

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA
KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR
PESERTA DIDIK**

(Studi Kuasi Eksperimen Pada Peserta Didik Kelas XI Akuntansi Keuangan dan
Lembaga (AKL) di SMK Bina Warga Bandung)

oleh

EUIS SINTA AMALIA

205020073

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan signifikan keaktifan belajar peserta didik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran, serta untuk mengetahui seberapa besar peningkatan keaktifan belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kahoot pada mata pelajaran konsentrasi keahlian akuntansi. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI AKL di SMK Bina Warga Bandung, yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas XI AKL 2 sebagai kelas eksperimen dan XI AKL 1 sebagai kelas kontrol. Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif, dengan menggunakan metode penelitian eksperimen jenis *quasi experimental design* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan instrumen tes, lembar observasi dan studi dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan signifikan keaktifan belajar peserta didik pada kelas eksperimen dengan skor *pretest* 43,28 dan skor *posttest* 79,03. Kemudian, untuk hasil lembar observasi dengan skor *pretest* 12,54 dan skor *posttest* 20,50. Sedangkan, untuk kelas kontrol skor *pretest* 58,48 dan skor *posttest* 68,70. Kemudian, untuk hasil observasi dengan skor *pretest* 16,74 dan skor *posttest* 16,93. Adapun peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada kelas eksperimen dengan *mean* 33,75, lebih tinggi dari peningkatan kelas kontrol yaitu 10,22. Kemudian, peningkatan pada observasi untuk kelas eksperimen yaitu 7,96 dan kelas kontrol yaitu 0,19. Maka, dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kahoot dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Sebagai akhir penelitian, penulis menyarankan kepada beberapa pihak yang terkait yaitu diharapkan hasil penelitian memberikan gambaran untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kahoot karena mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Kata Kunci : Model pembelajaran kooperatif tipe TGT, Keaktifan belajar.

**IMPLEMENTATION OF THE TEAM GAMES TOURNAMENT
(TGT) TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL USED BY
KAHOOT MEDIA TO INCREASE STUDENTS' LEARNING
ACTIVITY**

*(Quasi-Experimental Study on Class XI Financial and Institutional Accounting (AKL)
Students at Bina Warga Bandung Vocational School)*

by

EUIS SINTA AMALIA

205020073

ABSTRACT

This research aims to determine the significant differences in learning activity of students in the experimental class and control class before and after implementing the learning model, as well as to find out how much the learning activity of students has increased using the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model assisted by Kahoot media on the eyes. accounting skills concentration lesson. The subjects in this research were students of class XI AKL at SMK Bina Warga Bandung, which consisted of 2 classes, namely class This research approach is quantitative, using a quasi experimental design type experimental research method in the form of a nonequivalent control group design. Data collection in this research was using test instruments, observation sheets and documentation studies. Based on the research results, there is a significant difference in the learning activity of students in the experimental class with a pretest score of 43.28 and a posttest score of 79.03. Then, for the results of the observation sheet with a pretest score of 12.54 and a posttest score of 20.50. Meanwhile, for the control class the pretest score was 58.48 and the posttest score was 68.70. Then, for the observation results, the pretest score was 16.74 and the posttest score was 16.93. The increase in learning activity of students in the experimental class was with a mean of 33.75, higher than the increase in the control class, namely 10.22. Then, the increase in observations for the experimental class was 7.96 and the control class was 0.19. So, it can be concluded that by implementing the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model assisted by Kahoot media, it can increase students' active learning. At the end of the research, the author suggests to several related parties that it is hoped that the results of the research will provide an idea for implementing the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model assisted by Kahoot media because it is able to increase students' active learning.

Keywords: TGT type cooperative learning model, active learning

**PELAKSANAAN MODEL PEMBELAJARAN KOPERASI JENIS
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DIBANTUAN MÉDIA
KAHOOT PIKEUN NGARONJATKEUN KAGIATAN DIAJAR
SISWA.**

*(Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas XI Akuntansi Keuangan jeung Institusi
(AKL) di SMK Bina Warga Bandung)*

ku

EUIS SINTA AMALIA

205020073

RINGKESAN

Ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun mikanyaho béda anu signifikan dina kagiatan diajar siswa kelas ékspérimén jeung kelas kontrol saméméh jeung sabada ngalaksanakeun modél pangajaran, sarta pikeun mikanyaho sabaraha ngaronjatna kagiatan diajar siswa ngagunakeun Team Games Tournament (TGT).) modél pangajaran kooperatif tipe dibantuan ku média Kahoot dina pangajaran konsentrasi kaparigelan akuntansi. Subjek dina ieu panalungtikan nya éta siswa kelas XI AKL di SMK Bina Warga Bandung anu diwangun ku 2 kelas, nya éta kelas. Pamarekan ieu panalungtikan mangrupa kuantitatif, ngagunakeun métode kuasi ékspérimén tipe ékspériméntal dina wangun nonequivalent control group design. Ngumpulkeun data dina ieu panalungtikan ngagunakeun instrumén tés, lembar observasi jeung studi dokuméntasi. Dumasar kana hasil panalungtikan, aya béda anu signifikan dina kagiatan diajar siswa kelas ékspérimén kalawan peunteun pretés 43,28 jeung peunteun postés 79,03. Saterusna, pikeun hasil lembar observasi skor pretest 12,54 jeung peunteun posttest 20,50. Sedengkeun pikeun kelas kontrol skor pratés nya éta 58,48 jeung peunteun postés 68,70. Saterusna, pikeun hasil obsérvasi, skor pretés nya éta 16,74 jeung peunteun postés 16,93. Kanaékan kagiatan diajar siswa kelas ékspérimén nya éta rata-rata 33,75, leuwih luhur batan kanaékan kelas kontrol, nya éta 10,22. Saterusna, kanaékan observasi pikeun kelas ékspérimén 7,96 jeung kelas kontrol 0,19. Ku kituna, bisa dicindekkeun yén ku dilaksanakeunana modél pangajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dibantuan ku média Kahoot, bisa ngaronjatkeun aktifitas diajar siswa. Dina ahir panalungtikan, panulis ngusulkeun ka sababaraha pihak anu aya patalina, dipiharep hasil panalungtikan bisa méré gambaran pikeun ngalaksanakeun modél pangajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dibantuan ku média Kahoot lantaran mampuh ngaronjatkeun diajar aktif siswa.

Kecap Konci: Modél pangajaran kooperatif tipe TGT, diajar aktif