



## Pengaruh TGT Berbantuan *Game Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Matematika Di SDN 20 Kota Bengkulu

Farsela Hanura<sup>1\*</sup>, Neza Agusdianita<sup>2</sup>, Feri Noperman<sup>3</sup>

<sup>13</sup>PGSD, Universitas Bengkulu, Indonesia

<sup>13</sup>Jalan. WR. Supratman, Kandang Limun, Kota Bengkulu

<sup>2</sup> Pendidikan Dasar, Universitas Bengkulu, Indonesia

<sup>2</sup>Jalan. WR. Supratman, Kandang Limun, Kota Bengkulu

\* Korespondensi: E-mail: [farsela20@gmail.com](mailto:farsela20@gmail.com)

### ABSTRACT

*This Study aims to investigate the impact of the teams games tournament (TGT) learning model, supported by the kahoot game, on the academic performance of fifth grade students in mathematics at SDN 20 Bengkulu City. This quantitative research employed a quasi-experimental design with a matching-only pretest-posttest control group. The population included several elementary schools in a cluster, and cluster random sampling was utilized for participant selection. The experimental group consisted of class VB, while class VC served as the control group. A multiple-choice test sheet was employed as the research instrument, administered before and after the learning sessions in both the experimental and control classes. Data analysis involved descriptive statistical analysis and inferential analysis using the t-test. The results of the t-test, with a t-count value of 1.8585 and a t-table value of 1.7716 at a 5% significance level, indicated statistical significance ( $t\text{-count} > t\text{-table}$ ). Therefore, it can be concluded that the Teams Games Tournament (TGT) model, complemented by kahoot game, exerts a statistically significant positive on student learning outcomes in mathematics at SDN 20 Bengkulu City.*

*Keywords : Teams Games Tournament (TGT), game kahoot, learning outcome*

### 1. PENDAHULUAN

Program pendidikan nasional berupaya untuk meningkatkan IQ suatu negara dengan mengajarkan penduduknya untuk menghargai Tuhan dan bermoral. Dengan mendidik siswa agar menjadi partisipan aktif dalam demokrasi dan menjadi warga negara yang berwawasan luas, kami berharap dapat membantu setiap siswa mencapai potensi maksimalnya (UU SIKDKNAS, 2011:5).

Suandito (2017) berpendapat bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang luas dengan beberapa penerapan di dunia nyata, termasuk teknologi mutakhir. Literasi matematika merupakan prasyarat bagi banyak

bidang ilmu pengetahuan, termasuk bidang yang berhubungan dengan aspek fisik, biologi, dan sosial dunia kita. Karena pentingnya peran pendidikan dalam memastikan siswa memahami konsep-konsep matematika, maka bidang ini harus diteliti secara menyeluruh oleh generasi berikutnya (Dyahsih & Ali, 2015: 176).

Dalam kegiatan pendidikan, guru berperan penting dalam membantu siswa mengungkapkan ide dan memperoleh pengetahuan (Agung Prihatmojo, Rohmani., 2020). Untuk membuat siswa merasa nyaman, tidak tertekan, dan tidak bosan selama kegiatan grup, guru juga harus memikat

siswa dan menumbuhkan lingkungan belajar yang positif. Hamid, *et. al.* (2020).

Berdasarkan observasi yang dilakukan selama mengajar di kampus pada grup 2 dan pengenalan lingkungan sekolah (PLP) 2, ini berbeda dengan situasi yang terjadi di lapangan, karena banyak guru yang hanya memanfaatkan metode ceramah atau tradisional dalam proses pembelajaran. Siswa tidak didorong untuk bertanya atau menyampaikan aspirasinya; instruktur hanya menyampaikan informasi. Di sini, guru tetap menjadi sumber informasi meskipun mereka berperan sebagai fasilitator kurikuler yang mandiri. Guru harus mencontohkan strategi yang membantu siswa sekolah dasar belajar matematika sebanyak mungkin.

Selain itu, tidak adanya permainan dan media teknologi yang menarik minat siswa selama di grup membuat pembelajaran terasa membosankan dan berlarut-larut. Kegiatan pembelajaran yang lebih luas dan beragam dapat difasilitasi dengan pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, penggunaan permainan edukatif juga dapat membantu siswa berkonsentrasi lebih baik karena pada umumnya mereka lebih bersemangat untuk meraih kemenangan sehingga menumbuhkan pembelajaran yang menyenangkan dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Guru tidak diwajibkan menggunakan model pengajaran tertentu. Memasukkan berbagai strategi pembelajaran ke dalam setiap pertemuan sangat penting bagi guru untuk menjaga pembelajaran tetap menarik dan mempertahankan perhatian siswanya. Oleh karena itu, salah satu strategi bagi pendidik untuk mengatasi tantangan tersebut melalui penerapan pembelajaran adalah paradigma pembelajaran kooperatif.

Siswa sangat dianjurkan untuk berkolaborasi dalam grup yang dinamis dengan paradigma pembelajaran kooperatif (Agung Prihatmojo & Rohmani, 2020). Pembelajaran kooperatif mendorong keterlibatan siswa dalam pendidikan mereka sendiri dengan mengajak mereka berkolaborasi dalam grup dengan peran tertentu untuk dimainkan. Metode pembelajaran kooperatif turnamen bermain tim mengharuskan siswa bekerja dalam grup yang terdiri dari lima atau enam orang yang bervariasi dalam hal gender, kebangsaan, dan kemampuan.

Media pembelajaran yang mendukung model pembelajaran TGT adalah *game kahoot* sebagai bentuk umpan balik pembelajaran berbentuk permainan digital. Penggunaan *game kahoot* ini juga dapat digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa dalam memecahkan persoalan yang tampilkan, pengetahuan yang benar akan diberikan skor sebagai bentuk penguat dan yang keliru akan dikoreksi atau diluruskan pengetahuannya sehingga pengetahuan awal siswa yang kuat diberi penguatan akan semakin kuat dan pengetahuan yang keliru akan diluruskan. Dari kegiatan ini diharapkan siswa dapat belajar dari kesalahan sebelumnya yang membangun kondisi belajar yang menyenangkan, menarik, kondusif, serta tidak membosankan.

Berlandaskan pada uraian tersebut, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang .Pengaruh Model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *Game kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di SDN 20 Kota Bengkulu.

## 2. METODE

Prosedur yang diaplikasikan dalam penelitian ini yakni

menerapkan pendekatan eksperimental dengan menggunakan desain penelitian *quasy-experiment*. Penelitian ini menggunakan 2 subjek penelitian. grup eksperimen menggunakan model *teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *game kahoot* dalam pembelajaran kurikulum merdeka terhadap sedangkan grup kontrol menerapkan metode konvensional dalam pembelajarannya. Adapun populasi penelitian ini adalah SD 20 Kota Bengkulu. Sampel yang didapat adalah grup V B SDN 20 Kota Bengkulu sebagai grup eksperimen dan grup V C SDN 20 Kota Bengkulu sebagai grup kontrol.

Pada penelitian ini pengumpulan data menerapkan tes objektif. Hasil dari tes sebagai alat ukur untuk mendapatkan data mengenai hasil belajar siswa aspek pengetahuan pembelajaran matematika di grup V SDN 20 Kota Bengkulu. Soal akan diserahkan pada siswa sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran grup V. Hasil tes siswa digunakan untuk menakar tahap pengetahuan siswa dalam memahami materi. Penerapan pretest dan posttest sebagai bahan analisis pengumpulan data pada penelitian.

**Tabel 1. Hasil Analisis Data Pretest Grup Eksperimen dan Grup Kontrol**

Deskripsi	Pretest	
	Eksperimen	Kontrol
Nilai tertinggi	58	50
Nilai terendah	25	17
Rata-rata	43	34

Hasilnya menunjukkan bahwa grup kontrol memperoleh skor terendah 17 dan grup eksperimen memperoleh skor tertinggi masing-masing sebesar 58 dan 50 poin. Grup kontrol mempunyai rata-rata 34 dan grup eksperimen mempunyai rata-rata 43.

Analisis data yang diterapkan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan menggunakan statistic. Pada penelitian ini, hasil penilaian siswa terhadap pembelajarannya sendiri menjadi fokus analisis penelitian. Data yang didapat akan ditelaah dengan menggunakan uji perbedaan dan rata-rata (uji-t).

### 3. HASIL

Objek penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kinerja model pembelajaran TGT yang didukung oleh permainan *game kahoot* dalam mendukung pemahaman matematika pada siswa grup V. Grup VB dan VC ditetapkan sebagai grup eksperimen dan grup kontrol secara berturut-turut pada sampel penelitian .

Grup eksperimen diberi perlakuan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran TGT berbantuan *Game kahoot*, sedangkan grup kontrol mendapat pembelajaran konvensional.

Sebelum menyelesaikan kegiatan perlakuan pada grup eksperimen dan grup kontrol, diberikan lembar *pretest* terlebih dahulu yang terdapat pada tabel 1.

Setelah kedua grup, baik grup eksperimen dan grup kontrol menjalani prosedur perlakuan didapatkanlah hasil *posttest* hasil belajar siswa terdapat di tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Analisis Data Posttest Grup Eksperimen dan Grup Kontrol**

Deskripsi	Posttest	
	Eksperimen	Kontrol
Nilai tertinggi	75	58
Nilai terendah	25	25
Rata-rata	51	42

#### 4. PEMBAHASAN

Kedua grup akan melakukan pretest sebelum melaksanakan prosedur belajar menggunakan RPP yang ditetapkan. Pada grup eksperimen, siswa belajar matematika dengan paradigma Teams Games Tournament (TGT) yang ditambah dengan permainan Kahoot; pada grup kontrol, siswa belajar matematika menggunakan metode yang lebih tradisional.

Sebuah posttest diberikan kepada dua grup sampel setelah perlakuan. Hasil posttest mengindikasikan bahwa pada umumnya nilai siswa dalam grup eksperimen adalah 51, sementara nilai siswa dalam grup kontrol adalah 42. Hasil tersebut mencerminkan perbedaan skor antara grup kontrol dan grup eksperimen, dengan grup eksperimen mendemonstrasikan nilai rata-rata yang lebih tinggi.

Pengujian statistik terhadap nilai rata-rata menunjukkan bahwa grup eksperimen yang pembelajarannya menggunakan model Team Games Tournament dengan bantuan permainan Kahoot, mengungguli grup kontrol yang pembelajarannya hanya menggunakan metode konvensional. Fenomena ini disebabkan oleh faktor-faktor berikut : (1) grup eksperimen menggunakan model pembelajaran TGT yang memasukkan permainan ke dalam kegiatan pembelajaran agar siswa lebih rileks dengan tetap mengedepankan tanggung jawab, kerjasama, kompetisi yang sehat, dan keterlibatan belajar; (2)

siswa mempunyai kesan yang lebih positif terhadap matematika ketika mereka memainkan permainan yang menggunakan kolaborasi TGT dibandingkan permainan individu; (3) Siswa terlibat aktif dalam banyak kegiatan, mulai dari berbagai kegiatan siswa, mulai dari diskusi hingga tamasya, memerlukan pemahaman yang lebih dalam dan fokus pada materi pelajaran proses perhitungan pecahan.

Sebaliknya, siswa pada grup kontrol hanya mendengarkan instruktur membahas topik yang dibahas dan melihat rumus operasi perhitungan penjumlahan dan pengurangan pecahan; akibatnya, mereka menyimpan lebih sedikit informasi dibandingkan dengan model pembelajaran Turnamen Permainan Beregu.

#### 5. SIMPULAN

Penelusuran, analisis, dan pembahasan selanjutnya menghasilkan kesimpulan bahwa paradigma pembelajaran Team Games Tournament dengan bantuan Game Kahoot memang mempengaruhi hasil belajar siswa matematika siswa grup V di SD Negeri 20 Kota Bengkulu, diperoleh hasil uji-t yang dilakukan pada grup eksperimen dan kontrol, termasuk hingga fase posttest menunjukkan hal ini. Pada taraf signifikansi 5%, selisih kedua hasil uji t yaitu thitung 1,8585 dan ttabel 1,7716 menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa grup V berbeda nyata.

## 6. REFERENSI

- Apriyani, Z. & Agusdianita, N. (2023). Penerapan Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Papan Paku untuk Meningkatkan Aktivitas dan Belajar Siswa SD. *JURIDIKDAS (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 6(1), 55-62.
- Fahrurrozi., & Hamdi, S. (2017). *Metode Pembelajaran Matematika*. Universitas Hamzanwadi Press.
- Hamzah, A & Muhlisrarini. (2014). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Rajawali Pers.
- Kustawan, D. (2013). *Analisis Hasil Belajar*. Luxima Metro Media
- Nurlaila, S., Dadi, S., & Karjiyati, V. (2018). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SDN Gugus X kota Bengkulu. *JURIDIKDAS (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1(1). <https://doi.org/10.33369/juridikdas.1.1.%p>
- Permendikbud Nomor 07 Tahun 2022 Tentang Standar Isi Matematika. Kemendikbud.
- Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Tujuan Pembelajaran Matematika. Kemendikbud.
- Pitriani, N. N., Noviati, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar. *Pi-Math - Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(1), 1-10. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/pi-math/article/view/240>
- Prihatmojo,A. & Rohmani. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Who Am I*. Universitas Muhammadiyah Kotabumi.
- Putra, A. & Kesi, F. (2020). Systematic literature review: penggunaan kahoot pada pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika AL-QALASADI*, 4(2), 110-122.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana
- Sakdah, M. S., Pratowo, A., & Anas, N. (2022). Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1):487-497.
- Shoimin, A., (2014), 68 *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. AR-RUZZ Media.
- Slavin. E. R. (2015). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik* (Alih Bahasa :Narulita Yusron & Zubaedi). Nusamedia
- Suardin, A. L. (2021). Studi Komparatif Model Problem Solving dengan Model teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (1), 227-234.

- Sugiyono, (2022), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta
- Sulistio. A., &Haryanti. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. Eureka Medai Aksara
- Syarifah, L. O., Dwizar, F. Z., Tanjung, C. F. P. & Wandini. (2022). Manfaat Penggunaan Aplikasi Kahoot terhadap Peningkatan Hasil Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Syarifah, Lisa Oktapia, dkk.,(2022), Manfaat Penggunaan Aplikasi Kahoot terhadap Peningkatan Hasil Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan* Volume 4 Nomor 4, Diunduh 06 Maret 2023.
- Wandini, R. R. (2019). *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI/SD*. CV. Widya Puspita.
- Wijaya, T.(2019). *Panduan Praktis Menyusun Silabus, RPP, dan Penilaian Hasil Belajar*. PT. Huta Parhapuran.
- Winarni, E. W., (2018), *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Unit Penerbitan FKIP UNIB.