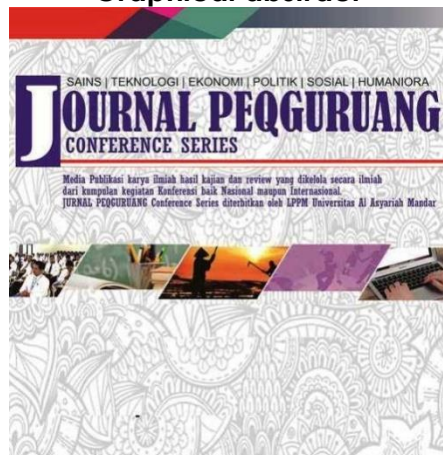


Graphical abstract



MENINGKATKAN NILAI KARAKTER MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS *KAHOOT GAMES*

^{1*}Ahmad Syah, Dermawan, Muh. Ramlan.

^{1*} Pendidikan Matematika , Universitas Al Asyariah Mandar

*Corresponding author
ahmadsyahneto@gmail.com

Abstract

This classroom action research aims to observe and analyze the increase in students' character values and the increase in students' mathematics learning outcomes. In this study, researchers will use a cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type based on kahoot games learning media. This research was conducted on class X MIPA MA Izzatul Ma'arif Tappina. The success of this study met the predetermined performance indicators, namely (1) increasing the implementation of researchers in cycle I obtained an average percentage of 85.33% or significantly very good category and cycle II obtained an average percentage of 94.67% or very good category. (2) an increase in student activity in cycle I obtained an average percentage of 75% or in the active category and cycle II obtained an average percentage of 90% or in a very active category.

Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type based on kahoot games learning media not only succeeded in increasing student character values but also succeeded in increasing the value of student learning outcomes in class X MIPA MA Izzatul Ma'arif Tappina.

Keywords: Character Value, TGT Kahoot Games

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengamati dan menganalisis peningkatan nilai karakter siswa serta peningkatan nilai hasil belajar matematika siswa. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media pembelajaran *kahoot games*. Penelitian ini telah dilakukan pada siswa kelas X MIPA MA Izzatul Ma'arif Tappina, Adapun keberhasilan pada penelitian ini telah memenuhi indikator kinerja yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu (1) peningkatan keterlaksanaan peneliti pada siklus I memperoleh persentase rata-rata 85,33% atau secara kategori sangat baik dan siklus II memperoleh persentase rata-rata 94,67% atau secara kategori sangat baik. (2) peningkatan aktivitas siswa pada siklus I memperoleh persentase rata-rata 75% atau secara kategori aktif dan siklus II memperoleh persentase rata-rata 90% atau secara kategori sangat aktif.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media pembelajaran *kahoot games* tidak hanya berhasil meningkatkan nilai karakter siswa tapi juga berhasil meningkatkan nilai hasil belajar siswa kelas kelas X MIPA MA Izzatul Ma'arif Tappina.

Kata Kunci: Nilai Karakter, TGT Kahoot Games

Article history

DOI: [10.35329/jp.v5i2.4211](https://doi.org/10.35329/jp.v5i2.4211)

Received : 17/06/2023 | Received in revised form : 28/10/2023 | Accepted : 09/11/ 2023

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam mencapai keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu dan masyarakat. Fokus pendidikan tidak hanya pada transfer ilmu dan keahlian, tetapi juga pada pembentukan kesadaran dan kepribadian individu atau masyarakat. Melalui proses ini, suatu bangsa atau negara dapat mewariskan nilai-nilai keagamaan, kebudayaan, pemikiran, dan keahlian kepada generasi berikutnya, sehingga mereka siap menghadapi masa depan yang lebih cerah bagi kehidupan bangsa dan negara. Pendidikan juga merupakan kegiatan yang memiliki tujuan khusus, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi manusia baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat secara menyeluruh. Asal kata pendidikan dalam bahasa Yunani, "*pedagogi*", merujuk pada ilmu menuntun anak. Dalam pandangan Romawi, pendidikan disebut "*educare*", yang berarti mengeluarkan dan menuntun, yakni mengaktualisasikan potensi anak yang ada sejak lahir ke dunia. Bangsa Jerman juga melihat pendidikan sebagai "*Erziehung*", yang setara dengan *educare*, yaitu menggali dan mengaktifkan potensi anak. Dalam bahasa Jawa, pendidikan memiliki makna "*panggulawentah*" (pengolahan), yang mengacu pada proses mengubah, mematangkan perasaan, pikiran, kemauan, watak, dan kepribadian anak. (Suryani, A., Suarjana, I. M., & Artini, H. 2020: 30)

Kata "matematika" berasal dari bahasa Yunani, yaitu "*mathematike*", yang memiliki arti "mempelajari". Kata "*mathematike*" sendiri berasal dari kata "*mathema*" yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Selain itu, kata "*mathematike*" juga terkait dengan kata lain yang serupa, yaitu "*mathein*" atau "*mathenein*" yang berarti berpikir. Terdapat juga pendapat lain yang mengaitkan asal-usul matematika dengan bahasa Sanskerta, khususnya kata "*medha*" atau "*widya*", yang berarti kepandaian, pengetahuan, dan kecerdasan. (Isrok'atun & Amelia Rosmala. 2018: 3)

Setiap jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, menawarkan mata pelajaran matematika. Siswa juga membutuhkan dasar matematika yang kuat untuk membantu prestasi belajar mereka ketika mereka melanjutkan pendidikan lebih lanjut. (Nuraeni, N., Assaibin, M., & Syah, A. :2021)

Secara khusus, perkembangan negara Indonesia sangat erat kaitannya dengan matematika sebagai suatu disiplin ilmu. Matematika digunakan oleh para ilmuwan secara menyeluruh, tidak hanya matematikawan. Alhasil, jika orang Indonesia memiliki kemampuan matematika yang baik, semua aspek kehidupannya juga akan meningkat.

Karakter adalah atribut, baik dalam bentuk sifat, watak akhlak, maupun kepribadian, yang membedakan individu dengan orang lain. Ketika membahas karakter, kepribadian, dan perilaku, ketiga hal ini saling terkait. Kepribadian seseorang tercermin dari karakter dan perilakunya, begitu pula sebaliknya, karakter dan

perilaku seseorang dipengaruhi oleh cerminan kepribadiannya.

Pembelajaran matematika yang berbasis pendidikan karakter adalah suatu proses pembelajaran yang melibatkan elemen-elemen yang beragam, seperti bidang studi, siswa, guru, dan lingkungan. Oleh karena itu, proses ini tidak dapat disederhanakan menjadi suatu konsep yang tunggal. (Ariningsih, I., & Amalia, R. 2020: 5)

Karakter siswa juga berdampak pada proses belajar mereka. Jika seorang siswa memiliki karakter buruk, seperti kurangnya motivasi, kurangnya disiplin, atau ketidakjujuran, hal ini dapat menghambat kemampuan mereka dalam memperoleh nilai hasil belajar yang baik. Karakter yang baik, seperti integritas, ketekunan, tanggung jawab, dan kerja keras, dapat memberikan siswa pondasi yang kuat untuk mencapai prestasi belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk membantu mengembangkan karakter yang positif pada siswa agar mereka dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Dalam penelitian ini, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan *Kahoot* digunakan dengan tujuan untuk meningkatkan nilai karakter siswa.

Penerapan model TGT dalam pembelajaran kooperatif dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan karakter siswa. Dalam kerangka TGT, siswa diajak untuk bekerja sama dalam tim, berinteraksi secara aktif, dan saling membantu satu sama lain. Proses ini dapat membantu meningkatkan nilai-nilai karakter seperti kerja keras, kreatif, mandiri, kolaborasi, dan lain-lain.

Selain itu, penggunaan permainan *Kahoot* dalam model TGT dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat motivasi mereka dalam belajar. Permainan yang interaktif dan kompetitif ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, melalui permainan *Kahoot*, siswa dapat memperoleh umpan balik instan tentang pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, yang dapat membantu mereka meningkatkan pemahaman dan kinerja belajar. (Dianawati, D., Darsono, D., & Handayani, A. D. :2021)

Melalui implementasi model TGT berbasis *Kahoot*, diharapkan terjadi peningkatan baik dalam nilai karakter maupun nilai hasil belajar siswa. Peningkatan dalam nilai karakter dapat terlihat dari kemampuan siswa dalam bekerja keras, kreatif, mandiri, kolaborasi dan tentunya saling menghargai kontribusi anggota tim. Sementara itu, peningkatan dalam nilai hasil belajar dapat diamati dari kemajuan siswa dalam pemahaman konsep, penguasaan materi, dan peningkatan skor dalam setiap siklusnya. (Anggi, N. :2022)

Namun, penting untuk mencatat bahwa hasil penelitian ini mungkin akan tergantung pada konteks dan kondisi spesifik, serta faktor-faktor lain yang memengaruhi pembelajaran. Oleh karena itu,

penggunaan model TGT berbasis *Kahoot* perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di lingkungan pembelajaran yang spesifik.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan karakter siswa kelas X MIPA MA Izzatul Ma'arif Tappina dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Kahoot Games*.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan desain penelitian Kemmis & Taggart dan terdiri dari dua siklus. Metode Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu pendekatan penelitian yang dilakukan melalui tindakan atau intervensi dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas. Prosedur penelitian ini melibatkan tahap perencanaan, tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksi. Asrori & Rusman (2020)

Subjek penelitian ini adalah 34 siswa kelas X MA Izzatul Ma'arif Tappina, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua metode, yaitu tes dan observasi. Instrumen penelitian yang digunakan mencakup instrumen pembelajaran dan instrumen pengambilan data.

Teknik analisis data dalam penelitian ini melibatkan penggunaan beberapa metode, seperti mean (rerata), persentase, median (tengah), modus (nilai terbanyak), dan standar deviasi (penyebaran data). Metode-metode tersebut digunakan untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan dalam rangka mengevaluasi perubahan yang terjadi selama penelitian.

Dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dan desain penelitian Kemmis & Taggart, penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran di kelas X MA Izzatul Ma'arif Tappina melalui tindakan atau intervensi yang direncanakan, diamati, dievaluasi, dan direfleksikan secara berkesinambungan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Nilai Karakter Siswa

Berdasarkan data analisis yang diberikan, terdapat perbedaan dalam hasil observasi nilai karakter siswa antara siklus I dan siklus II. Berikut adalah ringkasan analisisnya:

Siklus I:

- Pertemuan pertama: Rata-rata persentase nilai karakter siswa adalah 55,70%, kategori "kurang".
- Pertemuan kedua: Rata-rata persentase nilai karakter siswa adalah 62,5%, kategori "kurang".

- Pertemuan ketiga: Rata-rata persentase nilai karakter siswa adalah 71,69%, kategori "baik".
- Rata-rata keterlaksanaan observasi secara keseluruhan adalah 63,30%, kategori "kurang".

Dari data siklus I, terlihat bahwa hasil observasi nilai karakter siswa masih di bawah indikator kinerja yang ditetapkan, yaitu rata-rata 80% dengan kategori baik secara klasikal. Siklus II:

- Pertemuan pertama: Rata-rata persentase nilai karakter siswa adalah 75%, kategori "baik".
- Pertemuan kedua: Rata-rata persentase nilai karakter siswa adalah 81,80%, kategori "baik".
- Pertemuan ketiga: Rata-rata persentase nilai karakter siswa adalah 88,05%, kategori "sangat baik".
- Rata-rata keterlaksanaan observasi secara keseluruhan adalah 81,62%, kategori "baik".

Dalam siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan dalam hasil observasi nilai karakter siswa, dimana persentase rata-rata nilai karakter siswa telah memenuhi indikator kinerja yang ditetapkan, yaitu rata-rata 80% dengan kategori baik secara klasikal.

Berdasarkan hasil analisis ini, dapat disimpulkan bahwa dengan implementasi pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Kahoot Games*, terdapat peningkatan yang signifikan dalam nilai karakter siswa dari siklus I ke siklus II.

2. Nilai Hasil Belajar Siswa

Tabel 3.1 Statistik Nilai Hasil Belajar Siklus I

Statistik	Nilai Statistik
Subjek Penelitian	34

Mean	75,91
Persentase	64,70
Median	75,95
Modus	70,41
Standar Deviasi	4,178
Nilai Maksimal	81,57
Nilai Minimal	70,41
Jumlah Siswa Tuntas	22
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	12

Sumber: Hasil temuan analisis data peneliti
Tabel 3.1 terdapat statistik nilai hasil belajar siswa, subjek penelitian berjumlah 34, nilai mean 75,91, persentase ketuntasan 64,70, nilai median 75,95, nilai modus 70,41, standar deviasi 4,178, nilai maksimal 81,57 dan nilai minimal 70,41. Adapun siswa yang tuntas berjumlah 22 dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 12.
Tabel 3.2 Statistik Nilai Hasil Belajar Siklus II

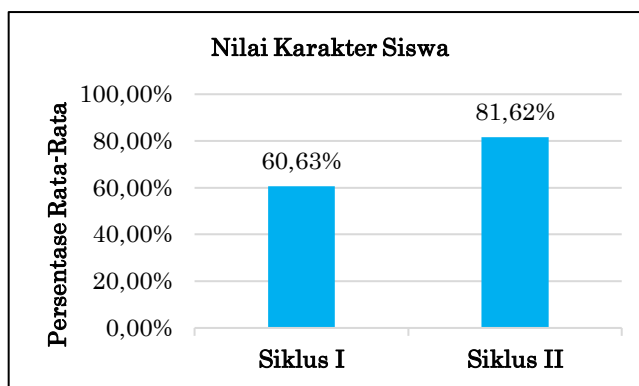
Statistik	Nilai Statistik
Subjek Penelitian	34
Mean	92,38
Persentase	100
Median	91,26
Modus	91,26
Standar Deviasi	4,415
Nilai Maksimal	100
Nilai Minimal	87,36
Jumlah Siswa Tuntas	34
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	0

Sumber: Hasil temuan analisis data peneliti
Tabel 3.2 terdapat statistik nilai hasil belajar siswa, subjek penelitian berjumlah 34, nilai mean 92,38, persentase ketuntasan 100, nilai median 91,26, nilai modus 91,26, standar deviasi 4,415, nilai maksimal 100 dan nilai minimal 87,36. Adapun siswa yang tuntas berjumlah 34.

B. Pembahasan

1. Nilai Karakter Siswa

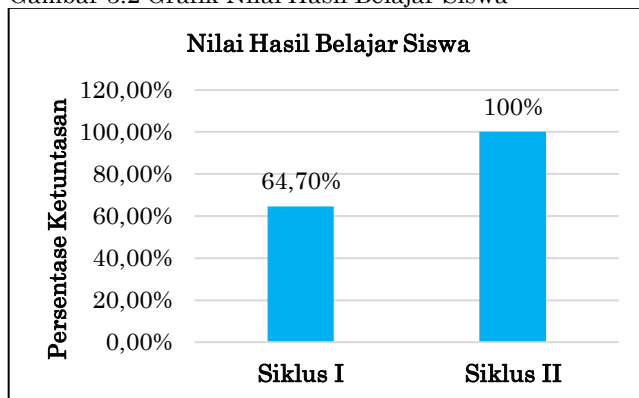
Gambar 3.1 Grafik Nilai Karakter Siswa



Sumber: Hasil temuan analisis data peneliti
Gambar 3.1 terdapat grafik hasil analisis data nilai karakter siswa, di mana pada siklus I memperoleh persentase rata-rata 63,30% atau secara kategori kurang dan siklus II memperoleh persentase rata-rata 81,62% atau secara kategori baik.

2. Nilai Hasil Belajar Siswa

Gambar 3.2 Grafik Nilai Hasil Belajar Siswa



Sumber: Hasil temuan analisis data peneliti
Gambar 3.2 terdapat grafik hasil analisis data nilai hasil belajar siswa, di mana pada siklus I memperoleh persentase ketuntasan 64,70% atau secara kategori tidak tuntas dan siklus II memperoleh persentase ketuntasan 100% atau secara kategori sangat tuntas.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada siswa kelas X MIPA MA Izzatul Ma'arif Tappina, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media pembelajaran *Kahoot Games* berhasil meningkatkan nilai karakter siswa serta nilai hasil belajar siswa. Berikut adalah beberapa temuan yang dapat disimpulkan: peningkatan nilai karakter siswa pada siklus I, terjadi peningkatan persentase rata-rata nilai karakter siswa sebesar 63,30%. Meskipun peningkatannya masih dikategorikan sebagai "kurang", namun terdapat perbaikan dari kondisi awal. Pada siklus II, terjadi peningkatan persentase rata-rata nilai karakter siswa sebesar 81,62%. Peningkatan ini sudah dikategorikan sebagai "baik" dan menunjukkan perbaikan yang signifikan dalam aspek karakter siswa.

Peningkatan nilai hasil belajar siswa pada siklus I, terdapat persentase ketuntasan nilai hasil belajar siswa sebesar 64,70%. Pada tahap ini, masih terdapat siswa yang belum mencapai tingkat ketuntasan. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan dengan persentase ketuntasan nilai hasil belajar siswa mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh siswa telah mencapai tingkat ketuntasan dan mampu menguasai materi pembelajaran dengan baik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media pembelajaran *Kahoot Games* telah berhasil meningkatkan baik nilai karakter siswa maupun hasil belajar siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas X MIPA MA Izzatul Ma'arif Tappina.

DAFTAR PUSTAKA

Anggi, N. (2022). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis Kahoot Peserta Didik Kelas VII (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

Ariningsih, I., & Amalia, R. (2020). Membangun Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Yang Berintegrasi Keislaman. *Journal on Teacher Education*, 1(2), 1-8.

Asrori & Rusman (2020). *Classroom Action Research* Pengembangan Kompetensi Guru. Jawa Tengah: CV. Pena Persada.

Isrok'tun & Amelia Rosmala (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Nuraeni, N., Assaibin, M., & Syah, A. (2021). Pengaruh Model Collaborative Problem Solving dengan Strategi Writing In Performance Tasks (WIPT) terhadap Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *Journal Peqquruang*, 3(2), 450-458.

Sahaya, R. (2020). Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI MIPA SMAN 1 Sugihwaras. *Jurnal Pendidikan Edutama*.

Sujadi, I. (2019). Peran pembelajaran matematika pada penguatan nilai karakter bangsa di era revolusi industri 4.0. *Prosiding Silogisme*, 1(1).

Suryani, A., Suarjana, I. M., & Artini, H. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Cara Sengkedan Dan Metode Bernyanyi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor Dan Kelipatan. *Indonesian Gender and Society Journal*, 1(1), 29-34.

Syah, A., & Alimuddin, A. T. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Pendekatan

Problem Posing terhadap Kreativitas Matematika dan Aktivitas Siswa Pada Materi Kubus dan Balok Kelas VIII SMP Negeri 7 Polewali. *Jurnal Pendidikan*, 15(1).

Zaenal, R. M. (2021). Meningkatkan Numerasi Matematika Melalui Model Pembelajaran Koopertif Teknik Teams Games Tournament (TGT). *Jumlahku: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 7(2), 49-63.

Dianawati, D., Darsono, D., & Handayani, A. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Kahoot Untuk Siswa Sma Dalam Pembelajaran Matematika (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).