

**EFEKTIVITAS PENGGUANAAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES
TOURNAMNET BERBANTUAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Safira Anjani¹, Septina Rahmawati², Manggalastawa³, Dhina Cahya Rohim⁴,
Yoga Awalludin Nugraha⁵

^{1,2,3,4,5}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Kudus

Alamat e-mail : : 132021120021@std.umku.ac.id,

2septinarahmawati@umkudus.ac.id, 3manggalastawa@umkudus.ac.id,

4dhinacahya@umkudus.ac.id, 5yogaawalludin@umkudus.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the improvement of learning outcomes, measure the effectiveness, and determine the classical completeness of students in Science and Social Science (IPAS) learning using the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by the Kahoot application. The research was motivated by the low student achievement in the topic of the photosynthesis process, attributed to the use of conventional teacher-centered teaching methods with minimal interactive media. A quantitative approach with a quasi-experimental nonequivalent pretest-posttest control group design was employed. The sample consisted of 26 fourth-grade students from SD 3 Pedawang (experimental class) and 24 fourth-grade students from SD 1 Pedawang (control class). Data were collected through observation, interviews, tests, and documentation, and analyzed using normality and homogeneity tests, paired sample t-test, independent sample t-test, N-Gain, and classical completeness analysis. The results showed a significant difference between the experimental and control classes (Sig. 0.005 < 0.05). The experimental class's average score increased from 52.50 to 84.23, while the control class improved from 46.67 to 72.71. The N-Gain score for the experimental class was 63.71% (moderately effective), compared to 46.99% (less effective) for the control class. Classical completeness reached 100% in the experimental class and 66.67% in the control class. In conclusion, the TGT model assisted by Kahoot is proven effective in improving fourth-grade students' IPAS learning outcomes, outperforming conventional methods, and fulfilling the criteria for classical completeness.

Keywords: Teams Games Tournament, Learning Outcomes, IPAS

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis peningkatan hasil belajar, mengukur efektivitas, dan mengetahui ketuntasan klasikal siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi kahoot. Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada materi proses fotosintesis.

Model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru dan minim media interaktif. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *quasi-experimental nonequivalent pretest-posttest control group*. Sampel terdiri dari 26 siswa kelas IV SD 3 Pedawang sebagai kelas eksperimen dan 24 siswa kelas IV SD 1 Pedawang sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan normalitas, homogenitas, *paired sample t-test*, *independent sample t-test*, N-Gain, dan ketuntasan klasikal. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol (Sig. 0,005 < 0,05). Rata-rata nilai *pretest-posttest* kelas eksperimen meningkat dari 52,50 menjadi 84,23, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 46,67 menjadi 72,71. Nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 63,71% (cukup efektif) dan kelas kontrol sebesar 46,99% (kurang efektif). Ketuntasan klasikal mencapai 100% pada kelas eksperimen dan 66,67% pada kelas kontrol. Kesimpulannya, model TGT berbantuan Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV, lebih unggul dibandingkan metode ekspositori, dan memenuhi kriteria ketuntasan klasikal.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, Hasil Belajar, IPAS

A. Pendahuluan

Pengembangan bidang pendidikan mengalami perkembangan yang begitu pesat, serta menjadi dasar pijakan oleh pendidik dalam melakukan kegiatan pendidikan diberbagai jenjang, termasuk salah satunya di pendidikan Sekolah Dasar (Afidah et al., 2024). Sekolah Dasar merupakan masa dimana siswa merasakan dan menemukan dunia pendidikan baru yang mulai dari taman kanak-kanak, dengan banyak permainan dan lagu yang berpindah ke mata pelajaran (Fithriyani et al., 2024).

Penerapan Kurikulum Merdeka oleh Kemendikbudristek pasca-pandemi COVID-19 membawa

perubahan signifikan pada struktur mata pelajaran, salah satunya adalah penggabungan IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS membahas tentang makhluk hidup, benda mati, serta interaksi sosial manusia (Allutfia & Setyaningsih, 2023).

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada wali kelas IV SD 3 Pedawang Bae Kudus, diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa kelas IV masih sangat rendah. Terdapat 10 dari 26 siswa yang sudah tuntas, dan 16 siswa lainnya belum memenuhi KKM. Adapun KKM mata pelajaran IPAS di SD 1 & SD 3 Pedawang sebesar 70. Siswa kesulitan memahami materi proses

fotosintesis, pada bagian mengurutkan proses fotosintesis secara urut. Metode pembelajaran yang di gunakan guru adalah metode konvensional. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Guru hanya memberikan penjelasan materi kemudian memberikan penugasan. Selain itu guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif. Media yang di gunakan hanya dari buku bacaan guru. Siswa kesulitan memahami materi proses fotosintesis, pada bagian mengurutkan proses fotosintesis secara urut.

Penyelesaian dari permasalahan pembelajaran tersebut, pemilihan model pembelajaran yang menyenangkan bisa mengatasi masalah tersebut, yaitu dengan memilih model pembelajaran yang mampu menarik minat siswa, agar siswa aktif dalam pembelajaran tersebut (Fauzi & Masrupah, 2024). Peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini karena model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas siswa karena tidak hanya berpusat pada guru sehingga siswa lebih berpartisipasi aktif dan suasana belajar lebih menyenangkan, karena

mampu melibatkan siswa dalam pembelajaran, mengandung unsur permainan, mampu menumbuhkan keingintahuan, serta menciptakan kompetisi bagi siswa

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membuat siswa aktif bekerja dalam kelompok serta lebih bertanggung jawab pada tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Penerapan model pembelajaran tersebut adalah dengan cara mengelompokkan siswa secara heterogen, tugas untuk masing-masing kelompok pun bisa sama atau berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi (Anggraeni & Wasitohadi, 2024). Aktivitas belajar sambil bermain telah dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), sehingga memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks dengan adanya rasa kebersamaan, tanggung jawab, kerja sama, dan sikap saling menghargai antar sesama anggota atau tim kelompoknya (Ajiba et al., 2024).

Memasuki era yang serba digital seperti sekarang ini, guru dituntut lebih inovatif dan interaktif dalam kegiatan pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang semakin berkembang ini yang memungkinkan untuk dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari kita terutama sebagai pendukung keberhasilan pembelajaran. Teknologi merupakan komponen penunjang dalam proses kegiatan belajar mengajar (Mardiana et al., 2024). Peneliti memanfaatkan media kahoot sebagai media pembelajaran. Media interaktif yang sangat mudah di aplikasikan oleh guru sehingga menjadikan proses belajar mengajar di kelas lebih interaktif dan efisien.

Kahoot adalah aplikasi permainan edukatif yang meskipun sederhana, tetapi menarik untuk pelajar dari segala usia mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi serta, penggunaan Kahoot juga menjadikan siswa lebih konsentrasi, semakin bekerjasama, nyaman dalam belajar, dan meningkatkan motivasi belajar (Irwan et al., 2019). Platform Kahoot yang mudah digunakan, menawarkan fitur menarik dan gratis, memperkuat proses belajar di kelas dengan mengaktifkan evaluasi pembelajaran, mengulangi materi, dan mendorong diskusi baik kelompok maupun klasikal (Prihatini et al., 2024). Kahoot merupakan aplikasi

permainan edukatif yang bisa di gunakan segala usia, selain itu kahoot menarik bagi pengguna nya dan bisa meningkatkan kerja sama antar penggunanya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka penting untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri dengan tujuan untuk mengetahui apakah model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kahoot terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD Negeri.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan tipe eksperimen semu (*Quasi Eksperimen Design*). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *Purposive Sampling*. Menurut (Veronika, 2023) *purposive sampling* merupakan teknik sampling yang digunakan jika peneliti mempunyai karakteristik dan kriteria tertentu dalam mengambil sampelnya. Jumlah sampel kelas eksperimen 26 dan kelas kontrol 24, sehingga dapat digunakan untuk perbandingan. Kedua

kelas berada pada fase B kelas 4. Latar belakang siswa juga memiliki kesamaan gugus sekolah yang sama di Kecamatan Dawe. Kurikulum yang di gunakan kedua sekolah yaitu kurikulum merdeka. Materi yang digunakan IPAS bab 1 tentang tumbuhan sebagai sumber kehidupan di bumi. Pembelajaran di laksanakan pada minggu pertama bulan agustus tahun 2025.

Prosedur penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent pretest & posttest-only control group design*. Menurut (Sugiyono, 2019) dalam bukunya, *Nonequivalent Pretest-Posttest Only Control Group Design* adalah jenis desain eksperimen yang digunakan untuk meneliti pengaruh perlakuan (*treatment*) pada suatu kelompok, namun kelompok yang diberi perlakuan (*treatment group*) dan kelompok kontrol (*control group*) tidak dipilih secara acak (*non-equivalent*). Dalam desain ini, kedua kelompok (*treatment* dan kontrol) diukur terlebih dahulu (*pretest*) sebelum diberi perlakuan, kemudian diukur kembali setelah perlakuan (*posttest*).

Adapun pengujian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu: (1) uji instrumen soal menggunakan uji

validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal, dan daya beda soal; (2) uji prasyarat menggunakan uji normalitas dan homogenitas; (3) uji hipotesis menggunakan uji independent sample t-test dan paired sample t-test; (4) uji N-Gain; dan (5) uji ketuntasan klasikal.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026 di kelas IV SD 1 dan SD 3 Pedawang dengan jumlah siswa sebanyak 49, di antaranya 26 siswa SD 3 Pedawang sebagai kelas eksperimen dan 24 siswa SD1 Pedawang sebagai kelas kontrol. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar, efektivitas, dan ketuntasan klasikal mata pelajaran IPAS kelas IV SD melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar IPAS siswa.

Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti menyusun 36 soal pilihan ganda sebagai uji instrumen penelitian. Setelah itu dilakukan pengujian terhadap validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan, dan daya beda soal. Dari 36 soal yang di ujikan

terdapat 25 soal yang dinyatakan valid. Peneliti memilih 20 dari 25 soal yang dinyatakan valid untuk digunakan sebagai instrumen pada *pretest* dan *posttest* dalam penelitian. Setelah seluruh data terkumpul, langkah selanjutnya adalah melakukan uji prasyarat, dan kemudian melanjutkan ke uji hipotesis. Hasil pengujian akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan shapiro-wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 siswa. Data yang akan dihitung yakni menggunakan bantuan dari program SPSS 25 dan bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Data akan berdistribusi normal apabila nilai sig > 0,05. Hasil perhitungan uji normalitas akan disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas

Kontrol Eks		Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil	Kelas Kontrol	0.945	24	0.210
	Kelas Eksperimen	0.940	26	0.136

Hasil dari tabel 1 menunjukkan bahwa hasil uji normalitas data *pretest* kelas eksperimen memiliki *shapiro wilk* yang bersignifikan 0,136. Nilai

signifikan tersebut lebih besar dari 0,05 oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal maka H₀ diterima dan H_a ditolak. Adapun hasil uji normalitas pada kelas kontrol memiliki signifikan 0,210. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 dapat dikatakan berdistribusi normal maka H₀ diterima dan H_a ditolak. Dapat disimpulkan bahwa dari data hasil belajar *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari sampel yang berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan juga untuk mengetahui data akhir yaitu *posttest* tersebut homogen atau tidak. Uji homogenitas ini dilakukan menggunakan SPSS versi 25. Bentuk hipotesis untuk uji hipotesis ini adalah sebagai berikut :

H₀ : Data hasil belajar siswa berasal dari sampel yang homogen

H_a: Data hasil belajar siswa berasal dari sampel yang tidak homogen.

Kriteria uji homogenitas apabila nilai sig < 0,05 maka diterima H₀ (data homogen) dan jika nilai sig > 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Berikut tabel hasil pengujian homogenitas:

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	0.445	1	48	0.508
	Based on Median	0.472	1	48	0.495
	Based on Median and with adjusted df	0.472	1	47.151	0.495
	Based on trimmed mean	0.502	1	48	0.482

Gambar 1 hasil uji homogenitas

Hasil dari gambar 1 menunjukkan hasil uji homogenitas menggunakan teknik *Levene's Test* menunjukkan bahwa nilai sig based on mean sebesar 0,508. Hasil nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai sig > 0,05 sehingga dapat dikatakan data sampel berasal dari varians yang sama atau homogen. sehingga hasil penelitian dapat dianggap valid.

3. Uji Hipotesis

a. Uji *Paired Sampel T-test*

Uji *Paired Sampel T-test* digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan signifikan hasil belajar IPAS siswa sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi kahoot. Uji ini membandingkan nilai rata-rata kemampuan membaca siswa pada dua waktu yang berbeda : sebelum dan setelah perlakuan (penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi kahoot.

Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut :

Jika probabilitas > 0.050, maka H_0 diterima, artinya tidak ada peningkatan dalam penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar IPAS siswa.

Jika probabilitas < 0.050, maka H_0 ditolak, artinya ada peningkatan dalam penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar IPAS siswa. Berikut hasil dari uji *Paired Sampel T-test* :

Paired Samples Test									
		Paired Differences		t Stat		Sig. (2-tailed)		df	
		Mean	Std. Deviation	t Stat	df	Lower Bound	Upper Bound		
Paired 1	Pre-Experiment Post-Experiment	-81.731	18.182	2.874	23	-37.868	-25.607	0.008	23
Paired 2	Pre-Test Post-Test	-26.042	15.761	2.213	23	-32.688	-19.396	0.030	23

Gambar 2 Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

Berdasarkan Gambar 2 diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 kurang dari 0,05 yang berarti, H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi kahoot efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar

b. Uji *Independent Sampel T-test*

Uji *independent Sampel t-test* digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji *Independent Sampel t-test* ini diambil dari data

homogenitas atau data posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil pengujian *independent t-test* berikut ini :

Independent Samples Test									
Levene's Test for Equality of Variances					t-Test for Equality of Means				
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Posttest	0.998	0.318	-2.973	40	0.006	-4.167	2.747	-13.690	-2.634
Pretest		0.981	-6.805	5,000	0.000	-4.167	2.753	-13.696	-2.638

Gambar 3 hasil uji Independent Sampel T-test

Hasil dari perhitungan gambar 3 menunjukkan nilai sig (2-tailed) adalah $0,005 < 0,5$ maka H_0 di tolak, artinya adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV.

4. Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui besarnya peningkatan nilai pretest dan posttest. Setelah dilakukan uji perbedaan rerata dengan uji t maka untuk menentukan keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournamnet* berbantuan aplikasi Kahoot dilakukan uji N-Gain dan dapat disimpulkan hasilnya melalui tabel rata-rata kategori efektivitas N-Gain dalam bentuk persen. Dengan kategori rata-rata 30-39 berarti gagal, 40-55 berarti kurang efektif, 56-65 berarti cukup

efektif, 66-79 berarti efektif dan 80-100 berarti sangat efektif

Tabel 2 hasil uji N-Gain

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata N-Gain (%)	Kategori
Eksperimen	26	63,71%	Cukup Efektif
Kontrol	24	46,99%	Kurang Efektif

Berdasarkan Tabel 2 maka dapat dinyatakan bahwa perolehan N Gain kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournamnet* berbantuan aplikasi Kahoot memperoleh rata-rata 63,71% yang termasuk dalam kategori efektivitas N-Gain yaitu cukup efektif. Sedangkan rata-rata N-Gain kelas kontrol dengan pembelajaran menggunakan model ekspositori yaitu 46,99% yang termasuk dalam kategori kurang efektif. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournamnet* berbantuan aplikasi Kahoot cukup efektif meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD 3 Pedawang.

5. Uji Ketuntasan Klasikal

Uji ketuntasan klasikal dilakukan untuk evaluasi untuk menentukan apakah suatu kelas atau kelompok siswa telah mencapai

tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Uji klasikal menggunakan nilai *posttest* siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun KKM dari pelajaran IPAS sebesar 70. Berikut adalah hasil tabel dari uji ketuntasan klasikal siswa:

Tabel 3 hasil uji ketuntasan

	klasikal		
Kelas	Jumlah Siswa	Ketuntasan Klasikal	Kategori
Eksperimen	26	100%	Tuntas
Kontrol	24	66,67%	Belum Tuntas

Berdasarkan tabel 3 maka dapat di nyatakan bahwa dari 26 siswa di kelas eksperimen mendapatkan nilai di atas KKM dan di nyatakan tuntas dengan nilai ketuntasan klasikal sebesar 100%. Kelas kontrol dengan 24 siswa terdapat 16 siswa yang nilainya di atas KKM dan 8 siswa lainnya belum di atas KKM dengan nilai ketuntasan klasikal siswa sebesar 66,67%.

Selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan aplikasi kahoot, siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi dan kerjasama kelompok. Hal ini di buktikan selama proses penelitian berlangsung, kondisi kelas IV kelas eksperimen dengan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

berbantuan aplikasi Kahoot menunjukkan perubahan yang cukup signifikan dibandingkan dengan kondisi awal sebelum perlakuan diberikan. Siswa tampak lebih antusias dan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup, komunikatif, dan kondusif.

Penelitian terdahulu dari (Zakiyah, 2024) yang menjelaskan bahwa nilai *pretest* kelas eksperimen penelitian SD Negeri Lembang hasil uji independent t-test menunjukkan nilai signifikan dengan nilai t hitung sebesar 5,070 dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan aplikasi kahoot berpengaruh terhadap hasil belajar

Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Siahaan et al., 2024) mengenai "Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Kahoot! Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMA Negeri 27

Jakarta” yang menemukan bahwa terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa SMA Negeri 27 Jakarta.

Penelitian yang relevan juga dilakukan oleh (Puspitasari et al., 2023) mengenai “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media Games Dadu dan Kahoot terhadap Hasil Belajar” yang menemukan bahwa persentase hasil belajar pada siklus 1 yakni perolehan nilai rata-rata uji kinerja kelompok adalah 82,5 dan terdapat hasil belajar klasikal sebesar 100%. Sedangkan pada siklus 2, rerata nilai yang dicapai siswa dalam uji kinerja kelompok adalah 82,5 dan menghasilkan ketuntasan belajar klasikal sebesar 100%. Dari adanya persentase tersebut menunjukkan bahwa penerapan model PBL dengan media offline (permainan dadu sejarah) dan media online (kuis kahoot) dapat meningkatkan hasil belajar siswa XB SMA Negeri 7 Pontianak pada mata pelajaran sejarah, sehingga terjadi peningkatan yang signifikan dari pelaksanaan siklus 1 sampai siklus 2 yang telah mencapai nilai standar

Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) lebih dari atau sama dengan 75.

E. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, serta dengan menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian, dan mengacu pada proses serta hasil analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan terhadap hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan aplikasi Kahoot dan yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model ekspositori. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji independent sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD 3 Pedawang yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan aplikasi Kahoot dan SD 1 Pedawang yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model ekspositori. Penggunaan model *Teams Games Tournament*

berbantuan aplikasi kahoot cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 63,71% yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Sedangkan rata-rata N-Gain kelas kontrol sebesar 46,99% yang termasuk dalam kategori kurang efektif. Uji ketuntasan klasikal kelas eksperimen dinyatakan 100% tuntas atau di atas KKM, untuk ketuntasan klasikal kelas kontrol mendapat nilai sebesar 66,67%. Secara keseluruhan dari 50 responden, ketuntasan klasikal mencapai 84%, dari target minimal 75%. Disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan aplikasi kahoot dengan materi tumbuhan sebagai sumber kehidupan nilai siswa dinyatakan tuntas atau di atas KKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, N., Rahmawati, A., Rahmawati, S., Nugraha, Y. A., & Cahya Rohim, D. (2024). Efektivitas model kooperatif tipe TGT (team game tournament) berbantuan kartu soal terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Gribig. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(3), 561–567.
- Ajiba, I. D., Hakim, L., Nindiati, D. S., & Winarno, N. (2024). *Efektivitas Model TGT Berbantuan Question Box terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 19 Palembang*. 10(1), 165–171.
- Allutfia, F. T., & Setyaningsih, M. (2023). Analisis Kesiapan Guru Dalam Menghadapi Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Ips Kelas Iv. *Academy of Education Journal*, 14(2), 326–338.
- Anggraeni, V., & Wasitohadi, W. (2014). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games

- Tournament (Tgt)Di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semester Ii Tahun Pelajaran 2013 2014. *Satya Widya*, 30(2), 121.
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas IV Di MI Salafiyah Kota Cirebon*. 63–64.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Fithriyani, I., Rostikawati, T., Mulyawati, Y., Guru, P., Dasar, S., Pakuan, U., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPAS. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(2), 545–551. h
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104.
- Khairunissa, O., & Juli Ratnawati. (2025). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA WEB KAHOOT! MODE TIM UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPAS KELAS V SD Haninda. *Tjyybjb.Ac.Cn*, 27(2), 58–66.
- Mardiana, A., Andjariani, E. W., & Wulan, B. R. S. (2024). Pengaruh Media Book Creator Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipas Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(1), 5782.
- Masalah, K. P., Persamaan, S., & Tiga, L. (2024). 3 1,2,3. 3(9), 243–255.
- Maulidah, M. H., Bahtiar, R. S., & Sudjarwo, S. (2024). Penerapan

- Media Pembelajaran Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPAS Materi Fotosintesis bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Educational Science and E-Learning*, 1(2), 150–158. <https://doi.org/10.62354/jese.v1i2.12>
- Prihatini, N. W., Dewi, S. M., Buana, U., Karawang, P., Klari, K., Karawang, K., Barat, J., Kahoot, M., & Dasar, S. (2024). *Analisis Penggunaan Media Kahoot dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar*. 5(4), 4429–4435.
- Puspitasari, D., Ulfah, M., Ramadhan, I., & Wijayati, Y. F. D. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Media Games Dadu dan Kahoot terhadap Hasil Belajar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(1), 135–148. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i1.295>
- Siahaan, Y. W., Murdiyanto, T., & Meidianingsih, Q. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Kahoot! Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMA Negeri 27 Jakarta. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 8(2), 63–70. <https://doi.org/10.21009/jrpms.082.08>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Veronika, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Sd It Al-Muhsin Metro. *Skripsi*, 1–162.
- Zakiyah. (2024). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS S*. 1–23.