

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Purnomo, dkk (2020, hlm. 1) menyatakan, “Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori yang digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar”. Sedangkan, menurut Agus dalam Zaeni, dkk (2016, hlm. 418) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah pola yang dipakai dalam merencanakan proses pembelajaran di kelas ataupun tutorial. Adapun menurut pendapat lain, yaitu menurut Hariyanto dalam Alawiyah, dkk (2023, hlm. 73) menyatakan, “Model pembelajaran terkait dengan pemilihan strategi dan pembuatan struktur metode, keterampilan, dan aktivitas peserta didik”. Memperhatikan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian model pembelajaran adalah pola prosedur dalam merencanakan dan mengorganisasikan proses belajar mengajar di kelas berupa perencanaan strategi, metode, keterampilan dan aktivitas peserta didik untuk mencapai tujuan belajar.

Proses pembelajaran diperlukan perencanaan yang baik karena posisi belajar dalam Islam sangat penting, dengan belajar maka akan mendapatkan ilmu, baik ilmu untuk di dunia maupun di akhirat. Jika proses pembelajaran telah direncanakan dengan baik, maka peserta didik akan mudah untuk menyerap ilmu yang telah diberikan oleh guru. Rasulullah bersabda:

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

Artinya:

"Barangsiapa menginginkan soal-soal yang berhubungan dengan dunia, wajiblah ia memiliki ilmunya; dan barangsiapa yang ingin (selamat dan berbahagia) di akhirat, wajiblah ia mengetahui ilmunya pula; dan barangsiapa yang menginginkan kedua-duanya, wajiblah ia memiliki ilmu kedua-duanya pula". (HR. Bukhari dan Muslim).

b. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Menurut Shoimin (2014, hlm. 203) menyatakan, "Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau 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 dan *reinforcement*". Sedangkan, menurut Manasikana, dkk (2022, hlm. 72) menyatakan, "Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda".

Selain itu, adapun pendapat menurut Slavin dalam Zaeni (2017, hlm. 422) menyatakan, "*Team Games Tournament* (TGT) menggunakan turnamen akademik, menggunakan kuis-kuis, sistem skor kemajuan individu dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka". Memperhatikan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah pembelajaran secara berkelompok yang terdiri dari 4 sampai 6 orang yang melibatkan seluruh peserta didik. Pembelajaran kooperatif tipe TGT memuat unsur tutor sebaya, permainan dan *reinforcement*.

c. Macam-macam Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Sulistio, dkk (2022, hlm. 16-62) menyatakan bahwa terdapat 8 model pembelajaran kooperatif, yaitu:

1. *Students Team Achievement Divition* (STAD)

Menurut Kuntjojo dalam Sulistio, dkk (2022, hlm. 16) menyatakan bahwa pada model ini, guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang secara heterogen, guna membantu untuk menguasai lembar kerja akademik melalui diskusi ataupun tanya jawab, kemudian guru akan memberikan tes kepada seluruh peserta didik dan tidak diperbolehkan untuk saling membantu dalam mengerjakannya.

2. Jigsaw

Menurut Sulistio, dkk (2022, hlm. 22) menyatakan bahwa pada model ini guru membagi kelompok belajar yang terdiri dari 5-6 orang dengan pola kelompok asal dan kelompok ahli.

3. *Group Investigation* (GI)

Menurut Slavin dalam Sulistio, dkk (2022, hlm. 32) menyatakan bahwa pada model ini peserta didik ditekankan untuk mencari sendiri materi ataupun informasi pelajaran melalui berbagai macam sumber, misalnya melalui buku ataupun internet.

4. *Team Game Tournament* (TGT)

Menurut Slavin dalam Sulistio, dkk (2022, hlm. 38) menyatakan, “Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana peserta didik berkompetisi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka”.

5. *Think Pair Share* (TPS)

Menurut Trianto dalam Sulistio, dkk (2022, hlm. 48) menyatakan, “Model pembelajaran kooperatif tipe TPS atau berpikir

berpasangan berbagi adalah jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa”.

6. *Numbered Heads Together (NHT)*

Menurut Sulistio, dkk (2022, hlm. 53) menyatakan bahwa model NHT ini dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi peserta didik untuk tujuan mempelajari materi yang telah ditentukan.

7. *Make a Match*

Menurut Komalasari dalam Sulistio, dkk (2022, hlm. 56) menyatakan bahwa pada model ini terdapat permainan kartu pasangan, dimana peserta didik mencari dan menemukan jawaban dari suatu pertanyaan atau konsep.

8. *Rotating Trio Exchange*

Menurut Silberman dalam Sulistio, dkk (2022, hlm. 62) menyatakan, “Model pembelajaran *Rotating Trio Exchange* dirancang untuk melibatkan secara langsung ke dalam mata pelajaran untuk membangun perhatian serta minat mereka, memunculkan keinginan mereka dan merangsang berfikir”.

Dari beberapa macam model pembelajaran kooperatif diatas, terdapat beberapa macam model kooperatif yang lain, menurut Harianja, dkk (2022, hlm. 1-133) yaitu:

1. *Rally Coach*

Model ini melibatkan dua orang dalam satu kelompok untuk saling membantu dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru. Model ini memberikan hal positif berupa keterampilan berpikir, komunikasi, sosial dan memecahkan masalah.

2. *Time Paired Share*

Model ini membuat peserta didik terlibat dalam pembelajaran secara penuh karena dilakukannya kegiatan berbagi dua arah. Model ini akan membuat peserta didik yang jarang berbicara akan berbicara dan pada waktu tertentu memaksa peserta didik untuk mendengarkan.

3. *Picture and Picture*

Model ini terdiri dari kelompok kecil yang menggunakan media gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan yang logis. Model ini memiliki sifat aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan karena gambar-gambar menjadi faktor utama dalam pembelajaran.

4. *Problem Possing*

Menurut Kadir dalam Harianja, dkk (2022, hlm. 135) menyatakan, “*Problem Possing* diartikan sebagai model pembelajaran yang mendorong siswa aktif mengembangkan, membuat dan menyusun soal dalam proses pembelajaran di kelas”. Dalam model ini, peserta didik akan dilatih daya berfikir kritis dengan cara pengajuan/ pembentukan soal.

d. Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Rusman (2019, hlm. 102) yaitu:

Tabel 2. 1

Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT

Langkah– langkah	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
Presentasi Kelas	Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, dan memotivasi peserta didik dalam belajar.	Peserta didik memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru dan mencatat poin penting dari materi yang disampaikan.

Langkah– langkah	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
<i>Teams</i>	Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen.	Peserta didik duduk sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan.
<i>Games</i>	Guru membimbing peserta didik untuk menjawab pertanyaan dalam <i>games</i> .	Peserta didik mengikuti arahan untuk menjawab pertanyaan dari <i>games</i> yang diberikan.
<i>Tournament</i>	Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.	Peserta didik berkompetensi antar kelompok dan menyimak evaluasi yang diberikan oleh guru.
Rekondisi Tim	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai.	Peserta didik menerima penghargaan yang diberikan oleh guru terkait hasil belajar yang telah dicapai.

Adapun pendapat menurut Slavin dalam Manasikana, dkk (2022, hlm. 77-78) menyatakan bahwa sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu:

1. Tahap Menyampaikan Informasi (Presentasi Klasikal)

Guru menyampaikan materi bisa dengan ceramah, diskusi, demonstrasi atau eksperimen tergantung kepada karakteristik materi yang disampaikan dan ketersediaan media di sekolah yang bersangkutan.

2. Tahap Pembentukan Tim atau Pengorganisasian Peserta didik (Kelompok)

Guru membentuk kelompok yang beranggotakan 4-6 orang, terdiri dari peserta didik yang berkemampuan tinggi, sedang dan kurang, yang bertujuan untuk berdiskusi, mengkaji materi dan membantu peserta didik yang akademiknya kurang. Peserta didik dapat mengkaji materi

dari sumber yang relevan untuk mencari tahu bagaimana penyelesaian dari soal yang disajikan. Adapun paribahasa sunda yang menyatakan, “Mun teu ngopek moal nyapek, mun teu ngakal moal ngakeul, mun teu ngarah moal ngarih”. Hal tersebut mempunyai arti bahwa agar kita menjadi bisa, kita harus mencari tahu dan belajar tentang sesuatu hal tersebut.

3. Tahap Permainan (*Games Tournament*)

Guru membuat permainan yang berisi pertanyaan seputar materi yang telah disampaikan untuk menguji pengetahuan peserta didik setelah adanya presentasi klasikal dan belajar kelompok.

4. Tahap Pemberian Penghargaan Kelompok

Guru menjumlahkan skor setiap kelompok, dan memberikan penghargaan kepada setiap kelompok.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari penyampaian atau presentasi di kelas secara ceramah, pembentukan kelompok secara heterogen, pelaksanaan permainan dalam bentuk turnamen akademik, dan penghargaan kelompok.

e. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Menurut Shoimin (2014, hlm. 205-207) menyatakan bahwa terdapat 5 langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Pada awal pembelajaran, guru akan melaksanakan presentasi berupa materi yang akan dibahas secara ceramah serta memberi penjelasan secara singkat mengenai LKPD yang akan dibagikan. Guru harus memastikan seluruh peserta didik benar-benar memperhatikan dan memahami penjelasan karena akan membantu peserta didik lebih baik

dalam bekerja kelompok, dan memperoleh skor bagi timnya dalam *games* dan *tournament*.

2. Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Setelah guru melaksanakan penyajian kelas, maka langkah selanjutnya adalah guru membentuk kelompok yang biasanya terdiri dari 5-6 orang berdasarkan tingkat prestasi yang berbeda, jenis kelamin, etnik dan ras yang berbeda pula. Pembentukan kelompok ini berfungsi untuk mempelajari, memahami dan mendalami LKPD yang telah diberikan secara bersama-sama, sehingga akan mempersiapkan seluruh anggota tim bekerja optimal pada saat pelaksanaan permainan.

3. Permainan (*Games*)

Games atau permainan ini terdiri dari pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang relevan, sebagai upaya untuk menguji pengetahuan yang di dapat peserta didik selama belajar kelompok dan setelah adanya penyajian/ penjelasan dari guru. *Games* ini terdiri dari beberapa pertanyaan bernomor, dan jika peserta didik berhasil menjawab, maka akan mendapatkan skor, yang mana skor tersebut akan dikumpulkan untuk turnamen mingguan.

4. Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)

Tournament ini dilaksanakan biasanya setiap akhir minggu setelah guru menjelaskan materi dan peserta didik telah belajar secara berkelompok dan mengerjakan LKPD. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Setelah *tournament* berakhir maka guru akan mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim kelompok mendapatkan hadiah apabila memenuhi skor kriteria yang telah ditentukan. Jika rata-rata skor 50 atau lebih dijuluki "*Super Team*", jika rata-rata skor 50-40

maka dijuluki “*Great Team*” dan apabila rata-rata skor 40 kebawah dijuluki “*Good Team*”.

Adapun pendapat lain, yaitu menurut Slavin dalam Harianja, dkk (2022, hlm. 99) menyatakan bahwa terdapat 4 langkah-langkah model pembelajaran TGT, diantaranya:

1. Presentasi di kelas, yaitu guru menyampaikan materi.
2. Belajar tim, yaitu peserta didik mengerjakan LKS untuk memahami dan menguasai materi pembelajaran bersama dengan tim.
3. Turnamen, yaitu peserta didik melaksanakan permainan akademik dengan siswa lain yang memiliki kemampuan yang setara atau homogen.
4. Rekognisi tim, yaitu pemberian dan perhitungan skor dari hasil turnamen yang diperoleh oleh setiap kelompok, dan kelompok akan diberi penghargaan jika skor melampaui kriteria yang telah ditetapkan.

Dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah penyajian kelas berupa pembahasan materi oleh guru, kemudian guru membentuk kelompok secara heterogen untuk mengisi, mempelajari dan memperdalam lembar kerja bersama kelompoknya, setelah itu guru akan melaksanakan *games tournament* akademik untuk menguji pemahaman masing-masing peserta didik pada setiap kelompok terhadap materi yang telah dijelaskan oleh guru dan diperdalam pada saat diskusi kelompok, dan terakhir adalah pemberian hadiah kepada kelompok yang memperoleh hasil terbaik.

f. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Menurut Harianja, dkk (2022, hlm. 91) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan membuat sebuah kelompok belajar saling berkompetisi dan mampu merangsang peserta didik untuk aktif. Sedangkan, menurut Manasikana, dkk (2022, hlm. 72) menyatakan bahwa model TGT mudah untuk diterapkan dan melibatkan seluruh aktivitas

peserta didik dalam memperoleh konsep. Adapun menurut pendapat dari Shoimin (2014, hlm. 207-208) menyatakan ada 4 kelebihan model TGT yaitu:

1. Model TGT membuat peserta didik yang memiliki akademik tinggi ataupun rendah akan aktif dan menonjol dalam pembelajaran karena mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
2. Memunculkan rasa kebersamaan dan sikap saling menghargai dengan sesama anggota kelompoknya.
3. Adanya penghargaan pada kelompok terbaik sehingga peserta didik lebih bersemangat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
4. Adanya permainan berupa turnamen, maka peserta didik lebih senang dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

g. Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Slavin dalam Prasetyo (2016, hlm. 446) yaitu:

1. Peserta didik mempunyai kemampuan akademik yang berbeda sehingga sulit dilaksanakan pengelompokkan.
2. Peserta didik yang mempunyai kemampuan akademik tinggi banyak yang sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lainnya.

Adapun pendapat lain, yaitu menurut Shoimin (2014, hlm. 208) menyatakan bahwa kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu:

1. Memerlukan waktu yang lama.
2. Guru dituntut untuk memilih materi yang sesuai dengan model ini.
3. Sebelum diterapkan, guru harus mempersiapkan model ini dengan baik.

2. Model Pembelajaran Konvensional

a. Pengertian Pembelajaran Konvensional

Menurut Purnomo, dkk (2020, hlm. 77) menyatakan bahwa model pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang dilaksanakan oleh

guru. Menurut pendapat lain, yaitu menurut Moestofa dan Sondang dalam Devita (2020, hlm. 15) menyatakan, “Model pembelajaran konvensional merupakan suatu model dimana guru menyampaikan materi secara lisan dan peserta didik mendengarkan, mencatat, mengajukan pertanyaan, dan di evaluasi”.

Adapun pendapat menurut Ahmadi dalam Purnomo, dkk (2022, hlm. 78) menyatakan bahwa model pembelajaran konvensional yaitu:

Model pembelajaran konvensional menyandarkan pada hafalan belaka, penyampain informasi lebih banyak dilakukan oleh guru, peserta didik secara pasif menerima informasi, pembelajaran sangat abstrak dan teoritis serta tidak bersadar pada realitas kehidupan, memberikan hanya tumpukan beragam informasi kepada peserta didik, cenderung fokus pada bidang tertentu, waktu belajar peserta didik sebagian besar digunakan untuk mengerjakan buku tugas, mendengar ceramah guru, dan mengisi latihan.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana guru cenderung ceramah dan peserta didik hanya mendengarkan kemudian mengerjakan tugas yang diberikan.

b. Sintak Model Pembelajaran Konvensional

Menurut Syahrul dalam Handoyo, dkk (2020, hlm. 78) menyatakan bahwa sintaks model pembelajaran konvensional yaitu:

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Guru menyajikan informasi dengan metode ceramah.
3. Guru mengecek pemahaman peserta didik dan memberi umpan balik.
4. Guru memberikan kesempatan latihan lanjutan dengan pemberian tugas.

Sedangkan menurut Krtana dalam Lubis (2024, hlm. 292) menyatakan bahwa sintaks model pembelajaran konvensional yaitu:

1. Pemberian informasi (ceramah).
2. Guru memeriksa/ mengecek pemahaman peserta didik.
3. Guru memberikan contoh-contoh soal.

4. Guru meminta peserta didik untuk menyelesaikan soal-soal di papan tulis.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran Konvensional

Menurut FTK dalam Purnomo, dkk (2022, hlm. 92) menyatakan bahwa langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional yaitu:

1. Guru memberikan apersepsi mengenai materi yang akan diberikan kepada peserta didik.
2. Guru memberikan motivasi.
3. Guru menjelaskan bahan ajar secara lisan.
4. Guru memberikan contoh-contoh langsung sebagai ilustrasi dan memperdalam materi yang sedang dijelaskan.
5. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.
6. Guru memberikan tugas kepada peserta didik sesuai dengan materi dan contoh soal yang telah diberikan.
7. Guru menilai tugas yang sudah dikerjakan oleh peserta didik.
8. Guru bersama peserta didik menyimpulkan inti dari pembelajaran.

Adapun pendapat menurut Susanti dalam Rusadi (2020, hlm. 30) menyatakan bahwa langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional yaitu:

1. Guru memberikan apersepsi kepada peserta didik.
2. Guru menjelaskan bahan ajar secara lisan.
3. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.
4. Guru memberikan tugas kepada peserta didik sesuai dengan materi dan contoh soal yang telah diberikan.
5. Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan inti dari pembelajaran
6. Memeriksa perhatian dan pemahaman peserta didik.

d. Kelebihan Model Pembelajaran Konvensional

Menurut Purwoto dalam Purnomo, dkk (2022, hlm. 88-89) menyatakan bahwa kelebihan model pembelajaran konvensional yaitu:

1. Peserta didik mendapatkan kesempatan yang sama dalam hal mendengarkan, dan dapat menampung peserta didik dengan jumlah yang besar.
2. Bahan ajar dapat diberikan lebih urut atau sesuai.
3. Dapat menggunakan waktu dengan sebaik mungkin karena guru dapat memberikan tekanan terhadap hal-hal yang penting terlebih dahulu.
4. Guru tidak menyesuaikan dengan kecepatan belajar peserta didik sehingga silabus dapat diselesaikan dengan mudah.
5. Jika kurangnya buku ataupun alat bantu dalam pembelajaran, tidak akan menghambat proses pembelajaran dengan menggunakan model ini.

Adapun pendapat menurut Susanti dalam Rusadi (2020, hlm. 30) menyatakan bahwa kelebihan model pembelajaran konvensional yaitu:

1. Berbagi informasi yang tidak mudah ditemukan di tempat lain.
2. Penyampaian informasi dengan cepat.
3. Memunculkan minat akan informasi.
4. Mengajari peserta didik bahwa mendengar adalah cara belajar terbaiknya.
5. Mudah diaplikasikan dalam proses belajar mengajar.

d. Kelemahan Model Pembelajaran Konvensional

Menurut Purwoto dalam Purnomo, dkk (2022, hlm. 88-89) menyatakan bahwa kelemahan model pembelajaran konvensional yaitu:

1. Peserta didik tidak berkesempatan untuk mencari dan menemukan sendiri konsep yang diajarkan sehingga pembelajaran pasif dan membosankan.

2. Banyaknya konsep-konsep yang dipelajari, maka akan berakibat terhadap kurangnya penguasaan materi yang diajarkan.
3. Pengetahuan yang di dapatkan melalui model konvensional akan lebih cepat terlupakan.
4. Ceramah menyebabkan peserta didik menjadi belajar menghafal.

Adapun pendapat lain, yaitu menurut Susanti dalam Rusadi (2020, hlm. 31) menyatakan bahwa kelemahan model pembelajaran konvensional yaitu:

Tidak semua peserta didik memiliki cara belajar terbaik dengan mendengarkan, sering terjadi kesulitan untuk menjaga agar siswa tetap tertarik dengan apa yang dipelajari, cenderung tidak memerlukan pemikiran kritis, mengasumsikan bahwa cara belajar peserta didik itu sama dan bersifat pribadi, kurang menekankan pada pemberian keterampilan proses, penekanan sering hanya pada penyelesaian tugas, daya serapnya rendah dan cepat hilang karena bersifat menghafal.

3. Media Kahoot

a. Pengertian Kahoot

Menurut Christiani, dkk (2019 hlm. 5) menyatakan bahwa Kahoot adalah permainan berbasis *website online* untuk pembelajaran yang bisa diakses secara gratis. Sedangkan menurut Mustikawati (2019, hlm. 102) menyatakan, “Kahoot merupakan game sederhana, tetapi menyenangkan dan dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan pembelajaran dan pelatihan baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun untuk hanya sekedar memberikan hiburan dalam proses pembelajaran”.

Adapun pendapat lain, yaitu menurut Sutirna dalam Faznur, dkk (2020, hlm. 40-41) menyatakan bahwa Kahoot merupakan web yang bisa membuat kuis, survei dan diskusi secara menarik. Memperhatikan pendapat dari beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa Kahoot adalah *website online* gratis untuk pembelajaran dalam bentuk permainan dan bisa digunakan sebagai media evaluasi, hiburan dalam proses pembelajaran, maupun pemberian tugas belajar di rumah.

b. Kelebihan Kahoot

Menurut Christiani, dkk (2019, hlm. 6) menyatakan bahwa Kahoot bisa menjadi pilihan utama bagi guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Kahoot juga membantu guru untuk memberikan inovasi dan kreatifitas dalam media pembelajaran dan memperkenalkan kepada peserta didik untuk menggunakan teknologi sesuai dengan masanya. Adapun pendapat lain, yaitu menurut Jody Martin dalam Nuur (2023, hlm. 28) menyatakan bahwa ada beberapa kelebihan Kahoot, yaitu:

Peserta didik lebih termotivasi untuk memperhatikan dan mencatat materi yang diajarkan oleh guru agar dapat mengerjakan kuis di akhir kelas, peserta didik lebih termotivasi untuk menjadi pemenang kuis dengan *scor* tertinggi, peserta didik termotivasi untuk belajar dan kecurangan dapat diminimalkan, mempermudah guru dalam mengevaluasi dan memberi nilai, dan dengan bermain Kahoot pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak bosan apabila menghadapi soal yang cukup sulit dimengerti.

c. Kelemahan Kahoot

Menurut Pujiwati dalam Nuur (2023, hlm. 48) menyatakan bahwa ada beberapa kekurangan Kahoot, yaitu:

Tidak semua guru update terhadap perkembangan teknologi saat ini, fasilitas yang tersedia di lingkungan sekolah tidak memadai, anak mudah tertipu untuk membuka yang lain, jam pelajaran yang cenderung terbatas, dan tidak semua guru mempunyai waktu untuk merencanakan pelajaran dengan Kahoot.

Adapun pendapat lain yaitu menurut Bunyamin, dkk (2020, hlm. 48) menyatakan bahwa kekurangan Kahoot yaitu apabila tujuan pembelajaran tidak tercapai maka menjadi tidak bermakna dan harus adanya sarana dan prasarana yang memadai seperti PC/ smartphone dengan koneksi yang stabil.

4. Keaktifan Belajar

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Sardiman dalam Sinar (2018, hlm. 9) menyatakan bahwa keaktifan belajar adalah kegiatan fisik ataupun mental peserta didik dalam hal berbuat dan berfikir sebagai keterkaitan yang sangat erat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia menyatakan, “Aktif berarti giat (bekerja atau berusaha) sedangkan keaktifan adalah hal atau keadaan dimana peserta didik dapat aktif“. Adapun pendapat lain, yaitu menurut Sinar (2018, hlm. 12) menyatakan, “Keaktifan peserta didik dalam proses belajar merupakan upaya siswa untuk memperoleh pengalaman belajar, yang dapat ditempuh dengan upaya kegiatan belajar kelompok maupun belajar secara perorangan”.

Memperhatikan beberapa pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan adalah kegiatan yang berhubungan erat antara kegiatan fisik ataupun mental dalam memperoleh pengalaman belajar secara aktif yang dapat dilakukan melalui pembelajaran kelompok ataupun perseorangan.

b. Indikator Keaktifan Belajar

Menurut Sinar (2018, hlm. 18) menyatakan bahwa keaktifan proses belajar mengajar dapat diukur melalui pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa di kelas. Menurut Diedrich dalam Lestari (2019, hlm. 12) menyatakan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dikelompokkan menjadi 8, yaitu:

- a) *Visual activities*, misalnya: membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, dan pekerjaan orang lain.
- b) *Oral activities*, misalnya: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan interupsi.
- c) *Listening activities*, misalnya: mendengarkan uraian, diskusi, musik, dan pidato.
- d) *Writing activities*, misalnya: menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin.

- e) *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- f) *Motor activities*, misalnya: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model merepasi, bermain, berkebun, dan beternak.
- g) *Mental activities*, misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, dan mengambil keputusan.
- h) *Emotional activities*, misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.

Dari beberapa jenis aktivitas tersebut, peneliti hanya menggunakan beberapa aktivitas saja, yaitu *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *motor activities* dan *emotional activities*, karena aktivitas tersebut sesuai dengan langkah-langkah dari model pembelajaran yang akan diterapkan, dan juga karena adanya keterbatasan *observer* dalam melaksanakan observasi. Dari beberapa jenis aktivitas tersebut, maka dibuatlah indikator keaktifan belajar peserta didik sebagai berikut:

Tabel 2. 2
Indikator Keaktifan Belajar

Jenis Aktifitas	Indikator
<i>Visual Activities</i>	1. Memperhatikan penjelasan guru.
<i>Oral Activities</i>	1. Bertanya kepada guru atau teman jika ada materi yang belum dipahami. 2. Menyampaikan pendapat/ jawaban pada saat diskusi kelompok atau pada saat proses pembelajaran.
<i>Listening Activities</i>	1. Mendengarkan penjelasan guru dengan baik.
<i>Writing Activities</i>	1. Mencatat poin penting dari materi yang telah dipaparkan oleh guru.
<i>Motor Activities</i>	1. Menjalankan instruksi yang diberikan guru dengan baik.
<i>Emotional Activities</i>	1. Mengikuti proses pembelajaran dan <i>games tournament</i> dengan antusias.

Adapun pendapat menurut Sudjana dalam Sinar (2018, hlm. 13) menyatakan bahwa indikator keaktifan belajar peserta didik yaitu:

Indikator keaktifan belajar adalah terlibat dalam keikutsertaan memecahkan masalah, bertanya kepada peserta didik lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi, berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah, melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal, serta menilai kemampuan diri sendiri dan hasil-hasil yang diperoleh.

c. Faktor-faktor yang Dapat Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Menurut Gagne dalam Prasetyo (2021, hlm. 1718) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keaktifan belajar yaitu:

Memberikan dorongan atau menarik perhatian siswa, menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada siswa), mengingatkan kompetensi belajar kepada siswa, memberikan stimulus (masalah, topik dan konsep yang akan dipelajari), memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya, memunculkan aktivitas dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, memberi umpan balik (feed back), melakukan tes singkat diakhir pembelajaran, menyimpulkan setiap materi yang di sampaikan di akhir pembelajaran.

Adapun pendapat menurut Sanjaya dalam Lestari (2019, hlm. 14) menyatakan bahwa keaktifan belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu guru, sarana belajar, dan lingkungan belajar. Hal tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Guru

Hal yang dapat mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik, ditinjau dari sudut pandang guru, meliputi:

- a. Kemampuan guru yang meliputi kegiatan dalam melakukan perencanaan pengajaran, dalam proses pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.
- b. Sikap profesional guru, yaitu berhubungan dengan motivasi tinggi dalam melaksanakan tugas mengajarnya.
- c. Latar belakang pendidikan dan pengalaman mengajar guru.

2. Sarana Belajar

Sarana belajar yang dimaksud antara lain meliputi ruang kelas, pengaturan tempat duduk siswa, media dan sumber belajar.

3. Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar meliputi lingkungan fisik dan lingkungan psikologis. Lingkungan fisik meliputi keadaan dan kondisi sekolah serta keadaan dan jumlah guru. Lingkungan psikologis berupa iklim sosial yang ada di lingkungan sekolah itu.

5. Kaitan antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Kahoot untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik

Menurut Shoimin (2014, hlm. 203) menyatakan, “Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau 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 dan *reinforcement*”. Sedangkan, menurut Manasikana, dkk (2022, hlm. 72) menyatakan, “Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda”. Selain itu, adapun pendapat menurut Slavin dalam Harianja, dkk (2022, hlm. 92) menyatakan bahwa TGT adalah model pembelajaran kooperatif berupa turnamen akademik dan kuis-kuis, dimana semua peserta didik berlomba sebagai wakil tim melawan anggota tim lain yang mempunyai akademik yang setara.

Berdasarkan pendapat tersebut, pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara berkelompok dan melibatkan peran dari seluruh peserta didik dalam hal permainan dan tutor sebaya. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini unsur permainan berupa kuis dan setiap anggota

kelompok mewakili kelompok untuk bertanding dengan kelompok lainnya untuk memperoleh skor sebanyak-banyaknya. Sehingga, seluruh peserta didik akan aktif dalam proses pembelajaran, baik yang memiliki akademik tinggi maupun rendah. Pelaksanaan kuis tersebut akan menggunakan media berupa Kahoot, karena menurut Sutirna dalam Faznur, dkk (2020, hlm. 40-41) menyatakan bahwa Kahoot merupakan web yang bisa membuat kuis, survei dan diskusi secara menarik. Kahoot pula memiliki keunggulan menurut Christiani, dkk (2019, hlm. 6) menyatakan bahwa Kahoot bisa menjadi pilihan utama bagi guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu ini akan menjadi referensi atau acuan dalam melaksanakan penelitian ini. Beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu:

Tabel 2. 3
Hasil Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Alfina Alawiyah, Jijim Sukron, dan Muhammad Aditya Firdaus (2023).	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.	di SMP Hidayatul Falah Rancaekek.	Pendekatan Kuantitatif dengan metode <i>quasi eksperiment</i>	Model TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dibuktikan dengan hasil nilai N-Gain skor keaktifan belajar peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan model TGT sebesar 90% sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan model konvensional 50%.	Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.	Lokasi penelitian, waktu penelitian, subjek penelitian, dan mata pelajaran yang digunakan.
2.	Deka Gusti Kusumaningsih (2023).	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Media TTS untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik.	di SMA Negeri Tegal.	Action Researh / Penelitian Tindakan Kelas (PTK).	Terdapat peningkatan keaktifan belajar dari 43% menjadi 89%, serta peningkatan hasil belajar dari rata-rata kelas 58 menjadi 80 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.	Penggunaan model pembelajaran kooperatif Tipe TGT, penggunaan media pembelajaran, dan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.	Lokasi penelitian, waktu penelitian, subjek penelitian dan variabel hasil belajar peserta didik

No.	Nama Peneliti/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
3.	Nurul Nufitasari (2019).	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> Terhadap Keaktifan Belajar IPS Peserta didik Kelas III SD.	di SD Muhammad iyah Bayan.	Penelitian eksperimen kuasi dengan desain <i>nonequivalent control group design</i> .	Rata-rata skor <i>post-test</i> kelas eksperimen adalah 77,90 sedangkan kelas kontrol rata-rata skor <i>post-test</i> 71,05. Rata-rata tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan keaktifan belajar IPS antara kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan kelas yang menggunakan metode ceramah.	Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.	Lokasi penelitian, waktu penelitian, subjek penelitian, dan mata pelajaran yang digunakan.
4.	Anissa Nur Fitriani (2023).	Pengaruh Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Ma'arif Patihan Wetan	di MI Ma'arif Patihan Wetan.	Penelitian eksperimen kuasi dengan desain <i>nonequivalent control group design</i> .	Model pembelajaran TGT berbantuan media domino dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Dibuktikan dengan nilai signifikansi pada <i>posttest</i> menunjukkan hasil $0,035 < 0,05$, dan dikuatkan dengan hasil perhitungan angket sebesar $0,000 < 0,05$.	Pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dan berbantuan media pembelajaran.	Lokasi penelitian, waktu penelitian, subjek penelitian dan jenis media pembelajaran yang digunakan.
5.	Rizal Yusuf Saputra dan Nyoto Harjono (2024).	Model Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> dalam Meningkatkan	di SD Negeri Randuacir 03.	Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif	Model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dan aktivitas guru. Presentase	Pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i>	Lokasi penelitian, waktu penelitian,

No.	Nama Peneliti/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa SD		(PTKK).	aktivitas guru pada pra siklus, siklus I, dan siklus II sebesar 55%, 68,33% dan 86,67%, sedangkan keaktifan siswa pada pra siklus, siklus I, dan siklus II sebesar 52,21%, 63,20% dan 84,87%. Kemudian, Model Kooperatif Tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar dengan presentase 57,38% dari pra siklus ke siklus I dan presentase 88,24% pada siklus I ke siklus II.	(TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.	subjek penelitian, dan mata pelajaran yang digunakan.
6.	Andri Widi Purnomo, Sumarno, dan Diwyacitta Prasasti (2023).	Penerapan <i>Problem Based Learning</i> untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Kelas X SMA Materi Perubahan Lingkungan.	di SMA Negeri 9 Semarang.	Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK).	Peningkatan aktivitas belajar dengan presentase 87% (sangat baik) dan presentase ketuntasan hasil belajar 72%.	Fokus kepada peningkatan aktivitas belajar.	Lokasi penelitian, waktu penelitian, subjek penelitian, mata pelajaran yang digunakan, variabel hasil belajar, dan penggunaan model

No.	Nama Peneliti/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
							pembelajaran
7.	Abd. Kadir, Muhammad Arsal (2023).	Penerapan Model <i>Discovery Learning</i> dipadu <i>Web Game Wordwall</i> untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik di Kelas XI IPA UPT SMAN 6 Barru.	di SMAN 6 Barru.	Penelitian Tindakan Kelas (PTK).	Model belajar <i>discovery</i> dipadu web game wordwall dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Nilai keaktifan pada siklus I sebesar 72,97% menjadi 75,88% pada siklus II (meningkat sebesar 2,91%).	Fokus kepada peningkatan keaktifan peserta didik.	Lokasi penelitian, waktu penelitian, subjek penelitian, mata pelajaran yang digunakan, variabel hasil belajar, dan penggunaan model pembelajaran
8.	Kenny Karen, Istiqomah dan Rodhiyati Fajriyah (2023).	Peningkatan Keaktifan Belajar IPAS Menggunakan Model <i>Teams Games Tournament</i> di Kelas IVA SD Ngoto.	di SD Ngoto.	Penelitian Tindakan Kelas (PTK).	Model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Hasil observasi keaktifan belajar dengan rata-rata persentase pra tindakan sebesar 48,40%, siklus I 69,93% dan siklus II 81,11%. peningkatan hasil angket keaktifan, pada siklus I sebesar 73,05% dan siklus II	Pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.	Lokasi penelitian, waktu penelitian, subjek penelitian, dan mata pelajaran yang digunakan.

No.	Nama Peneliti/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
					meningkat menjadi 82,30%.		
9.	Wahyu Lestari (2019).	Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AKL 4 SMK Negeri 1 Wonosari Tahun Ajaran 2018/2019.	di SMK Negeri 1 Wonosari.	Penelitian Tindakan Kelas (PTK).	Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar akuntansi. Jumlah siswa yang memperoleh skor Aktivitas Belajar Akuntansi $\geq 75\%$ meningkat dari siklus I sebanyak 14 siswa (44%) menjadi 32 siswa (100%) pada siklus II atau mengalami peningkatan sebesar 56%. Hasil Belajar Akuntansi pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 62% dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 100%.	Pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) untuk meningkatkan aktivitas belajar, dan mata pelajaran yang digunakan.	Lokasi penelitian, waktu penelitian, subjek penelitian, dan variabel hasil belajar.
10.	Hikmah Mauliza (2022).	Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Terhadap	di SMA Negeri 3 Putra Bangsa Lhoksukon Aceh Utara.	Penelitian Tindakan Kelas (PTK).	Terjadi peningkatan pada Aktivitas Guru dan Siswa sehingga dapat tercapainya ketuntasan klasikal. Aktivitas Siswa pada siklus I yakni 61,76%	Fokus kepada peningkatan aktivitas peserta didik.	Lokasi penelitian, waktu penelitian, subjek penelitian,

No.	Nama Peneliti/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 3 Putra Bangsa Lhoksukon Aceh Utara.			meningkat menjadi 70,58% pada siklus II, dan 86,76% pada siklus III. Hasil belajar siswa siklus I mendapatkan nilai N-gain 0,62 meningkat menjadi 0,65 pada siklus II dan 0,70 pada siklus III dengan kategori tinggi.		mata pelajaran yang digunakan, variabel hasil belajar, dan jenis media.

C. Kerangka Pemikiran

Terdapat permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan keaktifan belajar peserta didik, diantaranya adalah hanya ada beberapa peserta didik saja yang fokus memperhatikan dan mendengarkan materi dari awal sampai akhir, peserta didik cenderung jarang bertanya kepada guru ataupun teman apabila tidak memahami materi, peserta didik kurang memberi respon/ memberi pendapat terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru, apabila diberikan soal latihan oleh guru hanya beberapa peserta didik saja yang aktif berdiskusi dan berusaha mengerjakannya, hanya ada beberapa peserta didik saja yang mencatat poin penting dalam pembelajaran, kurangnya antusias dalam proses pembelajaran, dan di kelas hanya di dominasi oleh beberapa peserta didik saja.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, maka solusi yang digunakan adalah menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik secara menyeluruh. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), karena pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Shoimin (2014, hlm. 203) menyatakan, “Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau 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 dan *reinforcement*”. Sedangkan menurut Slavin dalam Harianja, dkk (2022, hlm. 92) menyatakan bahwa TGT adalah model pembelajaran kooperatif berupa turnamen akademik berupa kuis, dimana semua peserta didik berlomba sebagai wakil tim melawan anggota tim lain yang mempunyai akademik yang setara.

Menurut Slavin dalam Manasikana, dkk (2022, hlm. 77-78) menyatakan bahwa sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT ada 4, yaitu:

1. Tahap Menyampaikan Informasi (Presentasi Klasikal)

Guru menyampaikan materi bisa dengan ceramah, diskusi, demonstrasi atau eksperimen tergantung kepada karakteristik materi yang disampaikan dan ketersediaan media di sekolah yang bersangkutan.

2. Tahap Pembentukan Tim atau Pengorganisasian Peserta didik (Kelompok)

Guru membentuk kelompok yang beranggotakan 4-6 orang, terdiri dari peserta didik yang berkemampuan tinggi, sedang dan kurang, yang bertujuan untuk berdiskusi, mengkaji materi dan membantu peserta didik yang akademiknya kurang.

3. Tahap Permainan (*Games Tournament*)

Guru membuat permainan yang berisi pertanyaan seputar materi yang telah disampaikan untuk menguji pengetahuan peserta didik setelah adanya presentasi klasikal dan belajar kelompok.

4. Tahap Pemberian Penghargaan Kelompok

Guru menjumlahkan skor setiap kelompok, dan memberikan penghargaan kepada setiap kelompok.

Dari sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT tersebut, keterlibatan aktivitas seluruh peserta didik akan muncul karena adanya tutor sebaya dalam memahami materi bersama dengan kelompoknya, selain itu adanya *games tournament* akademik, dimana seluruh anggota kelompok akan turut serta dalam menyumbangkan skor bagi kelompoknya. Sehingga, menurut Shoimin (2014, hlm. 207-208) model TGT akan membuat peserta didik yang memiliki akademik tinggi ataupun rendah akan aktif dan menonjol dalam pembelajaran karena mempunyai peranan penting dalam kelompoknya. Selain itu, menurut Harianja, dkk (2022, hlm. 91) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan membuat sebuah kelompok belajar saling berkompetisi dan mampu merangsang peserta didik untuk aktif, dan menurut Manasikana, dkk (2022, hlm. 72) menyatakan bahwa model TGT mudah untuk diterapkan dan melibatkan seluruh aktivitas peserta didik dalam memperoleh konsep.

Pelaksanaan kuis dalam *games* dan *tournament* akademik akan ditunjang oleh teknologi berupa aplikasi/ web *online* bernama Kahoot agar lebih interaktif dan menyenangkan. Menurut Mustikawati (2019, hlm. 102) menyatakan, “Kahoot merupakan game sederhana, tetapi menyenangkan dan dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan pembelajaran dan pelatihan baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun untuk hanya sekedar memberikan hiburan dalam proses pembelajaran”. Menurut Christiani, dkk (2019, hlm. 6) menyatakan bahwa Kahoot bisa menjadi pilihan utama bagi guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Keaktifan menurut Sardiman dalam Sinar (2018, hlm. 9) menyatakan bahwa keaktifan belajar adalah kegiatan fisik ataupun mental peserta didik dalam hal berbuat dan berfikir sebagai keterkaitan yang sangat erat. Sedangkan keaktifan menurut Sinar (2018, hlm. 12) menyatakan, “Keaktifan peserta didik dalam proses belajar merupakan upaya siswa untuk memperoleh pengalaman belajar, yang dapat ditempuh dengan upaya kegiatan belajar kelompok maupun belajar secara perorangan”. Keaktifan mempunyai beberapa indikator yang terlihat dari jenis aktifitasnya, diantaranya adalah:

1. *Visual activities*, yaitu memperhatikan penjelasan guru.
2. *Oral activities*, yaitu bertanya kepada guru atau teman jika ada materi yang belum dipahami dan menyampaikan pendapat/ jawaban pada saat diskusi kelompok atau pada saat proses pembelajaran.
3. *Listening activities*, yaitu mendengarkan penjelasan guru dengan baik.
4. *Writing activities*, yaitu mencatat poin penting dari materi yang telah dipaparkan oleh guru..
5. *Motor activities*, yaitu menjalankan instruksi yang diberikan guru dengan baik.
6. *Emotional activities*, yaitu mengikuti proses pembelajaran dan *games tournament* dengan antusias.

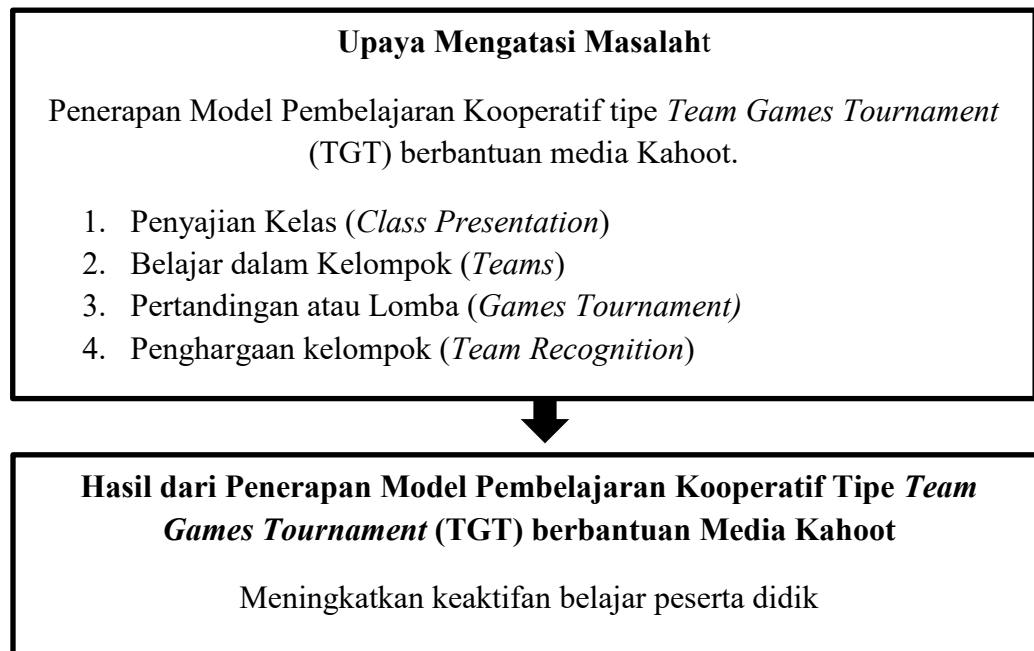
Dari beberapa jenis aktivitas tersebut, peneliti hanya menggunakan beberapa aktivitas saja, yaitu *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *motor activities* dan *emotional activities*. Berdasarkan kerangka pemikiran penulis, maka model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kahoot dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik karena peserta didik yang mempunyai akademik tinggi ataupun rendah akan bertanggungjawab pada kelompoknya. Hal tersebut di dukung oleh penelitian-penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Alfina Alawiyah, dkk (2023), Deka Gusti Kusumaningsih (2023), Nurul Nufitasari (2019), Anissa Nur Fitriani (2023), Rizal Yusuf Saputra, dkk (2024), Kenny Karen, dkk (2023), dan Wahyu Lestari (2019) menyatakan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan meningkatkan keaktifan atau aktivitas belajar peserta didik. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah adanya penggunaan media evaluasi yaitu Kahoot.

Dari penjelasan diatas, maka dapat digambarkan kerangka pemikiran sebagai berikut:

Masalah

Hanya ada beberapa peserta didik saja yang fokus memperhatikan dan mendengarkan materi dari awal sampai akhir, peserta didik cenderung jarang bertanya kepada guru ataupun teman apabila tidak memahami materi, peserta didik kurang memberi respon/ memberi pendapat terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru, apabila diberikan soal latihan oleh guru hanya beberapa peserta didik saja yang aktif berdiskusi dan berusaha mengerjakannya, hanya ada beberapa peserta didik saja yang mencatat poin penting dalam pembelajaran, kurangnya antusias dalam proses pembelajaran, dan di kelas hanya di dominasi oleh beberapa peserta didik saja.





Gambar 2. 1
Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Berdasarkan tim dosen FKIP Universitas Pasundan dalam buku panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (2024, hlm. 14) menyatakan, “Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti. Asumsi berfungsi sebagai landasan bagi perumusan hipotesis. Oleh karena itu, asumsi penelitian yang diajukan dapat berupa teori-teori, evidensi-evidensi, atau dapat pula berasal dari pemikiran peneliti”. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa asumsi adalah pemikiran yang kebenarannya dapat diterima oleh peneliti. Peneliti menentukan asumsi dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Guru mata pelajaran konsentrasi keahlian akuntansi di kelas XI AKL 2 dianggap mampu mempunyai kemampuan dan keterampilan yang memadai untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

b. Sarana dan prasarana yang lengkap.

2. Hipotesis

Menurut Nuryadi, dkk (2017, hlm. 74) menyatakan, “Hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan mengenai suatu hal, atau hipotesis merupakan jawaban sementara suatu masalah, atau juga hipotesis dapat diartikan sebagai kesimpulan sementara tentang hubungan suatu variabel dengan satu atau lebih variabel yang lain”. Dari penjelasan tersebut, maka peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

- H1 : Terdapat perbedaan signifikan keaktifan belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Kahot pada kelas eksperimen.
- H2 : Terdapat perbedaan signifikan keaktifan belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan penerapan Model Pembelajaran Konvensional pada kelas kontrol.
- H3 : Terdapat peningkatan signifikan keaktifan belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen dan penerapan Model Pembelajaran Konvensional pada kelas kontrol.