

IMPLEMENTASI MODEL KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA PEMBELAJARAN SOSIOLOGI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XII

Lisa Ranti Mardiyanti¹, Imran², Iwan Ramadhan³, Tri Wijaya⁴

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Tanjungpura, ⁴SMA Negeri 1 Pontianak
e-mail: ¹lisa.ranti10@gmail.com, ²Imran@fkip.untan.ac.id, ³Iwan.ramadhan@untan.ac.id,
⁴Triwijaya.tj@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat apakah peserta didik belajar lebih baik dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari dua siklus dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* berbasis Kahoot dengan langkah-langkah penelitian tindakan yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Penelitiannya melibatkan semua peserta didik kelas XII Sosiologi TL 8 di SMA Negeri 1 Pontianak, yang berjumlah 36 orang. Menggunakan media dan model belajar interaktif adalah salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas XII Sosiologi TL 8 dapat ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tim permainan turnamen berbasis Kahoot. Hasilnya menunjukkan bahwa dengan pengimplementasian model pembelajaran TGT berbasis media Kahoot hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Pada siklus 1 dan 2 terjadi peningkatan rerata kelas 82,5 menjadi 85,2. Pada hasil belajar terjadi peningkatan sebesar 63% menjadi 81%, dengan demikian terjadi perubahan secara signifikan untuk setelah menggunakan model pembelajaran TGT.

Kata kunci: *Teams Games Tournament, Kahoot, Pembelajaran Sosiologi*

ABSTRACT

The purpose of this study was to see whether students learn better by using Classroom Action Research consisting of two cycles using the Kahoot-based teams' games tournament cooperative learning model with action research steps starting from planning, implementation, and evaluation. The research involved all students of class XII Sociology TL 8 at SMA Negeri 1 Pontianak, totaling 36 people. Using interactive learning media and models is one way to improve student learning outcomes. The results showed that the learning outcomes of XII Sociology TL 8 students could be improved by implementing the Kahoot-based tournament game team cooperative learning model. The results show that by implementing the Kahoot media-based TGT learning model, students' learning outcomes have increased. In cycles 1 and 2 there was an increase in the class average of 82.5 to 85.2. In learning outcomes, there was an increase of 63% to 81%. Thus there was a significant change after using the TGT learning model.

Keywords: *Teams Games Tournament, Kahoot, Sociology Learning*

PENDAHULUAN

Teknologi sudah tidak asing lagi bahkan dapat dikatakan selalu beriringan dengan segala aktivitas manusia terutama pada bidang pendidikan. Adanya kebijakan yang diberlakukan saat ini pada dunia pendidikan mengenai Kurikulum Merdeka menuntut guru beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan khususnya pada proses pembelajaran.

Pada hakekatnya belajar merupakan proses interaksi peserta didik. Belajar juga diartikan langkah-langkah yang berorientasi pada tujuan dan pada orises yang harus diselesaikan berdasarkan pengalaman belajar dan disusun serta

dipersiapkan oleh guru (Albina et al., 2022). Kegiatan belajar mengajar abad 21 ini, mengharuskan guru selalu berinovasi untuk meningkatkan gairah belajar peserta didik. Selain cara berinteraksi dan komunikasi yang diperhatikan dalam memberi materi ajar kepada peserta didik, guru juga harus memperhatikan rancangan pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Namun, faktanya mayoritas guru umumnya lebih banyak menerapkan pembelajaran konvensional seperti metode ceramah dan media ajar yang digunakan terkesan monoton seperti papan tulis dan Lembar Kerja Siswa. Sehingga,

komunikasi yang terjadi hanya dua arah. Beberapa masalah yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa diantaranya faktor fasilitas belajar, keadaan lingkungan saat belajar, intelektual peserta didik, pembelajaran konvensional bahkan keadaan fisik peserta didik pun dapat menjadi penyebab utama berapa sulitnya belajar yang ada pada siswa (Ramadhan, 2021).

Menurut Mansyur (dalam Jafar, 2021) pembelajaran konvensional (ceramah) adalah interaksi dengan penjelasan secara lisan oleh guru kepada peserta didik di kelasnya. Pembelajaran konvensional yang tidak interaktif dapat mengakibatkan hilangnya keinginan belajar peserta didik dan dampaknya akan terlihat pada hasil belajar mereka. Hasil belajar siswa merupakan hasil yang akan tampak pada perubahan perilaku siswa (Ramadhan, I., & Warneri, 2023).

Untuk membangkitkan keinginan belajar peserta didik sehingga hasil belajar mereka pun meningkat dengan penggunaan model pembelajaran yang menarik. Pembelajaran adalah kegiatan yang tersistematis dan terdiri dari berbagai komponen (Fahrudin et al., 2021). Jika ingin mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, guru bisa memilih model pembelajaran yang sesuai dan bisa membawa hasil yang baik untuk diimplementasikan di kelas (Albina et al., 2022).

Joyce & Well mengatakan model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang digunakan untuk membuat rencana belajar jangka panjang, kemudian menyusun materi proses pembelajaran, serta memandu aktivitas belajar di dalam kelas (Khoerunnisa & Aqwal, 2020). Model pembelajaran yang dirancang guru menentukan keberhasilan kegiatan belajar mengajar yang terjadi di dalam kelas. Selain itu juga, pemilihan model yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik akan meningkatkan keberhasilan belajar mereka. Penerapan model dengan pemanfaatan teknologi akan menambah semangat serta minat peserta didik dalam mempelajari materi yang diberikan. Sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah serta proses belajar menjadi *Student Centered Learning*. Proses belajar

dengan pendekatan SCL ini mengajak mereka untuk aktif serta tidak gagap literasi teknologi (Effendi & Wahidy, 2019).

Guru bisa memanfaatkan teknologi menjadi alat pembelajaran untuk menyampaikan bahan materi pada peserta didik melalui berbagai media dan aplikasi. Aplikasi dan adaptasi teknologi dalam ruang-ruang belajar sudah seharusnya ada untuk menghadapi perubahan pada zaman globalisasi.

Guru dapat mengkreasikan materi menjadi menarik bagi peserta didik sehingga mereka semangat untuk mengikuti aktivitas belajar mengajar (Hanifah et al., 2021). Penggunaan media belajar yang interaktif tentunya diperlukan model pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat belajar dan hasil akhir belajar peserta didik yang meningkat. Berbagai variasi model pembelajaran saat ini yang cocok untuk diimplementasikan oleh guru ketika melaksanakan aktivitas belajar di dalam kelas.

Model pembelajaran kooperatif adalah model yang mempunyai berbagai tipe yang digunakan guru untuk mewujudkan proses belajar yang inovatif dan menyenangkan (Rustiyarso & Wijaya, 2020). Melalui pembelajaran kooperatif, peserta didik dapat menjadi referensi untuk belajar bagi teman-temannya (Hasanah & Himami, 2021). Menurut Ibrahim (dalam (Rustiyarso & Wijaya, 2020)) sintaks pembelajaran kooperatif dimulai dari guru menyampaikan tujuan belajar serta memberikan motivasi pada peserta didik, penyajian informasi, membentuk kelompok belajar peserta didik, memberikan bimbingan kelompok belajar, melakukan evaluasi, serta memberikan apresiasi bagi kelompok yang mendapatkan nilai terbaik. Dalam hal ini, salah satu tipe yang cocok dalam peningkatan aktivitas belajar di kelas yaitu tipe *teams games tournament* (TGT).

TGT masuk kedalam model *Game based learning*. *Game based learning* adalah alternatif yang bisa menumbuhkan peran peserta didik dalam proses belajar (Permana, 2021). TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang efisien untuk diimplementasikan dan mengajak peserta didik tanpa melihat latar belakang. Menurut Rustiyarso & Wijaya (2020), TGT

terdapat unsur permainan yang memberikan motivasi peserta didik saat belajar dan juga peserta didik pada tipe pembelajaran ini berperan sebagai tutor sebaya.

Salah satu kelebihan pembelajaran tipe TGT adalah adanya perlombaan akademik pada aktivitas pembelajaran (Suwarno, 2019). Model TGT memberikan banyak manfaat untuk peserta didik, diantaranya 1) peningkatan hasil belajar, 2) peningkatan kemampuan koneksi, 3) peningkatan partisipasi belajar, dan 4) meningkatkan motivasi belajar (Santosa, 2019). Kegiatan belajar dengan *games* yang diciptakan TGT membolehkan peserta didik untuk belajar lebih nyaman sekaligus meningkatkan sikap tanggung jawab, rasa percaya diri, menghargai orang lain, kedisiplinan, mempunyai jiwa bersaing, sportif, kerjasama dan partisipasi belajar seluruh peserta didik. Keberhasilan dari tipe TGT ini adalah keberhasilan kelompok. Kerjasama antar anggota ditentukan dalam proses belajar ketika menerapkan tipe TGT ini. Setiap anggota yang terbentuk dalam sebuah kelompok tidak hanya diatur tugas, peran dan tanggung jawabnya, namun juga perlunya sikap untuk gotong royong dan saling membantu.

Dengan penerapan tipe TGT dalam proses belajar yang dapat menumbuhkan minat dan partisipasi belajar peserta didik, maka media yang sesuai dikolaborasi dengan tipe TGT ini yaitu media pembelajaran yang interaktif. Hal ini dikarenakan penerapan tipe TGT ini mengharuskan peserta didik untuk saling berinteraksi dan bekerjasama. Mereka didorong untuk berinteraksi serta berkomunikasi dengan baik antar anggota yang lainnya. Sehingga salah satu media yang cocok untuk dikolaborasi dengan tipe TGT adalah media Kahoot.

Kahoot adalah *games* edukasi berbasis platform gratis, sebagai teknologi pendidikan (Mediatati, 2019). Kahoot sangat mudah diakses dan juga mudah dimainkan oleh semua kalangan. Platform ini merupakan website di internet yang memberikan kuis bervariasi. Kahoot adalah web edukasi interaktif yang dapat diimplementasikan pada proses

pembelajaran, dan dapat memantau minat peserta didik dalam belajar.

Dengan menggunakan Kahoot, guru dapat memberikan soal-soal kepada peserta didik. Salah satu fitur yang penulis gunakan dalam Kahoot ini adalah fitur *game*. Fitur *game* yang tersedia di Kahoot dapat dimainkan secara individual maupun secara berkelompok. Fitur *game* ini dibagi menjadi dua jenis, yaitu *classic* dan *team mode*. Jenis *team mode* merupakan permainan yang mengharuskan peserta didik untuk berkelompok dalam menjawab kuis-kuis yang ada di Kahoot. Selain itu, *team mode* ini dapat menumbuhkan sikap interaktif antar peserta didik serta sikap kerjasama. Hal inilah yang membuat penulis menjadikan Kahoot sebagai media pembelajaran untuk model kooperatif tipe TGT.

Salah satu manfaat dari penerapan media Kahoot dalam proses belajar di kelas adalah Kahoot bisa memberikan rangsangan kepada peserta didik sehingga mereka termotivasi dan menjadi minat dalam mengikuti proses belajar. Dalam hal ini Kahoot akan memacu mereka untuk terus belajar. Selain itu, kelebihan dari Kahoot ini adalah pengguna tidak perlu *download* aplikasi Kahoot di *App Store* maupun *Play Store*. Cukup mengakses dengan membuka *kahoot.it* di browser dan masukkan PIN yang telah dibagikan oleh guru. Pembuatan soal-soal di Kahoot pun terbilang cukup mudah, guru dapat membuat dan mengedit soal yang telah dibuat dimana dan kapan saja.

Walaupun media Kahoot ini memiliki banyak manfaat dan kelebihan bagi guru dan peserta didik dalam proses belajar. Namun, Kahoot juga memiliki kekurangan diantaranya akses ke web Kahoot ini memerlukan jaringan internet yang kuat. Jika peserta didik sedang bermain dengan menjawab soal-soal di Kahoot, kemudian tiba-tiba jaringan internet mereka terputus maka jawaban yang telah dipilih tidak akan ditampilkan serta harus *reconnecting*.

Pada saat proses pembelajaran di kelas XII Sosiologi TL 8 SMA Negeri 1 Pontianak, para peserta didik sangat semangat mengikuti pembelajaran. Peserta didik tampak aktif menanggapi pertanyaan yang diajukan secara langsung oleh guru. Namun ketika penilaian sumatif

dan mereka diberikan soal evaluasi melalui *google form* mengenai materi yang telah dipelajari, rata-rata dari peserta didik di kelas XII Sosiologi TL 8 tidak bisa menjawab soal-soal tersebut dengan tepat, dikarenakan peserta didik mudah lupa mengenai materi yang telah dipelajari dan tidak menguasai materi dengan utuh.

Hal ini menyebabkan menurunnya hasil belajar mereka dan jauh dari KKM yang berlaku di SMA Negeri 1 Pontianak. Mempertimbangkan keaktifan belajar peserta didik di kelas berbanding terbalik dengan hasil belajarnya, maka penulis mencari dan menemukan alternatif solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis pada saat observasi, penulis menemukan faktor yang mengakibatkan menurunnya hasil belajar peserta didik diantaranya, 1) Guru mata pelajaran yang masih menggunakan metode ceramah dan media papan tulis serta LKS di kelas. Peserta didik tidak banyak dilibatkan pada aktivitas pembelajaran ini. Proses belajar yang terjadi menjadi *Teacher Centered Learning*. Sehingga materi yang diterima oleh peserta didik hanya sebentar saja, setelah itu mereka akan lupa lagi materi yang telah disampaikan.

Hal inilah yang membuat mereka hanya dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan secara langsung. 2) Pada kelas XII Sosiologi TL 8 peserta didik jarang diberikan tugas yang sifatnya kolaborasi atau kerjasama sehingga mereka belum mampu mengelaborasi pengetahuan mereka secara maksimal karena tidak adanya diskusi antar sesama. Pembelajaran berbasis pengenalan kehidupan sesungguhnya akan membuat siswa tidak hanya memahami hal yang bersifat teoritis (Ramadhan et al., 2023) Selain itu komunikasi antar mereka pun tidak begitu maksimal dikarenakan saat proses belajar mereka jarang dilibatkan secara bersama-sama. Sikap dan keterampilan yang dimiliki anak merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan sebagai hasil belajar (Ramadhan, 2021a).

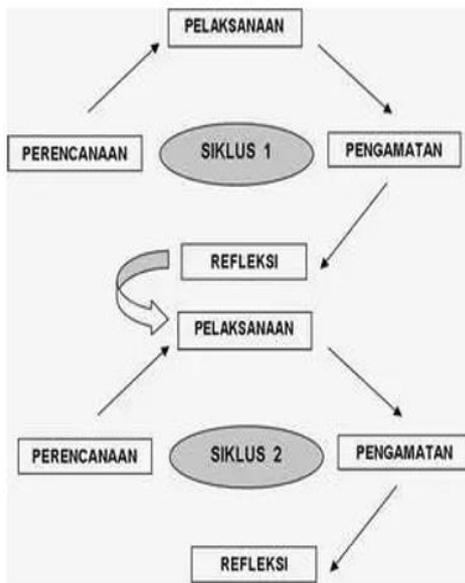
Terkait permasalahan yang ditemukan penulis, tiga faktor yang mengakibatkan menurunnya hasil belajar peserta didik berdampak pada hasil belajar

peserta didik yang kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal. Untuk mengatasi hal tersebut, adanya penggunaan model dan media belajar interaktif menjadi sangat penting. Salah satunya yaitu penggunaan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* berbasis media Kahoot.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran sosiologi di kelas XII Sosiologi TL 8 SMA Negeri 1 Pontianak serta melihat kelebihan dan keunggulan dari penggunaan model TGT dan media pembelajaran Kahoot, maka dengan penelitian tindakan kelas ini penulis akan mengkaji peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sosiologi apabila adanya implementasi model pembelajaran kooperatif TGT berbasis media Kahoot pada peserta didik di kelas XII TL 8 SMA Negeri 1 Pontianak.

METODE

Penelitian yang dilakukan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif serta dilaksanakan secara kolaboratif. PTK memiliki tujuan untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang ada di kelas serta mencari pemecahan masalahnya serta untuk meningkatkan profesionalitas guru (Azizah, 2021). Penelitian dilakukan bekerja sama dengan guru sosiologi di SMA Negeri 1 Pontianak. Subjek dalam penelitian yaitu peserta didik kelas XII Sosiologi TL 8 SMA Negeri 1 Pontianak yang berjumlah 36 orang, terdiri dari 12 orang laki-laki dan 24 orang perempuan. Prosedur penelitian mengadaptasi alur pelaksanaan PTK dari Sukardi (dalam (Nanda et al., 2021). Adapun alurnya adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Siklus PTK

Pada siklus 1, langkah-langkah yang dilakukan dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus 2 juga sama seperti pada siklus 1 yaitu dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi untuk memperbaiki kekurangan dan kelemahan yang ada di siklus 1.

Berdasarkan pada masalah yang telah diuraikan, tujuan dan hipotesis penelitian tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini, maka ditentukan beberapa teknik pengumpulan data seperti data hasil belajar peserta didik. Setelah didapatkan data maka dilanjutkan menganalisis setiap data yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan selama dua siklus dengan alur kegiatan setiap siklus, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi. Pelaksanaan tindakan siklus 1 dilakukan selama satu kali tatap muka dengan durasi waktu 2 x 45 menit. Siklus 1 dilakukan hari Rabu, 9 Agustus 2023. Tahap pertama yaitu diawali dengan melakukan perencanaan.

Peneliti melakukan observasi dengan mengidentifikasi permasalahan yang ada pada proses pembelajaran Sosiologi di kelas XII Sosiologi TL 8. Dari observasi yang dilakukan, didapatkan hasil siklus 1 peneliti mengidentifikasi permasalahan pembelajaran Sosiologi yang ada di kelas XII Sosiologi TL 8, yaitu

menurunnya hasil belajar peserta didik pada saat pembelajaran sosiologi. Selanjutnya, peneliti membuat perangkat ajar berupa modul ajar fase F, kuis-kuis di media Kahoot dengan menggunakan metode dan inovasi pembelajaran sebagai peningkatan hasil belajar peserta didik, serta membuat soal evaluasi untuk melihat keberhasilan peserta didik pada saat kegiatan belajar melalui media *Google Form*.

Tahap kedua yang dilaksanakan oleh peneliti adalah pelaksanaan. Dimulai dengan mensosialisasikan tipe TGT dan media Kahoot kepada peserta didik. Hal ini dilakukan agar mereka mengerti cara bermain dengan media Kahoot. Setelah itu peneliti mengajar dengan memberikan penjelasan materi perubahan sosial dengan sub tema yaitu faktor yang mempengaruhi perubahan sosial di masyarakat, dan membentuk kelompok belajar menjadi 6 kelompok yang beranggotakan tiap kelompok 6 orang peserta didik. Setelah itu, dimulailah kegiatan turnamen berbasis media Kahoot dengan peserta didik menjawab kuis-kuis yang ada di Kahoot yang ditampilkan di depan kelas. Setelah pelaksanaan tindakan selesai, peneliti mengamati dan melakukan evaluasi proses pembelajaran dengan memberi test melalui soal yang telah dibuat di media *google form* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Tahap terakhir pada siklus 1 ini evaluasi. Tahap ini bertujuan untuk melihat kekurangan yang ada selama kegiatan pembelajaran. Setelah itu, berdiskusi bersama guru Sosiologi dan mencari alternatif solusi dari permasalahan yang akan digunakan untuk acuan pelaksanaan tindakan nantinya pada siklus 2. Untuk melihat akumulasi perolehan nilai dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Akumulasi Hasil Belajar Pada Siklus 1

No.	Keterangan	Perolehan
1.	Nilai tertinggi	100
2.	Nilai terendah	60
3.	Nilai rerata kelas	82,5
4.	Peserta didik yang tuntas	23
5.	Peserta didik yang belum tuntas	13
6.	Persentase ketuntasan belajar	64%
7.	Persentase yang tidak tuntas	36%

Sumber: Data Penelitian, 2023

Berdasarkan tabel diatas, kegiatan siklus 1 diperoleh data hasil belajar yaitu; 13 orang peserta didik (36%) dengan nilai kategori tidak tuntas, 23 orang peserta didik (64%) dengan nilai kategori tuntas. Rerata nilai yang diperoleh peserta didik kelas XII Sosiologi TL 8 pada siklus 1 ini adalah 82,5 yang tergolong cukup baik namun belum mencapai KKM yang ingin dicapai yaitu 76 dengan ketuntasan mencapai 85%. Persentase ketuntasan belajar peserta didik pada siklus 1 ini adalah 64% dan persentase yang tidak tuntas sebesar 36%.

Pada tahap evaluasi, peneliti mengidentifikasi hasil belajar peserta didik dengan catatan tindakan kelas berupa hasil belajar peserta didik. Maka dari itu ditemukanlah kekurangan yang dialami pada kegiatan siklus 1 diantaranya: (1) peserta didik belum bisa bekerjasama dan berkomunikasi dengan baik bersama anggota timnya karena terbiasa mengerjakan soal secara mandiri oleh guru, (2) pada saat proses pembelajaran dan pelaksanaan model TGT dengan menggunakan media Kahoot berlangsung, waktu yang tersedia yaitu 90 menit belum cukup untuk penerapan model pembelajaran TGT berbasis media Kahoot ini, (3) kesiapan belajar mereka yang masih kurang pada penguasaan materi yang diberikan, sehingga pada sesi diskusi dan permainan masih terdapat beberapa peserta didik yang belum tepat menjawab pertanyaan, dan (4) masih terdapat kelompok yang menjawab kuis di Kahoot secara asal-asalan agar bisa menjawab dengan cepat tanpa mengetahui jawaban yang di klik sudah tepat atau tidak.

Berdasarkan kendala yang telah disampaikan, maka melalui tindakan refleksi dilakukan perbaikan sebagai berikut: (1) berusaha untuk menjalin interaksi dan komunikasi yang baik antar sesama peserta didik agar terjalin hubungan kerja sama yang bagus, (2) manajemen waktu dengan sebaik mungkin agar waktu yang tersedia dapat digunakan dengan optimal dan sesuai dengan rencana, (3) memberikan pemahaman mengenai pentingnya pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, dan (4) menjelaskan kepada para kelompok aturan dan cara

bermain Kahoot agar mereka dapat menjawab dengan cepat dan tepat agar kuis yang dijawab mendapatkan poin lebih banyak.

Proses penerapan siklus 1 dilanjutkan dengan siklus 2. Model dan media belajar yang digunakan dalam perencanaan serta pelaksanaannya masih sama dengan siklus 1. Namun pada pelaksanaan siklus 2, kekurangan di siklus 1 diperbaiki. Pelaksanaan siklus 2 ini dilakukan hari Rabu, 23 Agustus 2023. Pengukuran hasil akhir belajar peserta didik yaitu diberikan test pada peserta didik setelah melaksanakan kegiatan TGT.

Siklus 2 dimulai dengan peneliti membuat perangkat ajar berupa modul ajar fase F, kuis-kuis di media Kahoot dengan menggunakan metode dan inovasi pembelajaran sebagai peningkatan hasil belajar peserta didik, serta membuat soal evaluasi untuk melihat keberhasilan peserta didik pada saat kegiatan belajar melalui media *Google Form*.

Tahap kedua yaitu pelaksanaan dan kegiatan yang dilakukan sama dengan siklus 1. Peneliti memberikan penjelasan dengan materi yang masih sama yaitu perubahan sosial sub tema dampak positif dan negatif dari adanya perubahan sosial yang terjadi. Peneliti tidak membentuk kelompok lagi karena menggunakan kelompok yang telah dibentuk pada pertemuan sebelumnya.

Setelah itu, dimulailah kegiatan turnamen berbasis media Kahoot dengan peserta didik menjawab kuis-kuis yang ada di Kahoot yang ditampilkan di depan kelas. Setelah pelaksanaan tindakan selesai, peneliti mengamati dan melakukan evaluasi proses pembelajaran dengan memberi test melalui soal yang telah dibuat di media *google form* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Adapun nilai test akhir peserta didik di siklus 2 ini dapat dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 2. Akumulasi Hasil Belajar Pada Siklus 2

Berdasarkan tabel diatas, data hasil belajar peserta didik kelas XII Sosiologi TL 8 pada

No.	Keterangan	Perolehan
1.	Nilai tertinggi	100
2.	Nilai terendah	60
3.	Nilai rerata kelas	85,2
4.	Peserta didik yang tuntas	29
5.	Peserta didik yang belum tuntas	7
6.	Persentase ketuntasan belajar	81%
7.	Persentase yang tidak tuntas	19%

Sumber: Data Penelitian, 2023

siklus 2 ini diperoleh 7 orang peserta didik (19%) dengan nilai kategori tidak tuntas. Sementara sebanyak 29 orang peserta didik (81%) dengan nilai kategori tuntas. Rerata hasil belajar yang diperoleh sebesar 85,2 dengan kategori yang sangat baik. Persentase ketuntasan belajar sebesar 81% dan persentase yang tidak tuntas 19%.

Walaupun untuk hasil akhir belajar peserta didik siklus 2 telah memenuhi target yang diharapkan, namun dalam proses pelaksanaan pembelajarannya masih ditemukan beberapa kekurangan, diantaranya : (1) waktu yang tersedia sebanyak 90 menit masih belum cukup untuk implementasi model pembelajaran TGT ini, (2) peserta didik masih kurang dalam persiapan diri dalam penguasaan materi yang telah dijelaskan, sehingga saat diskusi dan *games* masih ditemukan peserta didik yang menjawab kuis dengan kurang tepat, (3) terdapat kelompok yang mengalami koneksi internet terputus sehingga kelompok tersebut tertinggal satu kuis dan poin.

Berdasarkan kekurangan yang ditemukan di siklus 2, maka dilaksanakan refleksi untuk perbaikan yaitu : (1) manajemen waktu dengan sebaik mungkin agar waktu yang tersedia dimanfaatkan secara optimal, (2) memberikan pemahaman mengenai pentingnya pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, (3) menyiapkan kuota maupun jaringan internet yang bagus dan stabil agar *games* dapat berjalan dengan lancar.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka hipotesis yang berbunyi "jika implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media Kahoot

dapat berjalan efektif dan efisien maka hasil belajar peserta didik kelas XII Sosiologi TL 8 akan mengalami peningkatan". Hal ini dapat dibuktikan kebenarannya. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini secara umum mampu mencapai tujuan yang diharapkan, atau mampu menjawab pertanyaan yang diajukan sesuai hasil analisis data. Hal ini tampak dari terpenuhinya standar yang ditentukan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbasis media Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XII Sosiologi TL 8. Ditunjukkan melalui olah data hasil akhir belajar peserta didik yang menghasilkan rata-rata sebesar 83,85. Implementasi model pembelajaran TGT sangat efektif dan efisien untuk membantu dalam peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini sejalan dengan (Suwarno, 2019) bahwa hasil belajar peserta didik dengan penggunaan tipe TGT mengalami peningkatan pada tiap siklus. Selain itu juga sejalan dengan (Rieska & Pujiriyanto, 2021) bahwa media pembelajaran interaktif Kahoot sangat efektif untuk peningkatan hasil belajar peserta didik dikarenakan fitur Kahoot yang mendukung kegiatan belajar *blended learning* ataupun *online learning*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini disimpulkan bahwa dengan pengimplementasian model pembelajaran TGT berbasis media Kahoot hasil belajar peserta didik kelas XII Sosiologi TL 8 mengalami peningkatan. Pada siklus 1 dan 2 terjadi peningkatan rerata kelas 82,5 menjadi 85,2. Pada hasil belajar terjadi peningkatan sebesar 63% menjadi 81%. Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, terdapat saran yang ingin disampaikan untuk acuan dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas yaitu: (1) untuk para guru menggunakan model pembelajaran yang interaktif salah satunya yaitu model pembelajaran TGT, karena TGT ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih rileks, menyenangkan serta kegiatan belajar menjadi berpihak pada peserta didik. Selain itu juga, guru dapat

mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan belajar agar pembelajaran sesuai dengan abad 21 dan interaksi tidak hanya terjadi secara dua arah. (2) untuk para peserta didik, pada saat pelaksanaan tipe TGT diharapkan agar dapat memahami peran tugas dan fungsinya dalam kelompok, sehingga proses pembelajaran sesuai dengan metode dan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Albina, M., Safi'i, A., Gunawan, M. A., Wibowo, M. T., Sitepu, N. A. S., & Ardiyanti, R. (2022). Model Pembelajaran Di Abad Ke 21. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 939–955. <https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2446>
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang*, 125–129.
- Fahrudin, F., Ansari, A., & Ichsan, A. S. (2021). Pembelajaran Konvensional dan Kritis Kreatif dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Hikmah*, 18(1), 64–80. <https://doi.org/10.53802/hikmah.v18i1.101>
- Hanifah, U., Niar, S., & Universitas, A., & Dahlan Yogyakarta, A. (2021). PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN. In *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* (Vol. 3, Issue 1).
- Hasanah, Z., & shofiyul, Himami, A. (2021). *IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan Vol. 1, No. 1, April 2021 P-ISSN: -; E-ISSN: - https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/irsyaduna*. 1(1), 1–13.
- Jafar, A. F. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 3(2), 190. <https://doi.org/10.24252/asma.v3i2.23748>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Mediatati, N. (2019). CIVICS EDUCATION AND SOCIAL SCIENCE JOURNAL(CESSJ) Volume 1 Nomor 2 Bulan Desember 2019. *Civics Education and Social Science Journal*, 1, 70–93.
- Nanda, I. N., Sayfullah, H., Pohan, R., Windariyah, D. S., Fakhurrrazi, Khermarinah, & Mulasi, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif. In *CV Adanu Abimata*.
- Permana, N. S. (2021). Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 21(2), 128–135. <https://doi.org/10.34150/jpak.v21i2.334>
- Ramadhan, I., & Warneri, W. (2023). Migrasi Kurikulum: Kurikulum 2013 Menuju Kurikulum Merdeka pada SMA Swasta Kapuas Pontianak. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(2), 741–750.
- Ramadhan, I. (2021a). Penggunaan Metode Problem Based Learning dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada kelas XI IPS 1. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 358–369. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1352>
- Ramadhan, I. (2021b). Penyebab Kesulitan Belajar Daring Mata Pelajaran Sosiologi Di SMA St. Fransiskus Asisi. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 13(1), 59–67.
- Ramadhan, I., Bafadal, M. F., Olendo, Y. O., Dewantara, J. A., Atmaja, T. S., Suriyanisa, S., & Daniel, D. (2023). PENDAMPINGAN ORANG TUA DALAM MEMBANGUN SEMANGAT BELAJAR ANAK SEBAGAI GENERASI PENERUS BANGSA DI YAYASAN. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*,

- 4(2), 972–981.
- Rieska, A., & Pujiriyanto. (2021). Penggunaan Aplikasi Kahoot! Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal EPISTEMA*, 2(1), 83–88.
- Rustiyarso, & Wijaya, T. (2020). *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas* (Utami (ed.)). Noktah.
- Santosa, D. S. S. (President U. (2019). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Teamgames Tournament (Tgt) Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ecodunamika*, 53(9), 1689–1699.
- Suwarno, S. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PHILANTHROPY: Journal of Psychology*, 3(2), 110. <https://doi.org/10.26623/philanthropy.v3i2.1622>