	Mampu menyelesaikan masalah		10	1
<b>Total Pernyataan</b>					<b>10</b>

Hasil respon data angket yang diisi oleh siswa dari 6 aktifitas yaitu aktivitas secara visual, oral, mendengarkan, menulis, dan yang berkaitan dengan motorik dan mental. Penskoran dilakukan menggunakan skala *likert*, dan data diolah dalam bentuk persentase menggunakan skala interval kategori.

**Tabel 2. Rumus Interval Kategori**

Kategori	Interval Kelas	F	%
Sangat Tinggi	$>M + 1 \text{ Std}$		
Tinggi	M sampai $(M + 1 \text{ Std})$		
Rendah	$(M - 1 \text{ Std})$ sampai M		
Sangat Rendah	$<M - 1 \text{ Std}$		
Jumlah			

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan hasil pengolahan data dari hasil angket keaktifan belajar siswa kelas X A (kelompok eksperimen) dan X B (kelompok kontrol) pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di MAN 1 Kuningan.

### a. Persentase Keaktifan Belajar Kelompok Eksperimen

Berikut merupakan hasil persentase angket keaktifan belajar kelompok eksperimen yang diolah menggunakan *Ms. Excel* 2013.

**Tabel 3. Persentase Hasil Angket Keaktifan Belajar Kelompok Eksperimen**

No	Aspek	Indikator	Pretest		Posttest		Perbandingan Persentase
1.	Kegiatan Visual ( <i>Visual Activities</i> )	Aktif memperhatikan guru	95	70,3%	129	95,5%	25%
		Mengamati demonstrasi yang dilakukan	113	83,7%	119	88,1%	4,4%
		Ketertarikan media yang digunakan	105	77,7%	128	94,8%	17,1%
2.	Kegiatan Lisan ( <i>Oral Activities</i> )	Kesediaan bertanya dan menjawab	97	71,8%	108	80%	8,2%
3.	Kegiatan Mendengar ( <i>Listening Activities</i> )	Mendengarkan penjelasan guru	99	73,3%	108	80%	6,7%
		Fokus mendengarkan materi pelajaran	84	62,2%	123	91%	28,8%
4.	Kegiatan Menulis ( <i>Writing Activities</i> )	Mengerjakan tugas	68	50,3%	123	91%	40,7%
		Aktif mengisi quiz game	81	60%	125	92,5%	32,5%
5.	Kegiatan Motorik ( <i>Motor Activities</i> )	Hadir tepat waktu	87	64%	122	90,3%	26,3%
6.	Kegiatan Mental ( <i>Mental Activities</i> )	Mampu menyelesaikan masalah	65	48,1%	121	89,6%	41,5%
Rata-rata			89,4	66,2%	120,6	89,3%	25%

Tabel 4 menyajikan data persentase peningkatan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar terhadap sebelum perlakuan dan sesudahnya. Dapat diketahui pada tabel di atas, menunjukkan mengenai tingkat aktivitas yang meningkat signifikan adalah *mental activities* dan *writing activities*. Secara lebih rinci, pada proses pembelajarannya dengan model kooperatif tipe TGT siswa memiliki kemampuan menyelesaikan permasalahan seperti dapat menjawab pertanyaan antara anggota kelompok, mampu menyampaikan pendapat mereka dan menanggapi lawan diskusinya. Selain itu, pada tahap *tournament* siswa terlihat lebih aktif dalam mengerjakan soal *quizz* pada media *kahoot*. Secara umum, peningkatan rata-rata aktifnya siswa dalam kegiatan belajar terhadap sebelum perlakuan dan sesudahnya adalah tes 66,2% menjadi 89,3%. Jika dibandingkan dengan nilai rata-

ratanya saat sebelum dan sesudah tes adalah sebesar 25%.

**Table 4. Kategori Keaktifan Kelas Eksperimen**

Kategori	Keaktifan siswa setelah menggunakan media <i>kahoot</i> dan model TGT		
	Interval Kelas	F	%
Sangat Tinggi	> 46.05	3	11.11 %
Tinggi	43.81- 46.05	20	74.07 %
Rendah	41.58- 43.81	4	14.81 %
Sangat Rendah	< 41.58	0	0 %
Jumlah		27	100 %
Rata-Rata			44,67

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh hasil kategori interval data keaktifan belajar siswa kelas eksperimen setelah melakukan perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran berbasis *kahoot* menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tingkat keaktifan siswa dengan kategori sangat rendah adalah 0% , kategori rendah 14.81% dengan frekuensi 4 orang, kategori tinggi mencapai 74.07% dengan frekuensi 20 orang dan kategori sangat tinggi 11.11% dengan frekuensi 3 orang.

b. Persentase Keaktifan Belajar Kelompok Kontrol

Berikut merupakan hasil persentase keaktifan belajar kelompok kontrol yang diolah menggunakan *Ms. Excel* 2013.

**Tabel 5. Persentase Hasil Angket Keaktifan Belajar Kelompok Kontrol**

No	Aspek	Indikator	Pretest		Posttest		Perbandingan Persentase
1.	Kegiatan Visual ( <i>Visual Activities</i> )	Aktif memperhatikan guru	89	71,2%	94	75,2%	4%
		Mengamati demonstrasi yang dilakukan	72	57.6%	79	63,2%	5,6%
		Ketertarikan media yang digunakan	78	62.4%	84	67,2%	4,8%
2.	Kegiatan Lisan ( <i>Oral Activities</i> )	Kesediaan bertanya dan menjawab	83	66.4%	85	68%	1,6%
3.	Kegiatan Mendengar ( <i>Listening Activities</i> )	Mendengarkan penjelasan guru	66	52.8%	95	76%	23,2%
		Fokus mendengarkan materi pelajaran	62	49.6%	68	54,4%	4,8%
4.	Kegiatan Menulis ( <i>Writing Activities</i> )	Mengerjakan tugas	65	52%	76	60,8%	8,8%
		Aktif mengisi soal	84	67.2%	91	72,8%	5,6%
5.	Kegiatan Motorik ( <i>Motor Activities</i> )	Hadir tepat waktu	78	62.4%	108	86,4%	26%
6.	Kegiatan Mental ( <i>Mental Activities</i> )	Mampu menyelesaikan masalah	70	56%	79	63,2%	7,2%
Rata-rata			74,7	59.76%	85,9	69,33%	15%

Tabel 6 menyajikan data persentase peningkatan keaktifan belajar siswa kelas kontrol sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa tingkat aktivitas yang meningkat lebih besar adalah *listening activities* . Secara lebih rinci, pada proses pembelajaran



menggunakan metode konvensional siswa cenderung lebih banyak mendengarkan guru berbicara memaparkan materi, sehingga rendahnya peningkatan aktivitas siswa dengan menggunakan metode konvensional. Secara umum, peningkatan rata-rata keaktifan siswa sebelum dan sesudah diterapkan perlakuan adalah 56,76% menjadi 69,33%. Perbandingan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* nya adalah hanya sebesar 15%.

**Tabel 6. Kategori Keaktifan Kelas Kontrol**

Kategori	Keaktifan siswa menggunakan metode konvensional		
	Interval Kelas	F	%
Sangat Tinggi	>35,43	3	12 %
Tinggi	31,84-35,43	10	40 %
Rendah	28,25-31,84	9	36 %
Sangat Rendah	<28,25	3	12 %
Jumlah		25	100 %
Rata-Rata		34,36	

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh hasil analisis interval kaetgori data keaktifan belajar siswa kelas kontrol yang menggunakan perlakuan dengan metode konvensional tingkat keaktifan siswa dengan kategori sangat rendah adalah 12 % dengan frekuensi 3 orang, kategori rendah 36 % dengan frekuensi 9 orang, kategori tinggi mencapai 40 % dengan frekuensi 10 orang dan kategori sangat tinggi 12 % dengan frekuensi 3 orang.

c. Uji hipotesis *paired sample t-test* keaktifan belajar siswa

Uji *paired sample t test* dalam penelitian ini dipakai untuk menjawab rumusan masalah “apakah terdapat pengaruh dalam penerapan media pembelajaran berbasis *kahoot* menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan siswa? ”. Berikut adalah hasil yang diperoleh dari uji *paired sample T-test* menggunakan *SPSS* versi 26.

**Tabel 7. Uji Paired sample t-test**

		Paired Sample Test				
		Mean	Std. Deviation	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PreEksperimen -	-11.556	3.886	-15.451	26	.000
	PostEksperimen					
Pair 2	PreKontrol -	2.520	4.976	-2.532	24	.018
	PostKontrol					

Berdasarkan hasil uji t nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Hal ini menunjukkann penolakan terhadap  $H_0$  dan penerimaan  $H_a$ , kesimpulannya, terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil keaktifan belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberikan media *kahoot* menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

d. Uji hipotesis *paired sample t-test* hasil belajar siswa

Selain berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa, ternyata penerapan dari media pembelajaran berbasis *kahoot* menggunakan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan uji *paired sample t-test* menggunakan aplikasi *SPSS* versi 26 dengan hasil sebagai berikut.

**Tabel 8 Hasil Nilai Belajar Siswa Kelompok Eksperimen**

Responden	Pretest	Posttest	Responden	Pretest	Posttest
Resp1	10	90	Resp15	80	80
Resp2	40	80	Resp16	50	90
Resp3	50	90	Resp17	30	100
Resp4	80	80	Resp18	70	90
Resp5	60	90	Resp19	70	100
Resp6	80	100	Resp20	70	100
Resp7	50	100	Resp21	40	100
Resp8	50	100	Resp22	70	80
Resp9	50	90	Resp23	60	100
Resp10	40	80	Resp24	70	80
Resp11	90	80	Resp25	90	90
Resp12	70	100	Resp26	80	90
Resp13	80	100	Resp27	40	90
Resp14	80	70			

**Tabel 9 Hasil Nilai Belajar Kelompok Kontrol**

Responden	Pretest	Posttest	Responden	Pretest	Posttest
Resp1	40	90	Resp14	70	60
Resp2	60	80	Resp15	80	80
Resp3	50	90	Resp16	60	100
Resp4	70	70	Resp17	70	90
Resp5	60	80	Resp18	60	70
Resp6	60	80	Resp19	60	60
Resp7	60	90	Resp20	70	80
Resp8	60	80	Resp21	60	80
Resp9	40	90	Resp22	70	80
Resp10	60	90	Resp23	60	80
Resp11	50	70	Resp24	60	90
Resp12	60	80	Resp25	60	60
Resp13	80	90			

**Tabel 10. Uji *paired sample t-test***

		Mean	Std. Deviation	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PreEksperimen - PostEksperimen	-29.259	23.358	-6.509	26	.000
Pair 2	PreKontrol - PostKontrol	-19.200	15.524	-6.184	24	.000

Tabel 11 Paired Sample Statistics

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PreEksperimen	61.11	27	19.871	3.824
	PostEksperimen	90.37	27	8.979	1.728
Pair 2	PreKontrol	61.20	25	9.713	1.943
	PostKontrol	80.40	25	10.599	2.120

Berdasarkan data uji *paired sample t test* di atas, hasil perhitungan uji hipotesis diketahui rata-rata kenaikan skor kelas eksperimen setelah diberi perlakuan dengan media *kahoot* menggunakan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah 90,37 sedangkan kenaikan skor kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional adalah 80,40 sehingga diketahui rentang kenaikan skor akhir kelas eksperimen lebih besar 9,97 dibandingkan dengan kelas kontrol. Diketahui juga nilai  $t_{hitung}$  sebesar 6,509 dengan signifikansi 0,000. Nilai  $t_{tabel}$  adalah 2,063. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $6,509 > 2,063$  dan nilai Sig. (2 tailed) = 0,000 < 0,05.

Jadi dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberikan media *kahoot* menggunakan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yakni lebih baik dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di MAN 1 Kuningan.

## SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh media pembelajaran berbasis *kahoot* menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Latar belakang penelitian ini adalah kondisi pembelajaran di kelas yang kurang aktif akibat penggunaan metode demonstrasi dan minimnya inovasi pembelajaran. Diharapkan penerapan media pembelajaran berbasis *kahoot* menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar, interaksi antar siswa dan guru dan kolaborasi dalam pembelajaran. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa :

1. Penerapan media pembelajaran berbasis *kahoot* menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal tersebut diketahui berdasarkan hasil angket perbandingan dengan rata-rata kelompok eksperimen sebesar 25% tingkat aktivitas yang meningkat signifikan adalah *mental activities* sebesar 89,6% dan *writing activities* sebesar 92,5%. Secara lebih rinci, pada proses pembelajarannya dengan model kooperatif tipe TGT siswa memiliki kemampuan menyelesaikan permasalahan seperti dapat menjawab pertanyaan antara anggota kelompok, mampu menyampaikan pendapat mereka dan menanggapi lawan diskusinya. Selain itu, pada tahap *tournament* siswa terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengerjakan soal *quizz* pada media *kahoot*.
2. Penerapan media pembelajaran berbasis *kahoot* menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar siswa, tetapi juga meningkatkan hasil belajar mereka. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 90,7 dan kelas kontrol 80,40, sehingga diketahui rentang kenaikan skor akhir kelas eksperimen lebih besar 9,97 dibandingkan dengan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil tersebut, penelitian yang dilakukan menggunakan metode quasi eksperimen dengan menerapkan media *kahoot* yang dikombinasikan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan sebagai salah satu strategi yang dapat meningkatkan hasil belajar, antusias dan keaktifan belajar siswa.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan sehingga jurnal publikasi ini dapat diselesaikan.

### DAFTAR RUJUKAN

- [1] W. Somayana, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM," *J. Pendidik. Indones.*, vol. 1, no. 3, pp. 350–361, 2020, doi: 10.36418/japendi.v1i3.33.
- [2] R. S. Miasari *et al.*, "Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju," *J. Manaj. Pendidik. Al Hadi*, vol. 2, no. 1, p. 53, 2022, doi: 10.31602/jmpd.v2i1.6390.
- [3] Rohani, F. Ilmu, T. Dan, U. I. Negeri, and S. Utara, "Media pembelajaran," 2020.
- [4] N. A. Atika and M. Muassomah, "Penggunaan Media Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kitabah (imla') Bahasa Arab di Era Industri 4.0," *Lisanan Arab. J. Pendidik. Bhs. Arab*, vol. 4, no. 2, pp. 277–297, 2020, doi: 10.32699/liar.v4i2.1256.
- [5] H. Bahar, D. Setyaningsih, L. Nurmalia, and L. Astriani, "Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *KACANEGARA J. Pengabd. pada Masy.*, vol. 3, no. 2, pp. 155–162, 2020, doi: 10.28989/kacanegara.v3i2.677.
- [6] A. U. Sagala, D. D. S. Hutagaol, K. A. Haloho, and ..., "Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Pros. Semin. Nas. PBSI IV*, no. 1, pp. 1–6, 2021, [Online]. Available: <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/43426>
- [7] N. Siti, S. Ula, and M. Jamilah, "Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model Tgt," *J. Pendidik. Guru*, vol. 4, no. 3, pp. 194–204, 2023.
- [8] Z. Hasanah and A. S. Himami, "Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa," *Irsyaduna J. Stud. Kemahasiswaan*, vol. 1, no. 1, pp. 1–13, 2021, doi: 10.54437/irsyaduna.v1i1.236.
- [9] I. P. Y. S. Mahardi, I. N. Murda, and I. G. Astawan, "Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa," *J. Pendidik. Multikultural Indones.*, vol. 2, no. 2, p. 98, 2019, doi: 10.23887/jpmu.v2i2.20821.
- [10] A. A. Paramitha and Zulherman, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD," *J. Instr. Dev. Res.*, vol. 2, no. 2, pp. 79–87, 2022, doi: 10.53621/jider.v2i2.128.
- [11] R. Haryadi, H. Nuraini, and A. Kansaa, "Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa," *AtTAlim J. Pendidik.*, vol. 7, no. 1, pp. 2548–4419, 2021.
- [12] I. Siti Rahmawati, "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sma," *Bul. Ilm. Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 55–61, 2022, doi: 10.56916/bip.v1i1.236.
- [13] J. Mirdad and M. I. Pd, "Model-Model Pembelajaran ( Empat Rumpun Model Pembelajaran )," vol. 2, no. 1, pp. 14–23, 2020.

- [14] T. Ulfia and I. Irwandani, “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep,” *Indones. J. Sci. Math. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 140–149, 2019, doi: 10.24042/ijsme.v2i1.4220.
- [15] M. A. Rofiq, M. E. Mahmud, and I. A. Musfiroh, “Peningkatan Hasil Belajar Fiqih melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Kelas V MI At Tarbiyah Loa Janan,” *Tarb. Wa Ta’lim J. Penelit. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 6, no. 1, pp. 109–129, 2019, doi: 10.21093/twt.v6i2.2063.
- [16] N. R. F. Kanza, A. D. Lesmono, and H. M. Widodo, “Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas Di Kelas Xi Mipa 5 Sma Negeri 2 Jember,” *J. Pembelajaran Fis.*, vol. 9, no. 2, p. 71, 2020, doi: 10.19184/jpf.v9i1.17955.
- [17] G. D. Parhusip, Y. D. Kristanto, and P. Partini, “Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT),” *JIPM (Jurnal Ilm. Pendidik. Mat.*, vol. 11, no. 2, p. 293, 2023, doi: 10.25273/jipm.v11i2.13816.