

Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model TGT Berbantuan *Kahoot!*

Achmad Zainullah Imron Zawawi¹, Tri Susilaningtyas², Tri Novita Irawati³
denyaalfatih1799@gmail.com, trisosilamtk@gmail.com,
novita.tri2828@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to describe the increase in activity and learning outcomes of class VII students of MTs Miftahul Ulum on social arithmetic material through the Teams Games Tournament (TGT) learning model with Kahoot! This research is a Classroom Action Research (CAR) with 12 student respondents. Data collection methods used were observation, interviews, tests, and documentation. The data analysis method used is qualitative and quantitative data analysis. Based on the results of the study, the percentage of student learning activities before the study was 47.5%, then in the first cycle 62.5% and 95% in the second cycle. Students' learning completeness before the study was 25% then in secluse I 75% and cycle II 100%. This shows that from cycle I to cycle II there is an increase in student activity and learning outcomes.

Keywords: *Kahoot; Learning Activities; Learning Outcomes; TGT Learning Model*

ABSTRAK

Riset ini bertujuan yakni mendeskripsikan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VII MTs Miftahul Ulum pada materi Aritmetika social melalui model TGT (Teams Games Tournament) berbantuan Kahoot!. Jenis riset ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan responden sebanyak 12 siswa. Riset ini memakai teknik atau metode meliputi observasi, wawancara, tes, serta dokumentasi untuk pengumpulan data penelitian. Terdapat pula metode untuk menganalisis data penelitian yakni analisis data secara kualitatif serta analisis data secara kuantitatif. Menurut hasil riset diperoleh persentase aktivitas belajar siswa saat sebelum riset 47,5%, setelah itu dalam siklus I 62, 5% serta dalam siklus II 95%. Hasil pencapaian ketuntasan belajar siswa saat sebelum riset 25% setelah itu pada silkus I 75% serta pada siklus II 100%. Perihal tersebut menunjukkan jika terbukti mulai siklus I hingga siklus II membuat peningkatan terhadap aktivitas serta hasil belajar siswa.

Kata Kunci : *Aktivitas Belajar; Hasil Belajar; Kahoot; Model Pembelajaran TGT*

¹ Universitas Islam Jember, Indonesia

² Universitas Islam Jember, Indonesia

³ Universitas Islam Jember, Indonesia

PENDAHULUAN

Matematika sebagai suatu disiplin ilmu yang kerap kali diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu matematika bisa digunakan dalam transaksi jual beli, tidak hanya itu matematika juga bisa digunakan dalam berkomunikasi lewat gambar ataupun tulisan seperti halnya membaca prosentase serta grafik, dan dapat mendeskripsikan ataupun membuat catatan dengan angka dan lain - lain. Tetapi mayoritas siswa di berbagai sekolah masih kurang merespon pembelajaran matematika, mereka berpendapat ilmu matematika ialah suatu ilmu yang rumit dan juga membosankan. Kasus tersebut juga terjadi di kelas VII MTs Miftahul Ulum, perihal ini ditunjukkan dari hasil belajar matematika siswa yang rendah serta antusias siswa yang kurang pada saat proses pembelajaran.

Bersumber pada observasi awal yang dilakukan dengan guru matematika, dapat diketahui jika ada permasalahan yang sangat mendasar ialah kegiatan belajar serta hasil belajar siswa terbilang rendah dalam kegiatan belajar matematika. Perihal tersebut diakibatkan karena siswa cenderung pasif, kurang merespon pembelajaran serta tidak fokus terhadap penjelasan guru. Aspek lain yang dijumpai oleh peneliti ialah minimnya model pembelajaran inovatif yang ada sehingga mengakibatkan aktivitas serta hasil belajar rendah.

Pengertian Aktivitas belajar merupakan kegiatan secara fisik ataupun mental, yang kedua kegiatan itu saling berhubungan hingga mampu menciptakan kegiatan belajar yang baik efektif (Sardiman, 2011). Sebaliknya hasil belajar ialah berubahnya tingkah laku yang berlangsung semenjak pelaksanaan kegiatan belajar yang telah diatur untuk sampai tujuan pendidikan (Purwanto, 2011).

Solusi yang dilakukan oleh peneliti untuk upaya meningkatkan aktivitas belajar serta hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model Teams Games Tournamnet (TGT) berbantuan Kahoot!. Model Teams Games Tournamnet ialah suatu pola pembelajaran kooperatif untuk menuntut antar anggota tiap kelompok melakukan kerjasama memenuhi tuntutan tujuan belajar. Ada 4 tahapan dalam model Teams Games Tournamnet yakni mengajar, belajar secara kelompok, perlombaan, dan penghargaan untuk kerja kelompok (Ermilia, 2015). Menerapkan model TGT (Teams Games Tournament) tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis online yang biasa disebut e-learning atau web-learning, sudah mulai diterapkan oleh berbagai instansi, sekolah bahkan perguruan tinggi seperti aplikasi ruang guru, quiziz, kahoot! dsb. Salah satu aplikasi pembelajaran berbasis web-learning adalah Kahoot!. Kahoot!

merupakan permainan berbasis platform pembelajaran gratis yang bisa diakses menggunakan link *kahoot.it* atau melalui aplikasi *Kahoot!* pada *smartphone android*. *Kahoot!* memiliki 4 fitur yakni *game*, diskusi, survey dan kuis. Fitur kuis pada aplikasi *kahoot!* dapat menjadi media berbasis teknologi pada penerapan model pembelajaran TGT (Teams Game Tournament). Pertanyaan dalam kuis tersebut dirancang dengan sistem penskoran yang berbeda, siswa yang lebih cepat menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan skor lebih banyak.

Sistem penskoran tersebut dapat memotivasi siswa untuk berusaha berfikir kritis dalam menentukan jawaban yang benar. Selain itu dalam hasil penelitian Ebru (2017) terdapat 75% siswa menyatakan bahwa *kahoot* menyenangkan jika digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat memicu peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.

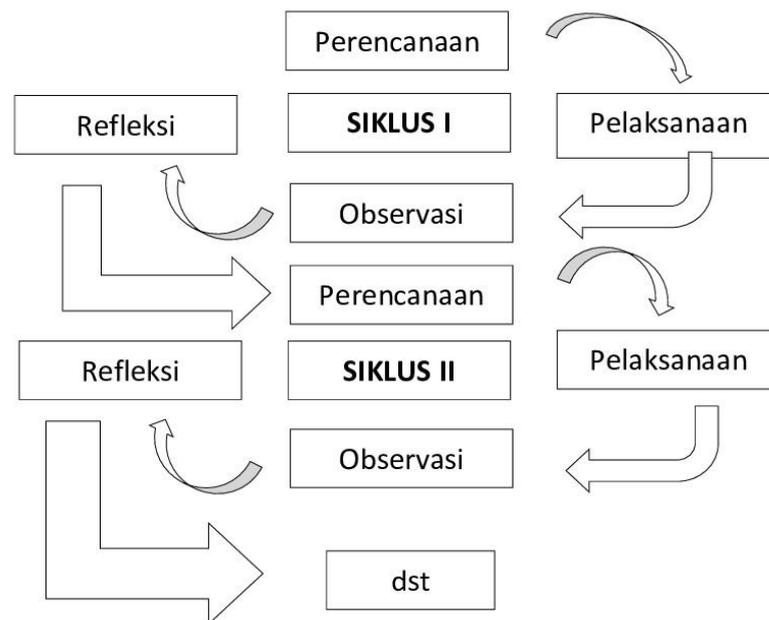
Penelitian ini bertujuan guna mendeskripsikan mengenai peningkatan aktivitas belajar serta hasil belajar siswa terhadap siswa kelas VII MTs Miftahul Ulum pada materi Aritmetika sosial melalui model pembelajaran TGT berbantuan *Kahoot!*. Terdapat beberapa penelitian yang cukup relevan dengan penelitian ini seperti penelitian yang dilaksanakan oleh Fika Ermilia O yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan serta Hasil Belajar Matematika Siswa”. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa terdapat peningkatan terhadap aktivitas serta hasil belajar siswa.

Penelitian lainnya yang berjudul “Pengaruh Media *Kahoot* Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa” yang dilaksanakan oleh Nur Hafidhotul Ilmiyah dan Meini Sondang Sumbawati (2019). Hasil riset ini membuktikan bahwa media pembelajaran *Kahoot!* terbukti mendorong siswa lebih meningkatkan keaktifan mereka dalam berinteraksi serta berkomunikasi pada kegiatan belajar serta lebih mampu meningkatkan terhadap nilai hasil belajar siswa. Dari permasalahan tersebut, dibutuhkan penelitian mengenai bagaimana peningkatan aktivitas serta hasil belajar siswa kelas VII MTs Miftahul Ulum materi aritmetika sosial melalui model pembelajaran TGT berbantuan *Kahoot!*.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan ialah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas yaitu salah satu tindakan penelitian yang dilaksanakan dalam kelas. Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan serta memperbaiki mutu pembelajaran di kelas. Subyek penelitian ini berjumlah 12 orang siswa dari kelas VII MTs Miftahul Ulum.

Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara untuk memperoleh info terkait pembelajaran matematika dan karakteristik siswa, kemudian lembar pedoman observasi dari aktivitas belajar siswa dalam mengukur tingkat aktivitas belajar siswa saat kegiatan belajar dilaksanakan serta lembar tes untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa. Secara lebih rinci penelitian tindakan untuk tindakan dalam siklus I dan siklus II dijabarkan sebagaimana berikut :



Gambar 1. Rancangan PTK

Untuk mengetahui tingkat efektifitas dari penerapan suatu model dalam kegiatan belajar, maka diperlukan metode analisis data. Dilakukan analisis data secara kualitatif serta analisis data secara kuantitatif.

1. Analisis Data Aktivitas Siswa

Data yang diperoleh dari lembar observasi kegiatan siswa dalam proses pembelajaran berikutnya akan dilaksanakan analisis data dengan rumus berikut (Purwanto, 2010):

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

S = nilai prosentase aktivitas siswa

R = jumlah skor aktivitas siswa

N = skor maksimum aktivitas siswa

Tabel 1. Kriteria Aktivitas Siswa

Aktivas (%)	Kriteria
86 – 100	Sangat baik
76 – 85	Baik
60 – 75	Cukup
55 – 59	Kurang
≤ 54	Kurang Sekali

Sumber : Purwanto, 2010

2. Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Untuk menganalisis data penelitian hasil belajar siswa digunakan rubrik penilaian dengan rumus berikut:

- a. Untuk menghitung prosentase ketuntasan hasil belajar siswa secara individual menggunakan rumus:

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Kemudian nilai rata-rata hasil belajar siswa dihitung dengan rumus rata-rata hitung berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan

\bar{x} = Nilai rata – rata yang dicari

$\sum x$ = Jumlah nilai

n = Jumlah aspek yang dinilai

Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Belajar

Ketuntasan Belajar (%)	Kriteria
86 – 100	Sangat baik
76 – 85	Baik
60 – 75	Cukup
55 – 59	Kurang
≤ 54	Kurang Sekali

Sumber : Purwanto, 2010

- b. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal bisa dihitung dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini akan dilaksanakan dua tindakan siklus. Penerapan tindakan siklus I mengacu pada RPP meliputi untung, rugi, impas serta persentase dari untung dan rugi menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan *Kahoot!*. Pelaksanakan tindakan setiap siklus ini peran peneliti sebagai guru (pemberi tindakan) sekaligus observer hasil belajar siswa dan guru matematika sebagai observer II yang bertugas membantu mengobservasi aktivitas belajar serta aktivitas guru.

Materi pertama siklus I adalah pengertian untung, rugi, impas serta nilai persentase untung serta rugi. Kegiatan belajar siswa oleh guru dimulai dengan pengucapan salam serta pembacaan doa bersama dilanjutkan absensi, kemudian guru menjelaskan secara singkat pengertian untung, rugi dan impas dan memberikan contoh atau gambaran untuk menerapkannya di kehidupan sehari-hari (Class Presentation).

Kegiatan selanjutnya guru membentuk 4 kelompok secara heterogen, tujuannya agar dalam kelompok tersebut dapat saling berdiskusi, serta memberikan lembar kerja siswa untuk tiap kelompok. Lembar kerja siswa itu mengintruksikan siswa untuk mengamati, bertanya, mengeksplorasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan materi (Teams).

Guru mengintruksikan siswa mengakses *Kahoot!* melalui link www.kahoot.it atau melalui *smartphone android* dengan cara mendownload aplikasi *Kahoot!* pada *google playstore* secara gratis. Setelah selesai mendownload guru memberikan pin akses kepada masing-masing kelompok kuntut mengakses soal kuis pada *Kahoot! (Games)*.

Permainan kuis *Kahoot!* dilaksanakan selama ± 20 menit karena durasi pengerjaan satu soal 4 menit. Soal yang digunakan pada kuis *Kahoot!* berupa soal cerita sederhana tentang aritmetika sosial, 3 soal tentang untung, rugi dan impas dan 2 soal lainnya tentang persentase untung dan rugi. Setelah permainan selesai guru membahas soal-soal sulit pada *kahoot* dan menyimpulkan pembelajaran, kemudian diberikan penghargaan oleh guru untuk kelompok yang mencapai nilai tertinggi.

Di akhir pembelajaran guru mengintruksikan siswa mempelajari materi yang belum dipahami serta materi yang akan dipelajari di pembelajaran

berikutnya, serta mempersiapkan diri untuk melaksanakan kegiatan tes dan *Tournament* kemudian guru menutup pembelajaran berdoa bersama dan salam.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dan guru yang dilakukan observer II yakni guru matematika diperoleh data yang menunjukkan peningkatan aktivitas belajar siswa dari 47.5% menjadi 62.5%. Peningkatan aktivitas tersebut dapat dilihat dari siswa yang mulai memperhatikan penjelasan materi, mencatat materi-materi penting dan mulai berani untuk bertanya.

Observasi hasil data belajar siswa siklus I mengacu penskoran permainan *Kahoot!*. Hal tersebut memudahkan guru dalam penilaian, namun kelemahan dari sistem penskoran tersebut adalah guru tidak tahu kemampuan siswa perorangan dan bagaimana proses siswa mengerjakan soal-soal kuis pada aplikasi *Kahoot!*.

Pelaksanaan tes hasil belajar siklus I dilaksanakan tanpa menggunakan aplikasi *Kahoot!*, guru menyiapkan lembar tes untuk siswa. Hasil tes yang didapat siklus I terbukti terdapat peningkatan untuk perolehan hasil belajar siswa. Sebelum penerapan siklus, nilai rata-rata siswa 48.33 dengan persentase ketuntasan 25% meningkat menjadi 73.16 dengan persentase ketuntasan 75%.

Sintaks selanjutnya dari pola pembelajaran Teams Games Tournament ialah Tournament. Guru membentuk kelompok untuk melaksanakan Tournament. Kelompok dibentuk sesuai skor penilaian, tiga orang dengan nilai tertinggi dikelompokkan dalam meja 1, tiga orang dengan nilai tertinggi selanjutnya pada meja 2 dan seterusnya. Kemudian peneliti memberikan soal tes sebelumnya pada masing masing kelompok untuk dikerjakan dengan berdiskusi. *Tournament* berlangsung selama 20 menit, ketika waktu habis masing-masing kelompok mengumpulkan hasil diskusinya untuk dinilai (*Tournament*). Perolehan kelompok dengan nilai tertinggi akan memperoleh penghargaan (*Team Recognition*).

Berdasarkan paparan data tersebut diketahui persentase ketuntasan belajar tersebut masih belum mencapai hasil optimal dikarenakan beberapa kelemahan yang sudah dijabarkan sebelumnya, karenanya peneliti memilih melanjutkan penelitian pada siklus II dengan solusi sebagai berikut.

1. Peneliti memberikan lembaran kosong (lembar jawaban) pada setiap kelompok sebagai media untuk mencatat hasil perhitungan pada saat *game* dilakukan. Lembar kosong tersebut digunakan peneliti untuk mengevaluasi sejauh mana kemampuan siswa.
2. Seluruh siswa harus mencatat jawaban pada lembar kosong masing-masing kelompok sebelum pembahasan soal agar seluruh anggota kelompok memahami jawabannya.

3. Peneliti memberikan sosialisasi penggunaan *Kahoot!* dalam pembelajaran berkelompok menggunakan lembar jawaban pada jam istirahat setelah selesai tes siklus I. Serta menjelaskan fungsi lembar jawaban.
4. Peneliti mengulang materi persentase untung dan rugi serta berupaya memaksimalkan waktu pembelajaran sesuai RPP.

Pada penerapan siklus II dilaksanakan menggunakan 4 solusi tersebut dengan harapan kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan maksimal. Peneliti membahas ulang materi persentase untung dan rugi serta menambah beberapa contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kondisi siswa selama penyampaian materi dan pengamatan LKS sangat interaktif. Siswa sangat antusias untuk memperoleh nilai terbaik, mereka tertarik dengan penghargaan bagi kelompok yang memperoleh nilai tertinggi sehingga suasana kegiatan pembelajaran pada siklus II sangat kompetitif.

Penggunaan lembar kosong untuk jawaban bagi siswa pada pelaksanaan permainan kuis kahoot!, memberikan pengaruh pada pengalaman belajar siswa. Siswa yang lemah dalam mengerjakan soal pada suatu kelompok mulai memahami proses pengerjaannya, hal tersebut juga memudahkan guru untuk mengobservasi hasil belajar siswa.

Pada akhir pertemuan guru membahas soal-soal yang kurang dipahami oleh siswa. Guru juga mengintruksikan siswa untuk mencatat pembahasan soal tersebut, kemudian guru memberikan penghargaan bagi kelompok terbaik lalu menyimpulkan pembahasan dan menutup pertemuan dengan berdoa bersama.

Menurut data yang dikumpulkan dari pelaksanaan tes siklus II dapat diketahui ada kenaikan persentase hasil belajar siswa dari 75% menjadi 100% dengan rata-rata nilai 82.58. Sedangkan persentase aktivitas belajar siswa juga ada peningkatan dari 62.5% menjadi 95%. Demikian tindakan siklus II dapat dikatakan terlaksana dengan baik. Secara rinci peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa terurai dalam grafik di bawah ini.



Gambar 2. Aktivitas dan hasil belajar siswa

KESIMPULAN

Berdasarkan paparan data dan paparan pembahasan tersebut, kesimpulannya menunjukkan bahwa tindakan menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan *Kahoot!* Mampu meningkatkan aktivitas belajar serta hasil belajar siswa. Terbukti dari perolehan skor aktivitas belajar siswa ada kenaikan persentase dari siklus I hingga tindakan siklus II yakni dari 62.5% menjadi 95% meningkat sebesar 32.5% dan ada kenaikan persentase dari siklus I hingga tindakan siklus II yakni dari 75% dengan nilai rata-rata 73.16 menjadi 100% dengan rata-rata nilai 81.33 meningkat sebesar 25%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ebru, D. S. (2017). Ask Response Play Learns : Student's View On Gamification Based Interactive Response System. *Journal of Education And Instructional Studies Un The World*, Vol.7, Issue: 3, ISSN: 2146- 7463 .
- Ermilia O, Fika. 2015. *Penerapan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika*. <http://eprints.ums.ac.id/NASKAH/PUBLIKASI.pdf> (diakses pada 31 Oktober 2019).
- Ilmiyah, N. H. & Sumbawati, M. S. 2019. *Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa*. *JIEET (Journal Information Engineering and Educational Technology)*: Volume 03 Nomor 01, 2019. ISSN : 2549-869X.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta:Pustaka Belajar.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers.