

PENDAMPINGAN PENERAPAN MODEL TGT BERBANTUAN APLIKASI KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI SISWA

Herman Lusa¹, Irfan Supriatna², Yusnia³, Muhammad Habib Ramadhani⁴, Neza Agusdianita⁵

^{1,2,3,4,5} PGSD FKIP UNIB
email : ^{1*}yusnia92@unib.ac.id

Abstrak

Kegiatan pendampingan bagi guru SD ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan guru tentang media pembelajaran, meningkatkan pengetahuan guru dalam penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Kahoot*, meningkatkan keterampilan guru dalam penerapan model TGT berbantuan aplikasi *Kahoot*. Metode pelaksanaan pengabdian ini ialah dengan *observasional* dan *modelling* dengan empat fase, yaitu : fase perhatian, fase retensi, fase reproduksi, dan fase motivasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah penyebaran angket dan dokumentasi. Hasil kegiatan pendampingan menunjukkan peningkatan, yakni (1) pemahaman guru tentang media pembelajaran dengan rata-rata sebesar 81,24 menjadi 93,75 pada posttest; (2) pemahaman guru tentang penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Kahoot* dengan rata-rata nilai pretest sebesar 80,63 pada pretest menjadi 93,75; (3) keterampilan penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Kahoot* dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 71,35 menjadi 88,54 pada *posttest*. Simpulan kegiatan ini adalah pendampingan guru SD dalam pembuatan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Kahoot* dapat meningkatkan pemahaman tentang meningkatkan pengetahuan guru tentang media pembelajaran, meningkatkan pengetahuan guru tentang penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Kahoot*, Meningkatkan keterampilan guru dalam penerapan model TGT berbantuan aplikasi *Kahoot*. Serta meningkatkan keterampilan dalam penerapan model TGT berbantuan aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa.

Kata kunci : *Pendampingan, Media Pembelajaran, Kahoot, TGT*

Abstract

This mentoring activity for elementary school teachers aims to improve teachers knowledge of numeracy literacy, enhance teachers understanding of the application of the cooperative learning model, specifically the Teams Games Tournament (TGT) type, increase teachers knowledge and skills in applying the TGT model with the help of the Kahoot application, and improve students numeracy literacy skills through the application of the TGT model using Kahoot. The method used for this service activity is observational and modeling, with four phases: attention phase, retention phase, reproduction phase, and motivation phase. The data collection techniques used are observation, documentation, and survey distribution. The results of the mentoring activities show improvements, namely: (1) teachers understanding of learning media, with an average score of 81.24 increasing to 93.75 in the posttest; (2) teachers understanding of learning media based on the TGT model, with an average pretest score of 80.63 increasing to 93.75 in the posttest; (3) skills in creating Kahoot-based learning media, with an average pretest score of 71.35 increasing to 88.54 in the posttest. The conclusion of this article is that mentoring elementary school teachers in creating learning media using the Kahoot application can improve their understanding of learning media, Kahoot, and TGT-based learning media. It also enhances teachers' skills in creating learning media using the Kahoot application to improve students' numeracy and literacy skills.

Keywords: *Mentoring, Learning Media, Kahoot, TGT Model*

Cara menulis sitasi : Ratnawati, D., Sutanto, T. D., & Putranto, A. M. H. (2024). Pendampingan Penerapan Model TGT Berbantuan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. *Jurnal Abdimas Bencoolen (JAB)*, 2(3), 119-125.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang membentuk pola berpikir kritis, logis, kreatif dan sistematis. Tujuan pembelajaran matematika adalah mempersiapkan peserta didik agar mampu menghadapi problematika kehidupan secara efisien, efektif, logis, rasional, kritis, cermat, jujur (Putri dkk., 2020). Menurut *National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM) tujuan dalam pembelajaran matematika yang menetapkan standar kemampuan matematika seperti pemecahan masalah, penalaran dan pembuktian, komunikasi representasi yang harus dimiliki peserta didik (Lindawati, 2018). Pada umumnya mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari merupakan harapan dari adanya pembelajaran matematika. Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan dari matematika dengan adanya proses penilaian.

Literasi dasar yang harus ditingkatkan untuk menghadapi tantangan abad ke-21 salah satunya adalah literasi numerasi. Literasi numerasi adalah kemampuan berkolaborasi secara efektif dengan pengetahuan dan pemahaman matematika untuk menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari dengan cara (1) menggunakan berbagai simbol dan angka yang berkaitan dengan matematika untuk memecahkan masalah dalam konteks kehidupan sehari-hari, (2) menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai representasi (3) menggunakan interpretasi hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan (Pangesti, 2018). Kemampuan numerasi digunakan untuk membantu memecahkan permasalahan kontekstual sehari-hari.

Abad ke-21 merupakan syarat utama dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan. Hal ini memberikan tantangan yang sangat besar bagi semua pihak di bidang pendidikan terutama guru. Andri (2018:18) mengungkapkan bahwa tugas seorang guru sekarang bukan hanya sekedar menyebarkan ilmu pengetahuan, melainkan mendidik anak didiknya agar mampu bertahan di masa depan. Maka keterampilan abad 21 harus dimiliki oleh seorang guru karena keterampilan ini sangat diperlukan untuk dapat menciptakan pendidikan yang tidak tertinggal oleh zaman dan dapat menjawab kebutuhan siswanya.

Pola berpikir pendidikan abad 21 menekankan siswa untuk bisa berpikir lebih kritis, mampu mengintegrasikan semua ilmu pengetahuan dengan kehidupan nyata, dapat memahami teknologi dan informasi, serta terampil dalam komunikasi dan kolaborasi Hasibuan (2019). Oleh karena itu, dalam proses mengajar seorang guru dituntut untuk dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran yang dapat menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran adalah pembelajaran kooperatif. Salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan ke dalam pembelajaran Matematikayaitu model *Teams Games Tournament* (TGT). Nurhayati (2022) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini merupakan model pembelajaran berbentuk permainan yang dapat melibatkan siswa secara langsung di dalamnya. Handayaningsih (2022:231-232) TGT adalah model pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan itu, Pitriani (2022:2) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang cocok untuk siswa sekolah dasar karena dapat melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status.

Pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan berbasis teknologi akan berdampak pada kemampuan siswa dalam memahami materi. Salah satu media dengan memanfaatkan teknologi yang bisa dikolaborasikan dengan model pembelajaran TGT adalah aplikasi *kahoot*. Indriani dan Desyandri (2022) menyatakan bahwa *kahoot* adalah sebuah *platform* pembelajaran online berbasis permainan yang bentuk aplikasinya berupa *quiz* online berisi unsur persaingan antar siswa karena hasilnya dapat langsung dilihat dilayar. Hal ini dapat menjadi pemacu bagi siswa untuk berlomba-lomba agar mendapatkan nilai yang tinggi. Fitur yang tersedia pada *kahoot* ini juga beragam yaitu seperti *quiz*, *game*,

diskusi, dan survei. Fitur *game* dan diskusi bisa dimainkan secara berkelompok dan juga individu. Media pembelajaran berbasis permainan ini sangat cocok digunakan untuk generasi digital yang menyukai tampilan atau fitur-fitur menarik, maka diharapkan bisa mendukung proses pembelajaran khususnya pada pelajaran Matematika.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 10 Kabawetan diperoleh informasi bahwa: (1) pengetahuan guru tentang literasi numerasi masih kurang; (2) dalam pelaksanaan pembelajaran, guru masih terlihat jarang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi; (3) guru masih belum maksimal dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran; dan (4) kemampuan literasi numerasi siswa masih tergolong rendah.

Setelah berdiskusi dengan pihak sekolah, tim dosen menawarkan solusi untuk diberikan pelatihan kepada guru dan siswa untuk menerapkan Model *TGT* Berbantuan Aplikasi *Kahoot*. Melalui kegiatan ini diharapkan guru akan bertambah pengetahuan dan keterampilan dalam menerapkan Model *TGT* Berbantuan Aplikasi *Kahoot*. Selain itu siswa juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa melalui model pembelajaran yang menarik dan pemanfaatan teknologi.

METODE

Kegiatan pendampingan ini memiliki rancangan evaluasi kegiatan berupa Evaluasi kegiatan dilakukan selama proses dan akhir pendampingan, pada aspek pencapaian tujuan pendampingan dan juga penyelenggaraan pendampingan. Evaluasi proses dan hasil (pencapaian tujuan pendampingan) dilakukan dengan kuesioner, observasi, dokumentasi, dan tes. Evaluasi dilakukan sebelum, selama dan setelah pendampingan.

Kegiatan ini dilaksanakan melalui kegiatan observasioal dan modeling dengan empat fase, yaitu : (1) fase perhatian (*attential phase*), metode yang digunakan pada tahapan ini adalah melakukan pengukuran awal pemahaman guru mitra melalui kuesioner; (2) fase retensi (*retention phase*), Tahap ini dilakukan melalui workshop dengan rincian kegiatan: presentasi materi tentang media pembelajaran, diskusi, simulasi dan praktik membuat desain dan penentuan alat bahan; dan (3) fase reproduksi (*reproduction phase*), Metode pada tahap ini adalah praktik kelompok dengan pendampingan kemudian presentasi kelompok kerja guru mitra tentang hasil pembuatan media pembelajaran berbantuan aplikasi *kahoot*; dan (4) fase motivasi (*motivation phase*) (Winarni, 2018b). Teknik pengumpulan data dalam kegiatan ini adalah observasi, dokumentasi, dan penyebaran angket/kuesioner.

Penelitian ini dilakukan di SDN 10 Kabawetan. SDN 10 ini berlokasi di Kabupaten Kepahiang Prov. Bengkulu. Kegiatan pendampingan ini dilakukan pada bulan Agustus 2024. Kegiatan ini berfokus untuk menambah pemahaman dalam membuat media pembelajaran dan meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbantuan aplikasi *kahoot*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Fase Perhatian (*Attential Phase*)

Kegiatan pada tahapan ini berupa pengukuran awal pemahaman guru mitra melalui kuesioner/angket. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman guru tentang media pembelajaran *kahoot*. Adapun dokumentasi kegiatan adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Pembukaan kegiatan dan pengisian angket pemahaman awal guru mitra

b. Fase Retensi (*Retention Phase*)

Kegiatan pada tahapan ini berupa workshop dengan rincian kegiatan: presentasi materi tentang media pembelajaran, diskusi, simulasi dan praktik membuat desain dan penentuan alat bahan. Kegiatan ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman guru mitra tentang media pembelajaran dan keterampilan dalam membuat media pembelajaran *kahoot*. Adapun dokumentasi kegiatan adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Pemberian materi

c. Fase Reproduksi (*reproduction phase*)

Kegiatan pada tahapan ini berupa praktik kelompok dengan pendampingan kemudian presentasi kelompok kerja guru mitra tentang hasil pembuatan media pembelajaran *kahoot*. Kegiatan ini dilakukan untuk meningkatkan keterampilan guru mitra dalam membuat media pembelajaran *kahoot*. Adapun dokumentasi kegiatan tersebut sebagai berikut.



Gambar 3. Pembuatan media pembelajaran kahoot

d. Pemahaman tentang media pembelajaran

Adapun hasil pemahaman guru tentang media pembelajaran yang diperoleh dari 10 responden disajikan pada Tabel 1. Berikut

Tabel 1. Pemahaman Guru Tentang Media Pembelajaran

No.	Nilai	Pretest	Postest
1	Rata-rata	81.24	93.75
2	Maksimal	88.89	100.00
3	Minimal	75.00	86.11

Adapun pemahaman guru tentang Penerapan Model Pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *Kahoot* yang diperoleh dari 10 responden disajikan pada Tabel 2. Berikut.

Tabel 2. Hasil Pemahaman Guru Tentang Penerapan Model Pembelajaran TGT berbantuan aplikasi Kahoot

No.	Nilai	Pretest	Postest
1	Rata-rata	80.63	93.75
2	Maksimal	85.00	100.00
3	Minimal	70.00	90.00

Adapun hasil keterampilan dalam Penerapan Model Pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *Kahoot* yang diperoleh dari 10 responden disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Keterampilan Guru dalam Penerapan Model Pembelajaran TGT berbantuan aplikasi Kahoot

No.	Nilai	Pretest	Postest
1	Rata-rata	71.35	88.54
2	Maksimal	75.00	95.83
3	Minimal	66.67	79.17

Pembahasan

Data pemahaman tentang media pembelajaran, media pembelajaran dan keterampilan dalam Penerapan Model Pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *Kahoot* diperoleh melalui lembar angket pada setiap aspek. Tabel 1 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman guru tentang media pembelajaran dengan nilai rata-rata pretest sebesar 81,24 menjadi 93,75 pada posttest. Berdasarkan hasil tersebut dapat diartikan bahwa pemahaman guru tentang definisi, tujuan, fungsi dan jenis-jenis media pembelajaran

meningkat. Sejalan dengan hasil penelitian (Swasti, 2022) bahwa media pembelajaran dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Disamping itu, pemahaman guru terhadap media sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan Suryani, 2018 bahwa penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan guru berperan penting dalam proses pembelajaran yaitu menjadi media penyampaian pesan dari sumber kepada penerima.

Tabel 2 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman guru tentang Penerapan Model Pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *Kahoot* dengan rata-rata nilai *pretest* sebesar 80,63 pada *pretest* menjadi 93,75 pada *posttest*. Respati (2013) bahwa pembelajaran menggunakan kooperatif learning tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar yang alami siswa.

Tabel 3 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan dalam Penerapan Model Pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *Kahoot* dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 71,35 menjadi 88,54 pada *posttest*. Peningkatan keterampilan guru dalam Penerapan Model Pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *Kahoot* berbanding lurus dengan tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah. Sejalan dengan hasil penelitian Pello, ACS (2018) bahwa pembelajaran dengan *kooperatif learning* tipe TGT menggunakan media pembelajaran *Kahoot* efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Melalui kegiatan pendampingan Penerapan Model Pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *Kahoot* bagi guru sekolah dasar maka dapat meningkatkan pemahaman guru tentang media pembelajaran, Penerapan Model Pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *Kahoot*, dan keterampilan dalam Penerapan Model Pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *Kahoot*, meliputi (1) pemahaman guru tentang media pembelajaran dengan rata-rata sebesar 81,24 menjadi 93,75 pada *posttest*; (2) pemahaman guru tentang Penerapan Model Pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *Kahoot* dengan rata-rata nilai *pretest* sebesar 80,63 menjadi 93,75 pada *posttest*; (3) keterampilan dalam Penerapan Model Pembelajaran TGT berbantuan aplikasi *Kahoot* dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 71,35 menjadi 88,54 pada *posttest*.

SARAN

Diharapkan kepada guru-guru SDN 10 untuk memaksimalkan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Kahoot*. Hal ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada siswa agar memperoleh pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan sehingga berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada pimpinan di FKIP Universitas Bengkulu, yang telah menyediakan anggaran untuk Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melalui Pendanaan PNBP FKIP Universitas Bengkulu Tahun 2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Andri, T. (2018). *Evolusi Guru dan Sekolah Abad 21*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Christiani, N. Adrianto, H., Anggraini, L. D., dan Goein, A. M. (2019). *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Hamdi, I. (2019). Implementasi *Kahoot!* Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Jurnal of Civic Education, Volume 2, Nomor 1*, hlm 127-140.
- Hasibuan, A. T. (2019). Konsep Pendidikan Abad 21: Keterampilan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia SD/MI. *Jurnal Magistra, Volume, 10, Nomor 1*, hlm. 26-50.
- Manasikana, O. A., d. (2022). *Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru IPA SMP*. Jombang Jawa Timur: LPPM UNHASY Tebuireng Jombang.
- Mullis, I. V. S. & Martin, M. O. (2017). TIMSS 2019 Assessment Framework. Chestnut Hill.
- Nurdyansyah dan Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Nurhayati, A. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU, Volume 6, Nomor 5*, hlm 9118-9126.
- International Association for the Evaluation of Educational Achievement (IEA).
- Nurdyansyah dan Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- OECD (2019). PISA 2018 Assessment and Analytical Framework. Paris: OECD Publishing.
- Pangesti, F. T. P. (2018). Menumbuhkembangkan Literasi Numerasi pada Pembelajaran Matematika dengan Soal HOTS. *Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education, 5 (9) : 566 – 575*.
- Pello, ACS (2018). Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Kahoot Untuk Topik Persamaan Kuadrat Pada Siswa Kelas X Sma Iph 2 Surabaya. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika, 8 (2)*, 89–100. <https://doi.org/10.36456/buanamatematika.v8i2:.1733>
- Pitriani, N.N., Noviaty, P.R., dan Juanda, R.Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April, Volume 1, Nomor 1*, hml 1-10
- Putri, A., Sumardani, D., Rahayu, W., & Hajizah, M. N. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Menggunakan Model Generative Learning dan Connecting, Organizing, Reflecting, Extending (CORE). *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 9(1)*, 108
- Respati, A. D. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi belajar akuntansi. *Jurnal Penelitian UNS. 1 (2)*, hlm. 1-10.
- Swasti, M., Hutapea, N., & Suanto, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 6(3)*, 2428-2441. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1561>