



## Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Aplikasi *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV

Winda Pebrilia Cessa Rina<sup>1\*</sup>, Yusnia<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Jurusan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu, INDONESIA

<sup>1,2,3</sup> Jl. Cimanuk Km 6,5 Padang Harapan, Kota Bengkulu

\* Korespondensi: [windafebrilia64@gmail.com](mailto:windafebrilia64@gmail.com)

### ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of *Teams Games Tournament* model assisted by *Kahoot* application on IPAS learning outcomes of grade IV students. This type of research is quantitative. The research method used was a pseudo-experiment with The Matching Only Pretest- Posttest Control Group Design. The research population was SDN Gugus XII Bengkulu City which is accredited B. The samples of this study were fourth grade students of SDN 99 as the experimental class and SDN 35 as the control class with the sampling technique using Total Sampling. The research instrument used was a test of learning outcomes in the knowledge aspect in the form of multiple choice questions totaling 10 items given through Pretest and Posttest. The type of data analysis technique in this research is quantitative analysis using descriptive statistics, prerequisite test analysis. Based on data analysis obtained average results on IPAS learning experimental class (73.57) and control class (54.07) so that the average learning outcomes of the experimental class class are greater than the control class (73.57 > 54.07). The results of hypothesis testing using Independent Sample *t*-test obtained sig. (2-tailed) of 0.000 < 0.05, then  $H_a$  is accepted. Based on this, it can be concluded that the *Teams Games Tournament* (TGT) type cooperative learning model assisted by the *kahoot* application has a positive effect on the learning outcomes of IPAS grade IV students.

Keyword: TGT, Kahoot, Learning Outcomes, IPAS

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang sudah berkembang dengan sangat pesat dan semakin canggih khususnya di dunia pendidikan sehingga pengaruhnya tidak dapat dihindari lagi di era digital saat ini. Salsabila (2021) mengungkapkan bahwa revolusi 4.0 mengharuskan dunia pendidikan untuk selalu menyesuaikan perkembangan teknologi dalam meningkatkan mutu pendidikan, khususnya penyesuaian penerapan teknologi dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, dengan adanya teknologi

ini menuntut para pendidik untuk mampu merancang pembelajaran yang memadai agar proses pembelajaran dapat maksimal.

Lestari (2018) menyatakan bahwa teknologi adalah hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan yang terjadi dalam dunia pendidikan. Sehingga sudah semestinya teknologi digital dimanfaatkan dalam membantu proses pembelajaran. Guna meningkatkan kualitas diri dan berkembang agar dapat berpartisipasi di era digital saat ini.

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.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau dikenal dengan istilah IPAS merupakan gabungan antara mata pelajaran IPA dan mata pelajaran IPS yang dipadukan menjadi satu buku. Menurut Badan Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek No.033/H/KR/2022 pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil siswa Indonesia. Nadhifah (2023: 42) mengemukakan bahwa, pembelajaran IPAS sangat penting dalam pembelajaran abad 21 karena memberikan pemahaman yang lebih lengkap dan komprehensif tentang dunia nyata serta membantu siswa mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dan perubahan pada abad 21 saat ini.

Salah satu komponen yang dapat ditemukan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai salah satu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran Hasan, et al (2021:4). Sejalan dengan pendapat Marwah (2022), media pembelajaran merupakan suatu perantara yang digunakan untuk memperlancar proses belajar mengajar sehingga komunikasi

antara guru dan siswa lebih efektif. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dikelas dan juga dapat memudahkan siswa dalam memperoleh materi pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat digunakan untuk membuat suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat memberikan pemahaman kepada siswa agar terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Salah satunya dengan menggunakan media *kahoot*.

*Kahoot* sebagai salah satu bentuk perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Sukmawati, et al (2022) menyatakan bahwa, media pembelajaran *kahoot* adalah suatu media interaktif yang efektif, mampu membentuk sikap mandiri dan disiplin siswa, membuat siswa berkompetisi dalam memperoleh nilai, melatih siswa tanggap terhadap literasi digital. Faktor pendukung digunakannya media ini adalah tampilan yang menarik, memiliki banyak variasi model, serta mudah diakses oleh siswa. Pada penelitian ini nantinya akan disajikan permainan edukasi yang dibuat sebagai alat untuk siswa melakukan pengumpulan data tentang mata pelajaran IPAS materi IPS. Penggunaan *kahoot* ini diharapkan bisa memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga siswa akan lebih aktif dalam belajar dan dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran tentunya tidak dapat berdiri sendiri tetapi diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu mendukung pelaksanaannya. Sujana (2020) mengungkapkan bahwa berhasil atau tidaknya siswa dalam mengikuti pembelajaran, selain ditentukan oleh kesiapan siswa juga sangat bergantung dengan bagaimana guru merencanakan,

melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Maka diperlukan suatu model pembelajaran yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa mampu memahami materi yang disampaikan guru dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Model pembelajaran yang dapat menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran adalah pembelajaran kooperatif. Salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan ke dalam proses pembelajaran IPAS yaitu 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.

Pokok pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) terletak pada permainan dan turnamennya. Nisai (2020:266) model pembelajaran TGT adalah sebuah model pembelajaran kooperatif menggabungkan belajar kelompok dengan kompetisi kelompok yang memungkinkan siswa belajar dengan santai. Adiputra (2021:108) Belajar menggunakan model TGT siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, hal ini disebabkan adanya permainan dan turnamen dalam proses pembelajaran karena pada dasarnya siswa sekolah dasar senang terhadap permainan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan pada tanggal 18 Oktober 2023 di salah satu SD gugus XII Kota Bengkulu diperoleh informasi bahwa guru di sekolah masih belum

maksimal dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran di mana fasilitas yang tersedia di sekolah itu cukup memadai. Fasilitas di sekolah yaitu seperti *infocus*, *chromebook*, dan *wifi* tersedia tetapi guru belum mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas yang disediakan dengan baik. Hal tersebut membuat kurang efektifnya proses pembelajaran, karena guru dalam proses pembelajaran di kelas hanya memanfaatkan media tertulis seperti buku cetak sebagai sumber belajar sehingga kurang menarik minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam belajar.

Sejalan dengan itu hasil wawancara dengan guru kelas IV khususnya dalam mata pelajaran IPAS ia menjelaskan bahwa, pada saat proses pembelajaran berlangsung hanya menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi dan media yang digunakan hanya berupa buku paket saja. Selain metode ceramah guru juga melaksanakan pembelajaran dengan metode penugasan dan tidak menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran. Faktor penyebab guru belum optimal dalam memanfaatkan fasilitas sekolah berbasis *information technology* (IT) adalah kurang menguasai kemampuan akan teknologi sehingga guru lebih memilih tidak menggunakan teknologi dan melakukan pembelajaran dengan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

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 *Teams Games Tournament* (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 belajar mengajar khususnya pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Aplikasi *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV".

## 2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen semu atau "*quasy experimental*". Menurut Winarni (2018: 32), salah satu bagian dari penelitian eksperimen adalah metode eksperimen semu. Ia juga menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah penelitian yang sistematis, logis, dan teliti untuk melakukan kontrol terhadap suatu kondisi. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Desain* tujuannya yaitu untuk mencari pengaruh.

Menurut Fraenkel dan Wallen dalam Winarni (2018: 38) Populasi merupakan suatu kelompok yang menarik perhatian peneliti, dimana peneliti menggunakan kelompok tersebut sebagai subjek untuk menggeneralisasikan temuan hasil penelitian. Populasi dalam penelitian ini dibatasi pada sekolah dasar yang terakreditasi B. Hal ini disebabkan karena terdapat beberapa karakteristik yang dimiliki oleh SD Negeri Gugus XII Kota Bengkulu yang terakreditasi B yaitu, kurikulum yang digunakan, akreditasi sekolah, dan jumlah siswa setiap rombel kelas IV. Oleh sebab itu, Populasi yang akan digunakan adalah SDN 35 Kota Bengkulu dan SDN 99 Kota Bengkulu. Winarni (2018: 40) mengemukakan sampel dapat diartikan sebagai sembarang himpunan yang merupakan bagian dari suatu populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik total *sampling*. Roflin (2021:14) teknik total *sampling* merupakan seluruh populasi yang diambil sebagai bagian dari sampel.

Instrumen penelitian yang digunakan lembar tes yang digunakan dalam mengukur hasil belajar siswa berbentuk soal tes pilihan ganda terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Lembar tes diberikan kepada seluruh sampel sesuai dengan konsep yang diberikan selama perlakuan berlangsung. Lembar tes tersebut bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam aspek kognitif pada saat penelitian dilakukan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa tes dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data yang dilakukan adalah analisis statistik deskriptif, analisis uji prasyarat dan analisis uji inferensial/ uji hipotesis. Setelah itu dianalisis dengan

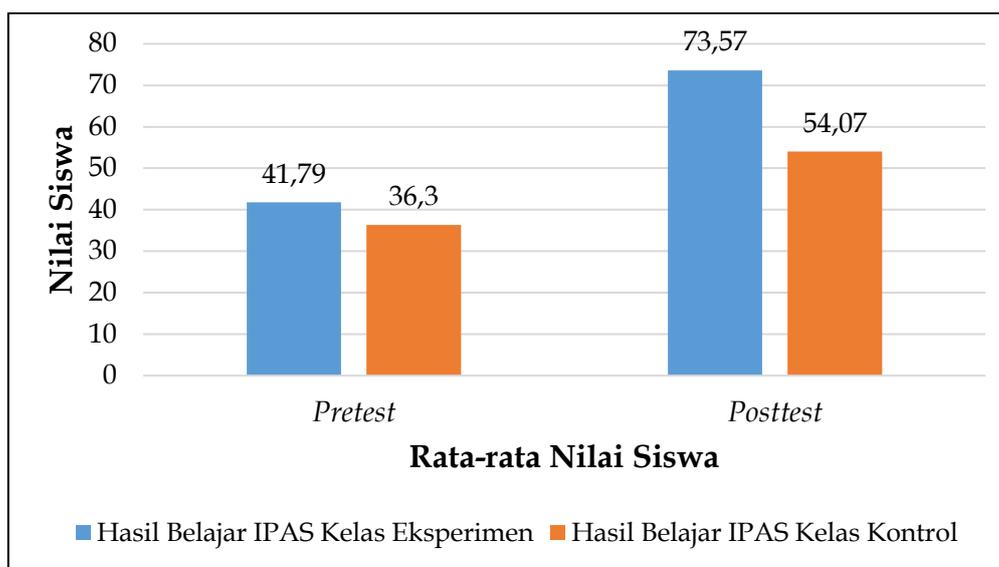
menggunakan uji-t (*independent sample t-test*). Data yang digunakan untuk uji hipotesis adalah nilai *pretest* dan *posttest* serta selisih antara *pretest* dan *posttest* untuk melihat pencapaian skor dari keduanya. Untuk pengolahan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan *software SPSS 24*.

### 3. HASIL

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN 99 Kota Bengkulu yang berjumlah 28 siswa sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IV SDN 35 Kota Bengkulu yang berjumlah 27 siswa sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari tes hasil belajar IPAS

berbentuk soal pilihan ganda yang berjumlah 10 pertanyaan. Perhitungan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* dapat disajikan pada gambar 1.

Berdasarkan grafik 4.1 hasil belajar siswa *posttest* eksperimen lebih baik dibandingkan dengan *pretest* eksperimen, *pretest* kontrol dan *posttest* kontrol. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata *posttest* hasil belajar kelas eksperimen (73,57) lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata *pretest* eksperimen (41,79), nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol (36,30) dan rata-rata *posttest* kelas kontrol (54,07). Analisis data *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 1



Gambar 1. Perhitungan Rata-rata Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Tabel 1. Hasil Analisis Data *Pretest-Posttest* Hasil Belajar Siswa

	N	Min	Max	Range	Mean	Variance	Std. Deviation
<i>Pretest</i> Eksperimen	28	10	70	60	41,79	318.915	17.858
<i>Pretest</i> Kontrol	27	0	70	70	36,30	324.217	18.006
<i>Posttest</i> Eksperimen	28	40	100	60	73,57	290.476	17.043
<i>Posttest</i> Kontrol	27	30	90	60	54,07	271.255	16.469

Berdasarkan tabel 1, hasil analisis statistik deskriptif data *pretest* hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai tertinggi pada kelas eksperimen 70 dan nilai tertinggi

kelas kontrol 70. Nilai terendah kelas eksperimen 10 dan nilai terendah kelas kontrol 0. Selanjutnya hasil analisis statistik deskriptif data hasil *posttest* hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas

kontrol menunjukkan nilai tertinggi pada kelas eksperimen 100 sedangkan pada kelas kontrol 90. Nilai terendah kelas eksperimen 40 dan nilai terendah kelas kontrol 30.

Setelah melakukan perhitungan rata-rata, selanjutnya dilakukan uji normalitas. Data dikatakan normal jika hasil perhitungan signifikansi (sig.) pada uji *Shapiro Wilk* diperoleh  $> 0,05$ . Perhitungan signifikansi (sig.) menggunakan *Shapiro Wilk* disebabkan karena jumlah sampel pada setiap kelas dalam penelitian ini  $< 50$  yakni pada kelas eksperimen 28 dan kelas kontrol 27. Oleh karena itu data yang digunakan adalah *Shapiro Wilk*.

Hasil *pretest* kelas eksperimen menunjukkan bahwa signifikansi (sig.) uji *Shapiro Wilk*  $0,140 > 0,05$  dan hasil *pretest* kelas kontrol  $0,408 > 0,05$ . Kemudian hasil *posttest* kelas eksperimen menunjukkan bahwa signifikansi (sig.) uji *Shapiro Wilk*  $0,151 > 0,05$  dan hasil *posttest* kelas kontrol  $0,181 > 0,05$ . Hasil ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas, kemudian dilakukan uji homogenitas. Sampel dikatakan homogen apabila signifikansi (sig.) *based on mean* adalah  $> 0,05$ . Dari hasil nilai *pretest* menunjukkan bahwa hasil sig. sebesar  $0,950 > 0,05$  yang artinya bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol distribusi data homogen. Pada nilai *posttest* menunjukkan bahwa hasil sig. sebesar  $0,722 > 0,05$  yang artinya bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol distribusi data homogen.

Dari perhitungan data berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan uji-t dengan menggunakan uji *independen sample t-test*. Dari hasil perhitungan uji *independen sample t-test* pada nilai *pretest* menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed)

sebesar  $0,261 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan terhadap kemampuan belajar awal siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya dilakukan uji *independen sample t-test* pada hasil *posttest* yang menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

#### 4. PEMBAHASAN

Hasil analisis *pretest* hasil belajar siswa menunjukkan bahwa tidak adanya perbedaan signifikan terhadap hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data *pretest* hasil belajar yang diperoleh pada kelas eksperimen menunjukkan sig. (2-tailed)  $0,261 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa hasil kemampuan belajar awal pada kedua kelompok sama sebelum diberikan perlakuan. Sedangkan pada hasil *posttest* hasil belajar siswa menunjukkan bahwa adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data *posttest* hasil belajar yang diperoleh pada kelas eksperimen menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *kahoot* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV.

Perbedaan hasil belajar IPAS siswa pada akhir pembelajaran dalam penelitian ini karena adanya pemberian perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *kahoot* yang mempunyai kelebihan tersendiri yaitu melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran yang menyenangkan.

Ketika diberikan *handphone* pada setiap kelompok yang telah disambungkan pada situs permainan *kahoot* pada kelas eksperimen tanggapan yang diberikan siswa sangat positif, hal ini terlihat dari antusias siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ilmiah (2019:2549), ia menyatakan bahwa selama kegiatan pembelajaran media *kahoot* terbukti membuat siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan berpengaruh pada fokus siswa terhadap materi. Media aplikasi *kahoot* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh Dewi dan Masniladevi (2021:2952), yang menyatakan bahwa penggunaan media aplikasi *kahoot* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah Kauman Padang Panjang.

Model pembelajaran TGT terdapat komponen permainan berupa *game tournament* yang tentunya disenangi oleh siswa. Dalam *game tournament*, siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran untuk mendapatkan nilai yang maksimal dengan dibantu oleh media *kahoot* dalam pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan aplikasi *kahoot* adalah salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa ketika proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa memiliki semangat dalam belajar.

Pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan dengan menggunakan materi ajar yang sederhana dan hanya menggunakan lembar soal sehingga membuat pembelajaran berjalan kurang menarik dibandingkan dengan kelas eksperimen. Hal ini membuat siswa kurang termotivasi selama pembelajaran berlangsung. Siswa di kelas eksperimen

terlihat antusias saat belajar pada pembelajaran IPAS materi manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya dengan menggunakan media aplikasi *kahoot*. Selama pembelajaran di kelas eksperimen berlangsung, ada satu hal yang siswa anggap menarik tentang *kahoot*. Yaitu seluruh siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran bahkan beberapa siswa merasa tertantang untuk mendapatkan nilai terbaik 1 pada setiap soal. Jadi dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *kahoot* dapat diterima dengan baik oleh siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Zulkhi (2023), bahwa respon antusias siswa terhadap pembelajaran dengan media *kahoot* menunjukkan bahwa mereka senang menggunakan media tersebut dan lebih menyukai pembelajaran yang berkaitan dengan unsur permainan. Sakdah (2022:495), menyatakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan *kahoot* mampu menarik perhatian dan membuat siswa fokus pada apa yang ada di depan kelas.

Pembelajaran dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan 3×35 menit jam pembelajaran dan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Langkah pertama pembelajaran diawali dengan penyajian kelas (*Class Presentation*) yang dilakukan dengan kegiatan guru dan siswa berdiskusi tentang materi manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya.

Langkah selanjutnya belajar secara kelompok (*Teams*), guru melakukan pembagian kelompok lalu siswa belajar bersama kelompoknya masing-masing dengan berdiskusi bersama anggota kelompoknya untuk menyelesaikan LKPD yang bertujuan untuk membuat siswa dapat mengenal manfaat

keberagaman dan melestarikan keberagaman budaya. Ketika telah menyelesaikan LKPD setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya, kemudian kelompok lain menanggapi jawaban yang telah dipresentasikan oleh temannya.

Langkah selanjutnya permainan (*Games*) dan pertandingan (*Tournament*), pada kelas eksperimen guru menggunakan media *kahoot* berupa permainan *quiz* yang didalamnya terdapat soal berupa teks dan gambar. Permainan dan pertandingan dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa dalam setiap kelompoknya. Sebelum memulai permainan, peneliti menyiapkan meja permainan dan pertandingan yang disusun di depan kelas serta menyusun *handphone* yang telah disambungkan pada situs *kahoot* dan memasukkan PIN yang telah diberikan pada kolom yang diminta, jumlah *handphone* sesuai dengan jumlah kelompok yang kemudian siswa berbaris dalam kelompoknya, siswa menjawab pertanyaan dalam media *kahoot* secara bergiliran bersama dengan kelompoknya.

*Kahoot* menekankan gaya belajar dimana siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Keunggulan *kahoot* adalah aplikasinya berbentuk *quiz online* yang mengandung unsur persaingan antar siswa dan hasilnya dapat terlihat langsung di layar. Saat permainan *kahoot* dimulai, siswa langsung menjawab pertanyaan yang muncul di layar berpacu dengan waktu. Siswa yang menjawab tercepat dan benar akan mendapatkan skor tinggi. *Kahoot* juga memiliki keunggulan yang terdapat musik di dalamnya dan waktu yang ada di layar sehingga membuat siswa bersemangat mengejar waktu dalam mengerjakan soal untuk mendapatkan nilai yang tinggi. Hal ini sejalan dengan

pendapat Muzayanati (2022:169), siswa merasa tertantang untuk menjawab kuis yang harus cepat karena terdapat waktu berakhir dalam menjawab.

Permainan *kahoot* yang digunakan dalam penelitian ini bernama *quiz* yaitu berupa soal tanya jawab yang harus dijawab dengan benar oleh siswa. Disini sebelum menjawab, siswa harus belajar terlebih dahulu agar dapat menjawab dengan benar dan tepat waktu. Peneliti yang memegang kendali penuh dalam *quiz* ini sehingga dapat mengatur kapan pertanyaan mulai muncul. Daya tarik aplikasi ini sangat mempengaruhi semangat belajar siswa dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Liani dan Tambunan (2023) hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh media *game* edukasi *kahoot* terhadap hasil belajar siswa. Ramlah (2021) menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis *kahoot* berpengaruh signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa di SD Al-Mumtaz.

Setelah permainan dan pertandingan selesai, selanjutnya adalah pengahargaan kelompok (*Team Recognition*), guru menghitung skor yang diperoleh setiap kelompok. Kelompok dengan skor tertinggi dalam permainan *kahoot* akan menjadi pemenang, demikian guru mengumumkan pemenang *tournament* dan memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model TGT berbantuan media *kahoot* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Pengaruh tersebut bersifat positif karena hasil belajar siswa yang menggunakan model TGT berbantuan media *kahoot* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model

TGT tetapi hanya menerima pembelajaran dengan menggunakan materi ajar IPAS saja. Penggunaan media *kahoot* dalam pembelajaran membuat siswa tertarik dan antusias saat mengikuti pembelajaran sehingga semangat dan antusias siswa lebih baik dari biasanya yang kemudian memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa.

## 5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai *posttest* hasil belajar siswa

menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data *posttest* hasil belajar siswa pada kelas eksperimen menunjukkan hasil perhitungan uji *independent sample t-test* memperoleh hasil sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang artinya bahwa  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *kahoot* memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV.

## 6. REFERENSI

- Adiputra, H. Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104-111.
- Andri, T. (2018). *Evolusi Guru dan Sekolah Abad 21*. CV Jejak.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Dimensi, Elemen, dan subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Dewi, B. A., & Masniladevi (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Alat Evaluasi pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2952-2968.
- Handayaningsih. R., Erry. H., & Qohar. A. (2022). Penerapan Pembelajaran Teams Games and Tournament Secara Daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(2), 230-242.
- Hasan, Muhammad., et al. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal Information Engineering and Educational Technology*, 3(01), 46-50.
- Indriani, E., & Desyandri. (2022). Pengaruh Game Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 8(2), 1934-1942.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94- 100.

- Liani, A., & Tambunan, H. P. (2023). Pengaruh Media Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 3 Sub-Tema 1 Kelas IV SDN 0304 Siundol. *Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 957-968.
- Marwah, Syamsiah, D., & Pada, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Games Kahoot terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Sekolah Dasar di Kota Makassar. *Penisi Journal Of Education*, 2(6), 26-35.
- Muzayanati, A., Maemonah., Puspitasari. P. (2022). Efektivitas Aplikasi Game Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 161-173.
- Nadhifah, Y. et al. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. PT Global Eksekutif Teknologi.
- Nisai. M., Fathurohman, I ., & Purbasari, I. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SDN 5 Gondoharum Kudus Melalui Model TGT dan Media Daper. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(3), 264-274.
- Nurhayati, A. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 6(5), 9118-9126.
- Ramlah, Aunurrhman, & Halidjah, S. (2021). Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Berbasis Kahoot Terhadap Minat dan Hasil Belajar Tematik Siswa di Sekolah Dasar Al-Mumtaz Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(10), 1-9.
- Roflin, E., liberty, I. C., & Pariyana. (2021). *Populasi, Sampel, Variabel dalam Penelitian Kedokteran*. PT. Nasya Expanding Management.
- Sakdah, M. S., Prastowo. A., & Anas, N. (2022). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revormasi Industri 4.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487-497.
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran Tekonologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* , 3(1), 124-132.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan R&D*. Bumi Aksara.
- Zulkhi, M. D., Yulistranti, A. E., & Damayanti, L. (2023). Pengaruh Pengintegrasian Teknologi Media Kahoot Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 8(2), 253-261.