

Workshop Penerapan Model *Team Games Tournament* Berbantuan Aplikasi *Kahoot* bagi Guru MGMP SMA Bengkulu

Elwan Stiadi^{1*}, Ratnah Lestary²

^{1,2}S1 Pendidikan Matematika FKIP Uinversitas Bengkulu

Email: ¹elwanstiadi@unib.ac.id, ²ratnah@unib.ac.id

*Corresponding author: elwanstiadi@unib.ac.id

ABSTRAK

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Workshop penerapan model TGT berbantuan aplikasi Kahoot dalam kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman guru-guru MGMP SMA Bengkulu tentang penerapan model TGT berbantuan aplikasi Kahoot. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian adalah metode ceramah dan demonstrasi. Metode ceramah untuk menyampaikan model TGT, sedangkan metode demonstrasi untuk memberikan kesempatan berlatih kepada peserta mempraktekkan mulai dari penyusunan RPP hingga pembuatan soal *tournament* berbantuan aplikasi Kahoot. Kegiatan pengabdian secara keseluruhan dapat dinilai baik, dilihat dari keberhasilan target jumlah peserta workshop dinilai baik (80%), ketercapaian tujuan workshop dinilai baik (75%), ketercapaian target materi yang telah direncanakan dinilai baik (80%), dan kemampuan peserta dalam penguasaan materi dinilai baik (80%).

Kata Kunci: Guru, Kahoot, TGT, Workshop

ABSTRACT

Teams Games Tournament (TGT) is a model of cooperative learning that is easy to implement, involves the activities of all students without having to have differences in status, involves the role of students as peer tutors and contains elements of play and reinforcement. The workshop on implementing the TGT model assisted by the Kahoot application in this service activity aims to increase the understanding of Bengkulu High School MGMP teachers regarding the application of the TGT model assisted by the Kahoot application. The methods used in service activities are lecture and demonstration methods. The lecture method is to convey the TGT model, while the demonstration method is to provide participants with the opportunity to practice, starting from preparing lesson plans to creating tournament questions with the help of the Kahoot application. The service activities as a whole can be assessed as good, seen from the success of the target number of workshop participants which is considered good (80%), the achievement of the workshop objectives is considered good (75%), the achievement of the target material that has been planned is considered good (80%), and the participants' ability to mastery the material was rated good (80%).

Keywords: Kahoot, Teacher, TGT, Workshop

PENDAHULUAN

Mutu pendidikan yang rendah merupakan salah satu masalah yang dihadapi oleh dunia pendidikan di Indonesia (Zulkarnaen & Handoyo,

2019). Proses pembelajaran yang masih banyak menggunakan metode ceramah dan pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi salah satu faktor penyebabnya (Trisnayanti,

2017). Sehingga siswa tidak terbiasa dalam berpikir kritis, kurang aktif dalam pembelajaran, dan kesulitan dalam memecahkan soal yang membutuhkan penalaran tinggi (Trisnayanti, 2017).

Proses pembelajaran di sekolah sangat bergantung pada guru. Seorang guru harus mampu merancang strategi pembelajaran yang tepat, sehingga membuat siswa menjadi aktif. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat siswa aktif adalah *Team Games Tournament* (Yudianto, Sumardi, & Berman, 2014).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Keunggulan pembelajaran tipe TGT adalah adanya turnamen akademik dalam proses pembelajaran. Dimana setiap anggota kelompok mewakili kelompoknya untuk melakukan turnamen (Tarigan, 2012). Karakteristik TGT yaitu siswa belajar dalam kelompok kecil dimana dalam proses pembelajaran terdapat *games tournament* yang nantinya akan ada penghargaan kelompok (Respati, 2013). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat

belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, percaya diri, menghargai sesama, disiplin, kompetitif, sportif, kerja sama dan keterlibatan belajar seluruh siswa.

Menurut Shoimin (2014) langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu sebagai berikut:

- a. Penyajian Kelas, pada awal kegiatan pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (*class presentations*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah yang dipimpin oleh guru.
- b. Belajar dalam kelompok (Teams), guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game* atau permainan. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) bertugas mempelajari lembar kerja.

- c. Permainan (Game), *Games* atau permainan terdiri dari pertanyaan- pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 3 peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor.
- d. Pertandingan atau Lomba (*Turnament*), turnamen atau lomba adalah struktur belajar, di mana *game* atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD). Pada turnamen atau lomba pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.
- e. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*), setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

Salah satu aplikasi permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran TGT adalah aplikasi Kahoot. Kahoot adalah aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan untuk meriview pengetahuan siswa, untuk penilaian formatif yang bentuknya berbeda dari pembelajaran tradisional (Wang & Tahir, 2020; Martin, 2021). Aplikasi Kahoot merupakan aplikasi sederhana, guru membuat tes dan siswa mengaksesnya melalui ponsel mereka teleponatau computer (Aryani, 2021). Aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai media dalam membuat kuis lengkap dengan gambar dan video. Aplikasi Kahoot cocok digunakan dalam ruang kelas karena aplikasi ini tidak berbayar dan mudah diakses oleh guru dan siswa. Potensi lainnya yang dimiliki oleh aplikasi ini adalah dapat merangsang motivasi belajar siswa dengan adanya *feedback* dan strategi layaknya sebuah permainan (Licorish, dkk., 2018).

Berdasarkan uraian di atas, menunjukkan bahwa sangat penting dilakukan “Workshop Penerapan Model *Team Games Tournament* Berbantuan Aplikasi Kahoot bagi Guru MGMP SMA Bengkulu”.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang akan digunakan untuk memberikan workshop ini, meliputi: ceramah, tanya-jawab, diskusi, pemberian tugas, bimbingan perorangan, dan latihan

mandiri dalam bentuk proyek. Metode ceramah, tanya-jawab dan diskusi, digunakan pada saat pertemuan awal dan penyampaian materi workshop yang diberikan kepada peserta workshop.

Metode pemberian tugas dan bimbingan perorangan digunakan pada saat melatih peserta workshop membuat bagian-bagian dari komponen proposal secara parsial (bagian per bagian), sekaligus untuk mengukur sejauh mana kemampuan telah dimiliki peserta pada saat workshop, dalam hal ini tugas diberikan dalam bentuk yang sederhana. Setelah peserta workshop dirasa sudah memiliki kemampuan yang cukup, kemudian diberikan tugas mandiri sebagai proyek dalam kegiatan workshop ini, yaitu berupa RPP dan Soal *tournament* berbantuan Kahoot.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dosen berjudul “Workshop Penerapan Model *Team Games Tournament* Berbantuan Aplikasi Kahoot bagi Guru MGMP SMA Bengkulu”, dilakukan dengan cara tatap muka yang diselenggarakan di SMA Negeri 2 Kota Bengkulu, pada hari Rabu, tanggal 30 Agustus 2023. Pertemuan ini dihadiri oleh 16 orang guru MGMP SMA Bengkulu.

Agenda kegiatan pengabdian dilakukan pemaparan materi dengan nara sumber adalah tim pengabdi. Penyampaian materi dari tim pengabdi, antara lain: materi

Penerapan model TGT dan Penerapan model TGT berbantuan aplikasi Kahoot. Penyampaian materi kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab mengenai berbagai kendala yang dihadapi guru dalam penerapan model TGT berbantuan aplikasi Kahoot. Kegiatan pengabdian kemudian diikuti dengan praktik berupa penyusunan RPP penerapan model TGT berbantuan aplikasi Kahoot.



Gambar 1. Kegiatan Pelaksanaan Pengabdian

Kegiatan pengabdian dilanjutkan dengan pemberian tugas individu pada para guru MGMP SMA Bengkulu untuk membuat soal *Tournament* berbantuan aplikasi Kahoot dalam kurun waktu 1 (satu) minggu. Tugas individu bagi guru dikumpulkan secara kolektif melalui MGMP dan diberikan kepada tim pengabdi untuk mendapatkan masukan dalam rangka perbaikan. Pendampingan dilakukan oleh tim pengabdi dengan harapan semakin banyak guru-guru MGMP SMA Bengkulu yang mengimplementasikan model TGT berbantuan aplikasi Kahoot.

Pembahasan Hasil Pelaksanaan Kegiatan PPM

Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian secara keseluruhan dapat dilihat berdasarkan beberapa komponen berikut ini:

1. Ketercapaian target jumlah peserta workshop

Target peserta workshop atau khalayak sasaran adalah 20 orang guru MGMP SMA Bengkulu. Dalam pelaksanaannya kegiatan ini diikuti oleh 16 orang guru karena ada beberapa guru yang mempunyai kegiatan di sekolah. Dengan demikian ketercapaian target jumlah peserta workshop adalah 80% atau dapat dinilai baik.

2. Ketercapaian tujuan workshop

Ketercapaian tujuan workshop dapat dinilai cukup baik. Dalam kurun waktu 2 (dua) minggu sebanyak 12 orang guru (75%) telah berusaha menyusun RPP dan membuat Soal *Tournament* berbantuan aplikasi Kahoot. Kendala yang dihadapi para guru dalam pengerjaan tugas individu adalah kesibukan di sekolah dan masih minimnya kemampuan menggunakan aplikasi Kahoot. Dalam kegiatan pengabdian ini, tim pengabdian berusaha melakukan pendampingan bagi bapak/ibu guru MGMP SMA Bengkulu yang tertarik menerapkan model TGT berbantuan aplikasi Kahoot dalam proses pembelajaran.

3. Ketercapaian target materi yang telah direncanakan

Ketercapaian target materi yang telah direncanakan pada kegiatan pengabdian ini dapat dinilai baik (80%). Semua materi yang telah direncanakan dapat disampaikan kepada peserta, meskipun karena keterbatasan waktu ada beberapa materi yang hanya disampaikan secara garis besar.

4. Kemampuan peserta dalam penguasaan materi

Kemampuan peserta dilihat dari penguasaan materi dapat dinilai baik (80%). Hal ini dapat dilihat dari kemampuan bapak/ibu guru dalam kegiatan praktik berupa penyusunan RPP dan soal *tournament* berbantuan aplikasi Kahoot.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian bagi guru-guru MGMP SMA Bengkulu diukur dari keempat komponen di atas dapat dinilai baik. Hal ini berkat dukungan banyak pihak, terutama guru-guru yang tergabung dalam MGMP SMA Bengkulu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan maka kesimpulan yang diambil adalah kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh Tim PPM Prodi S-1 Pendidikan Matematika Universitas Bengkulu dengan metode

ceramah dan demonstrasi telah mampu meningkatkan pemahaman guru-guru MGMP SMA Bengkulu tentang penerapan model TGT berbantuan aplikasi Kahoot.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, D., Shine Pintor Siolemba Patiro & Syahrizal Dwi Putra. (2021). Pelatihan Aplikasi Game Edukasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid 19. Terang: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Menerangi Negeri, 4(1) DOI: <https://doi.org/10.33322/terang.v4i1.145>
- Azhar, Arsyat. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Hamzah, dkk. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Kurnia, Dewi. 2018. *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Skripsi, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. Research and Practice in Technology Enhanced Learning, 13(1), 1–23. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>.
- Martín-Sómer, J. Moreira, and C. Casado. (2021). Use of Kahoot! To Keep Students' Motivation During Online Classes in the Lockdown Period Caused By Covid 19. Educ. Chem. Eng., 36, 154–159.
- Respati, A. D. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi belajar akuntansi. *Jurnal Penelitian UNS*. 1 (2), hlm. 1-10.
- Rofiyarti, Fitri. 2017. *Penggunaan Platform “Kahoot” Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak*”, *Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: *Jurnal Pendidikan* No. 3b, Vol. 3 hal. 166
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Slavin, E. Robert. 2015. *Cooperative Learning teori, riset dan praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Tarigan, R. (2012). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar IPA Fisika di SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan. *Jurnal Penelitian*

Inovasi Pembelajaran Fisika.

4 (2), hlm. 50-55.

- Trisnayanti, N. W. R.(2017). Efektifitas Implementasi Aktivitas Mengkomunikasikan Berbasis Kepala Bernomor Dalam Meningkatkan Dimensi Proses Kognitif. *International Journal of Elementary Education*, Vol.1 (3) pp. 219-227.
- Wang, A. I., & Tahir, R.(2020). The Effect of Using Kahoot! For Learning a Literature Review. *Computers & Education*, 149.
- Yudianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2014). Model Pembelajaran Teams Games Tounament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 323-330.
- Zulkarnaen, & Handoyo, A. D. (2019). Faktor-faktor Penyebab Pendidikan Tidak Merata di Indonesia.