

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN QUIZLET TERHADAP PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X DKV SMKN 8 SURABAYA**

Amelia Salya Salsabilah

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

[amelia.22011@mhs.unesa.ac.id](mailto:amelia.22011@mhs.unesa.ac.id)

Rusijono

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

[rusijono@unesa.ac.id](mailto:rusijono@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Pembelajaran Informatika di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menuntut strategi yang mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Namun, dalam proses pembelajaran, keaktifan peserta didik masih belum optimal sehingga berdampak pada hasil belajar yang belum maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan Quizlet terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Quasi Experimental dan desain nonequivalent control group design. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X DKV SMKN 8 Surabaya yang terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi untuk mengukur keaktifan dan tes untuk mengukur hasil belajar. Analisis data dilakukan menggunakan uji Independent Sample t-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada keaktifan peserta didik diperoleh nilai signifikansi kurang dari 0,05 (Sig. < 0,05), yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada hasil belajar juga diperoleh nilai signifikansi kurang dari 0,05 (Sig. < 0,05), serta nilai rata-rata (mean) post-test kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan Quizlet berpengaruh signifikan terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas X pada mata pelajaran Informatika.

**Kata Kunci:** *Team Games Tournament* (TGT), Quizlet, keaktifan peserta didik, hasil belajar.

**Abstract**

*Computer Science instruction in Vocational High Schools (SMK) requires strategies capable of enhancing student engagement and learning outcomes. However, student engagement in the learning process remains suboptimal, resulting in suboptimal learning outcomes. This study aims to determine the effect of implementing the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by Quizlet on student engagement and learning outcomes in the Computer Science subject. This study employs a quantitative approach using a Quasi-Experimental method and a nonequivalent control group design. The research subjects are 10th-grade DKV students at SMKN 8 Surabaya, comprising an experimental class and a control class. Data collection techniques include observation to measure student engagement and tests to measure learning outcomes. Data analysis was conducted using the Independent Samples t-Test. The results of the study indicate that for student engagement, a significance level of less than 0.05 (Sig. < 0.05) was obtained, indicating a significant difference between the experimental class and the control class. A significance value of less than 0.05 (Sig. < 0.05) was also obtained for learning outcomes, and the post-test mean score for the experimental class was higher than that of the control class. This indicates that the Team Games Tournament (TGT) learning model supported by Quizlet has a significant effect on the student engagement and learning outcomes of 10th-grade students in the Computer Science subject.*

**Keywords:** Team Games Tournament (TGT), Quizlet, student engagement, learning outcomes.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi Integrasi teknologi dalam pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta literasi digital. Perkembangan ini menunjukkan bahwa teknologi tidak lagi hanya sebagai pelengkap, tetapi menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran. Data Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI) menunjukkan adanya peningkatan dari 37,80 pada tahun 2022 menjadi 43,34 pada tahun 2024, yang mengindikasikan peningkatan literasi digital masyarakat (Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, 2024).

Sebagai bentuk respons terhadap perkembangan tersebut, pemerintah menetapkan mata pelajaran informatika sebagai bagian dari kurikulum nasional melalui Permendikbud Nomor 36 Tahun 2018. Kebijakan ini bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kompetensi teknologi yang relevan dengan kebutuhan era digital (Permendikbud, 2018). Namun, implementasi pembelajaran informatika di sekolah masih menghadapi berbagai tantangan, seperti belum tersedianya model pembelajaran yang terstandar, keterbatasan fasilitas, serta rendahnya penguasaan kompetensi informatika pada peserta didik (Akbar & Noviani, 2019).

Permasalahan tersebut juga ditemukan di SMKN 8 Surabaya, khususnya pada kelas X program keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV). Hasil observasi menunjukkan bahwa tingkat keaktifan peserta didik dalam pembelajaran masih rendah. Sebagian besar peserta didik belum terlibat aktif dalam diskusi maupun kegiatan pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada hasil belajar yang belum optimal, di mana hanya sekitar 10,5% peserta didik yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan belum mampu mendorong keterlibatan peserta didik secara maksimal.

Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran merupakan faktor penting yang memengaruhi hasil belajar. Peserta didik yang aktif cenderung lebih mudah memahami materi karena terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif, yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, serta saling membantu dalam memahami materi (Puspaningtyas dkk., 2021).

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan adalah Team Games Tournament (TGT). Model ini menggabungkan unsur kerja sama, permainan, dan kompetisi sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model TGT yang dipadukan dengan media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang terlihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol (Wahyudi dkk., 2024).

Selain model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Media berbasis gamifikasi, seperti Quizlet, dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik melalui fitur interaktif seperti flashcard, kuis, dan permainan. Penggunaan Quizlet dinilai praktis karena dapat diakses melalui berbagai perangkat serta mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Fadhilawati dkk., 2022). Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan Quizlet dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan capaian nilai yang tinggi pada materi pembelajaran tertentu (Andi Mandasini dkk., 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, integrasi antara model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dan media Quizlet diharapkan mampu meningkatkan keaktifan serta hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan Quizlet terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran informatika kelas X DKV SMKN 8 Surabaya.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experimental yang bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan Quizlet terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Desain penelitian yang digunakan adalah nonequivalent control group design, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model TGT berbantuan Quizlet, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Kedua kelompok diberikan pre-test dan post-test untuk mengetahui perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan.

Kelompok	Pretest	Treatment (Perlakuan)	Posttest
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3		O4

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik observasi dan tes. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan secara sistematis dengan mengamati keterlibatan peserta didik dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti partisipasi dalam diskusi kelompok, keaktifan dalam menjawab pertanyaan, serta keterlibatan dalam kegiatan permainan dan turnamen. Sementara itu, teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Tes diberikan dalam bentuk pre-test untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah penerapan perlakuan.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi dan soal tes hasil belajar. Lembar observasi disusun berdasarkan indikator keaktifan peserta didik dan digunakan oleh observer untuk mencatat aktivitas peserta didik selama pembelajaran. Instrumen tes disusun dalam bentuk soal pilihan ganda yang mengacu pada materi dampak sosial informatika. Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji kelayakannya melalui uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa setiap butir instrumen mampu mengukur aspek yang sesuai dengan tujuan penelitian, sedangkan uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen dalam mengukur hasil belajar peserta didik.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis statistik. Tahap awal analisis dilakukan dengan statistik deskriptif untuk menggambarkan data keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok. Setelah memenuhi uji prasyarat, analisis dilanjutkan menggunakan uji Independent Sample t-Test untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian hipotesis dilakukan dengan taraf signifikansi 0,05, di mana hasil dikatakan signifikan apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05.

## HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL

Hasil penelitian disajikan berdasarkan tahapan analisis data, yaitu uji prasyarat dan uji hipotesis. Data yang dianalisis meliputi keaktifan peserta didik dan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal sebagai syarat penggunaan uji parametrik. Uji ini dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk.

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Keaktifan Peserta didik**

Tests of Normality							
Nilai		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Keaktifan	Kelas Kontrol	.113	34	.200 <sup>*</sup>	.955	34	.175
	Kelas Eksperimen	.111	34	.200 <sup>*</sup>	.967	34	.382

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Peserta Didik**

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Peserta Didik	pre-test kelas kontrol	.123	34	.200 <sup>*</sup>	.948	34	.104
	post-test kelas kontrol	.169	34	.015	.939	34	.059
	pre-test kelas eksperimen	.115	34	.200 <sup>*</sup>	.957	34	.202
	post-test kelas eksperimen	.136	34	.116	.945	34	.088

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada seluruh data, baik keaktifan maupun hasil belajar, memiliki nilai lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik.

### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji ini penting untuk memastikan bahwa kedua kelompok memiliki kondisi awal yang setara.

**Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Keaktifan Peserta Didik**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Keaktifan Peserta Didik	Based on Mean	2.057	1	66	.156
	Based on Median	2.158	1	66	.147
	Based on Median and with adjusted df	2.158	1	57.669	.147
	Based on trimmed mean	2.040	1	66	.158

**Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Pre-Test Peserta Didik**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar peserta didik (pre-test)	Based on Mean	.246	1	66	.621
	Based on Median	.365	1	66	.548
	Based on Median and with adjusted df	.365	1	65.814	.548
	Based on trimmed mean	.243	1	66	.623

**Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Post Test Peserta Didik**

Test of Homogeneity of Variance		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Peserta Didik	Based on Mean	3.556	1	66	.064
	Based on Median	3.380	1	66	.070
	Based on Median and with adjusted df	3.380	1	56.801	.071
	Based on trimmed mean	3.574	1	66	.063

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Kondisi ini penting sebagai syarat penggunaan uji statistik parametrik, khususnya uji Independent Sample t-Test.

**3. Uji t Keaktifan Peserta Didik**

Uji t dilakukan untuk mengetahui perbedaan keaktifan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan.

**Tabel 6. Hasil Uji t Keaktifan Peserta Didik**

Group Statistics					
Nilai		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Keaktifan Peserta Didik	Keaktifan Kelas Kontrol	34	72.44	4.992	.856
	Keaktifan Kelas Eksperimen	34	88.26	3.604	.618

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Keaktifan Peserta Didik	Equal variances assumed	2.057	.156	-14.985	66	.000	-15.824	1.056	-17.932	-13.715
	Equal variances not assumed			-14.985	60.951	.000	-15.824	1.056	-17.936	-13.711

Berdasarkan hasil uji Independent Sample t-Test, diperoleh nilai signifikansi kurang dari 0,05 (Sig. < 0,05), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara keaktifan peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Rata-rata keaktifan peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 88,26, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 72,44, dengan selisih sebesar 15,82. Perbedaan ini menunjukkan bahwa peserta didik pada kelas eksperimen memiliki tingkat keaktifan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan Quizlet memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keaktifan peserta didik.

**4. Uji t Hasil Belajar Peserta Didik**

Hasil belajar peserta didik dianalisis untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan Quizlet terhadap peningkatan kemampuan kognitif peserta didik. Analisis dilakukan melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**a. Uji t Pre Test Hasil Belajar**

**Tabel 7. Hasil Uji t Pre Test Hasil Belajar**

Group Statistics					
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Pre Test	Kelas Kontrol	34	63.68	8.194	1.405
	Kelas Eksperimen	34	67.65	9.065	1.555

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai Pre Test	Equal variances assumed	.246	.621	-1.895	66	.063	-3.971	2.096	-8.155	.213
	Equal variances not assumed			-1.895	65.937	.063	-3.971	2.096	-8.155	.214

Berdasarkan hasil uji Independent Sample t-Test pada nilai pre-test dengan taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) dan derajat kebebasan (df) = 66, diperoleh rata-rata nilai kelas kontrol sebesar 63,68 dan kelas eksperimen sebesar 67,65, dengan selisih rata-rata sebesar 3,97. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,063. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ( $0,063 > 0,05$ ), sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.

Hasil ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian, kemampuan awal peserta didik pada kedua kelas berada pada kondisi yang setara.

Kesetaraan kemampuan awal ini mengindikasikan bahwa perbedaan hasil belajar pada tahap selanjutnya dapat dikaitkan dengan perlakuan yang diberikan, yaitu penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan Quizlet.

**b. Uji t Post Test Hasil Belajar**

**Tabel 8. Hasil Uji t Post Test Hasil Belajar**

Group Statistics					
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Post Test	Kelas Kontrol	34	77.35	6.060	1.039
	Kelas Eksperimen	34	84.85	8.482	1.455

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai Post Test	Equal variances assumed	2.454	.122	-4.195	66	.000	-7.500	1.788	-11.068	-3.931
	Equal variances not assumed			-4.195	59.724	.000	-7.500	1.788	-11.078	-3.924

Berdasarkan hasil uji Independent Sample t-Test pada nilai post-test dengan taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ), diperoleh rata-rata nilai kelas kontrol sebesar 77,35 dan kelas eksperimen sebesar 84,85, dengan selisih rata-rata sebesar 7,50. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan Quizlet berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

**PEMBAHASAN**

**1. Pengaruh Model Team Games Tournament terhadap Keaktifan Peserta Didik**

Pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan Quizlet terhadap

keaktifan peserta didik ditinjau berdasarkan perbedaan hasil observasi keaktifan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran team games tournament (TGT) berpengaruh signifikan terhadap keaktifan peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan rata-rata keaktifan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang cukup jauh, serta didukung oleh hasil uji hipotesis yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa perbedaan keaktifan bukan berasal dari kemampuan awal peserta didik, tetapi lebih dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan. Artinya, penerapan TGT mampu menciptakan suasana belajar yang lebih mendorong keterlibatan peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Jika dilihat dari karakteristiknya, model TGT memang dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif melalui kerja sama kelompok dan kompetisi akademik. Dalam prosesnya, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga berdiskusi dalam tim, saling membantu memahami materi, serta mengikuti permainan dan turnamen. Kegiatan-kegiatan ini membuat peserta didik lebih terlibat, baik secara fisik maupun mental, seperti bertanya, menjawab, dan menyelesaikan masalah bersama, yang merupakan indikator keaktifan belajar (Suandika dkk., 2020). Dengan demikian, aktivitas dalam TGT secara tidak langsung mendorong peserta didik untuk ikut terlibat, sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru.

Selain itu, penggunaan media interaktif seperti Quizlet pada tahap permainan juga ikut memperkuat keaktifan peserta didik. Melalui fitur kuis, respons cepat, dan umpan balik langsung, peserta didik menjadi lebih fokus dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa Quizlet dapat meningkatkan keterlibatan dan aktivitas belajar karena tampilannya yang interaktif dan tidak membosankan (Ulf & Jasiah, 2026). Dari sini dapat dilihat bahwa keaktifan peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh model pembelajaran, tetapi juga oleh media yang digunakan.

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan keaktifan belajar dibandingkan pembelajaran konvensional karena adanya interaksi sosial dan unsur kompetisi di dalamnya (Suandika dkk., 2020). Berdasarkan hal tersebut, dapat dipahami bahwa peningkatan keaktifan dalam model TGT terjadi karena adanya keterlibatan langsung dalam kerja kelompok serta dorongan untuk berkompetisi. Kedua hal ini

membuat peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

## **2. Pengaruh Model *Team Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik**

Keefektifan Pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan Quizlet terhadap hasil belajar peserta didik ditinjau berdasarkan perbedaan nilai post-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai post-test kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, serta didukung oleh hasil uji hipotesis yang signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan memiliki pengaruh langsung terhadap hasil belajar, bukan hanya dipengaruhi oleh kemampuan awal peserta didik. Dengan demikian, TGT dapat dikatakan lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Peningkatan hasil belajar ini tidak terlepas dari keaktifan peserta didik selama pembelajaran. Peserta didik yang aktif cenderung lebih mudah memahami materi karena mereka terlibat langsung dalam proses belajar, seperti berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan memecahkan masalah. Hasil belajar sendiri merupakan perubahan kemampuan yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Suandika dkk., 2020). Hal ini menunjukkan bahwa semakin aktif peserta didik dalam pembelajaran, maka semakin baik pula pemahaman yang diperoleh.

Selain itu, pada tahap permainan dan turnamen dalam model TGT, peserta didik diberi kesempatan untuk mengerjakan soal secara berulang dalam suasana yang kompetitif. Proses ini membantu peserta didik dalam memahami materi karena mereka dapat langsung mengetahui kesalahan dan memperbaikinya. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa model TGT yang dipadukan dengan media interaktif mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan karena melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran (Wahyudi dkk., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang aktif dan melibatkan praktik langsung lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat pasif.

Dari penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa peningkatan hasil belajar dalam model TGT terjadi karena beberapa faktor yang saling berkaitan. Keaktifan peserta didik membuat mereka lebih memahami materi, sementara latihan melalui permainan dan kompetisi membantu memperkuat pemahaman tersebut. Ditambah

dengan penggunaan media interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Oleh karena itu, model TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih aktif dan bermakna.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan Quizlet berpengaruh signifikan terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran informatika kelas X DKV SMKN 8 Surabaya.

Hasil analisis pada variabel keaktifan menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan tingkat keaktifan yang lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan Quizlet mampu mendorong keterlibatan peserta didik secara lebih optimal dalam kegiatan pembelajaran.

Pada variabel hasil belajar, diperoleh perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata post-test pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan Quizlet mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran informatika.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan Quizlet efektif digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik SMK.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, beberapa saran dapat diberikan untuk berbagai pihak. Bagi guru, disarankan untuk menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan Quizlet dalam pembelajaran informatika karena terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Dalam pelaksanaannya, guru perlu merancang pembelajaran secara terstruktur, khususnya pada tahap pembentukan kelompok, pelaksanaan permainan, dan turnamen agar setiap tahapan dapat berjalan optimal. Selain itu, pengelolaan waktu juga perlu diperhatikan secara cermat karena model TGT memerlukan alokasi waktu yang relatif lebih panjang dibandingkan pembelajaran konvensional.

Bagi pihak sekolah, disarankan untuk menyediakan serta mengoptimalkan fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi, seperti televisi pembelajaran dan akses wifi bagi peserta didik. Ketersediaan fasilitas ini penting untuk menunjang penggunaan media digital seperti Quizlet, terutama bagi peserta didik yang memiliki keterbatasan akses terhadap perangkat maupun jaringan internet, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dan merata.

Selanjutnya, bagi peneliti berikutnya, disarankan untuk mengkaji lebih lanjut penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan Quizlet pada materi, jenjang pendidikan, serta jumlah sampel yang berbeda guna menguji konsistensi pengaruhnya terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Penelitian selanjutnya juga dapat dikembangkan dengan menambahkan variabel lain yang relevan, seperti motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, atau kolaborasi, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak penerapan model pembelajaran tersebut.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2(1), 18–25.

Andi Mandasini, A. A., Alimin, A., & Hardin, H. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Quizlet pada Materi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMK-PP Negeri Rea Timur pada Materi Pokok Struktur Atom, Sistem Periodik dan Ikatan Kimia. *ChemEdu*, 2(3), 113. <https://doi.org/10.35580/chemedu.v2i3.26625>

Fadhilawati, D., Rachnawati, D. L., Hastari, S., & Nehru, N. A. (2022). Belajar vocabulary dengan menyenangkan melalui aplikasi memrise dan quizlet di man kota blitar. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 1(10), 1875–1886. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2024). *Indeks Masyarakat Digital Indonesia*. Imdi.Sdmdigital.Id. [https://imdi.sdmdigital.id/home\\_2023](https://imdi.sdmdigital.id/home_2023)

Puspaningtyas, N., Prasetyo, K. H., & Farahsanti, I. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Snowball Throwing Dengan Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi. *Absis*:

Mathematics Education Journal, 2(1), 11.  
<https://doi.org/10.32585/absis.v2i1.705>

Suandika, I. K. A., Nugraha, I. N. P., & Dewi, L. J. E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 8(2), 69–78.  
<https://doi.org/10.23887/jptm.v8i2.27599>

Ulfi, R. A. N., & Jasiah. (2026). Pengembangan media pembelajaran berbasis Quizlet untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi alat bersuci. *Jurnal Miftahul Ilmi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.59841/miftahulilmi.v3i1.297>

Wahyudi, D., Kurnia Rahmawati, D., Mardiani Zain, I., & Jabir. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Times Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3541–3556.

