

STUDI LITERATUR PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Intan Puspita Devi^{1*}, Novi Mayasari², Ari Indriani³

^{1,2,3}Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Jl. Panglima Polim No. 46 Bojonegoro

*E-mail: intanpusdevi@gmail.com , Telp: 082335914189

Abstrak

Di sekolah siswa mendapat beberapa mata pelajaran yang wajib di pelajari, salah satunya matematika. Meskipun sering dipelajari di sekolah, pembelajaran matematika masih dihadapkan dengan banyak tantangan sehingga berimbas pada perolehan hasil belajar siswa. Untuk menangani tantangan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang sesuai serta media pembelajaran yang mendukung, seperti model pembelajaran *Team Games Tournament* yang menggunakan media digital Kahoot. Penelitian ini bertujuan untuk mendalami landasan teoritis terkait dengan pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media digital Kahoot, serta memperkuat relevansi hasil penelitian yang sebelumnya telah diperoleh peneliti dengan literatur terdahulu. Pendekatan penelitian yang diterapkan dalam studi ini yaitu *Systematic Literature Review* (SLR). Proses pengumpulan data melibatkan peninjauan dan pengkajian artikel-artikel yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian. Artikel-artikel tersebut merupakan artikel yang terbit dalam kurun waktu 2020-2025 dan diperoleh dari Google Scholar dan ScienceDirect. Hasil pengkajian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas belajar siswa, motivasi belajar, dan ketertarikan siswa pada proses pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan penerapan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* yang menggunakan media digital Kahoot memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Team Games Tournament*, Kahoot, Hasil Belajar Siswa

Abstract

In schools, students receive several compulsory subjects, including mathematics. Although often studied in schools, mathematics learning still faces many challenges that impact student learning outcomes. Appropriate learning strategies and supporting learning media are needed to address these challenges, such as the Team Games Tournament learning model using Kahoot digital media. This study aims to explore the theoretical basis related to the influence of the Team Games Tournament learning model assisted by Kahoot digital media and to strengthen the relevance of the research results that researchers have previously obtained with previous literature. The research approach applied in this study is the Systematic Literature Review (SLR). The data collection process involves reviewing and examining articles that are related to the research topic. These articles are articles published in the period 2020-2025 and obtained from Google Scholar and ScienceDirect. The results of the study show that there is an increase in student learning activities, learning motivation, and student interest in the learning process, so it can be concluded that the application of the Team Games Tournament learning model using Kahoot digital media has a positive influence on student learning outcomes.

Keyword: *Team Games Tournament*, Kahoot, Student Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika merupakan sebuah interaksi antara guru dan siswa dengan tujuan menyediakan sarana guna membantu siswa dalam menguasai konsep abstrak yang memiliki peran penting dalam berkembangnya ilmu pengetahuan (Indriani, 2022:89). Wulandari (dalam Prestisdiva & Kusuma, 2023:11) menjelaskan bahwa kemampuan siswa dalam berkonsentrasi akan terlatih melalui pembelajaran matematika, karena siswa tidak hanya mempelajari konsep, keterampilan serta

strategi dalam berpikir tetapi juga berlatih dalam menemukan solusi untuk masalah tertentu. Hal ini menjadikan matematika sebagai bidang yang wajib dipelajari oleh siswa.

Meskipun sering dipelajari di sekolah, pembelajaran matematika masih dihadapkan dengan banyak tantangan sehingga berimbas pada perolehan hasil belajar siswa. Data PISA 2022 menunjukkan bahwa hanya 18% siswa Indonesia yang mampu mencapai level 2, yaitu siswa memiliki kemampuan dalam memahami dan mengenali cara mengubah permasalahan sederhana menjadi bentuk matematis tanpa mendapatkan petunjuk langsung. Sementara itu, terdapat peningkatan jumlah siswa yang berada dibawah level 2 sebanyak 5% (OECD, 2023).

Rendahnya perolehan hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beragam faktor, sebagai contoh yakni proses pembelajaran yang kurang efektif akibat penggunaan model pembelajaran yang tidak sesuai. Pernyataan ini selaras dengan pendapat Hafid & Mayasari, (2023:20) bahwa tidak hanya motivasi belajar, tetapi model pembelajaran turut berperan dalam menentukan hasil belajar yang diperoleh siswa. Penyampaian materi yang baik, pelaksanaan kegiatan belajar yang bervariasi menjadi faktor penentu kualitas dari sebuah proses pembelajaran (Dakhi, 2020:46). Rendahnya kualitas pembelajaran dapat disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan sumber belajar secara maksimal, salah satu contoh sumber belajar yaitu media pembelajaran (Yandi et al., 2023:20). Dengan demikian, pendidik perlu memiliki kemampuan berpikir secara kreatif dan inovatif dalam merancang serta mengadaptasi strategi pembelajaran dan media yang tepat, sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi yang akan disampaikan di kelas.

Hal yang diperlukan untuk merespon tantangan tersebut yaitu strategi pembelajaran yang sesuai, seperti model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media digital Kahoot. *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang memadukan permainan edukatif dengan sistem beregu untuk saling bekerja sama dalam menguasai sebuah materi pembelajaran, serta berkompetisi menyelesaikan sebuah permasalahan. Permainan edukatif ini mampu menjadi alternatif untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Kemudian di akhir permainan, regu yang menang akan mendapatkan hadiah atau *reward* (Hariyati et al., 2024:57; Mulyadi, 2022:4539; Zawawi et al., 2021:2). Slavin (Hartono & Sufyan, 2024:50) menyampaikan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* memiliki tahapan utama dalam pelaksanaannya, yaitu (1) pemaparan materi, (2) diskusi bersama kelompok, (3) Pelaksanaan aktivitas permainan, (4) pelaksanaan kejuaraan atau turnamen (dilaksanakan di akhir minggu atau apabila satu unit pembelajaran telah selesai), (5) apresiasi tim. Model pembelajaran *Team Games Tournament* sangat cocok untuk dipadukan dengan berbagai media pembelajaran, karena adanya tahapan utama yang menarik yaitu permainan dan turnamen.

Adanya kemajuan teknologi yang begitu pesat, membuat semua institusi pendidikan harus mampu memberikan respon yang sesuai (Hafid & Mayasari, 2023:19). Implementasi media digital sebagai media pembelajaran yang interaktif serta kreatif mampu memberikan pengaruh besar pada hasil belajar matematika siswa (Azkia et al., 2023:1883). Salah satu media digital yang sering dijumpai untuk pelaksanaan kuis atau permainan adalah Kahoot. Kahoot merupakan sebuah laman web yang dapat digunakan untuk media pembelajaran dengan berbagai fitur interaktif dengan tujuan memperkaya pengalaman belajar siswa, mengevaluasi tingkat pemahaman siswa, serta memberikan kegiatan pembelajaran dengan variasi yang menarik (Wang & Tahir, 2020:13; Zawawi et al., 2021:2).

Merujuk pada uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengintegrasian Kahoot dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah strategi yang efektif untuk menarik perhatian siswa. Kahoot sebagai salah satu media pembelajaran berbasis digital yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menghibur bagi siswa, sedangkan model pembelajaran *Team Games Tournament* mendorong keaktifan siswa dikelas melalui kegiatan berkelompok. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, belum ditemukan eksplorasi terkait pengintegrasian model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media Kahoot terhadap perolehan hasil belajar matematika siswa, khususnya pada pokok bahasan garis singgung lingkaran. Selain itu, kajian ini

merupakan bentuk respon terhadap urgensi perlunya strategi atau inovasi dalam pembelajaran agar mampu meningkatkan hasil belajar siswa

Berdasarkan hal tersebut, rumusan masalah dalam studi ini yaitu bagaimana pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan Kahoot terhadap hasil belajar siswa berdasarkan kajian literatur yang relevan?. Oleh karena itu, studi literatur ini penting dilakukan dengan tujuan untuk mendalami landasan teoritis terkait pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media digital Kahoot serta memperkuat relevansi hasil penelitian yang sebelumnya telah diperoleh peneliti dengan literatur terdahulu. Melalui kajian ini, diharapkan dapat ditemukan data-data empiris yang memperkuat efektivitas model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan Kahoot, sekaligus menjadi rujukan bagi pengembangan strategi pembelajaran yang kreatif dan relevan untuk diterapkan di kelas, khususnya dalam pembelajaran matematika.

METODE

Pendekatan penelitian yang diterapkan dalam studi ini yaitu *Systematic Literature Review* (SLR). Triandini (dalam Hariati et al., 2024:2) menjelaskan bahwa pendekatan ini bertujuan untuk menganalisis serta menilai artikel-artikel yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian agar mampu menemukan solusi dari permasalahan yang ada. Kemudian tahapan yang dilakukan pada pendekatan SLR yaitu (1) menyusun pertanyaan, (2) mencari referensi dari berbagai jurnal, (3) menetapkan kategori, (4) menyeleksi artikel yang telah dikumpulkan, (5) menyajikan data yang telah diperoleh, dan (6) mengolah data tersebut serta menarik kesimpulan akhir.

Artikel-artikel tersebut merupakan artikel yang terbit dalam kurun waktu 2020-2025 dan diperoleh dari Google Scholar dan *Science Direct*. Pada penelitian ini jumlah artikel yang dianalisis oleh peneliti sebanyak 12 artikel. Artikel ini dikumpulkan dengan kata kunci *Team Games Tournament*, Kahoot, dan hasil belajar siswa. Data penelitian disajikan dalam bentuk tabel dan kemudian merumuskan kesimpulan berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini merupakan hasil pengkajian terhadap 12 artikel yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian, yaitu penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan Kahoot terhadap hasil belajar siswa. Keduabelas artikel tersebut dianalisis untuk melihat keterkaitannya dengan efektivitas model TGT berbantuan teknologi dalam konteks pembelajaran, serta bagaimana pengaruhnya terhadap capaian belajar peserta didik.

No.	Peneliti, Tahun Terbit	Hasil
1	Magfirah et al., 2023	Berdasarkan hasil uji hipotesis nilai sig.(2-tailed) yang diperoleh sebesar 0,0002 pada $\alpha = 5\%$. Oleh karena itu H_0 ditolak dan dinyatakan bahwa ada perbedaan antara perolehan hasil belajar kelompok yang menerapkan model TGT dengan perolehan hasil belajar kelompok yang menggunakan model konvensional. Penerapan model TGT terbukti mendorong partisipasi aktif siswa selama kegiatan pembelajaran, karena mereka terlibat langsung dalam aktivitas yang menuntut kerjasama kelompok, diskusi kelompok, dan kompetisi yang sehat. Selain itu, penggunaan Kahoot memperkuat ingatan siswa karena untuk dapat menjawab pertanyaan mereka dituntut untuk kembali mempelajari materi yang telah disampaikan.
2	Fadly et al., 2020	Berdasarkan hasil uji hipotesis didapatkan $Z_{hitung} = 3,69$ dan $Z_{tabel} = 1,64$ ($\alpha = 5\%$). Sehingga H_0 ditolak, yang mengindikasikan

No.	Peneliti, Tahun Terbit	Hasil
		adanya pengaruh yang cukup mencolok dari implementasi model TGT berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, didapatkan bahwa ketuntasan belajar kelompok eksperimen tercatat lebih unggul jika dibandingkan dengan ketuntasan belajar kelompok kontrol, yaitu sebesar 60% sementara pada kelompok kontrol hanya mencapai tingkat 33,33%.
3	Niri et al., 2023	Berdasarkan analisis uji t yang sudah dilaksanakan yaitu nilai sig.(2-tailed) = 0,000 dengan $\alpha = 5\%$. Sehingga H_0 ditolak dan disimpulkan bahwa ada pengaruh dari implementasi model TGT berbantuan media poster terhadap hasil belajar siswa. Selain itu keaktifan siswa dikelas dan pemahaman siswa menjadi meningkat karena adanya kerja sama antara anggota kelompok sebelum tahap permainan dan turnamen. Dalam proses tersebut siswa didorong untuk berdiskusi sehingga memperdalam pemahaman mereka.
4	Mustofiyah et al., 2025	Berdasarkan skor <i>pretest</i> diketahui bahwa hanya 65,15% siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Namun, setelah dilakukan <i>posttest</i> , persentase siswa yang tuntas meningkat menjadi 81,62%. Selain itu, dari hasil wawancara dan kuesioner dapat diketahui bahwa seluruh siswa (100%) menunjukkan ketertarikan mereka pada metode pembelajaran TGT, dan menyatakan keinginannya untuk mengulangi pembelajaran dengan metode yang sama. Tidak hanya itu, motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan sebesar 86%. Temuan ini menunjukkan adanya dampak positif dari penerapan Kahoot dalam model TGT, baik dalam motivasi belajar maupun hasil belajar siswa.
5	Umboh et al., 2021	Penelitian ini mengungkapkan adanya progres yang signifikan pada perolehan hasil belajar siswa antara siklus pertama sampai siklus ketiga, dengan skor yang masing-masing tercatat sebesar 64, 72, dan 81 (dengan skor maksimal 100). Selain itu tingkat keterlibatan baik guru maupun siswa juga mengalami kemajuan yang positif dari siklus pertama hingga ketiga, dengan persentase berturut-turut 77%, 80%, dan 86%. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penerapan permainan pembelajaran menggunakan Kahoot dapat memotivasi siswa untuk lebih terlibat dan berkontribusi pada kegiatan pembelajaran, serta membantu meningkatkan pemahaman mereka mengenai materi yang diberikan. Berdasarkan pada temuan ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan Kahoot sebagai alat pembelajaran memiliki kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa di Sekolah Dasar Negeri 02 Tomohon, baik dalam aspek kognitif maupun keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran.

No.	Peneliti, Tahun Terbit	Hasil
6	Zawawi et al., 2021	Sebelum diberikan perlakuan persentase aktivitas siswa tercatat sebesar 47,5% dan ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 25%. Namun setelah diterapkan model TGT yang didukung media Kahoot, terlihat adanya peningkatan yang cukup signifikan. Pada siklus pertama aktivitas belajar siswa naik menjadi 62,5%, kemudian meningkat lagi menjadi 95% di siklus kedua. Begitu pula dengan ketuntasan hasil belajar siswa yang naik menjadi 75% di siklus pertama, dan mencapai 100% di siklus kedua. Data tersebut menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan Kahoot! mampu meningkatkan aktivitas maupun hasil belajar siswa.
7	Wang & Tahir, 2020	Terdapat 48 studi yang membahas topik tentang pengaruh penggunaan Kahoot untuk hasil belajar. Secara umum, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa penggunaan Kahoot memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran jika dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional maupun media dan pendekatan lainnya. Kahoot terbukti memberikan pengaruh positif untuk semua tingkat pendidikan, mulai dari dasar hingga tinggi. Selain itu, Kahoot! juga telah digunakan di berbagai bidang seperti bahasa, teknik dan rekayasa, sains, matematika, keperawatan serta bisnis. Namun, masih terdapat beberapa studi yang menyatakan bahwa peningkatan perolehan hasil belajar siswa tidak signifikan.
8	Hariyati et al., 2024	Hasil penelitian secara umum menunjukkan adanya progress pada perolehan hasil belajar siswa di setiap siklus yang dilaksanakan. Pada aspek kognitif, evaluasi melalui soal menunjukkan bahwa pemahaman materi semakin baik dari satu siklus ke siklus berikutnya, yang salah satunya karena adanya dukungan dari teman sekelompok yang memfasilitasi proses belajar, sehingga siswa merasa lebih mudah dalam mendalami materi. Penerapan model TGT yang dibantu dengan aplikasi Kahoot terbukti meningkatkan perolehan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik kelas V. Peningkatan ini tercermin dari rerata nilai yang diperoleh, dari 71,33 pada siklus pertama menjadi 80,28 di siklus kedua, dan mencapai 91,14 pada siklus ketiga.
9	Mulyadi, 2022	Berdasarkan hasil penerapan model pembelajaran TGT pada materi polinom di kelas XI, dapat ditarik beberapa kesimpulan penting. Pertama, terdapat peningkatan signifikan dalam rerata nilai siswa pada setiap siklus yang dilakukan. Peningkatan ini tercermin dalam ketuntasan belajar siswa secara klasikal yang mencapai 77,78% pada siklus terakhir, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai standar kompetensi yang diharapkan. Selain itu, model TGT juga berhasil meningkatkan motivasi siswa untuk bekerja sama dalam kelompoknya.

No.	Peneliti, Tahun Terbit	Hasil
10	Nilasari et al., 2024	Pada fase pra-siklus, meskipun terdapat peningkatan hasil belajar siswa, angka yang tercatat masih terbilang rendah, yaitu 20%. Namun, pada siklus pertama hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang lebih signifikan, dengan angka mencapai 47%. Peningkatan yang lebih besar kembali tercatat pada siklus kedua, dimana hasil belajar siswa meningkat pesat hingga mencapai angka 88%. Hal ini mengindikasikan bahwa pengimplementasian model pembelajaran TGT dalam bidang matematika memberikan dampak positif yang nyata, dengan adanya peningkatan yang progresif dari satu siklus ke siklus berikutnya.
11	Pitriani et al., 2022	Berdasarkan uji hipotesis, didapatkan $t_{\text{tabel}} = 3,277$ dengan $t_{\text{hitung}} = 1,740$ sehingga H_0 ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini juga didukung dengan peningkatan rerata nilai siswa, yang terlihat dari rerata nilai <i>pretest</i> yang awalnya sebesar 61,17, kemudian mengalami peningkatan pada rerata nilai <i>posttest</i> menjadi 79,41. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT terbukti efektif dalam mendorong peningkatan perolehan hasil belajar siswa.
12	Sya'adah et al., 2023	Analisis data menunjukkan adanya perbedaan yang mencolok antara rerata hasil belajar siswa kelompok eksperimen (64,279) dan kelompok kontrol (56,75). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa model TGT yang menggunakan media kartu soal terbukti lebih unggul dibandingkan model konvensional dalam meningkatkan capaian hasil belajar. Selain itu, tingkat minat belajar siswa kelompok eksperimen yang mengaplikasikan model ini (99,71) lebih unggul jika dibandingkan dengan minat belajar siswa kelompok kontrol. Hal ini memperkuat kesimpulan bahwa penerapan model TGT yang menggunakan media kartu soal tidak hanya berdampak positif terhadap perolehan hasil belajar, tetapi juga berhasil meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil review 12 artikel yang telah dikumpulkan, secara umum dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* yang menggunakan media seperti Kahoot, Quizizz, poster, dan kartu soal berdampak baik terhadap perolehan hasil belajar siswa. Sebagian besar penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan model *Team Games Tournament* mampu meningkatkan pemahaman konsep, keaktifan belajar, serta motivasi belajar siswa. Dari seluruh artikel yang direview, sebanyak 10 artikel menyatakan peningkatan hasil belajar secara signifikan, baik pada mata pelajaran matematika, sosiologi, maupun IPA. Misalnya, penelitian oleh Magfirah et al., (2023) dan Mustofiyah et al., (2025) menunjukkan bahwa selain meningkatkan perolehan hasil belajar, integrasi Kahoot dalam model *Team Games Tournament* juga berperan dalam memotivasi siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran.

Selain itu, beberapa studi seperti yang dilakukan oleh Zawawi et al., (2021) dan Hariyati et al., (2024) juga mencatat peningkatan keterlibatan siswa selama proses belajar di setiap siklus, baik dalam hal aktivitas maupun ketuntasan belajar. Hal ini membuktikan bahwa kolaborasi kelompok dalam model *Team Games Tournament* yang dikombinasikan dengan media berbasis teknologi mampu menghadirkan proses pembelajaran yang lebih dinamis serta menyenangkan bagi siswa. Sejalan dengan penelitian Umboh et al., (2021) dan Wang & Tahir (2020) tentang penerapan media Kahoot dalam pembelajaran, bahwa Kahoot mampu memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa yang menempuh pendidikan di tingkat dasar sampai ke jenjang perguruan tinggi. Kemudian, Kahoot juga telah digunakan di berbagai bidang seperti bahasa, teknik dan rekayasa, sains, matematika, keperawatan serta bisnis.

Meskipun Kahoot terbukti mampu memberikan dampak positif yang cukup signifikan terhadap hasil belajar siswa, beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa dampak pengaruhnya tidak terlalu signifikan dalam setiap konteks pembelajaran (Wang & Tahir, 2020:12). Beberapa artikel juga mengindikasikan bahwa keberhasilan implementasi model *Team Games Tournament* juga sangat bergantung pada faktor-faktor lain seperti kesiapan infrastruktur, keterampilan guru dalam mengelola media digital, serta karakteristik siswa (Fadly et al., 2020:107; Hariyati et al., 2024:59). Di samping itu, pencapaian belajar peserta didik turut ditentukan oleh berbagai faktor pendukung, yaitu kompetensi seorang guru, karena seorang guru yang berkompetensi baik akan mampu mengelola kelas dengan baik. Adanya guru yang berkompetensi baik juga mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif. Kemudian, keterlibatan orang tua juga turut menjadi faktor yang sangat berpengaruh dalam menunjang proses belajar siswa. Hubungan kerja sama yang baik antara guru dan orang tua diperlukan agar proses pembelajaran berjalan optimal (Dakhi, 2020:46). Faktor-faktor tersebut perlu dicermati dalam pelaksanaan pembelajaran, seperti pada pelaksanaan pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan Kahoot, dengan tujuan agar proses pembelajaran tidak hanya berjalan sesuai rencana tetapi juga mampu mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

Berdasarkan uraian diatas, model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan Kahoot merupakan kombinasi model pembelajaran kooperatif yang berbasis kompetisi dengan media digital Kahoot pada tahapan permainan dan turnamen. Wulandari et al., (2024:162) menjelaskan bahwa model *Team Games Tournament* berbantuan Kahoot memiliki sejumlah kelebihan, diantaranya model ini dapat meningkatkan interaksi antar siswa di kelas, memperbaiki motivasi belajarnya, serta mempermudah pemahaman materi pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran ini juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan memperkenalkan teknologi digital kepada siswa, yang sangat relevan dengan perkembangan zaman. Namun, model pembelajaran ini juga memiliki kekurangan yang perlu diperhatikan, yaitu adanya potensi kondisi kelas yang bising dan dapat mengganggu konsentrasi siswa, keterbatasan waktu pembelajaran karena model pembelajaran ini memakan banyak waktu seperti dalam persiapan permainan dan turnamen, adanya kendala jaringan internet saat permainan dan turnamen sedang berlangsung, adanya kemungkinan siswa menggunakan perangkat digital untuk membuka aplikasi lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran saat kegiatan berlangsung (Mustofiyah et al., 2025:978; Wulandari et al., 2024:162).

Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa integrasi Kahoot dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* memberikan nilai tambah pada model pembelajaran ini. Hal ini pada akhirnya memberikan kontribusi atau pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa. Di samping itu, beberapa kekurangan atau kendala juga perlu diperhatikan agar pembelajaran tetap berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

SIMPULAN

Berdasarkan 12 artikel yang telah dianalisis, diperoleh kesimpulan yaitu implementasi model pembelajaran TGT berbantuan Kahoot dapat memberikan dampak yang besar dan positif pada perolehan hasil belajar siswa. Beberapa hasil penelitian menunjukkan konsistensi yang baik, yaitu perolehan hasil belajar siswa yang mengaplikasikan model pembelajaran TGT dan media digital

Kahoot lebih unggul dibandingkan dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Pengimplementasian model pembelajaran TGT dan media digital Kahoot dapat dilakukan secara efektif di berbagai jenjang pendidikan mulai ditingkat dasar hingga perguruan tinggi. Selain itu juga dapat diterapkan di berbagai bidang, misalnya Matematika, Sosiologi, dan Kimia. Penggunaan strategi pembelajaran ini mampu mengubah atmosfer kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, mengoptimalkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mempertinggi motivasi belajar siswa, menjaga konsentrasi, sehingga hal ini berdampak pada perolehan hasil belajar mereka. Jadi, model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media digital Kahoot adalah strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan perolehan hasil belajar siswa serta meningkatkan mutu dari proses pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Azkie, N. F., Muin, A., & Dimiyati, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap hasil belajar matematika: meta analisis. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(5), 1873–1886. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i5.18629>
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468–470. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1758>
- Fadly, R. D., Sulastry, T., & Side, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIA SMAN 1 Gowa (Studi Materi Pokok Larutan Penyangga). *Jurnal Ilmiah Kimia Dan Pendidikan Kimia*, 21(1), 100–108. <https://doi.org/10.35580/chemica.v21i1.14845>
- Hafid, A., & Mayasari, N. (2023). Penerapan Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Media LKPD dan Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal Of Techonolgy Mathematics And Social Science*, 3(1), 19–33. <https://doi.org/10.30734/j'thoms.v3i1.3251>
- Hariati, I. N., Mayasari, N., & Khoirotunnisa, A. U. (2024). Sistem Literature Review: Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Question Card Terhadap Hasil Belajar. *Journal Of Techonolgy Mathematics And Social Science*, 4(2), 1–7. <https://doi.org/10.30734/j'thoms.v4i2.4553>
- Hariyati, Aunurrahman, & Nurdini, A. (2024). Penerapan Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 56–60. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v9i1.4706>
- Hartono, M. S., & Sufyan, Q. A. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik. *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 1(1), 47–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/ijier.v1i1.58>
- Indriani, A. (2022). Analisis Kesalahan dalam Menyelesaikan Soal Cerita. *Prosiding Seminar Nasional (Kolaborasi Pendidikan Dan Dunia Industri)*, 89–102.
- Magfirah, A. D., Sukardi, Wahidah, A., & Suryanti, N. M. N. (2023). Penerapan Model Teams Games Tournament Berbantuan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa. *Pendas ; Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 4936–4948. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9595>
- Mulyadi, D. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT). *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (JIIP)*, 5(10), 4537–4543. <http://Jiip.stkipyapisdompau.ac.id>

-
- Mustofiyah, L., Markhamah, M., Fathoni, A., Utama, S., & Hidayati, Y. M. (2025). Implementasi Kahoot dan Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa terhadap Matematika. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 972–981. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1330>
- Nilasari, A. E. C., Ferryka, P. Z., & Yuliana, Y. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran TGT Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 2 SDN 1 Karangduren Tahun Ajaran 2023/2024. *SIMPATI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Bahasa*, 2(4), 86–103. <https://doi.org/10.59024/simpati.v2i4.942>
- Niri, N. R. B., Makaborang, Y., & Ina, A. T. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar IPA Terpadu Di SMP Negeri 1 Waibakul. *Jurnal Pendidikan, Sains, Dan Teknologi*, 02(2), 239–243. <https://doi.org/https://doi.org/10.47233/jpst.v2i2.713>
- OECD. (2023, December 5). *PISA 2022 Results (Volume I and II) - Country Notes: Indonesia*. Organisation for Economic Co-Operation and Development.
- Pitriani, N. N., Noviati, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar (Penelitian Eksperimen pada Siswa Kelas II SD Negeri Sukasari Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021). *PI-MATH : Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(1), 1–10. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/pi-math/article/view/240>
- Prestisdiva, H. N., & Kusuma, A. B. (2023). Eksplorasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 9(1), 10–19. <https://doi.org/10.52166/inspiramatika.v9i1.4236>
- Sya'adah, U., Sutrisno, & Happy, N. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Kartu Soal terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 14(2), 147–158. <https://doi.org/10.26877/aks.v14i2.15073>
- Umboh, D., Tarusu, D., Marini, A., & Sumantri, M. S. (2021). Improvement of Student Mathematics Learning Outcomes Through Kahoot Learning Games Application At Elementary School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1869(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1869/1/012124>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for Learning – A literature review. *Computers and Education*, 149. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Wulandari, A., Hendrastuti, Z. R., & Krisma, D. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Kahoot terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Journal of Mathematics Education and Science*, 7(2), 155–165. <https://doi.org/10.32665/james.v7i2.3026>
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*, 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>

Zawawi, A. Z. I., Susilaningtyas, T., & Irawati, T. N. (2021). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model TGT Berbantuan Kahoot! *Jurnal Educazione : Jurnal Pendidikan, Pembelajaran dan Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 1–9. <https://doi.org/10.56013/edu.v9i1.3055>