

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA KAHOOT! TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI

Hana Hanipah¹, Gugum Gumilar², Rendra Gumilar³

hanahanipah19@gmail.com¹, gugumgumilar@unsil.ac.id², rendragumilar@unsil.ac.id³

Universitas Siliwangi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan media Kahoot! dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Ekonomi. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain nonequivalent control group design. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI IPS di SMAN 1 Karangnunggal yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model TGT dengan media Kahoot! dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan, yang dibuktikan melalui uji Paired Sample T-Test dan peningkatan rata-rata nilai dari pretest ke posttest. Hal serupa juga terjadi pada kelas kontrol, namun peningkatannya tidak sebesar kelas eksperimen. Selain itu, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan, yang ditunjukkan melalui uji Independent Sample T-Test, di mana rata-rata nilai posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media Kahoot! efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi.

Kata Kunci: Teams Games Tournament (Tgt), Kahoot!, Hasil Belajar, Pembelajaran Kooperatif, Ekonomi.

ABSTRACT

This study aims to determine the differences in students' learning outcomes between those taught using the cooperative learning model of Teams Games Tournament (TGT) with Kahoot! media and those taught using conventional learning methods in the Economics subject. This research employed a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The subjects were eleventh-grade social science students at SMAN 1 Karangnunggal, divided into two groups: the experimental class using the TGT model with Kahoot! media and the control class using the conventional (lecture-based) learning model. Data were collected through learning outcome tests in the form of pretest and posttest. The results showed a significant difference in the learning outcomes of the experimental class before and after the treatment, proven by the Paired Sample T-Test and the increase in the average score from pretest to posttest. A similar improvement occurred in the control class, though the increase was not as substantial. Furthermore, a significant difference was found between the posttest scores of the experimental and control classes, as shown by the Independent Sample T-Test, where the experimental class had a higher average score. Therefore, the implementation of the cooperative learning model TGT using Kahoot! media is effective in improving students' learning outcomes in Economics.

Keywords: Teams Games Tournament (Tgt), Kahoot!, Learning Outcomes, Cooperative Learning, Economics.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Namun, pembelajaran di sekolah masih menghadapi berbagai kendala, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu kendala utama adalah penggunaan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah, yang mengakibatkan siswa menjadi pasif dan tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak signifikan pada rendahnya hasil belajar, terutama dalam mata pelajaran ekonomi yang membutuhkan pemahaman konsep dan pemikiran kritis.

Di SMA Negeri 1 Karangnunggal, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa peserta didik belum menunjukkan hasil belajar yang optimal. Banyak peserta didik yang hanya mencatat dan mendengarkan tanpa menunjukkan antusiasme atau keterlibatan aktif. Selain itu, masih minimnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga memperburuk situasi, padahal peserta didik Generasi Z lebih akrab dan responsif terhadap media digital.

Hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik pada mata pelajaran ekonomi masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75. Data nilai yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Penilaian Tengah Semester

No	Kelas	Nilai			Kriteria Ketuntasan			
		Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Tuntas >77	Presentase	Tidak Tuntas <77	Presentase
1	XI MPP 2-C	82.22	19.44	61,3	1	3%	35	97%
2	XI MPP 2-D	81.67	19.44	59,3	3	8%	33	92%
3	XI MPP 2-E	91.67	19.44	63,4	3	9%	32	91%
4	XI MPP 4-C	79.44	16.67	69,9	2	6%	34	94%

Sumber: Data Sekunder yang diolah

Dari tabel di atas, terlihat bahwa nilai rata-rata dari setiap kelas masih di bawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai kompetensi yang diharapkan. Tingkat ketuntasan yang rendah memperkuat bahwa diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran, baik dari segi metode maupun media yang digunakan.

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik peserta didik masa kini, terutama Generasi Z yang dekat dengan teknologi. Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) menawarkan solusi dengan mengedepankan kerja sama dan kompetisi antarkelompok. Sementara itu, media Kahoot! sebagai platform berbasis game dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik melalui kuis interaktif yang menyenangkan.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa baik TGT maupun Kahoot! secara terpisah

efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Namun, belum banyak penelitian yang mengkaji integrasi keduanya secara bersamaan, khususnya dalam mata pelajaran ekonomi di daerah seperti Karangnunggal.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan media Kahoot! terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Karangnunggal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan yaitu eksperimen semu (quasi eksperimen), yang pada dasarnya merupakan penelitian mendekati eksperimen. Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh dari penerapan model pembelajaran teams games tournament dengan media Kahoot! Terhadap hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran ekonomi,

Menurut Nasrudin dalam Sukardi (2019: 35) Desain penelitian memberikan gambaran yang jelas mengenai hubungan antar variabel, pengumpulan data, dan analisis data, sehingga dengan desain yang baik peneliti dan pihak-pihak yang berkepentingan lainnya dapat memahami bagaimana hubungan antar variabel, cara mengukurnya, dst. Penelitian ini menggunakan desain penelitian Quasi Eksperimental bentuk Pretest Posttest Nonequivalent Control Group Design.

Ruang lingkup penelitian ini adalah Peserta Didik kelas XI SMAN Karangnunggal Tahun Ajaran 2024/2025, dengan populasi sebanyak 141 Peserta Didik. Dalam penelitian ini, metode pengambilan sampel yang digunakan adalah Nonprobability Sampling dengan jenis Purposive Sampling. Sampel dipilih berdasarkan kriteria tertentu, seperti kesamaan karakteristik dan keterampilan. Dalam penelitian ini, sampel diambil dari kelas dengan nilai di bawah KKM, memiliki rata-rata nilai, jumlah peserta didik, dan tingkat kognitif yang hampir sama, sebagaimana disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2
Data Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Peserta didik	Nilai	Keterangan
XI MPP 2-C	34	61,3	Kelas Eksperimen
XI MPP 2-E	34	63,4	Kelas Kontrol

Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 1 Karangnunggal

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes atau soal pilihan ganda, sebanyak 50 soal untuk mengukur tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran ekonomi. Setiap butir termasuk ke dalam ranah kognitif teori taksonomi bloom C1-C6. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel intervensi pembelajaran, yaitu Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT), dan variabel dependen, yaitu hasil belajar (Y). Operasionalisasi variabel mengacu pada indikator yang telah disusun dalam skripsi, dengan pengukuran yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan perangkat lunak SPSS versi 22.

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment, yaitu dengan mengkorelasikan antara skor masing-masing butir soal dengan skor total. Menurut Sudaryono (2021: 315), validitas berkaitan dengan sejauh mana suatu tes mampu mengukur aspek yang memang seharusnya diukur. Ketika suatu alat ukur dalam penelitian digunakan untuk mengumpulkan data atau menilai sesuatu, maka alat tersebut disebut valid jika mampu melakukan pengukuran yang akurat. Data dikatakan valid apabila data yang terkumpul sesuai dengan kondisi sebenarnya pada objek

penelitian. Kriteria soal dapat dikatakan valid atau tidaknya dilihat dari r hitung dan r tabel nya. Apabila nilai r hitung bernilai positif $\geq r$ tabel maka butir soal dikatakan valid, sementara jika r hitung $\leq r$ tabel maka butir soal dikatakan tidak valid. Berdasarkan hasil pengujian validitas, dari 50 butir soal sebanyak 30 soal terbukti valid. Sementara itu, pengujian reliabilitas dilaksanakan dengan menerapkan formula Cronbach's Alpha, suatu instrumen dianggap reliabel jika nilai Cronbach's Alpha melebihi 0,60. Hasil pengujian reliabilitas mengindikasikan bahwa semua variabel memiliki konsistensi yang memuaskan dengan nilai Cronbach's Alpha untuk sebesar 0,859.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data berupa tes pilihan ganda. Tes pilihan ganda dianggap efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Data yang terkumpul diaolah untuk mengetahui tingkat kesukaran butir soal dan daya pembeda, menggunakan metode analisis butir soal, selanjutnya untuk pengolahan data menggunakan penskoran dan uji N-Gain. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan kelayakan data. Untuk menguji hipotesis, penelitian ini menggunakan uji paired sample t-test, independent sample t-test, dan effect size. Dengan metode dan tahapan yang terstruktur, penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil yang valid dan reliabel dalam menjelaskan hubungan antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Karangnunggal Kelas XI tahun ajaran 2024/2025 pada semester genap. Penelitian ini menggunakan dua kelas yang terdiri dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kedua kelas memiliki jumlah peserta didik yang sama yaitu 34. Kelas XI MPP 2-C sebagai kelas eksperimen, diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament, sedangkan kelas XI MPP 2-E sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan.

Hasil Penelitian Kelas Eksperimen

Data yang telah terkumpul dari hasil pretest dan posttest di kelas XI MPP 2-C didapatkan hasil penghitungan yang disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3

Hasil Rata-Rata Nilai Kelas Eksperimen (XI MPP 4-C)

Jumlah Peserta Didik	Rata-Rata	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
34	42	90

Sumber: data yang diolah, 2025

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil nilai rata rata pretest sebesar 42 dan rata-rata posttest sebesar 90. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament. dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi kebijakan fiskal dan moneter.

Hasil Penelitian Kelas Kontrol

Data yang telah terkumpul dari hasil pretest dan posttest di kelas XI MPP 2-E didapatkan hasil penghitungan yang disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4
Hasil Rata-Rata Nilai di Kelas Kontrol (XI MPP 2-E)

Jumlah Peserta Didik	Rata-Rata	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
34	47	71

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2025

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil nilai rata rata pretest sebesar 47 dan rata-rata posttest sebesar 71. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran konvensional dapat meningkatkan hasil pemahaman konsep peserta didik pada materi Indeks Harga dan Inflasi.

Hasil Perhitungan N-Gain

Setelah dilakukan perbedaan perlakuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tercermin dalam nilai N-Gain yang dihitung berdasarkan hasil pretest dan posttest masing-masing kelas. Selisih peningkatan nilai n-gain tersebut disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 1
Hasil N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Nilai Rata-rata <i>Pretest</i>	Nilai Rata-rata <i>Posttest</i>	N-Gain	Klasifikasi
Eksperimen	42,15	90,35	0,82	Tinggi
Kontrol	46,68	70,85	0,40	Sedang

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2025

Berdasarkan tabel diatas, hasil perbandingan N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament mencapai peningkatan hasil belajar lebih tinggi dengan N-Gain 0,82 yang termasuk kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional nilai N-Gain 0,40 yang termasuk kategori Sedang. Kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang sama, namun penerapan model kooperatif tipe Teams Games Tournament terbukti efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk menentukan apakah data pretest dan posttest kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data signifikan menggunakan Kolmogorov-Smirnov dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih besar dari 0,05. Analisis ini dilakukan menggunakan SPSS versi 22, dan hasilnya disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2
Hasil Uji Normalitas

Test Of Normality				
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar peserta didik	<i>PreTest</i> Eksperimen	0,124	34	0.200*
	PostTest Eksperimen	0,117	34	0.200*
	<i>PreTest</i> Kontrol	0,092	34	0.200*

	PostTest Kontrol	0,135	34	0.122
--	---------------------	-------	----	-------

**. This is a lower bound of the true significance.*

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2025

Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) untuk Pretest Eksperimen adalah 0,200, sementara Posttest Eksperimen memiliki nilai 0,200. Pada kelas kontrol, Pretest Kontrol memperoleh nilai signifikansi 0,200, sedangkan Posttest Kontrol mencapai 0,122. Dalam konteks uji normalitas, data dianggap berdistribusi normal jika nilai Sig. > 0,05. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa seluruh data dari Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol berdistribusi normal, karena nilai signifikansinya melebihi 0,05.

Uji Homogenitas

Selain uji normalitas, analisis prasyarat untuk melanjutkan uji hipotesis juga mencakup uji homogenitas, yang bertujuan untuk menentukan apakah data penelitian memiliki varians yang homogen (sama). Pengujian ini dilakukan menggunakan IBM SPSS melalui Test of Homogeneity of Variance dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Data dikatakan homogen jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hasil uji homogenitas dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel berikut :

Tabel 7

Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	0,037	1	66	0,848

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2025

Berdasarkan Tabel 4.7, hasil pengolahan data pada kolom Sig. (Based on Mean) menunjukkan nilai 0,848, yang mengindikasikan bahwa data penelitian memiliki varians yang homogen (sama). Sesuai dengan kriteria uji homogenitas, data dikatakan homogen jika nilai signifikansi > 0,05, sedangkan jika < 0,05, data dianggap tidak homogen. Dengan demikian, sampel dalam penelitian ini memenuhi asumsi homogenitas, sehingga dapat dilanjutkan ke tahap pengujian hipotesis.

Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis ditolak atau diterima. Terdapat tiga uji hipotesis yang akan dilakukan dengan taraf signifikan sebesar 5% atau 0.05. Adapun kriteria pengambilan keputusan:

Hipotesis akan diterima jika skor Sig (2-tailed) < 5% atau 0.05 Hipotesis ditolak jika skor Sig (2-tailed) > 5% atau 0.05.

Uji hipotesis yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hipotesis Pertama

Uji hipotesis pertama bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Kedua kelompok data yaitu pretest dan posttest kelas eksperimen yang berdistribusi normal, maka pengujian dilakukan menggunakan uji paired sample t test pada program SPSS.

Kriteria pengambilan keputusan:

Jika nilai sig (2-tailed) > 0,05 maka Hipotesis ditolak Jika nilai sig (2-tailed) < 0,05 maka Hipotesis diterima

Adapun hasil analisis pengujian Paired Sample t-test dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3
Hasil Uji Hipotesis Kesatu

Data	Mean	T	df	Sig. (2-tailed)	Ket.
<i>Pretest</i> Eksperimen	42,15	-15,801	33	0,000	Hipotesis diterima
<i>Posttest</i> Eksperimen	90,35				

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2025

Berdasarkan diatas, nilai Sig. (2-tailed) tercatat sebesar 0,000. Sesuai dengan kriteria pengujian, jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka Hipotesis diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan pemahaman konsep peserta didik pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament dengan media Kahoot!. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai pretest sebesar 42,15 menjadi 90,35 pada posttest. Nilai t yang negatif menandakan bahwa rata-rata posttest lebih tinggi dibanding pretest, sehingga terjadi peningkatan setelah perlakuan diberikan. Namun, nilai negatif atau positif pada t tidak memengaruhi keputusan hipotesis, karena yang lebih penting adalah nilai signifikansi dan besarnya perbedaan rata-rata. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament dengan media Kahoot! efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, khususnya pada materi Kebijakan Moneter dan Fiskal.

Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua dalam penelitian ini dianalisis menggunakan paired samples t-test, yaitu uji statistik yang bertujuan untuk mengidentifikasi perbedaan antara hasil pretest dan posttest setelah diberikan perlakuan pada kelas kontrol.

Kriteria pengambilan keputusan:

Jika nilai sig (2-tailed) > 0,05 maka Hipotesis ditolak Jika nilai sig (2-tailed) < 0,05 maka Hipotesis diterima.

Adapun hasil analisis pengujian Paired Sample t-test dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4
Hasil Uji Hipotesis Kedua

Data	Mean	T	df	Sig. (2-tailed)	Ket.
<i>Pretest</i> Kontrol	46,68	-8,743	33	0,000	Hipotesis diterima
<i>Posttest</i> Kontrol	70,85				

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2025

Berdasarkan Tabel 4.9, nilai Sig. (2-tailed) tercatat sebesar 0,000. Sesuai dengan kriteria pengujian, jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka Hipotesis diterima. Nilai t yang negatif menandakan bahwa rata-rata posttest lebih tinggi dibanding pretest, sehingga terjadi peningkatan setelah perlakuan diberikan. Namun, nilai negatif atau positif pada t tidak memengaruhi keputusan hipotesis, karena yang lebih penting adalah nilai signifikansi dan besarnya perbedaan rata-rata. Dengan demikian, terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar peserta didik di kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan. Perbedaan ini tercermin dari peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 46,68 menjadi 70,85 pada posttest, yang menunjukkan efektivitas model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hipotesis Ketiga

Hipotesis ketiga dalam penelitian ini diuji menggunakan Independent Sample t-test, yang bertujuan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok data yang independen.

Pengujian ini dilakukan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan dalam hasil kemampuan berpikir kritis peserta didik berdasarkan perbedaan model pembelajaran yang digunakan, yakni model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament dengan media Kahoot!, dibandingkan dengan konvensional.

Kriteria pengambilan keputusan:

Jika nilai sig (2-tailed) > 0,05 maka Hipotesis ditolak

Jika nilai sig (2-tailed) < 0,05 maka Hipotesis diterima

Adapun hasil analisis pengujian Independent Sample t-test dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5
Hasil Uji Hipotesis Ketiga

Data	Mean	T	df	Sig. (2-tailed)	Ket.
Posttest Eksperimen	90,35	18,088	66	0,000	Hipotesis diterima
Posttest Kontrol	70,85		66,95		

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS, 2025

Berdasarkan Tabel 4.10, diketahui bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen mencapai 90,35, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 70,85, dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000.

Nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 menunjukkan bahwa Hipotesis diterima. Nilai t positif menunjukkan bahwa rata-rata hasil pemahaman konsep kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding kelompok kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep peserta didik yang signifikan. Perbedaan ini terlihat antara kelas eksperimen, yang menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament dengan media Kahoot!, dengan kelas kontrol, yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi Kebijakan Moneter dan Fiskal.

3. Uji Effect Size

Uji hipotesis pertama bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Kedua kelompok data yaitu pretest dan posttest kelas eksperimen yang berdistribusi normal, maka pengujian dilakukan menggunakan uji paired sample t test pada program SPSS.

Adapun rumus untuk menghitung effect size adalah sebagai berikut:

$$X1 - X2$$

$$D = \frac{X1 - X2}{SD \text{ pooled}}$$

Keterangan:

D = Cohen's Effect Size

X1 = Nilai Rata-Rata Kelas Eksperimen

X2 = Nilai Rata-Rata Kelas Kontrol

SD pooled = Standar Deviasi Gabungan

Rumus mencari Standar Deviasi Gabungan:

$$SD \text{ POOLED} =$$

$$\sqrt{\frac{SDE^2 + SDC^2}{2}}$$

Keterangan:

SD pooled = Standar Deviasi Gabungan

SDE = Standar Deviasi Kelas Eksperimen

SDC = Standar Deviasi Kelas Kontrol

Adapun hasil perhitungan analisis uji effect size dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 6
Hasil Pengujian Effect Size

Kelas					
Eksperimen			Kontrol		
Mean	Standar Deviasi	SDplood	Mean	Standar Deviasi	SDplood
90,35	4,500	4,44	70,85	4,389	4,44

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2025

Berdasarkan data dari tabel 4.12 effect size dapat diketahui melalui rumus:

$$D = \frac{X1 - X2}{SD \text{ pooled}}$$

$$D = \frac{X1 - X2}{\sqrt{\frac{SDE^2 + SDC^2}{2}}}$$

$$\sqrt{\frac{SDE^2 + SDC^2}{2}}$$

$$D = \frac{90,35-70,85}{\sqrt{\frac{4,389^2 + 4,500^2}{2}}}$$

$$\sqrt{\frac{4,389^2 + 4,500^2}{2}}$$

$$D = \frac{19,5}{\sqrt{\frac{39,513}{2}}}$$

$$\sqrt{\frac{39,513}{2}}$$

$$D = \frac{19,5}{\sqrt{19,5}}$$

$$\sqrt{\frac{19,75}{19,5}}$$

$$D = \frac{19,75}{4,44}$$

$$D = 4,391$$

Berdasarkan hasil perhitungan effect size tersebut, diperoleh nilai $D = 4,391$. Mengacu pada kriteria interpretasi effect size, nilai ini termasuk dalam kategori tinggi ($ES > 0,8$). Artinya, model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament dengan media Kahoot!, memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Perhitungan effect size ini menunjukkan bahwa perbedaan hasil pemahaman konsep antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bukan hanya bersifat kebetulan statistik, tetapi memiliki dampak nyata dalam dunia pendidikan. Dengan nilai D yang melebihi 0,8, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament dengan media Kahoot! memberikan efek yang kuat dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada materi Kebijakan Moneter dan Fiskal.

Pembahasan

1. Perbedaan Hasil Belajar Kelas Eksperimen Sebelum dan Sesudah Menggunakan TGT dan Kahoot!

Hasil pretest di kelas eksperimen adalah 42,15, sedangkan posttest mencapai 90,35. Ini menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dengan media Kahoot!. Teori Gagne mendukung hasil ini, bahwa pembelajaran efektif terjadi melalui rangsangan eksternal yang terstruktur, seperti aktivitas interaktif dan media visual.

Peserta didik dibagi dalam kelompok, melakukan diskusi, dan menjawab soal kuis menggunakan Kahoot! secara bergiliran. Kegiatan ini mendorong kolaborasi, tanggung jawab kelompok, serta antusiasme tinggi dalam belajar. Model ini belum pernah digunakan sebelumnya di sekolah, sehingga memberikan dampak baru dan positif dalam peningkatan hasil belajar.

2. Perbedaan Hasil Belajar Kelas Kontrol Sebelum dan Sesudah Menggunakan Metode Konvensional

Pada kelas kontrol, metode ceramah tetap menghasilkan peningkatan nilai — dari 46,68 (pretest) menjadi 70,85 (posttest). Namun peningkatan ini tidak sekuat kelas eksperimen. Pembelajaran konvensional membuat peserta didik cenderung pasif, dan tidak dilibatkan secara aktif. Walaupun siswa sempat diberikan pertanyaan dan materi yang sama, kurangnya media dan variasi pembelajaran menyebabkan hasil belajar tetap kurang maksimal.

3. Perbandingan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Model TGT dengan Kahoot! terbukti lebih efektif dibandingkan model konvensional. Nilai N-Gain kelas eksperimen adalah 0,82 (kategori tinggi), sedangkan kelas kontrol 0,4 (kategori sedang). Selain itu, nilai posttest kelas eksperimen (90,35) jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (70,85).

Model TGT mendorong peserta didik aktif berpikir, berdiskusi, dan menemukan pengetahuan melalui pengalaman belajar secara langsung. Teori kognitif Trianto juga mendukung bahwa pembelajaran efektif jika peserta didik aktif dan mendapat kesempatan berinisiatif. Sebaliknya, model ceramah hanya membuat peserta didik menjadi pendengar pasif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada kelas eksperimen berupa penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament dengan Media Kahoot! memiliki perubahan yang signifikan dalam hasil belajar. Berdasarkan rumusan masalah, hipotesis dan analisis data serta hasil analisis data menghasilkan simpulan sebagai berikut:

1. Terdapat Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) sebelum dan sesudah perlakuan (treatment) pada kelas eksperimen. Hal ini dapat ditunjukkan berdasarkan hasil uji hipotesis dengan uji Paired Sample T-Test. Dilihat juga dari nilai rata-rata kelas eksperimen saat pretest dan posttest yang mengalami peningkatan, dari peningkatan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kemampuan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan (treatment) pada kelas kontrol. Hal ini dapat ditunjukkan berdasarkan hasil uji hipotesis dengan uji Paired Sample T-Test. Dilihat juga dari nilai rata-rata kelas kontrol saat pretest dan posttest yang mengalami

peningkatan, dari peningkatan tersebut

3. Terdapat perbedaan hasil belajar signifikan antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dan konvensional (ceramah) sesudah perlakuan (treatment). Hal ini dapat ditunjukkan berdasarkan hasil uji hipotesis dengan uji Independent Sample T- Test. Dilihat juga dari nilai rata-rata posttest di kedua kelas tersebut yang menunjukkan kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata kelas yang lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pada kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan peningkatan kemampuannya hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sesudah perlakuan.

Berdasarkan temuan yang didapatkan dari hasil penelitian, maka beberapa saran diajukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah, kepala sekolah selaku pemimpin di sekolah disarankan untuk mengadakan seminar atau workshop mengenai pentingnya pemilihan model pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik aktif dalam proses belajar, dan juga pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran.
2. Bagi Guru, dalam melaksanakan pembelajaran, guru disarankan memilih model dan media pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat menjadi salah satu pertimbangan model yang dapat meningkatkan kemampuannya hasil belajar peserta didik.
3. Bagi peserta didik, sebelum pembelajaran dilaksanakan, peserta didik harus mempelajari terlebih dahulu mengenai materi yang akan dibahas pada pertemuan tersebut, kemudian dalam mengikuti pembelajaran seluruh peserta didik harus berpartisipasi aktif dalam kegiatan diskusi kelompok yang dilaksanakan, sehingga setiap peserta didik memiliki kontribusi dalam membuat tugas kelompok.
4. Bagi peneliti selanjutnya, peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian yang serupa, diharapkan dapat mengkaji lebih dalam lagi mengenai faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik seperti kelengkapan fasilitas sekolah, penggunaan variasi model pembelajaran lain dan lingkungan keluarga peserta didik. Peneliti selanjutnya juga diharapkan untuk mengefektifkan waktu sebaik mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Muftadiin*, 7(1), 247–264. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/muftadiin/article/view/82>
- ARDIANSYAH. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar Peserta Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Negeri 3 Tapung Kab. Kampar Tahun Ajaran 2017/2018. 11–33.
- Department of Education and Training Melbourne. (2019). HIGH IMPACT Excellence in Teaching and Learning Excellence in teaching and learning. In *The Education State*.
- Irwan, S. N. (2024). Hubungan Antara Sikap Belajar Dengan Keaktifan Belajar Peserta Pelatihan Bahasa Jepang Di LPK Hoshi Hikari Padang. 2, 243–256.
- Kemendikbud. (2017). Kementerian pendidikan dan kebudayaan badan penelitian dan pengembangan pusat penelitian kebijakan pendidikan dan kebudayaan tahun 2017.
- Khusna hidayatul, I. (2014). Pelaksanaan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray di SMKN 3 Yogyakarta. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 8–42.
- Mahmudi, I., Masturoh, F., & Febrianti, W. D. (2023). Higher Order Thinking Skills (HOTS)-Based Assessment: A Proposed Model for Arabic Learning. *Shibghoh: Prosiding Ilmu Kependidikan UNIDA Gontor*, 1.
- Masturo, S. A. putri kartiwi. (2023). Supervisi Akademik Kepala Sekolah Dan Komitmen Guru Terhadap Kinerja Guru Dalam Pembelajaran (Di Sdn Gugus Satu Kecamatan Rawas Ulu).

- Jurnal Manajer Pendidikan, 17(03), 1–9.
- Melisa, K., Situmorang, N., & Simajuntak, D. C. (2023). EFL Teachers' Perceptions Of Kahoot As An Online Learning Platform In Increasing Learning Engagement Toward Enhancing Vocabulary Knowledge. *JOLLT Journal of Languages and Language Teaching*, 11(2), 251–262. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/joltt>
- Merti, N. M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Journal of Education Action Research*, 4(3), 315–321.
- Nuh, M. (2014). Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 104 Tahun 2014 Tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. *Pedoman Evaluasi Kurikulum*, 13, 13,23. <http://pgsd.uad.ac.id/wp-content/uploads/lampiran-permendikbud-no-104-tahun-2014.pdf>
- Pakpahan, F. H., & Saragih, M. (2022). Theory Of Cognitive Development By Jean Piaget. *Journal of Applied Linguistics*, 2(2), 55–60. <https://doi.org/10.52622/joal.v2i2.79>
- Petrusly, P., Lambertus Kollo, F., D. S. Bani, M., Mahfud, T., & Zulkamain, Z. (2024). The Effect of Gamification Using Kahoot on Students' Critical Thinking Abilities: The Role of Mediating Learning Engagement and Motivation. *The Effect of Gamification Using Kahoot on Students' Critical Thinking Abilities: The Role of Mediating Learning Engagement and Motivation*, 30(5), 953–963. <https://doi.org/10.53555/kuey.v30i5.1524>
- Rizal, A. A., Susilawati, D., Meilani, R., & Yusup, R. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kolaboratif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta. *MESIR: Journal of Management Education Social Sciences Information and Religion*, 1(2), 773–778. <https://doi.org/10.57235/mesir.v1i2.3116>
- Rosfiani, O., Hastuti, S., & Hermawan, C. M. (2021). Kehidupan Kelas Online Dalam Masa Pandemi Covid-19: Fenomena Belajar Daring Dalam Sudut Pandang Naratif atas Belajar Peserta. *Prosiding Seminar Nasional* <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/10613%0Ahttps://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/download/10613/5975>
- Sartika, S. B. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Slavin, R. (2012). *Educational Psychology (Theori and Practice) Tenth Edition*. Pearson.
- Slavin, R. E. (2012). Cooperative Learning and Achievement: Theory and Research. *Handbook of Psychology*, Second Edition. <https://doi.org/10.1002/9781118133880.hop207008>
- Sofyantoro, A. H., & Suprayimo. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 01(02), 0–216. <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/ijssse/article/view/3290>
- Suhud, S. (2024). Hattie's Visible Learning Evaluation Model in Learning Strategies and Publication of Scientific Work of IKIP Siliwangi Students. *JLER (Journal of Language Education Research)*, 7(1), 17–26. <https://doi.org/10.22460/jler.v7i1.21692>
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). Model Pembelajaran IPA. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Widhiastuti, R., & Fachnurrozie. (2014). Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar. *Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, IX(1), 48–56.