

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA WEB KAHOOT! MODE TIM
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPAS KELAS V SD**

Haninda Cahya Ramadhani¹, Deni Setiawan²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi,
Universitas Negeri Semarang

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi,
Universitas Negeri Semarang

¹haninda2001@students.unnes.ac.id, ²deni.setiawan@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

Learning interest is a crucial factor in the success of the educational process. However, in several elementary schools, including SD Negeri Wates 02, students' interest in learning, particularly in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS) for Grade V, remains low. Students often feel bored, disengaged, and unmotivated, while teachers tend to rely on traditional lecture methods without incorporating interactive media. This study aimed to examine the effectiveness of the cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT) supported by the Kahoot! web application in team mode in increasing students' learning interest in IPAS. Employing a sequential explanatory mixed-method design, the study involved Grade V students from two different elementary schools, assigned to an experimental group and a control group. Quantitative data were collected through pretest and posttest and analyzed using independent sample t-test, Welch t-test, and one-sample t-test. Qualitative data were gathered through structured interviews and observations and analyzed thematically. The results showed that the TGT model with Kahoot! significantly improved students' interest in learning, with a notable difference between the experimental and control groups (Sig. = 0.045), and the posttest average of the experimental class exceeding the effectiveness threshold (Sig. = 0.002). An increase of 6.14% in scores from pretest to posttest was observed. These findings were supported by qualitative data indicating that both teachers and students found the learning process more engaging, interactive, and enjoyable, fostering better understanding and active participation. Therefore, the TGT model supported by Kahoot! in team mode is proven to be an effective and innovative strategy to enhance students' learning interest in IPAS at the elementary level.

Keywords: learning interest, Teams Games Tournament, Kahoot!, cooperative learning, IPAS

ABSTRAK

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Namun, di beberapa sekolah dasar, termasuk SD Negeri Wates 02, masih ditemukan rendahnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V. Peserta didik merasa bosan, tidak tertarik mengikuti pembelajaran, dan guru cenderung menggunakan metode ceramah tanpa media interaktif. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media web Kahoot! mode tim dalam meningkatkan minat belajar IPAS. Penelitian ini merupakan penelitian campuran atau *mix method* dengan menggunakan pendekatan *sequential explanatory design*, subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas V dari dua sekolah dasar berbeda yang dibagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data kuantitatif dikumpulkan melalui pretest-posttest dan dianalisis menggunakan *independent sample t-test*, *Welch t-test*, dan *one sample t-test*. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara terstruktur dan observasi, yang dianalisis secara tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT berbantuan Kahoot! efektif dalam meningkatkan minat belajar. Terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol (Sig. = 0,045), dan skor rata-rata posttest kelas eksperimen melebihi ambang batas efektivitas (Sig. = 0,002). Peningkatan minat belajar juga dihasilkan dari perbedaan skor pretest-posttest sebesar 6,14%. Hasil kualitatif mendukung temuan tersebut; guru dan peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan dan pemahaman materi. Observasi juga menunjukkan partisipasi aktif, antusiasme, dan kerja sama dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan Kahoot! mode tim terbukti efektif sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan minat belajar IPAS di sekolah dasar.

Kata kunci: minat belajar, *Teams Games Tournament*, Kahoot!, pembelajaran kooperatif, IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan memegang dan memiliki peran sentral dalam membentuk karakter dan kompetensi peserta didik sebagai generasi pembangun bangsa. Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi peserta didik untuk mencapai kehidupan yang lebih baik. Hal tersebut diatur dalam Undang – Undang Republik Indonesia

Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Dalam kebijakan tersebut menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar serta terencana dengan tujuan untuk terwujudnya suasana pembelajaran yang aktif dan pembentukan karakter peserta didik yang memiliki iman, kecerdasan, dan akhlak yang mulia. Pencapaian tujuan

pendidikan tidak terlepas dari peran berbagai elemen, termasuk kurikulum, guru, metode pembelajaran, serta media yang digunakan.

Sebagai upaya mencapai tujuan tersebut, kurikulum menjadi elemen strategis yang terus diperbaharui sesuai dengan kebutuhan zaman.

Saat ini, sistem pendidikan di Indonesia mengimplementasikan Kurikulum Merdeka yang menekankan fleksibilitas pembelajaran, pengembangan kompetensi esensial peserta didik dan berfokus pada penguatan karakter pelajar Pancasila.

Pada kurikulum merdeka ada muatan pembelajaran yang disusun dalam bentuk mata pelajaran di jenjang pendidikan dasar. Salah satu mata pelajaran di jenjang pendidikan dasar atau sekolah dasar yaitu mata pelajaran IPA dan IPS.

Kedua mata pelajaran tersebut digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Tujuan penggabungan kedua mata pelajaran tersebut adalah untuk memberikan fasilitas bagi peserta didik sekolah dasar agar dapat mengelola lingkungan yang mencakup alam serta sosial dalam

satu kesatuan atau kepaduan yang utuh dan bersifat holistik.

Sebagaimana yang dijelaskan pada poin landasan filosofis kurikulum merdeka menekankan bahwa pembelajaran dalam kurikulum merdeka yaitu bersifat merdeka, terciptanya kemandirian dan juga kedaulatan dalam diri peserta didik, akan tetapi masih berada di dalam arahan pendidik. Makna pembelajaran dalam kurikulum merdeka itu dilaksanakan dalam suasana kelas yang interaktif, menginspirasi, menyenangkan, menantang, dan mengajak peserta didik untuk berpartisipasi aktif.

Hal itu tidak terlepas dari pembentukan kreativitas serta kemandirian yang sesuai bakat, minat, perkembangan fisik, maupun psikologisnya.

Dalam mengimplementasikan pelaksanaan pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif peserta didik salah satunya yaitu belajar dengan suasana yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan bertujuan untuk mendorong dan memfasilitasi peserta didik agar lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, melalui suasana belajar

yang nyaman, bebas dari tekanan, serta mampu membangkitkan perasaan senang dalam proses belajar. Konsep belajar yang menyenangkan ini merupakan usaha untuk menumbuhkan kegembiraan dan rasa antusias.

Rasa senang tersebut menjadi cara untuk meningkatkan minat belajar, mendorong keterlibatan aktif, serta menciptakan pemahaman yang bermakna dan memberi kesan positif bagi peserta didik. (Nurhasanah & Dkk, 2019).

Meskipun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan masih adanya permasalahan dalam proses pembelajaran. Contohnya permasalahan serupa juga ditemukan dalam penelitian oleh Arifa Rahmawati, dkk di kelas III SD Negeri Wiropaten. Banyak guru yang belum menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan masih mengandalkan metode ceramah yang monoton serta kurang melibatkan peserta didik secara aktif (Rahmawati et al., 2024).

Pembelajaran di sekolah dasar masih banyak didominasi oleh aktivitas guru, sementara peserta didik cenderung pasif. Media dan model pembelajaran yang bervariasi

juga belum banyak digunakan, sehingga pembelajaran terasa membosankan dan kurang mampu menarik minat belajar peserta didik (Rahim & Atuna, 2019).

Model pembelajaran merupakan suatu rancangan atau kerangka sistematis yang memberikan arahan dalam proses pembelajaran guna membantu peserta didik mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Suprihatiningrum (2013, hlm. 145) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang tersusun secara sistematis, yang menggambarkan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dalam mengelola pengalaman belajar peserta didik agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai secara efektif.

Model pembelajaran memiliki fungsi sebagai panduan dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran. Artinya, model pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru dalam merancang strategi dan juga mengarahkan pelaksanaan pembelajaran di kelas dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Menurut Kardi dan Nur dalam Ngalimun, model pembelajaran memiliki empat karakteristik utama yang membedakannya dari strategi atau metode pembelajaran. Karakteristik tersebut terdiri atas dasar teori dari pengembang model, materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, kemudian jenis perilaku belajar agar model dapat berjalan secara efektif, serta adanya lingkungan belajar yang mendukung tujuan pembelajaran (Simeru et al., 2023).

Model pembelajaran memiliki berbagai variasi, salah satunya adalah model kooperatif. Model ini mendorong peserta didik bekerja dalam kelompok kecil yang heterogen berdasarkan kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakangnya. Tujuannya adalah membangun kerja sama dan saling membantu agar semua anggota kelompok dapat memahami materi dan mencapai hasil belajar optimal (Simamora et al., 2024).

Pembelajaran kooperatif memiliki lima elemen dasar yang saling berkaitan, yaitu: (1) saling ketergantungan positif antar anggota, (2) interaksi tatap muka yang mendukung, (3) akuntabilitas individu,

(4) keterampilan interpersonal dan sosial, serta (5) evaluasi atau pemrosesan kelompok untuk merefleksikan kinerja dan hasil kerja tim secara menyeluruh (Tran, 2014).

Dalam pembelajaran, model dan media merupakan komponen yang saling melengkapi untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dan didukung media pembelajaran yang relevan dan menarik, dapat membantu peserta didik lebih memahami materi dan terlibat aktif sehingga suasana pembelajaran kelas menjadi interaktif dan berpusat pada peserta didik.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam proses belajar mengajar. Guru biasanya memanfaatkan media sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media yang tepat dapat menumbuhkan minat belajar, meningkatkan motivasi, serta memberi pengaruh positif terhadap suasana psikologis pembelajaran (Wulandari et al., 2023)

Media pembelajaran adalah alat atau sarana untuk menyampaikan

materi ajar yang dapat merangsang perhatian, minat, dan emosi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media berfungsi sebagai alat bantu guru agar informasi pembelajaran lebih mudah dipahami, serta bermanfaat untuk menyederhanakan penjelasan dan meningkatkan semangat serta daya tarik belajar peserta didik.

Pengklasifikasian media berdasarkan bentuk dan ciri fisik terbagi menjadi 4; meliputi media bersifat dua dimensi, media bersifat tiga dimensi, media pandang atau media visual yang diam, dan media pandang atau media visual yang bergerak (Kristanto, 2016).

Model dan media pembelajaran berperan penting dalam mendukung proses belajar di kelas. Model yang interaktif dan melibatkan partisipasi aktif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sementara media yang menarik dan relevan meningkatkan perhatian dan rasa ingin tahu peserta didik. Integrasi keduanya membuat pembelajaran lebih hidup dan membangkitkan semangat belajar.

Penelitian oleh Barekat (2022) menunjukkan bahwa penggunaan metode pengajaran berbasis

permainan mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik secara signifikan dibandingkan metode ceramah tradisional. Hasil penelitian ini juga mengungkap bahwa “menggabungkan pembelajaran matematika dengan permainan edukatif dapat meningkatkan tingkat pembelajaran peserta didik (Barekat, 2022).

Hal serupa juga ditemukan dalam penelitian oleh Sarifah, Marini, dan Safitri (2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mobile secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap sulit seperti matematika. Model pembelajaran yang inovatif yang dikombinasikan dengan media interaktif tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga membangun keterlibatan dan sikap positif peserta didik terhadap materi yang diajarkan (Sarifah et al., 2025).

Oleh sebab itu, penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan media yang menarik sangat berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Salah satu faktor utama yang berpengaruh dalam

keberhasilan pembelajaran peserta didik adalah minat belajar.

Minat belajar muncul karena dipengaruhi oleh faktor internal atau faktor yang berasal dari diri peserta didik yang terbagi menjadi dua aspek yaitu aspek fisik yang berkaitan dengan kondisi fisik dan aspek psikologis yang berkaitan dengan kondisi mental dan konsentrasi pikiran peserta didik (Setiawan, Anggraini, et al., 2023).

Selain dipengaruhi oleh faktor internal atau faktor dari dalam, minat belajar juga dipengaruhi oleh faktor luar, terutama metode atau cara pengajaran yang diterapkan guru (Karisma et al., 2022). Guru memiliki peran yang sangat besar dalam membangkitkan minat belajar peserta didik salah satu contohnya yaitu pembelajaran yang semula membosankan kemudian diubah melalui penyampaian materi yang menarik dan menyenangkan (Asmi et al., 2018).

Sayangnya, di beberapa sekolah masih ditemukan permasalahan rendahnya minat belajar peserta didik. Permasalahan tersebut ditemukan di SD Negeri Wates 02. Berdasarkan hasil wawancara dan juga observasi yang dilakukan, peneliti menemukan

beberapa permasalahan pembelajaran pada mapel IPAS kelas V.

Permasalahan yang terjadi adalah peserta didik yang tidak tertarik mengikuti pembelajaran IPAS sehingga minat belajar peserta didik masih rendah. Beberapa hal mempengaruhi rendahnya minat belajar IPAS kelas V SD Negeri Wates 02 yaitu ditandai dengan peserta didik merasa bosan. Guru kurang inovatif dalam menyediakan fasilitas pembelajaran. Tidak adanya media interaktif yang digunakan. Peserta didik tidak memperhatikan penyampaian dari guru. Selain itu, guru kurang variatif dalam memilih model pembelajaran yang menarik. Terlihat bahwa guru masih menerapkan metode ceramah dan proses pembelajaran cenderung berfokus pada guru.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, diperlukan solusi agar proses pembelajaran berjalan optimal. Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung media web Kahoot! mode tim.

TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang efektif karena melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Perbedaan utama TGT dengan model kooperatif lainnya adalah adanya sesi turnamen.

Menurut Hosseini (2008), model TGT terdiri dari tiga tahapan. Tahap pertama adalah persiapan, di mana peserta didik dibekali materi dan diarahkan pada aktivitas yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan turnamen. Tahap kedua adalah diskusi kelompok, yang memungkinkan peserta didik bekerja sama, berbagi tugas, dan bertukar ide. Tahap ini membantu menumbuhkan tanggung jawab dan kemandirian. Tahap ketiga adalah turnamen, yaitu sesi permainan atau kuis, di mana peserta didik menjawab pertanyaan secara bergiliran untuk mewakili timnya. Tahap ini bertujuan membangun kepercayaan diri dan memastikan setiap anggota tim mendapat kesempatan berpartisipasi secara adil (Anggoro & Khasanah, 2024).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang

menggabungkan unsur belajar dan bermain. Melalui kuis berbasis materi pembelajaran, peserta didik bersaing antar kelompok untuk meraih poin tertinggi, sehingga tercipta suasana belajar yang aktif dan menyenangkan (F. R. Putri et al., 2024).

Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) bertujuan menciptakan suasana kelas yang aktif dengan melibatkan partisipasi langsung peserta didik. Model ini juga menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, dan persaingan sehat, sehingga efektif dalam meningkatkan minat belajar.

Selain meningkatkan minat belajar, penelitian lain menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) juga efektif dalam meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik. Model ini mendorong pemahaman materi yang lebih mendalam, membangkitkan antusiasme, serta mendorong keberanian untuk bertanya, menjawab, dan berpendapat. Sebaliknya, peserta didik yang tidak terlibat aktif terlihat cenderung pasif, kurang antusias, dan enggan berpartisipasi dalam pembelajaran (Naimi et al., 2025).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) efektif mendorong keaktifan peserta didik selama pembelajaran. Model ini memberi ruang untuk berdiskusi, bertukar gagasan, dan saling memberi masukan. Kebaruan model TGT terletak pada potensinya sebagai solusi pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif, sehingga menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan (L. S. Putri & Jupriyanto, 2025).

Penelitian lain menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V, dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Penerapan model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong antusiasme dan kemudahan peserta didik dalam berdiskusi serta memahami materi (Nuraeni et al., 2025).

Penelitian oleh Safitri Rahayu, Siska Desy Fatmaryanti, dan Nur Ngazizah menunjukkan bahwa model TGT yang dipadukan dengan media permainan ular tangga berpengaruh

signifikan terhadap peningkatan kemampuan numerasi peserta didik kelas V SD Negeri Kebonkliwon. Hal ini dibuktikan dengan kenaikan rata-rata nilai dari 49,8 (pretest) menjadi 59,2 (posttest), serta nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), yang menunjukkan efektivitas integrasi tersebut (Rahayu et al., 2025).

Selain itu, penelitian yang dilakukan di SDN 016 Sungai Keledang menunjukkan bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang cuci tangan pakai sabun dari nilai rata-rata 56,16 menjadi 66,18 ($p = 0,043$), serta meningkatkan praktik mencuci tangan dari 11,97 menjadi 18,39 ($p = 0,000$) pada kelompok eksperimen. Kemudian terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol dalam nilai posttest pengetahuan ($p = 0,033$) dan praktik ($p = 0,000$), sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan dan praktik Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) pada peserta didik kelas III SDN 016 Sungai Keledang Samarinda Seberang (Sari et al., 2019).

Penelitian yang lain juga menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi cerita pendek di SD Negeri 4 Kabila. Nilai rata-rata pretest sebesar 54,50 meningkat secara signifikan menjadi 82,00 setelah penerapan TGT. Hasil uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu menunjukkan nilai $t_{hitung} = 12,01$, lebih besar dari $t_{tabel} = 2,160$ artinya hasil tersebut berpengaruh signifikan (Husain & Dj, 2019).

Perkembangan teknologi dan informasi pada abad ke-21 berlangsung sangat pesat dan membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Era Revolusi Industri 4.0 menjadi salah satu pendorong utama transformasi pendidikan, yang ditandai dengan munculnya paradigma baru dalam proses pembelajaran. Kemajuan ini membuka peluang besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui penguasaan literasi digital dan pemanfaatan teknologi secara optimal. Integrasi teknologi dalam pembelajaran mendorong penggunaan model daring dan pendekatan pedagogis yang lebih

inovatif dan adaptif, yang diharapkan mampu menumbuhkan kreativitas, inovasi, serta meningkatkan efisiensi dan produktivitas dalam penyampaian materi ajar. Namun demikian, kemajuan teknologi juga menghadirkan tantangan apabila tidak digunakan secara bijak dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, seluruh elemen pendidikan perlu beradaptasi secara aktif agar mampu menciptakan ekosistem pembelajaran yang relevan, efektif, dan kompetitif di era digital ini (Marmoah et al., 2024; Utami et al., 2024).

Di era digital seperti saat ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi suatu kebutuhan untuk menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang tumbuh dalam lingkungan serba digital. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang tidak hanya mendorong keaktifan peserta didik, tetapi juga relevan dengan perkembangan teknologi, yakni melalui integrasi antara model pembelajaran dan media digital.

Seperti yang diungkapkan pada penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa model pembelajaran dengan media pembelajaran digital dapat dieksplorasi secara mendalam dan

juga menambah variasi pembelajaran melalui mata pelajaran serta media digital yang digunakan dan dimanfaatkan (Astuti et al., 2024).

Peserta didik abad ke-21 merupakan generasi yang lahir dan tumbuh di era digital, sehingga memiliki keterpaparan tinggi terhadap teknologi informasi dan komunikasi. Mereka terbiasa menggunakan perangkat digital dan internet dalam kehidupan sehari-hari, menjadikan mereka sebagai generasi yang melek teknologi sejak usia dini. Karakteristik ini menjadikan pembelajaran berbasis teknologi sebagai pendekatan yang lebih relevan dan diminati oleh peserta didik masa kini. Kecenderungan peserta didik terhadap penggunaan teknologi dalam proses belajar mendorong perlunya pembelajaran yang tidak hanya inovatif, tetapi juga selaras dengan perkembangan digital. Penerapan teknologi dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, dan pencapaian hasil belajar yang lebih optimal. Oleh karena itu, pendidik diharapkan mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam pembelajaran guna menjawab kebutuhan dan

karakteristik peserta didik abad ke-21 (Ristanto et al., 2022).

Berbagai media digital kini telah banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, seperti video pembelajaran interaktif seperti powtoon, presentasi interaktif melalui powerpoint, augmented reality (AR), aplikasi mobile learning, serta platform berbasis permainan edukatif. Video pembelajaran berbasis Powtoon merupakan alat bantu atau sarana pembelajaran yang digunakan untuk membantu pendidik dalam memperjelas materi atau pesan yang disampaikan (Setiawan, Suratno, et al., 2023). Media powtoon ini memungkinkan guru menyampaikan konten secara visual, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Selain media powtoon, seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya ada juga media lainnya contohnya yaitu powerpoint interaktif. Penelitian sebelumnya berjudul "PowerPoint Interaktif Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungannya Kelas Sekolah Dasar" menunjukkan hasil bahwa media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran muatan

pelajaran IPS peserta didik kelas V. Hasil analisis angket tanggapan peserta didik pun menunjukkan bahwa mereka menyetujui tampilan media yang menarik, karena memuat video, musik, banyak gambar, serta materi yang mudah dipahami. Media powerpoint interaktif sudah sesuai dengan perkembangan peserta didik serta dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran IPS (Setiawan et al., 2022)

Berdasarkan penjelasan penelitian tersebut, peneliti tertarik untuk memilih salah satu media digital berbasis permainan berupa platform web Kahoot!. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! memerlukan perangkat seperti smartpone, laptop, dan akses internet. Platform ini dapat digunakan dalam pembelajaran langsung maupun daring, serta bersifat interaktif karena memungkinkan peserta didik bersaing secara langsung untuk meraih kemenangan. (Rijal & Maharani, 2025).

Kahoot! merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang populer dan digunakan secara luas di berbagai negara sejak dirilis pada tahun 2013. Platform ini

berfungsi sebagai sistem respons peserta didik yang menciptakan suasana belajar interaktif layaknya permainan kuis, di mana guru berperan sebagai fasilitator atau *host* dan peserta didik sebagai peserta.

Kahoot! dirancang agar mudah digunakan, memungkinkan guru membuat kuis secara fleksibel dan peserta didik dapat bergabung tanpa registrasi. Fitur-fitur seperti permainan peran, media audiovisual, penilaian langsung, dan pemeringkatan menjadikan Kahoot! sebagai media pembelajaran yang dinamis, kompetitif, dan menyenangkan (Wang & Tahir, 2020).

Penggunaan Kahoot! terbukti memberikan dampak positif terhadap pembelajaran, terutama dalam meningkatkan dinamika kelas, motivasi, dan keterlibatan peserta didik. Platform ini memperkaya pengalaman belajar dan membantu menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif. Selain itu, permainan edukatif seperti Kahoot! juga dapat mengurangi gangguan selama pembelajaran, sehingga meningkatkan efektivitas pengajaran dibandingkan pendekatan konvensional. Keberhasilan penggunaan Kahoot! didukung oleh

konten yang relevan, umpan balik yang tepat waktu, serta penerapan gamifikasi yang mendorong partisipasi aktif peserta didik (Licorish et al., 2018).

Penggunaan Kahoot! memiliki manfaat yang banyak dalam pembelajaran, yaitu membuat pembelajaran menjadi berkualitas melalui media yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Hal ini juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga mereka lebih bersemangat dalam belajar dan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan handphone untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi secara positif dan bermakna (Antika et al., 2025).

Penelitian yang mendasari pemilihan media Kahoot! adalah penelitian yang dilakukan oleh Dandi Kharisma Putra, Muhammad Tahir, dan Hasnawati menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis game seperti Kahoot! dalam pembelajaran terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Paired Samples Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 yang

berarti terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media Kahoot!. Media ini tidak hanya meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi pelajaran, tetapi juga berdampak pada meningkatnya hasil belajar secara keseluruhan (Putra et al., 2025).

Selain itu penelitian lain yang dilakukan oleh Fani Nur Anggita, dkk (2025) membuktikan bahwa Kahoot! efektif meningkatkan minat belajar peserta didik, ditunjukkan dengan peningkatan dari 50% ke 63% pada kategori minat belajar tinggi. Hasil ini menegaskan pentingnya inovasi guru dalam menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan melalui integrasi permainan dan kuis salah satunya dengan menggunakan aplikasi Kahoot!.

Penelitian ini juga didukung penelitian internasional yang dilakukan oleh Baraa Rayan dan Abeer Watted. Hasil penelitian tersebut menganalisis bahwa integrasi media digital seperti Kahoot! dalam pembelajaran sains mampu meningkatkan motivasi, efikasi diri, dan minat belajar peserta didik sekolah dasar secara signifikan. Dibandingkan dengan pembelajaran

yang hanya menggunakan buku teks, penggunaan Kahoot! terbukti lebih efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Peningkatan motivasi peserta didik terlihat dari hasil uji statistik yang menunjukkan nilai $t = 3,65$ dengan $p < 0,00$ untuk efikasi diri, serta $t = 8,32$ dengan $p < 0,00$ untuk minat dan kesenangan (Rayan & Watted, 2024).

Penelitian internasional yang lainnya juga mendukung efektivitas penggunaan media berbasis permainan seperti Kahoot! dalam pembelajaran di kelas 3 sekolah dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak ada

perbedaan yang signifikan dalam prestasi akademik kelompok yang menggunakan Kahoot! dan Quizizz sebagai alat bantu belajar. Namun, kelompok eksperimen yang menggunakan Kahoot! sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPA memperoleh skor posttest yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol ($F(2,109) = 4.43$; $p = 0.014$). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! memberikan pengaruh yang nyata terhadap prestasi akademik peserta didik sekolah dasar kelas tiga, khususnya dalam pembelajaran sains, dan lebih efektif dibandingkan media serupa seperti Quizizz (Janković & Lambić, 2022).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed method atau penelitian campuran dengan desain sequential explanatory. Desain penelitian ini dilakukan dari pengumpulan data dan analisis data yang terbagi menjadi 2 fase yaitu fase pertama meliputi pengumpulan data dan analisis data kuantitatif kemudian dilanjutkan dengan fase kedua meliputi pengumpulan data dan analisis data kualitatif sebagai hubungan dari hasil

kuantitatif pada fase pertama (Saparudin & Arizona, 2022).

Data Kuantitatif

Pada tahap kuantitatif, desain yang digunakan yaitu penelitian eksperimen semu (quasi experiment) dengan bentuk nonequivalent control group design. Bentuk penelitian ini tidak memilih kelompok secara random dengan memberikan

perlakuan untuk kelompok eksperimen dan juga kelompok kontrol sebagai pembandingnya yang tidak diberikan perlakuan (Abdullah et al., 2022)

Penelitian ini dilakukan di dua Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang yaitu peserta didik kelas V SD Negeri Wates 02 sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media web Kahoot! mode tim Sementara itu, peserta didik kelas V SD Negeri Podorejo 02 sebagai kelas kontrol yang menerima pembelajaran dengan model konvensional.

. Kedua kelas berada di kelas V dan tergabung dalam gugus serta kecamatan yang sama. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Jumlah populasi keseluruhan dalam penelitian ini sebanyak 55 orang, terdiri atas 28 peserta didik di kelas eksperimen dan 27 peserta didik di kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel karena jumlahnya

terbatas dan dapat dijangkau sepenuhnya.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui instrumen non-tes berupa angket, wawancara, dan observasi. Pengumpulan data pada kedua kelas masing masing dilaksanakan selama dua kali pertemuan pembelajaran. Tahapan pengumpulan data yaitu pretest – perlakuan – posttest. Instrumen angket minat belajar digunakan pada kedua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, angket diberikan dalam dua tahap, yaitu sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest), masing-masing terdiri dari 26 pernyataan yang disusun berdasarkan indikator-indikator minat belajar serta telah melalui uji validitas dan reliabilitas.

Wawancara dan observasi dilakukan secara khusus di kelas eksperimen. Observasi dan wawancara dilaksanakan selama dua kali pertemuan pembelajaran, yaitu pada tanggal 23 April 2025 dan 29 April 2025, saat pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media web Kahoot! mode tim. Adapun di kelas kontrol,

pembelajaran konvensional juga dilaksanakan selama dua kali pertemuan pembelajaran yaitu pada tanggal 7 Mei 2025 dan 9 Mei 2025.

Data dianalisis menggunakan dua pendekatan, yaitu analisis statistik deskriptif kuantitatif untuk data kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif untuk data kualitatif. Analisis statistik dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25, melalui tahapan:

1. **Uji Normalitas:** digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Uji ini penting karena menjadi syarat dalam pemilihan teknik analisis statistik parametrik selanjutnya.
2. **Uji Homogenitas:** digunakan untuk mengetahui apakah data memiliki varians yang sama atau seragam antar kelompok. Homogenitas diperlukan agar hasil analisis perbandingan lebih valid.
3. **Uji Independent Sample T-test:** digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam rata-rata minat belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif *Teams Games*

Tournament berbantuan media web Kahoot! mode tim dan peserta didik yang menerima pembelajaran dengan metode konvensional.

4. **Uji One Sample T-test:** digunakan untuk menguji efektivitas rata-rata hasil posttest pada kelas eksperimen menunjukkan perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan nilai rata-rata tertentu, dalam hal ini nilai rata-rata posttest minat belajar yang diperoleh melalui model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantuan media web Kahoot! mode tim

Data Kualitatif

Adapun pada tahap kualitatif dilakukan setelah analisis data kuantitatif selesai, dengan tujuan untuk menggali lebih dalam terkait respon, pengalaman, dan partisipasi peserta didik selama mengikuti pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media web Kahoot!.

Data kualitatif ini kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif, berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik dan wali kelas serta observasi selama penerapan pembelajaran TGT berbantuan Kahoot!. Analisis ini bertujuan untuk

memberikan gambaran terkait respon dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Analisis kualitatif yang digunakan melalui analisis tematik, yaitu mengidentifikasi, mengelompokkan,

dan menginterpretasikan tema-tema utama yang muncul dari data wawancara dan observasi untuk memberikan penjelasan yang lebih mendalam dari hasil kuantitatif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil penelitian disajikan dalam dua tahapan analisis, yaitu analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Tahap pertama yaitu analisis kuantitatif berdasarkan analisis data pretest dan posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tahap kedua berupa analisis kualitatif melalui hasil observasi dan wawancara, yang digunakan untuk mendukung dan menjelaskan temuan kuantitatif.

Analisis Data Kuantitatif

Analisis Data Pretest

Sebelum pemberian perlakuan, dilakukan uji analisis data pretest untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis dilakukan melalui serangkaian tahapan uji yang mencakup uji prasyarat (uji normalitas dan uji homogenitas) dan

uji kesamaan rata – rata menggunakan uji independent sample T-test.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari suatu kelompok terdistribusi secara normal. Asumsi normalitas penting untuk uji statistik parametrik seperti t-test. Karena sampel berjumlah kurang dari 50, yaitu sampel kelas eksperimen berjumlah 28 dan sampel kelas kontrol berjumlah 27 maka uji normalitas merujuk pada kolom *Shapiro-Wilk*.

Pedoman pengambilan keputusan:

Jika nilai p atau nilai signifikansi $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

Jika nilai p atau nilai signifikansi $> 0,05$, maka data berdistribusi normal.

Berikut ini adalah hasil penghitungan dari uji normalitas data pretest :

Tabel 1. Uji Normalitas

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	.981	28	.869
Pretest Kontrol	.944	27	.150

Berdasarkan Tabel 1, hasil uji menunjukkan bahwa nilai p pada kolom Shapiro-Wilk untuk kelas eksperimen sebesar 0,869 dan untuk kelas kontrol sebesar 0,150. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,869 > 0,05$ dan $0,150 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data dari kedua kelas berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas menggunakan Levene's Test for Equality of Variances, yaitu

pengujian yang bertujuan untuk mengetahui apakah dua atau lebih kelompok data sampel memiliki variansi yang sama dan berasal dari populasi yang homogen.

Pedoman pengambilan keputusan:

- Jika nilai $p < 0,05$, maka variansi antar kelompok tidak homogen (tidak sama).
- Jika nilai $p > 0,05$, maka variansi antar kelompok homogen (sama).

Berikut ini adalah hasil penghitungan dari uji homogenitas data pretest:

Tabel 2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Minat	.777	1	53	.382
	Belajar				

Berdasarkan tabel 2 tersebut diatas, diketahui bahwa nilai p sebesar 0,382, yang lebih besar dari 0,05 ($0,382 > 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variansi data pretest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen atau memiliki kesamaan variansi.

Uji Kesamaan Rata – Rata Pretest

Tahap berikutnya adalah melakukan uji kesamaan rata-rata untuk mengetahui apakah kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setara. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan uji Independent Sample t-Test guna membandingkan

rata-rata hasil pretest dari kedua kelompok.

Hipotesis Uji:

H_0 = Kedua kelas memiliki kemampuan awal sama

H_a = Kedua kelas tidak mempunyai kemampuan awal yang sama.

Pengambilan keputusan didasarkan pada pengujian hipotesis, di mana H_0 diterima jika nilai signifikansi (p) $> 0,05$, dan H_0 ditolak apabila nilai signifikansi (p) $< 0,05$.

Berikut ini adalah hasil penghitungan dari uji kesamaan rata – rata:

Tabel 3. Uji Kesamaan Rata - rata

Independent Samples Test								
				Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means			
				F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest Minat Belajar	Equal variances assumed	Equal variances	.777	.382	-.045	53		.964
	Equal variances not assumed					50.886		.964

Berdasarkan Tabel 3, terlihat bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,964, yang lebih besar dari 0,05 ($0,964 > 0,05$). Dengan demikian, H_0

diterima dan H_a ditolak. Artinya, tidak terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas

dinyatakan memiliki kemampuan awal yang setara atau sama sebelum diberikan perlakuan.

Analisis Data Posttest

Setelah diberikan perlakuan, selanjutnya dilakukan uji analisis data posttest untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil akhir antara

kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji analisis ini dilakukan serupa dengan analisis data pretest yang melalui beberapa tahapan uji analisis statistik yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji independent sample t-test.

Uji Normalitas

Berikut ini adalah hasil pengujian dari uji normalitas data posttest:

Tabel 4. Uji Normalitas Data Posttest

Tests of Normality							
Kelas				Shapiro-Wilk			
				Statistic	Statistic	df	Sig.
Posttest	Minat	Posttest	Kelas	.126	.948	28	.175
Belajar		Ekspirimen					
		Posttest Kelas Kontrol		.121	.981	27	.877

Berdasarkan Tabel 4 diatas, hasil uji normalitas posttest menunjukkan bahwa nilai **p** atau nilai Sig pada kolom Shapiro-Wilk untuk kelas eksperimen adalah 0,175, dan untuk kelas kontrol adalah 0,877.

Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,175 > 0,05$ dan $0,877 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data posttest dari kedua kelas berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Berikut ini adalah hasil pengujian dari uji normalitas data posttes

Tabel 5. Uji Homogenitas Data Posttest

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene	df1	df2	Sig.
	Statistic			

Posttest Belajar	Minat	Based on Mean	6.305	1	53	.015
---------------------	-------	---------------	-------	---	----	------

Berdasarkan Tabel 5 diatas, nilai p atau nilai signifikansi pada kolom Based on Mean dari uji Levene's Test for Equality of Variances adalah 0,015, yang lebih kecil dari 0,05 ($0,015 < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa variansi minat belajar posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak homogen. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan dengan menggunakan uji Independent Sample t-Test dengan asumsi equal variances not assumed.

Uji Perbedaan Rata – Rata Post-test

Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.

Hipotesis Uji:

H_{01} : Tidak terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara

peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantuan media web Kahoot! mode tim dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mapel IPAS kelas V SD.

H_{a1} : Terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantuan media web Kahoot! mode tim dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mapel IPAS kelas V SD.

Pengambilan keputusan didasarkan pada pengujian hipotesis, di mana H_0 diterima jika nilai p atau nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, dan H_0 ditolak jika nilai p atau Sig. $< 0,05$.

Berikut ini merupakan hasil pengujian dari uji perbedaan rata - rata post – test:

Tabel 6. Uji Perbedaan Rata – Rata Post - Test

Independent Samples Test

			Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
			F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)
Posttest Minat Belajar	Equal variances assumed		6.305	.015	2.044	53	.046
	Equal variances not assumed				2.062	44.734	.045

Berdasarkan tabel 6 diatas, dapat dilihat bahwa hasil uji Independent Sample t-Test dengan menggunakan kolom equal variances not assumed menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,045. Nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05.

Uji perbedaan posttest minat belajar dilakukan setelah diketahui bahwa data tidak homogen

berdasarkan uji Levene sehingga analisis uji perbedaan rata-rata posttest antara kedua kelompok tidak dapat dilakukan dengan asumsi equal variances assumed. Oleh karena itu, uji tersebut ditambahkan melalui analisis lanjutan dengan menggunakan Welch's t- test sebagai pendekatan robust untuk data yang tidak homogen. Berikut ini merupakan hasil pengujian dari Welch's T – test:

Tabel 7. Uji Welch's T Test

Robust Tests of Equality of Means				
Posttest Minat Belajar				
	Statistic ^a	df1	df2	Sig.
Welch	4.250	1	44.734	.045

a. Asymptotically F distributed.

Berdasarkan Tabel 7 diatas, nilai Sig. pada uji Welch tercatat sebesar 0,045. Antara hasil uji t-test dengan asumsi equal variances not assumed maupun uji Welch keduanya sama –

sama menunjukkan nilai signifikansi 0,045 yang lebih kecil dari 0,05 (0,045 < 0,05), sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar

yang signifikan antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan model kooperatif *Teams Games Tournament*

berbantuan media web Kahoot! mode tim, dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPAS kelas V SD.

Uji Keefektifan

Untuk mengukur efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung media web Kahoot! mode tim terhadap minat belajar peserta didik, digunakan uji statistik One-Sample t-Test.

Hipotesis uji :

H₀₂ : Model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) berbantuan media web Kahoot! mode tim tidak efektif untuk meningkatkan minat belajar IPAS kelas V SD.

H_{a2} : Model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) berbantuan media web Kahoot! mode tim efektif untuk meningkatkan minat belajar IPAS kelas V SD.

Keputusan ditentukan berdasarkan hasil pengujian hipotesis, yaitu H₀ diterima apabila nilai signifikansi > 0,05, sedangkan H₀ ditolak apabila nilai signifikansi < 0,05.

Berikut ini adalah hasil pengujian keefektifan melalui uji one sample t-test:

Tabel 8. Uji One Sample T – Test

One-Sample Test			
Test Value = 65			
	T	Df	Sig. (2-tailed)
Posttest Minat Belajar	3.494	27	.002

Berdasarkan Tabel 8 diatas, kolom Sig. (2-tailed) menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,002. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,002 < 0,05$), maka H₀₂ ditolak dan H_{a2} diterima. Artinya, rata-rata

hasil posttest minat belajar peserta didik di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)

berbantuan media web Kahoot! mode tim efektif dalam meningkatkan minat belajar IPAS kelas V SD.

Peningkatan Minat Belajar Kelas Eksperimen



Grafik 1 Peningkatan Minat Belajar Kelas Eksperimen

Berdasarkan gambar grafik diatas, skor rata – rata pretest minat belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantuan media web Kahoot! mode tim adalah **69,89**, sedangkan skor rata-rata nilai posttest setelah perlakuan adalah **74,18**. Dengan

demikian, terdapat peningkatan skor rata-rata minat belajar sebesar **4,29 poin**, atau setara dengan **6,14%**. Peningkatan ini menunjukkan hasil yang positif pada minat belajar IPAS peserta didik kelas V SD menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament*.

Analisis Data Kualitatif

Analisis Tematik

Analisis data kualitatif dalam penelitian ini dilakukan dengan pendekatan analisis tematik, yaitu mengidentifikasi, menganalisis, dan

melaporkan pola-pola (tema) bermakna dari data wawancara dan observasi. Sumber data berasal dari wawancara dengan wali kelas dan

peserta didik kelas eksperimen, serta hasil observasi pembelajaran model TGT berbantuan Kahoot! yang dilaksanakan selama dua kali

pertemuan. Analisis tematik ini akan dibagi menjadi dua, yaitu analisis tematik hasil wawancara dan hasil observasi.

Analisis Tematik Hasil Wawancara

A. Analisis Tematik Wawancara Guru

Berdasarkan hasil wawancara wali kelas, diperoleh beberapa tema utama berikut:

1. **Pembelajaran Interaktif dan Meningkatkan Minat:** Guru menyatakan bahwa model TGT dengan Kahoot! menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan mampu menarik minat belajar peserta didik.
2. **Antusiasme dan Semangat Peserta Didik:** Peserta didik terlihat lebih bersemangat dan aktif dibandingkan dengan pembelajaran biasa.
3. **Keterlibatan dalam Diskusi dan Kegiatan:** Peserta didik aktif dalam diskusi kelompok dan kegiatan menjawab kuis.
4. **Peningkatan Pemahaman Materi:** Penggunaan Kahoot! mempermudah peserta didik memahami materi IPAS.
5. **Kendala Teknis:** Kendala yang ditemukan terutama berkaitan dengan keterbatasan perangkat dan jaringan.

6. **Rekomendasi Penggunaan:** Guru merekomendasikan model ini untuk digunakan di mata pelajaran lain karena manfaat yang dirasakan.

B. Analisis Tematik Wawancara Peserta Didik

Dari hasil wawancara dengan peserta didik, teridentifikasi tema-tema berikut:

1. **Antusiasme dan Kesenangan Belajar:** Peserta didik merasa senang dan bersemangat selama pembelajaran dengan Kahoot!.
2. **Tantangan dalam Menjawab:** Beberapa peserta didik mengeluhkan kesulitan menentukan jawaban dalam kerja kelompok.
3. **Ketertarikan terhadap Fitur Kahoot!:** Elemen permainan seperti waktu dan pemilihan jawaban dirasa menyenangkan.
4. **Dinamika Kerja Sama Tim:** Terdapat kendala dalam kerja sama

karena pembagian kelompok yang tidak merata.

5. Pemahaman Materi Lebih Mudah: Peserta didik merasa lebih mudah memahami materi karena penyajian yang menarik.

Analisis Tematik Hasil Observasi

Observasi terhadap perilaku peserta didik selama pembelajaran menghasilkan delapan tema utama, yaitu:

1. **Antusiasme dan Ketertarikan:** Peserta didik tampak semangat dan tertarik sejak awal pembelajaran.
2. **Keterlibatan Aktif:** Peserta didik aktif berdiskusi dan berpartisipasi dalam permainan.
3. **Fokus dan Konsentrasi:** Peserta didik mampu menjaga konsentrasi selama pembelajaran berlangsung.
4. **Kesenangan Belajar:** Terlihat ekspresi gembira dan keterlibatan emosional selama kegiatan.

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan awal yang setara. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji normalitas dan homogenitas yang menyatakan bahwa data pretest berdistribusi

6. Keinginan Mengulang Pengalaman Belajar: Peserta didik menyatakan ingin kembali belajar menggunakan model ini.

5. **Kepercayaan Diri dan Sportivitas:** Peserta didik tampil percaya diri dan tetap sportif meski kelompoknya mengalami kekalahan.
6. **Kerja Sama dan Tanggung Jawab:** Terlihat adanya dukungan dan pembagian tugas dalam kelompok.
7. **Kemampuan Teknologi Digital:** Peserta didik mampu menggunakan perangkat dengan baik secara berkelompok.
8. **Refleksi dan Inisiatif Belajar:** Peserta didik mampu mengungkapkan pemahaman dan menunjukkan keingintahuan belajar IPAS.

normal dan homogen juga memenuhi asumsi parametrik. Selain itu, hasil uji independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,964 ($> 0,05$) yang berarti tidak terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan.

Setelah perlakuan, hasil posttest menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Hasil uji normalitas untuk data post-test menunjukkan data terdistribusi normal, Namun, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa varians kedua kelas tidak homogen dibuktikan dengan hasil uji levene memperoleh hasil nilai $0,015 < 0,05$ sehingga selanjutnya digunakan pendekatan melalui uji Welch's t - test.

Hasil uji perbedaan rata-rata posttest melalui independent sampel t-test pada analisis equal variances not assumed dan uji Welch's t-test keduanya menunjukkan nilai signifikansi $0,045 (< 0,05)$. Artinya terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol yaitu peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model TGT berbantuan Kahoot! dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Keefektifan model TGT ini juga dibuktikan dengan hasil uji one sample t-test terhadap kelas eksperimen. Dari hasil uji tersebut menunjukkan bahwa rata-rata hasil posttest peserta didik secara signifikan lebih tinggi dibandingkan

nilai ambang batas efektivitas angket (nilai test value = 65), dengan nilai signifikansi $0,002 (< 0,05)$. Lalu analisis secara deskriptif dengan grafik menunjukkan bahwa rata-rata skor pretest kelas eksperimen sebelumnya adalah 69,89, dan kemudian posttest menjadi 74,18, yang berarti terdapat peningkatan sebesar 4,29 poin atau 6,14%. Hal ini menunjukkan bahwa model kooperatif *Teams Games Tournament* berbantuan media web Kahoot! mode tim terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar IPAS pada peserta didik kelas V SD.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sekarsari & Rusnilawati (2023) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media articulate storyline berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Hasil yang ditemukan yaitu terdapat peningkatan skor rata - rata dari 60,00 (pretest) menjadi 69,04 (posttest). Ditambah pula dengan hasil statistik uji paired sample t-test diperoleh hasil yaitu nilai t hitung 7,77 lebih besar dari nilai t tabel 2,06 kemudian dapat disimpulkan bahwa minat belajar tersebut meningkat

secara signifikan. Selanjutnya penelitian oleh Isnaeni & Kastri (2022) juga menemukan hasil terkait minat belajar yaitu sebanyak 27 siswa (84%) menunjukkan minat yang tinggi dan tertarik terhadap kegiatan pembelajaran yang menggunakan media Kahoot!, sementara hanya 5 siswa yang kurang tertarik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot! sebagai media pembelajaran mampu menarik perhatian dan mengajak peserta didik untuk terlibat secara emosi dan sikap dalam proses pembelajaran.

Selain dari hasil analisis kuantitatif juga diperkuat dengan pendapat peserta didik melalui wawancara yang menunjukkan bahwa mereka merasakan pembelajaran dengan model TGT berbantuan media web Kahoot! ini menjadi menyenangkan dan membuat mereka lebih bersemangat. Mereka menyukai pembelajaran ini karena ada unsur permainan, tantangan waktu, dan kerja kelompok. Meskipun terdapat kendala pada dinamika kerja sama tim yaitu ketimpangan kontribusi antar anggota dan kesulitan menentukan jawaban bersama, secara umum dengan fitur Kahoot! ini dapat membantu mereka lebih mudah

memahami materi dan ingin mengulang belajar IPAS kembali dengan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantuan media web Kahoot! mode tim. Hasil wawancara ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Çetin (2018) yang mengungkapkan bahwa peserta didik menilai Kahoot! sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, mudah digunakan, menarik, dan membantu mereka lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian tersebut juga menemukan adanya tantangan serupa, yakni kesulitan dalam memilih jawaban selama penggunaan aplikasi.

Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik aktif berdiskusi, fokus, menjawab kuis dengan semangat, menikmati proses pembelajaran, dan menunjukkan ekspresi gembira serta rasa percaya diri dalam mengikuti permainan yang disajikan melalui platform Kahoot!. Delapan tema muncul dalam hasil observasi observasi, seperti antusiasme, kerja sama, kesenangan belajar, dan kepercayaan diri, memperkuat bahwa model ini mendorong partisipasi positif peserta didik.

Temuan dari hasil observasi ini juga diperkuat dengan hasil penelitian Isnaeni & Kastri (2022) yang menyatakan bahwa bahwa peserta didik menunjukkan antusiasme, kegembiraan dan terlihat fokus atau memperhatikan dengan baik selama mengikuti pembelajaran berbasis Kahoot!. Peserta didik juga terlibat aktif di dalam kelas dan berdiskusi menentukan jawaban bersama dengan teman – teman yang lain. Selain itu, pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan terbukti dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik, menciptakan suasana belajar yang

E. Kesimpulan

Merujuk pada hasil penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian *mix method sequential explanatory design*, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media web Kahoot! mode tim menunjukkan perbedaan dan hasil yang signifikan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas V SD. Adapun kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis kuantitatif dengan data pretest pada sebelum perlakuan ditunjukkan bahwa kelas

menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, berdasarkan hasil penelitian dari data kuantitatif dan kualitatif yang saling mendukung, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media web Kahoot! mode tim efektif dalam meningkatkan minat belajar IPAS peserta didik kelas V SD. Melalui penggunaan model dan media tersebut pembelajaran menjadi lebih hidup, interaktif, bermakna, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

eksperimen dan kontrol memiliki kemampuan awal yang sama sesuai dengan uji normalitas, homogenitas, dan independent sample t-test. Untuk hasil analisis kuantitatif setelah perlakuan dengan data posttest mendapatkan hasil perbedaan yang signifikan untuk kedua kelas tersebut. Nilai signifikansi yang diperoleh yaitu 0,045. Nilai ini lebih kecil dari 0,05 ($<0,05$). Sehingga dapat diartikan terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan dan juga memberikan pengaruh yang positif terhadap meningkatnya minat belajar IPAS

kelas V melalui model *Teams Games Tournament* berbantuan media web Kahoot! mode tim dibandingkan model pembelajaran konvensional.

2. Berdasarkan hasil analisis kuantitatif uji keefektifan model pembelajaran melalui uji one sample t-test, menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,002. Nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05 ($< 0,05$), kemudian tersebut berasal dari rata – rata skor posttest peserta didik pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dari nilai ambang efektivitas angket sehingga dapat diartikan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* terbukti efektif meningkatkan minat belajar IPAS peserta didik kelas V SD.

3. Terdapat peningkatan minat belajar dari hasil selisih skor pretest dan posttest kelas eksperimen. Peningkatan skor rata – rata dari 69,89 menjadi 74,18 atau setara dengan peningkatan sebesar 6,14%.

4. Terdapat beberapa faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penerapan efektivitas model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantuan media web Kahoot! mode tim.

- Faktor pendukung keberhasilan model pembelajaran kooperatif *Teams*

Games Tournament berbantuan media web Kahoot! mode tim adalah Minat belajar dari peserta didik untuk mengikuti serangkaian pembelajaran dengan model TGT. Dikarenakan dengan adanya model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantuan media web Kahoot! mode tim. dapat menjadikan suasana kelas menjadi interaktif, menyenangkan, kompetitif, mengajak peserta didik untuk aktif, dan fitur permainan dalam web Kahoot! yang menarik

- Faktor penghambat keberhasilan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantuan media web Kahoot! mode tim adalah beberapa peserta didik tidak memiliki perangkat berupa smartphone dan juga jaringan kuota internet sehingga akses untuk belajar dan bermain melalui Kahoot! menjadi terbatas kemudian tantangan dalam kerja kelompok yaitu masih terdapat peserta didik yang kurang kooperatif dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Seperti contohnya ada peserta didik yang kesulitan berdiskusi bersama untuk menentukan dalam menjawab kuis pada web Kahoot! kemudian peserta didik lainnya tidak berkumpul sesuai dengan kelompok masing – masing.

Meskipun terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan, hambatan-hambatan tersebut tidak mengurangi efektivitas model secara keseluruhan. Justru, hambatan atau kendala ini dapat menjadi masukan yang penting untuk kedepannya agar pembelajaran dengan model kooperatif pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantuan media web Kahoot! mode tim dapat lebih optimal. Dengan

perencanaan yang matang dan dukungan sarana yang memadai, model ini tetap layak untuk diterapkan sebagai alternatif inovatif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal tersebut juga didukung dari pendapat guru maupun peserta didik yang secara umum menyambut baik model pembelajaran ini dan merekomendasikannya untuk diterapkan kembali di dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., & Fadilla, Z. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In N. Saputra (Ed.), *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Anggita, F. N., Safitri, A. A., Nabila, F. P., Khoiruna, A., & Rodiyah, A. S. (2025). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KAHOOT! DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SDN NYORMANIS 2. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Anggoro, K. J., & Khasanah, U. (2024). Technology-infused teams-games-tournaments in English language class: a mixed method study on students' achievement and perception. *Research in Learning Technology*, 32, 1–17. <https://doi.org/10.25304/rlt.v32.3>
- 150
- Antika, S., Sartika, S., Liatre, Rahmayani, & Imelda. (2025). ANALISIS PENGGUNAAN GAME KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN IPA: LITERATUR REVIEW. *NATURAL : Jurnal Ilmu Sains Dan Terapan*, 1(1), 23–30.
- Asmi, A., Neldi, H., & Khairuddin. (2018). Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran PJOK melalui Metode Bermain. *Jurnal Menssana*, 3(1), 33–44. <https://media.neliti.com/media/publications/292995-meningkatkan-minat-belajar-siswa-dalam-p-d1a06d21.pdf>
- Astuti, W., Indrastoeti, J., Poerwanti, S., & Chumdari. (2024). pengaruh model pembelajaran

- problem based learning berbantuan media digital terhadap hasil belajar kognitif matematika peserta didik kelas V sekolah dasar. *Didaktika Dwija Ind*, 12(3), 200–206.
- Barekat, N. A. (2022). The effect of play-based learning methods on math learning of sixth-grade elementary students. *International Journal of Curriculum and Instruction*, 15(1), 98–105. <https://orcid.org/0000-0000-0000-0000>
- Çetin, H. S. (2018). Implementation of the Digital Assessment Tool Kahoot in Elementary School. *International Technology and Education Journal*, 2(1), 9–20. <https://dergipark.org.tr/en/pub/itej/issue/39211/461500>
- Husain, R., & Dj, J. (2019). The Influence of Teams-Games-Tournament on Short Stories Learning Outcomes of Grade IV Students: A Study at Elementary School SDN 4 Kabila. *5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019)*, 382, 174–178. <https://doi.org/10.2991/icet-19.2019.43>
- Isnaeni, M., & Kastri, E. M. (2022). Enhancing Student's Vocabulary, Interest, and Motivation for Novice Learners by Using Kahoot! *Proceedings of the 2nd International Conference on Languages and Arts across Cultures (ICLAAC 2022)*, 249–259. <https://doi.org/10.2991/978-2-494069-29-9>
- Janković, A., & Lambić, D. (2022). the Effect of Game-Based Learning Via Kahoot and Quizizz on the Academic Achievement of Third Grade Primary School Students. *Journal of Baltic Science Education*, 21(2), 224–231. <https://doi.org/10.33225/jbse/22.21.224>
- Karisma, E. T., Setiawan, D., & Oktavianti, I. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kelas IV Sdn Jleper 01. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 2(3). <https://doi.org/10.24176/jpi.v2i3.8366>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(9), 1–24.
- Marmoah, S., Poerwanti, J. I. S., Suharno, & Gestiardi, R. (2024). The Quality Management of Education in Elementary Schools in Improving Teachers' Digital Literacy in the Era of Online Learning. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 14(1), 32–40. <https://doi.org/10.47750/pegegog.14.01.04>
- Naimi, N., Daulay, N. K., Sitepu, M. S., & Kunci, K. (2025). Implementation of Cooperative Learning Type Team Game Tournament (TGT) on Student Activity. *Journal of Psychology and Instruction*, 9(1), 1–8.
- Nuraeni, I., Saleh, Y. T., & Sunanih. (2025). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Cibungkul. *EDUKASI TEMATIK: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(1), 34–41.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v6i1.511>
Nurhasanah, S., & Dkk. (2019). *Strategi Pembelajaran* (1st ed.). Penerbit Edu Pustaka.
[https://repository.umj.ac.id/4628/1/Buku Strategi Pembelajaran lengkap.pdf](https://repository.umj.ac.id/4628/1/Buku%20Strategi%20Pembelajaran%20lengkap.pdf)
- Putra, D. K., Tahir, M., & Hasnawati. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN 02 Sekongkang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1764–1771.
- Putri, F. R., Pratiwi, D. E., & Wati, E. S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Educaplay Kelas VI SDN Jajar Tunggal III Surabaya. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(4).
- Putri, L. S., & Jupriyanto. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 114.
<https://doi.org/https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.879>
- Rahayu, S., Fatmaryanti, S. D., & Ngazizah, N. (2025). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 461–472.
- Rahim, S., & Atuna, H. (2019). The Effect of Teams Games Tournament (Tgt) Cooperative Learning Models On Students' Learning Outcomes in Natural Sciences Learning in Elementary School. *1st International Conference on Innovation in Education (ICoIE 2018)*, 178, 483–485.
<https://doi.org/10.2991/icoie-18.2019.103>
- Rahmawati, A., Musarofah, B., Herdianingsih, D., Chrysti, K., Suryandari, & Untari, S. (2024). Upaya Peningkatan Minat Belajar IPAS Peserta Didik Kelas III Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantuan Media Interaktif. *Social, Humanities, and Educational Studies SHES: Conference Series*, 7(4), 564–569.
- Rayan, B., & Watted, A. (2024). Enhancing Education in Elementary Schools through Gamified Learning: Exploring the Impact of Kahoot! on the Learning Process. *Education Sciences*, 14(3).
- Rijal, A., & Maharani, T. (2025). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN GAMIFIKASI BERBANTUAN KAHOOT SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 39–49.
- Ristanto, R. H., Kristiani, E., & Lisanti, E. (2022). Flipped Classroom–Digital Game-Based Learning (FC-DGBL): Enhancing Genetics Conceptual Understanding of Students in Bilingual Programme. *Journal of Turkish Science Education*, 19(1), 328–348.
<https://doi.org/10.36681/tused.2022.1124>
- Saparudin, & Arizona, K. (2022). Pengantar Metode Penelitian Campuran. In R. Sucilestari (Ed.), *Metode Penelitian Campuran Alternatif Menjawab Permasalahan yang*

- Komprehensif* (1st ed.).
PRENADA.
[https://repository.uinmataram.ac.id/3088/3/metpen campuran.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/3088/3/metpen%20campuran.pdf)
- Sari, D. M., Baddrah, S., & Satriana, M. (2019). Teams Games Tournament Method in Improving Knowledge, Attitude, and Handwashing with Soap Practice on 3Th Grade Elementary School Students. *Educational Sciences International Conference (ESIC 2018)*, 224, 20–27.
<https://doi.org/10.2991/esic-18.2019.6>
- Sarifah, I., Muhajir, A., Marini, A., Yarmi, G., Safitri, D., & Dewiyani, L. (2025). Mobile games and learning interest: for fifth graders in mathematics. *Journal of Education and Learning*, 19(1), 151–157.
<https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i1.21118>
- Sekarsari, E. P., & Rusnilawati. (2023). The Effect of Team Games Tournament Model-Assisted Articulate Storyline Media on Improving Outcomes and Interest in Learning Javanese Script Material in Elementary School. *Mimbar Sekolah Dasar*, 10(1), 281–296.
<https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v10i1.55262>
- Setiawan, D., Anggraini, I., & Hidayat, A. (2023). Problem-Based Learning Model Management on the Interest in Learning Mathematics of Elementar School Student. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(2), 2112.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i2.7200>
- Setiawan, D., Selvyana, K., Hidayat, A., & Rahmadani, N. K. A. (2022). Powerpoint Interaktif Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungannya Kelas Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1).
- Setiawan, D., Suratno, S., Ansori, I., Witanto, Y., Marjuni, M., Rahmadani, N. K. A., & Supriyanto, T. (2023). Powtoon-Based Learning Videos for Quality Elementary School Learning Outcomes. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 3811–3818.
<http://www.journal.umtas.ac.id/index.php/ABDIMAS/article/view/3228%0Ahttps://www.journal.umtas.ac.id/index.php/ABDIMAS/article/download/3228/1563>
- Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., & Dkk. (2024). *MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF* (L. N. Sihombing (ed.)). Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
<http://www.rcipress.rcipublisher.org/index.php/rcipress/catalog/download/937/1654/2491-2?inline=1>
- Simeru, A., Nasution, T., & Dkk. (2023). *MODEL- MODEL PEMBELAJARAN* (Sutomo (ed.)). Penerbit Lakeisha.
[http://repo.bunghatta.ac.id/16399/1/eBook Model-model Pembelajaran %281%29.pdf](http://repo.bunghatta.ac.id/16399/1/eBook%20Model-model%20Pembelajaran%281%29.pdf)
- Tran, V. D. (2014). The Effects of Cooperative Learning on the Academic Achievement and Knowledge Retention. *International Journal of Higher Education*, 3(2), 131–140.
<https://doi.org/10.5430/ijhe.v3n2p131>
- Utami, U., Ghufro, A., & Setiawati, F. A. (2024). A Systematic Literature Review of Flipped Classroom: Is It Effective On Student Learning in Elementary School? *Pegem Journal of Education and Instruction*, 14(1),

244–251.

<https://doi.org/10.47750/pegegog.14.01.27>

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers and Education*, 149(May 2019), 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>