



Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia is licensed under  
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License

## **PENERAPAN *COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN *KAHOOT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR**

**Hariyati<sup>1)</sup>, Aunurrahman<sup>2)</sup>, Asriah Nurdini<sup>3)</sup>**

<sup>1)</sup> *Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia*  
E-mail: azzahrahariyati@gmail.com

<sup>2)</sup> *Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia*  
E-mail: aunurrahman.@fkip.untan.ac.id

<sup>3)</sup> *Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia*  
E-mail: asriah.nurdini.m @fkip.untan. ac.id

---

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif *Type Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Aplikasi *Kahoot* Berbasis Android. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kolaboratif tindakan kelas. Penelitian dilakukan di sd global maju khatulistiwa. Pada siklus I rata-rata evaluasi penilaian pelaksanaan rencana pembelajaran dengan rata-rata hitung 4,06, pada siklus 2 dengan rata-rata hitung 6,92 dan pada siklus 3 rata-rata hitung 8,76. Pada siklus 1 penilaian guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan rata-rata hitung 4,7, pada siklus 2 rata-rata hitung 7,03 dan pada siklus 3 mencapai 8,72. Hasil belajar siswa diperoleh rata-rata 71,33, pada siklus 2 diperoleh rata-rata 80,28 dan pada siklus III 3 hasil belajar siswa diperoleh rata-rata 91,14. Dengan demikian, hasil belajar siswa meningkat dengan intervensi Model Pembelajaran *Cooperative Learning Type Team Games Tournament* (TGT) Dengan Aplikasi *Kahoot* Berbasis Android Pada Kelas V SD Global Maju Khatulistiwa.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran Kooperatif *Type Team Games Tournament* (TGT), *Kahoot* Berbasis Android.

**Abstract.** This study aims to determine how much the increase in learning outcomes by applying the Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted By The Android-Based *Kahoot* Application. The research method used is classroom action collaborative research. The research was conducted at sd global maju khatulistiwa. In the first cycle the average evaluation of assessment of the implementation of the learning plan with an average count of 4.06, in cycle 2 with an average count of 6.92 and in cycle 3 the arithmetic average of 8.76. In cycle 1 the teacher's assessment in carrying out learning with an average count of 4.7, in cycle 2 the arithmetic average of 7.03 and in cycle 3 it reached 8.72. Student learning outcomes obtained an average of 71.33, in cycle 2 obtained an average of 80.28 and in the third cycle 3 student learning outcomes obtained an average of 91.14. Thus, student learning outcomes increased with the intervention of Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT) Learning Model With Android-Based *Kahoot* Applications In Class V Sd Global Maju Khatulistiwa.

**Keywords:** Cooperative Learning Model Type Team Games Tournament (TGT), Android-Based *Kahoot*.

---

### I. INTRODUCTION

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas pada bulan November 2021, pembelajaran di kelas 5 SD Global Maju Khatulistiwa masih perlu ditingkatkan. Hal ini terlihat pada dalam pembelajaran banyaknya peserta didik yang hanya duduk diam mendengarkan sampai pembelajaran berakhir, pembelajaran masih berorientasi kepada penjelasan dan pemaparan guru. Pada saat pelaksanaan diskusi juga masih menunjukkan rendahnya partisipasi semua anggota kelompok. Pembelajaran cenderung pasif.

Selain itu, peserta didik terbiasa dihadapkan pada soal

pilihan ganda atau isian pendek sehingga peserta didik bosan dengan keabiasaan yang terulang. Tugas yang diberikan kurang variatif sehingga peserta didik kurang antusias dalam mengerjakan tugas. Hal tersebut diperkuat oleh peneliti ketika melaksanakan wawancara dengan peserta didik bahwa peserta didik tidak antusias mengerjakan tugas, dan cenderung bosan karena pembelajaran monoton sehingga hasil pembelajaran juga rendah. Mengacu pada temuan tersebut pelaksanaan pembelajaran semestinya tidak hanya sekedar mendengar penjelasan guru tetapi bagaimana peserta didik terlibat secara aktif dan menyenangkan sehingga mendapat hasil belajar yang

penjelasan guru tetapi bagaimana peserta didik terlibat secara aktif dan menyenangkan sehingga mendapat hasil belajar yang baik pula.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut di atas menggambarkan bahwa kemampuan hasil belajar peserta didik masih sangat rendah. Sehubungan dengan itu maka perlunya upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berbagai cara dapat dilakukan salah satunya yaitu dengan menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Type Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Aplikasi *Kahoot*. Model pembelajaran kooperatif Type TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang menunjang adanya interaksi belajar antar peserta didik dan melibatkan peserta didik secara aktif di dalam proses pembelajaran. Model Pembelajaran *Cooperative Learning Type Team Games Tournament* (adalah suatu metode pembelajaran kooperatif yang di dalamnya terdapat unsur permainan akademik atau turnamen untuk mengganti tes individu (Slavin, 2005). Shoimin (2014) menyatakan *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Dalam proses pembelajaran tentunya tidak terlepas dari penggunaan media yang digunakan. Manfaat penggunaan media pembelajaran antara lain adalah untuk menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik menjadi lebih bersemangat. *Kahoot* adalah suatu game interaktif dengan bantuan internet berbasis pendidikan yang didalamnya terdapat beberapa ikon untuk dikembangkan. Salah satunya yaitu ikon kuis dimana pengguna dapat membuat kuis menggunakan *kahoot* untuk suatu pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan. Keuntungan besar dari aplikasi ini adalah bila tugas itu juga dapat diselesaikan dari ponsel pintar, tablet, dan laptop. *Kahoot* merupakan sebuah platform permainan online yang bisa dilakukan untuk kegiatan belajar dalam kelas. *Kahoot* memiliki beberapa fitur diantaranya adalah quiz. Pada fitur quiz *kahoot*, akun peserta/peserta didik dapat menjawab melalui perangkat yang telah terkoneksi dengan internet (smartphone/laptop/tablet) sesuai dengan pertanyaan yang ditampilkan di layar oleh akun guru. Barus (2018).

Menurut Putri (2019) kehadiran *kahoot* menjadikan guru tidak perlu susah payah mengembangkan teknologi pendidikan untuk diintegrasikan didalam kelas. Hal ini memperkuat indikasi akan kemudahan dan kebermanfaatan dalam pembelajaran baik disekolah maupun diluar sekolah seperti pelatihan. *Kahoot* dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan pembelajaran dan pelatihan baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun untuk hanya sekedar untuk memberikan hiburan dalam proses pembelajaran.

Penelitian sejenis menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Kahoot* sudah pernah dilakukan sebelumnya. Diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Wirawan pada tahun 2019 dan Ilmiah pada tahun 2021. Keduanya melakukan penelitian *Cooperative Learning Type Team Games Tournament* dan penggunaan aplikasi *kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik. Adapun hasil penelitian Wirawan (2019) antara lain adalah adanya peningkatan hasil

belajar setiap siklusnya yaitu pada siklus pertama rata-rata hasil belajar peserta didik 65,91%, siklus kedua naik menjadi 66,36% dan pada akhir siklus ketiga rata-rata hasil belajar peserta didik naik menjadi 77,23%. Hasil ini berbanding lurus dengan penelitian yang dilakukan oleh Ilmiah (2021) yang menunjukkan hasil pengujian media powerpoint dan *kahoot* didapatkan nilai  $0,225 < 0,05$  artinya ada perbedaan hasil belajar yang signifikan dan pengujian interaksi antara motivasi belajar dan media pembelajaran didapatkan  $0,000 < 0,05$  menunjukkan bahwa ada interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Dapat disimpulkan bahwa dari penelitian keduanya penggunaan model *Cooperative Learning Type Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *kahoot* dapat berpengaruh dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Meskipun penelitian penggunaan model *Cooperative Learning Type Team Games Tournament* telah banyak dilakukan namun pada penelitian ini peneliti akan mengkombinasikan penggunaannya dengan berbantuan aplikasi *kahoot*. Berdasarkan hal tersebut dan uraian latar belakang di atas, maka penelitian ini layak dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar peserta didik kelas 5 SD Global Maju Khatulistiwa dengan menerapkan model *Cooperative Learning Type Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *kahoot*.

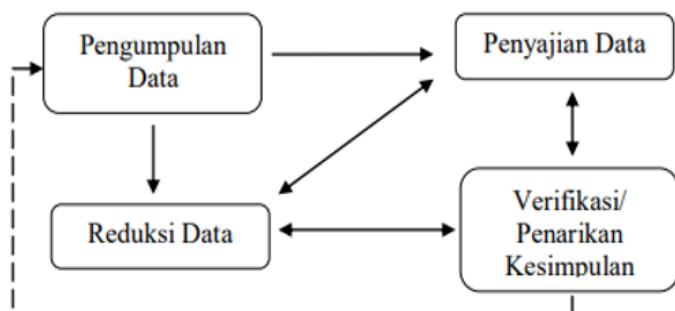
## II. METHODS

Pada penelitian ini pendekatan yang digunakan oleh peneliti merupakan penelitian tindakan kelas. Menurut Hopkins (dalam Asori dan Rusman 2007) "Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri atau suatu usaha seseorang untuk memahami yang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan". Adapun subyek dalam penelitian ini adalah guru dan wali kelas V yang berjumlah 21 peserta didik dengan 12 peserta didik perempuan dan 9 peserta didik laki-laki. Teknik pengumpul data dalam penelitian ini adalah teknik observasi, teknik dokumentasi, teknik tes, teknik wawancara dan catatan lapangan sedangkan alat pengumpul data adalah lembar observasi peserta didik dan guru, dokumentasi, hasil belajar peserta didik dan lembar hasil wawancara serta catatan lapangan.

Adapun analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan model Miles dan Huberman. Kegiatan pokok analisis model ini adalah meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi Miles dan Huberman (dalam Asrori dan Rusman, 2007). Proses reduksi data mencakup refleksi, menetapkan fokus, menyederhanakan membuat abstraksi, dan melakukan transformasi data yang diperoleh selama observasi (misalnya pada catatan lapangan) selama proses pengumpulan data dilakukan, peneliti harus melakukan reduksi data, yakni dengan membuat rangkuman, membuat kode, mengelompokkan data, membuat batasan, menulis memo.

Pada penelitian ini dalam mereduksi data peneliti mengumpulkan informasi dari pengamatan mitra peneliti, berdiskusi dan menggabungkan temuan-temuan yang terjadi pada proses pembelajaran berlangsung kemudian selain itu juga peneliti menyusunnya kedalam tabel untuk memudahkan

dalam mengolah dan mendeskripsikan data yang diperoleh melalui pengamatan oleh mitra peneliti, dokumentasi, catatan lapangan serta refleksi setelah kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersama mitra peneliti. Setelah data direduksi maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Penyajian data yaitu sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Selanjutnya penarikan kesimpulan merupakan suatu bagian dari satu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah pada tahap pengumpulan data berikutnya. Makna-makna yang muncul dari data harus diuji kebenarannya, kekokohannya, dan kecocokannya, yakni yang merupakan validitasnya menurut Miles dan Huberman (dalam Asrori, 2007). Yang menjadi tolak ukur keberhasilan penelitian yang dilakukan adalah meningkatnya hasil belajar peserta didik yaitu 75% atau lebih dari seluruh peserta didik yang memperoleh nilai rata-rata 70.

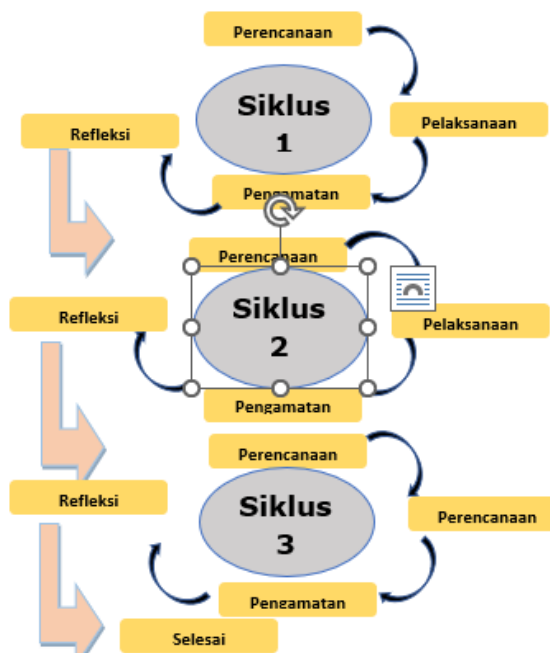


Gambar 1. Analisis Data Model Interaktif

Pada saat peneliti melakukan reduksi data, maka langkah berikutnya tidak langsung ke penyajian data melainkan menginteraksikan ulang hasil reduksi ke hasil pengumpulan data. Hal tersebut dilakukan diharapkan agar data yang direduksi benar-benar merepresentasikan suatu data yang seharusnya dianalisis.

Demikian pula, pada saat penyajian data selesai, maka peneliti tidak serta merta langsung menuju langkah penyimpulan, melainkan terlebih dahulu menginteraksikannya dengan kegiatan sebelumnya, yakni pengumpulan data dan reduksi data. Setelah itu hasil pengamatan pada siklus I dibandingkan dengan hasil pengamatan pada siklus II, dan siklus III sehingga bisa diketahui apakah terjadi peningkatan antara siklus I, siklus II dan siklus III. Yang menjadi indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah jika hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, yaitu: 1) Hasil yang dicapai peserta didik mengalami peningkatan dan telah mencapai KKM 70. 2) 70% dari jumlah seluruh peserta didik mampu mencapai KKM.

Secara operasional tahap-tahap kegiatan yang ditempuh setiap siklus tindakan meliputi empat kegiatan yaitu perencanaan, melaksanakan tindakan, mengamati, dan refleksi. Untuk memperjelas prosedur pelaksanaan penelitian dan alur dari penelitian tindakan kelas maka ditunjukkan dengan gambar sebagai berikut:



Gambar 2. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Pada saat peneliti melakukan reduksi data, maka langkah berikutnya tidak langsung ke penyajian data melainkan menginteraksikan ulang hasil reduksi ke hasil pengumpulan data. Hal tersebut dilakukan diharapkan agar data yang direduksi benar-benar merepresentasikan suatu data yang seharusnya dianalisis.

Demikian pula, pada saat penyajian data selesai, maka peneliti tidak serta merta langsung menuju langkah penyimpulan, melainkan terlebih dahulu menginteraksikannya dengan kegiatan sebelumnya, yakni pengumpulan data dan reduksi data. Setelah itu hasil pengamatan pada siklus I dibandingkan dengan hasil pengamatan pada siklus II, dan siklus III sehingga bisa diketahui apakah terjadi peningkatan antara siklus I, siklus II dan siklus III.

Yang menjadi indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah jika hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, yaitu: 1) Hasil yang dicapai peserta didik mengalami peningkatan dan telah mencapai KKM 70. 2) 70% dari jumlah seluruh peserta didik mampu mencapai KKM.

### III. RESULT AND DISCUSSION

#### Hasil Penelitian

Hasil data penelitian tindakan kelas yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT)* Berbantuan Aplikasi *Kahoot* Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik", diperoleh dari proses pengamatan guru kelas dan observer lainnya terhadap peneliti dan peserta didik yang berjumlah 21 orang yang terdiri dari 9 peserta didik laki-laki dan 11 peserta didik perempuan.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari data hasil observasi kemampuan guru menyusun rencana pembelajaran, data observasi kemampuan guru melaksanakan pembelajaran, dan hasil belajar peserta didik. Semua data penelitian ini disajikan dalam bentuk deskripsi berdasarkan hasil siklus I, siklus 2 dan siklus 3. Setelah dilakukannya proses

perencanaan, pelaksanaan hingga memperoleh hasil belajar peserta didik sangat antusias menyimak terlebih ketika guru peserta didik maka peneliti berdiskusi bersama kolaborator untuk menampilkan bentuk turnamen menggunakan aplikasi *kahoot*. mengidentifikasi temuan-temuan pada proses pembelajaran Pada kegiatan pelaksanaan pembelajaran terdapat beberapa melalui lembar observasi perencanaan, pelaksanaan dan sikap temuan yang berkaitan dengan proses diskusi dan pelaksanaan peserta didik pada saat proses pembelajaran. dari hasil refleksi, turnamen. Pada proses diskusi kelas siklus pertama masing-catatan lapangan, dan pembahasan antara peneliti dan kolaborator masing kelompok masih tampak kebingungan dan banyak peserta didik yang belum terlibat aktif sehingga proses diskusi masih seutuhnya dibimbing guru. Namun pada siklus kedua Masih terdapat beberapa kekurangan sehingga masih dan ketiga setiap anggota kelompok menunjukkan adanya ditemukannya peserta didik yang belum tuntas. Adapun peningkatan keterlibatan aktif dalam proses diskusi. Selain itu kekurangan yang ditemukan adalah pada pengorganisasian materi juga saat turnamen mereka memiliki antusias yang sangat dan media ajar serta pengorganisasian skenario/kegiatan tinggi. Hal ini sejalan dengan pendapat Rifayanti (2021) yang pembelajaran. Berdasarkan catatan lapangan yang dilakukan pada menyatakan bahwa *Kahoot* dapat digunakan untuk membuat siklus I bahwa persiapan yang dilakukan oleh peneliti kurang kuis yang dikemas dalam permainan atau game. Penilaian yang maksimal, pemberian motivasi yang terlalu lama sehingga waktu menyenangkan akan membuat peserta didik menjadi lebih tidak efektif dan efisien masih ada beberapa peserta didik yang bersemangat untuk menyelesaikan kuis yang diberikan oleh bigung dengan model pembelajaran yang disajikan. Berdasarkan guru sehingga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Munculnya antusiasme, minat dan semangat peserta didik ini hasil refleksi bahwa perlunya kombinasi bentuk soal dan berbanding lurus dengan pendapat Slameto (2010) yang memodifikasi aturan dan cara main agar peserta didik tidak bosan. menyatakan bahwa motivasi merupakan faktor yang berpengaruh cukup besar pada hasil belajar peserta didik.

### **Pembahasan**

Dalam penyusunan perencanaan pembelajaran guru mencantumkan beberapa komponen diantaranya adalah tujuan pembelajaran, tahapan pembelajaran dan asesment sedangkan komponena adalah pelengkap. Pada tahap perencanaan peneliti sebagai perancang rencana pembelajaran dai siklus pertama sampai siklus ketiga. Perencanaan pembelajaran disusun berdasarkan siklus yang mana 1 siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan. Penyusunan perencanaan pembelajaran disusun secara kolaboratif antara peneliti dengan ali kelas serta dua orang rekan sejawat yang bertugas sebagai observer pada penelitian. Selain sebagai observe wali kelas dan rekan sejawat bertindak sebagai evaluator yang memiliki peran mengevaluasi, menilai dan membeikan masukan untuk perbaikan perencanaan pembelajaran setiap siklusnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Kasbolah (dalam Asrori dan rusman, 2007) yan menyatakan bahwa salah satu karakteristk dari penelitian tindakan kelas adalah adanya kolaborasi yang dilakukan.

Perencanaan pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT)* berbantuan *Kahoot* pada siklus 1 dialokasikan waktu 4x30 menit (4JP) dalam siklus I untuk 2 kali pertemuan. Pada siklus kedua dialokasikan waktu yang sama yaitu 4x30 menit (4JP) dalam siklus I untuk 2 kali pertemuan namun pada siklus ketiga terjadi penambahan waktu yaitu 5x30 menit (5JP). Upaya penambahan waktu ini ckup berdampak pada pelaksanaan pembelajaran terutama pada siklus ketiga. Penyusunan perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT)* berbantuan *Kahoot* dapat membant peneliti mengelola kelas dan melaksanakan kegiatan pembelajaran secara terencana dan sistematis. Selain itu juga adanya perencanaan ni dapat memberikan pen jelasan dan mengarahkan peserta didik untuk melakukan tahapan kegiatan pembelajaran dengan baik.

Pada proses pelaksanaan model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT)* berbantuan *Kahoot* tahap pendahuluan secara umum sudah baik namun pada siklus I pelaksanaan pendahuluan dinilai cenderung terlalu lama sehingga berpengaruh pada tahapan berikutnya. Namun pada siklus kedua dan ketiga diperbaiki. Pada kegiatan pendahuluan

peserta didik sangat antusias menyimak terlebih ketika guru menampilkan bentuk turnamen menggunakan aplikasi *kahoot*. Pada kegiatan pelaksanaan pembelajaran terdapat beberapa temuan yang berkaitan dengan proses diskusi dan pelaksanaan turnamen. Pada proses diskusi kelas siklus pertama masing-masing kelompok masih tampak kebingungan dan banyak peserta didik yang belum terlibat aktif sehingga proses diskusi masih seutuhnya dibimbing guru. Namun pada siklus kedua dan ketiga setiap anggota kelompok menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan aktif dalam proses diskusi. Selain itu juga saat turnamen mereka memiliki antusias yang sangat tinggi. Hal ini sejalan dengan pendapat Rifayanti (2021) yang menyatakan bahwa *Kahoot* dapat digunakan untuk membuat kuis yang dikemas dalam permainan atau game. Penilaian yang menyenangkan akan membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat untuk menyelesaikan kuis yang diberikan oleh guru sehingga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Munculnya antusiasme, minat dan semangat peserta didik ini berbanding lurus dengan pendapat Slameto (2010) yang menyatakan bahwa motivasi merupakan faktor yang berpengaruh cukup besar pada hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya temuan yang berkaitan dengan aktivitas guru pembelajaran berlangsung. Pada siklus pertama penyampaian materi oleh guru cenderung monoton dan tidak sedikit peserta didik terlihat bosan dan tidak menyimak pada siklus berikutnya penyampaian pokok bahasan kepada setiap anggota kelompok dan membimbing peserta didik presentasi dalam kelompok kecil. Cara ini cukup efektif sehingga peserta didik tidak bosan dan mamu menguasai pembelajaran dengan baik. Temuan berikutnya adalah yang berkaitan dengan media pembelajaran . pada siklus pertama guru memakai slide show media power point. Hal ini dirasa belum cukup efektif karena berkaitan dengan peta dan iklan dan harus menggunakan media yang nyata. Pada siklus berikutnya media pembelajaran menggunakan media alat dan bahan yang ada di sekitar mereka dan peserta didik benar-benar teliba dalam pembelajaran dengan baik.

### **IV. CONCLUSIONS**

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dideskripsikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan kemampuan guru dalam menyusun dan melaksanakan pembelajaran serta meningkatnya hasil belajar peserta didik melalui penggunaan model *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran Tematik di kelas V SD Global Maju Khatulistiwa adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan pelaksanaan pembelajaran tematik menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran Tematik di kelas V SD Global Maju Khatulistiwa dilakukan guru untuk mengimplementasikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yang meliputi RPP dan media pembelajaran menggunakan aplikasi *kahoot*, turnamen kelompok, lembar kerja kelompok sesuai dengan langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Pelaksanaan yang dilakukan sebanyak tiga siklus, karena dalam siklus ke III pelaksanaan PTK telah mencapai hasil sesuai dengan perencanaan dan tujuan yang

- diharapkan. Oleh karena itu, perencanaan sangat diperlukan dan berpengaruh terhadap proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi terarah dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan yaitu hasil belajar peserta didik meningkat. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 4,06 dengan kategori cukup dan siklus II diperoleh nilai rata-rata 6,92 dengan kategori baik serta pada siklus III diperoleh nilai 8,76. Maka jika ditinjau peningkatan yang terjadi mulai siklus I hingga siklus III mengalami peningkatan sebesar 4,70.
2. Proses pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran Tematik di kelas V SD Global Maju Khatulistiwa pada siklus pertama belum terlalu optimal dan belum sesuai dengan apa yang direncanakan, hal ini dikarenakan perhitungan waktu yang kurang baik dan pengelolaan kelas belum maksimal, kemudian kekurangan tersebut diperbaiki pada siklus ke II dan siklus ke III. Guru melakukan perbaikan diantaranya dengan memotivasi peserta didik agar tidak ada lagi peserta didik yang membuang-buang waktu dengan mengobrol, memberikan reward pada peserta didik yang aktif sebagai penyemangat peserta didik. Dengan adanya perbaikan disetiap siklus, terjadi peningkatan pada setiap siklusnya dan mencapai hasil yang optimal. Pada siklus ke II mengalami peningkatan dari siklus I diperoleh nilai rata-rata 4,7 dengan kategori cukup, siklus II diperoleh nilai rata-rata 7,03 dengan kategori baik dan siklus III diperoleh nilai rata-rata 8,72. Maka jika ditinjau peningkatan yang terjadi mulai siklus I hingga siklus III mengalami peningkatan sebesar 4,03.
  3. Secara menyeluruh hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. Dalam aspek kognitif, yang diukur melalui soal evaluasi menunjukkan bahwa peserta didik sudah mampu memahami materi dengan lebih baik pada setiap siklusnya karena adanya teman satu kelompok yang mempermudah peserta didik untuk belajar. Hasil belajar peserta didik menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran Tematik di kelas V SD Global Maju Khatulistiwa mengalami peningkatan hal ini terlihat dari hasil siklus 1 dengan rata-rata nilai 71,33, siklus 2 memperoleh nilai dengan rata-rata 80,28 dan pada siklus 3 dengan rata-rata nilai sebesar 91,14.
- Bahasa Daerah sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial. Kudus, 20 Maret 2019. ISBN: 978-602-1180-99-0.
- Rifayanti, Zuni Eka Tiyas. (2021). Penggunaan Media *Kahoot* pada Pembelajaran Tematik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDI Nurul Iman. Univeristas Sebelas Maret. *Jurnal Dwija Cendikia Riset Pedagogik*. Vol 5, No 2 (2021). DOI: <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.56064>
- Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran INOVATIF dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Slavin, Robert E. (2009). Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktik). Bandung: Nusa Dua
- Sudjana, Nana (2005). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wirawan, Agus. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *STMIK Pringsewu Lampung. Jurnal Edumath*, Volume 3 No. 2, (2017) Hlm. 164-170 ISSN Cetak : 2356-2064 ISSN Online : 2356-2056

#### REFERENCES

- Asrori dan Rusman. (2007). Classroom Action Research Pengembangan Kompetensi Guru. Jawa Tengah: Pena Persada.
- Barus & Soedewo. (2018). Penggunaan Media *Kahoot!* Dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris Studi Kasus: Mahasiswa Sekolah Vokasi – Institut Pertanian Bogor. *Teknologi Terapan Berbasis Kearifan Lokal*. Retrieved From (<https://bit.ly/2UPO2gA>)
- Ilmiyah, Nur Hafidathul. Pengaruh Media *Kahoot* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. Universitas Negeri Surabaya. *Journal of Information Engineering and Educational Technology*. Vol 3 No 1 <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>
- Nur, Affah Silvi. (2017). Pembinaan Karakter Mandiri Dan Peduli Sosial Berbasis Boarding School Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Putri, Aprilia Riyana & Muzakki, Muhammad Alie. (2019). Implementasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Seminar Nasional. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus. Dengan tema Penguatan Muatan Lokal