



# Integrasi Teams Games Tournament dan Kahoot: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn

Yulia Susanti<sup>1\*</sup>, Edy Herianto<sup>2</sup>, Sawaludin<sup>3</sup> Rispawati<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Mataram, Indonesia, [yuliasusanti98777@gmail.com](mailto:yuliasusanti98777@gmail.com)

<sup>1</sup>Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Mataram, Indonesia, [edy.herianto@unram.ac.id](mailto:edy.herianto@unram.ac.id)

<sup>1</sup>Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Mataram, Indonesia, [sawaludin@unram.ac.id](mailto:sawaludin@unram.ac.id)

<sup>1</sup>Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Mataram, Indonesia, [rispa64@gmail.com](mailto:rispa64@gmail.com)

\*Email korespondensi penulis: [yuliasusanti98777@gmail.com](mailto:yuliasusanti98777@gmail.com)

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Received: 10-01-2026

Revised: 20-02-2026

Accepted: 18-03-2026

Published: 30-03-2026

### Kata Kunci:

Teams Games

Tournament

Kahoot

Motivasi Belajar

Pembelajaran

Kooperatif

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn yang sering dianggap monoton, normatif, dan kurang menarik apabila disampaikan melalui metode konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain post-test only control group design. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas VII di MTsN 1 Lombok Tengah yang dipilih secara acak, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran TGT berbantuan Kahoot dan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan lima indikator, yaitu hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, serta lingkungan belajar yang kondusif. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 102,07, sedangkan kelas kontrol sebesar 86,26, dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi TGT dan Kahoot efektif meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn. Model ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, kompetitif, menyenangkan, serta relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

## ABSTRACT

*This study aims to analyze the effect of implementing the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Kahoot on students' learning motivation in Civic Education. The study was grounded in the problem of low student motivation in Civic Education learning, which is often perceived as monotonous, normative, and less engaging when delivered through conventional teaching methods. This research employed a quantitative approach using a post-test only control group design. The sample consisted of two seventh-grade classes at MTsN 1 Lombok Tengah selected randomly. The experimental class received instruction using the TGT model assisted by Kahoot, while the control class was taught through conventional learning. The research instrument was a learning motivation questionnaire developed based on five indicators: desire and intention to succeed, learning needs and encouragement, future expectations and aspirations, appreciation in learning, and a conducive learning environment. The data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, and an independent sample t-test. The results revealed a significant difference in students' learning motivation between the experimental and control classes. The mean score of the experimental class was 102.07, while the control class obtained a mean score of 86.26, with a significance value of  $0.000 < 0.05$ . These findings indicate that*

### Keywords:

Teams Games

Tournament

Kahoot

Learning motivation

Cooperative learning



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

---

*integrating TGT with Kahoot effectively enhances students' learning motivation in Civic Education. This learning model creates an active, collaborative, competitive, enjoyable, and meaningful learning atmosphere. Therefore, TGT assisted by Kahoot can serve as an innovative instructional strategy that supports student-centered learning and responds to the demands of twenty-first-century education.*

---

Copyright © 2026 (Susanti, Yulia. et al.). All Right Reserved

How to Cite : Susanti, Yulia. et al. (2026). Integrasi Teams Games Tournament dan Kahoot: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 14 (1), halaman 1-8.

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia saat ini berada dalam fase transformasi yang signifikan seiring masuknya era Society 5.0, di mana tantangan sosial dan kompleksitas kehidupan modern dihadapi melalui pemanfaatan teknologi cerdas yang lahir dari Revolusi Industri 4.0 (Santoso, 2022). Dalam konteks ini, dunia pendidikan dituntut untuk tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga mampu membentuk karakter dan meningkatkan keterampilan abad ke-21 peserta didik melalui pendekatan pembelajaran yang lebih relevan dan inovatif. Salah satu persoalan utama yang dihadapi adalah rendahnya motivasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), yang seringkali dianggap monoton dan kurang menarik bagi siswa. Padahal, mata pelajaran ini memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai dasar negara dan membentuk warga negara yang sadar hak dan kewajibannya (Magdalena et al., 2020). Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga menggugah partisipasi aktif dan motivasi intrinsik mereka dalam mengikuti pembelajaran.

Kajian mengenai penerapan model Teams Games Tournament (TGT) telah berkembang dalam berbagai bidang pembelajaran karena model ini dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, kompetitif, dan menyenangkan. Secara umum, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa TGT berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar, motivasi, minat belajar, efikasi diri, keaktifan, pengetahuan konseptual, hingga keterampilan motorik siswa. Manalu and Margareta (2023) membuktikan bahwa penerapan metode TGT secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Lawe Sigala-Gala. Hasil uji-t menunjukkan nilai t-hitung sebesar 6,71 lebih besar daripada t-tabel sebesar 2,00, sehingga hipotesis alternatif diterima. Temuan ini memperkuat bahwa TGT efektif digunakan dalam pembelajaran berbasis kelompok karena mampu mendorong keterlibatan siswa melalui aktivitas permainan dan turnamen akademik. Sejalan dengan itu, Ristyanti and Widiyono (2024) menunjukkan bahwa penerapan TGT berbasis media Kahoot mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 01 Banyumanis secara signifikan, dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,005$ . Hasil ini menegaskan bahwa integrasi TGT dengan media digital berbasis kuis interaktif dapat memperkuat daya tarik pembelajaran, meningkatkan antusiasme siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih partisipatif.

Penelitian lain juga memperluas penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) dalam berbagai konteks pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif permainan tim dengan media roda putar terbukti berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa (Azis & Pertiwi, 2021). Strategi tim-permainan-turnamen juga mampu menghasilkan peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen serta meningkatkan motivasi belajar siswa (Capinding, 2021). Selain itu, TGT terbukti berpengaruh signifikan terhadap pengetahuan konseptual siswa pada materi momentum dan impuls (Panggabean et al., 2021). Pada konteks pendidikan jasmani, model kerja sama turnamen permainan tim juga berpengaruh terhadap keterampilan motorik dasar siswa (Fitri & Ihsan, 2025). TGT tidak hanya dipandang sebagai model yang mampu meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga menuntut peran aktif guru dalam mengajarkan aturan, pengetahuan, dan keterampilan, melibatkan seluruh anggota tim, serta menyediakan waktu yang cukup untuk latihan keterampilan (Luo et al., 2020). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga dapat meningkatkan efikasi diri dan motivasi belajar siswa secara keseluruhan (Wijaya et al., 2025). Oleh karena itu, penerapan pembelajaran berbasis permainan perlu memperhatikan keseimbangan antara unsur kompetitif dan kolaboratif agar proses belajar tidak hanya berorientasi pada kemenangan, tetapi juga pada kerja sama, tanggung jawab, dan pencapaian tujuan pembelajaran (Nainggolan et al., 2020). Dalam konteks Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, platform pembelajaran digital berpotensi memperkuat kewarganegaraan digital, memperluas peluang partisipasi siswa, mendukung internalisasi nilai-nilai Pancasila, serta menawarkan model pembelajaran kewarganegaraan berbasis proyek yang terukur dan berprinsip privasi sejak awal (Rahmat et al., 2026).

Media permainan edukatif juga terbukti dapat meningkatkan keterampilan hidup umum siswa dan direkomendasikan sebagai alat belajar inovatif dalam pendidikan kewarganegaraan di tingkat sekolah dasar (Afandi et al., 2025).

Berdasarkan berbagai temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian tentang TGT telah menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan berbagai aspek pembelajaran, terutama hasil belajar, motivasi, minat, efikasi diri, dan keaktifan siswa. Namun, sebagian besar penelitian masih menempatkan TGT dalam konteks mata pelajaran IPS, matematika, pendidikan agama Islam, IPA, pendidikan jasmani, atau pembelajaran umum, sedangkan kajian yang secara khusus mengintegrasikan Teams Games Tournament dan Kahoot dalam pembelajaran PPKn masih relatif terbatas. Meskipun penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa model Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, kajian tersebut masih banyak berfokus pada mata pelajaran IPS, matematika, IPA, pendidikan agama Islam, dan pendidikan jasmani, sehingga penerapannya pada mata pelajaran PPKn yang menekankan pembentukan nilai, sikap, karakter, tanggung jawab warga negara, partisipasi demokratis, dan internalisasi nilai-nilai Pancasila masih perlu diteliti secara lebih spesifik. Selain itu, integrasi TGT dengan media digital Kahoot sebagai desain pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar PPKn belum banyak dikaji secara empiris, padahal kombinasi tersebut berpotensi memperkuat kerja sama, kompetisi akademik yang sehat, umpan balik langsung, keterlibatan aktif siswa, serta penguatan nilai-nilai kewarganegaraan dalam pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu pendekatan pedagogis yang efektif untuk meningkatkan interaksi, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Salah satu model kooperatif yang populer dan banyak diterapkan adalah Teams Games Tournament (TGT). Model ini mengintegrasikan pembelajaran kelompok dengan aktivitas turnamen berbasis permainan, di mana siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri atas 4–6 anggota, kemudian bekerja sama dan bersaing secara sehat untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas (Kurniasih, 2022). Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya mengembangkan pemahaman materi, tetapi juga keterampilan sosial seperti kerja sama tim, kepemimpinan, dan pengambilan keputusan (Novianska et al., 2021). Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif, TGT diyakini mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Efektivitas TGT semakin meningkat ketika dikombinasikan dengan media digital yang interaktif, salah satunya adalah Kahoot. Media ini merupakan platform kuis berbasis permainan yang memungkinkan guru menyampaikan materi dan mengevaluasi pemahaman siswa secara real-time dan menyenangkan (Sakdah et al., 2021). Melalui visualisasi menarik, elemen tantangan, dan sistem poin, Kahoot menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun positif, sehingga berdampak pada peningkatan motivasi dan konsentrasi belajar siswa (Hidayat et al., 2023). Dalam konteks psikologi pendidikan, motivasi belajar merupakan dorongan internal siswa yang ditandai dengan keinginan untuk berhasil, adanya kebutuhan belajar, harapan masa depan, serta lingkungan belajar yang mendukung (Antari et al., 2019). Maka dari itu, integrasi metode TGT dengan media Kahoot sangat potensial dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup, aktif, dan relevan, terutama dalam mendorong motivasi belajar siswa.

Penelitian ini menghadirkan kebaruan dari sisi konteks mata pelajaran, yaitu PPKn, yang hingga kini masih minim diteliti melalui pendekatan kooperatif TGT berbasis Kahoot. Pembelajaran PPKn menekankan internalisasi nilai-nilai luhur Pancasila, demokrasi, dan kewarganegaraan aktif. Oleh karena itu, strategi pembelajaran interaktif seperti TGT yang dipadukan dengan media berbasis digital dapat menjadi alternatif untuk membangun motivasi belajar sekaligus menyampaikan materi dengan cara yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Selain itu, penelitian ini menambahkan perspektif baru dengan menyesuaikan gaya belajar siswa dalam pelaksanaan TGT berbantuan Kahoot, sehingga pendekatan yang dilakukan lebih personal, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Kebaruan lainnya terletak pada penggunaan desain eksperimen Post-test Only Control Group Design, yang memberikan keunggulan dalam mengukur pengaruh perlakuan secara objektif dibandingkan desain One-Group Pretest-Posttest yang digunakan oleh sebagian besar penelitian sebelumnya (Ristyanti & Widiyono, 2024). Desain ini memungkinkan perbandingan yang valid antara kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan TGT berbantuan Kahoot dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Pengukuran motivasi belajar juga dilakukan dengan instrumen yang mencakup lima indikator komprehensif sebagaimana dirumuskan oleh Rahman (2021), yaitu: (1) hasrat dan keinginan untuk berhasil, (2) dorongan dan kebutuhan belajar, (3) harapan dan cita-cita masa depan,

(4) penghargaan dalam belajar, dan (5) lingkungan belajar yang kondusif. Hal ini memastikan bahwa penelitian ini tidak hanya menguji efektivitas metode, tetapi juga memahami perubahan motivasi siswa secara mendalam dan menyeluruh.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan strategi pembelajaran kooperatif yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa abad ke-21, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Secara teoretis, penelitian ini memperluas kajian tentang efektivitas metode Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Kahoot yang sebelumnya lebih banyak diterapkan pada mata pelajaran eksakta dan sosial, ke ranah pendidikan nilai dan karakter. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna melalui media digital yang disukai siswa. Selain itu, pendekatan ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang diferensiatif dan berpusat pada siswa (Hidayat et al., 2023; Sunarti Rahman, 2021), serta mendukung internalisasi nilai-nilai Pancasila secara kontekstual melalui strategi yang kreatif dan berbasis teknologi.

Berdasarkan latar belakang, kajian literatur, dan celah penelitian yang telah diidentifikasi, penelitian ini diarahkan untuk menganalisis pengaruh penerapan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Kahoot terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) kelas VII di MTsN 1 Lombok Tengah. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode TGT berbantuan Kahoot dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar dalam penelitian ini diukur berdasarkan lima indikator, yaitu hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, serta lingkungan belajar yang kondusif (Rahman, 2021). Melalui penggunaan desain Post-test Only Control Group Design, penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas integrasi model pembelajaran kooperatif dan media digital interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada pembelajaran PPKn yang berorientasi pada penguatan nilai-nilai kebangsaan (Hidayat et al., 2023). Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan strategi pembelajaran PPKn yang lebih inovatif, partisipatif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21.

## B. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain post-test only control group untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media Kahoot terhadap motivasi belajar siswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII MTsN 1 Lombok Tengah yang dipilih melalui teknik simple random sampling. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar yang diberikan setelah perlakuan diberikan kepada kelas eksperimen. Data dianalisis menggunakan uji-t dengan pendekatan pooled variance untuk membandingkan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran TGT berbantuan media *kahoot* terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran PPKn. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *Quasi eksperimental desain*, yaitu *Post-tes Control Group Desain*. Penelitian di lakukan di MTs.N 1 Lombok Tengah dengan sampel dua kelas yakni kelas VII-7R sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-5R sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan data menggunakan instrumen angket motivasi belajar dengan 5 indikator untuk mengukur motivasi belajar, yaitu: 1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, 4) adanya penghargaan dalam belajar, dan 5) adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik (Rahman, 2021). Angket terdiri 75 item pernyataan yang diberikan kepada 37 siswa dengan hasil uji validitas dengan  $r$  tabel 0,325 menunjukkan bahwa 60 pernyataan dinyatakan valid dengan  $r$  hitung 0,328 - 0,776 dan 15 pernyataan dikatakan tidak valid dengan  $r$  hitung (0,026) - 0,322.

**Tabel 1**  
Hasil Uji Validitas

No	Statistik	Item Pernyataan	Jumlah
1	Butir Pernyataan	75	75
2	Jumlah Siswa	37	37
3	Nomor Pernyataan valid	1, 2, 3, 5, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 33, 34, 36, 37, 39, 40, 42, 43, 44, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 62, 63, 64, 65, 67, 68, 69, 70, 73, 74, 75	60
		<b>r hitung</b>	0,328 - 0,776
		<b>r tabel</b>	0.325
4	Nomor Pernyataan tidak valid	4, 8, 9, 12, 16, 20, 32, 35, 38, 41, 45, 61, 66, 71, 72	15
		<b>r Hitung</b>	(0,026) - 0,322
		<b>r Tabel</b>	0.325

**Tabel 2**  
Hasil Uji Reliabilitas

Total Kosioner	Variation Total	Jumlah Varian Kusioner	r tabel	Nilai Croanboach Alpha	Interprestasi Reabilitas
60	869,42	51,779	0,60	0,956	Reliabel

Berdasarkan tabel 2 di atas, diketahui bahwa terdapat 60 item pernyataan yang telah teruji reliabel dengan hasil varian total sebesar 869,42 dan jumlah varian kusioner sebesar 51,779. nilai r tabel 0,60 dan nilai *Croanboach Alpha* sebesar 0,956. Dari hasil uji reabilitas dengan nilai *Croanboach Alpha* 0,956 > 0,60, maka hasil uji reabilitas dapat dikatakan reliabel. Dari 60 item pernyataan yang telah di validasi, peneliti akan memilih 30 item valid untuk diujikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai bagian dari uji hipotesis lanjutan.

**Tabel 3**  
Hasil Uji Normalitas Motivasi Belajar siswa Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

		Tests of Normality		
		Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Skor Angket Motivasi Belajar Siswa	Post-Test Kelas Eksperimen	.971	38	.406
	Post-Test Kelas Kontrol	.950	38	.092

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk*, data angket motivasi belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal karena nilai w-hitung > w-tabel (0.971 > 0.938 untuk kelas eksperimen dan 0.950 > 0.938 untuk kelas kontrol).

**Tabel 4**  
Hasil Uji Homogenitas Motivasi Belajar siswa Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
POST-TEST	Based on Mean	1.661	8	24	.160
	Based on Median	.922	8	24	.516
	Based on Median and with adjusted df	.922	8	14.633	.526
	Based on trimmed mean	1.617	8	24	.172

Berdasarkan tabel diatas, diketahui data berdistribusi homogen karena nilai signifikansi  $> 0,05$  ( $0,160 > 0,05$ ). Dengan data yang normal dan homogen, uji hipotesis menggunakan uji-t independen sample t-test.

**Tabel 5**  
Hasil Uji Hipotesis Motivasi Belajar siswa  
Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

Statistik	Kelas eksperimen		Kelas kontrol	
	N	38	38	
Mean	102.0789	86.2632		
Sig-(2-tailed)		.000		
Df		74		
Keputusan		Sig.(2-tailed $< 0,05$ Ha diterima dan Ho ditolak		

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) berada di bawah  $0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ), sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Temuan ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di MTsN 1 Lombok Tengah. Secara umum, penelitian ini membuktikan bahwa metode pembelajaran TGT berbantuan *Kahoot* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Hasil analisis juga menunjukkan bahwa metode ini memberikan dampak berbeda pada tiap gaya belajar siswa, di mana kelas eksperimen menunjukkan rata-rata skor motivasi sebesar 102,0789, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 86,2632.

Peningkatan skor motivasi belajar ini menegaskan bahwa siswa lebih termotivasi ketika terlibat dalam proses pembelajaran yang interaktif dan didukung oleh media digital yang menarik. Keterlibatan aktif dalam turnamen dan permainan akademik menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga mendorong partisipasi siswa secara lebih optimal. Penelitian ini sejalan dengan temuan Fernando et al. (2024) yang menyatakan bahwa motivasi belajar yang tinggi sangat penting karena dapat meningkatkan intensitas usaha, semangat, dan prestasi siswa dalam proses pembelajaran. Demikian pula, Teranikha et al. (2024) dan Wibowo (2024) menyatakan bahwa metode TGT mampu meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar melalui pendekatan yang kolaboratif dan menyenangkan. Lebih lanjut, Ristyanti & Widiyono (2024) menegaskan bahwa penerapan metode pembelajaran TGT berbantuan media *Kahoot* memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Melalui penggunaan teknologi yang dekat dengan keseharian siswa, pembelajaran menjadi lebih relevan dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa integrasi antara pendekatan kooperatif dan media digital dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran berbasis nilai seperti PPKn.

Kontribusi penelitian ini terhadap pengembangan ilmu pengetahuan terletak pada perluasan kajian model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yang diintegrasikan dengan media digital *Kahoot* dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Secara teoretis, penelitian ini memperkaya khazanah ilmu pendidikan, khususnya bidang pedagogi

kewarganegaraan, dengan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan, kerja sama tim, kompetisi sehat, dan teknologi interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran yang berorientasi pada nilai, sikap, karakter, dan partisipasi kewarganegaraan. Secara praktis, penelitian ini memberikan rujukan bagi guru PPKn untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21, karena hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Keterbatasan penelitian ini terletak pada ruang lingkup subjek dan lokasi penelitian yang masih terbatas pada siswa kelas VII di MTsN 1 Lombok Tengah, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas pada jenjang, sekolah, atau karakteristik peserta didik yang berbeda. Selain itu, penelitian ini lebih berfokus pada variabel motivasi belajar, sehingga belum mengukur secara mendalam dampak TGT berbantuan Kahoot terhadap hasil belajar kognitif, sikap kewarganegaraan, kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, maupun internalisasi nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, riset selanjutnya direkomendasikan untuk melibatkan sampel yang lebih luas, jenjang pendidikan yang berbeda, desain eksperimen yang lebih kompleks, serta variabel tambahan seperti hasil belajar, keaktifan, literasi digital, karakter kewarganegaraan, dan keterampilan kolaboratif agar efektivitas integrasi TGT dan Kahoot dalam pembelajaran PPKn dapat dipahami secara lebih komprehensif.

#### D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Kahoot efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII di MTsN 1 Lombok Tengah. Uji hipotesis menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang berada di bawah ambang batas 0,05, serta terdapat perbedaan rata-rata (mean) yang signifikan antara kelas eksperimen (102,07) dan kelas kontrol (86,26). Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan TGT berbantuan Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mendorong partisipasi aktif siswa melalui kerja sama dan kompetisi sehat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran TGT yang didukung media Kahoot memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, arahan, dan kontribusi dalam proses penyusunan artikel ini, antara lain kepada Bapak Edy Herianto, Sawaludin, yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta masukan berharga demi kesempurnaan artikel ini. Ibu Rispawati selaku dosen penguji yang telah memberikan kontribusi berarti melalui saran dan evaluasi yang konstruktif, dan rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan semangat, bantuan, dan kerja sama selama proses penyusunan artikel ini. Semoga segala bentuk dukungan yang diberikan mendapatkan balasan kebaikan dari Tuhan Yang Maha Esa.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, M., Yustiana, S., Rachmadtullah, R., Wahyuningsih, S., & Husain, A. (2025). Innovative Game-Based Digital Media to Improve General Life Skills of Primary School Students: A Development Study in the Context of Education 5.0. *Salud, Ciencia y Tecnologia*, 5. <https://doi.org/10.56294/saludcyt20251967>
- Antari, N. L. G. S., Pudjawan, K. T., & Wibawa, I. M. C. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 116–123. <https://doi.org/10.26652/um065.v4.i4.2024.6>
- Azis, P. A., & Pertiwi, N. D. (2021). The Effect of Cooperative Learning Model Type Team Games Tournament (TGT) with Play Wheel Media on Students' Interest in Biology Education STKIP Pembangunan Indonesia. *Journal of Physics: Conference Series*, 1752(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1752/1/012068>
- Capinding, A. T. (2021). Effect of teams-games tournament (TGT) strategy on mathematics achievement and class motivation of grade 8 students. *International Journal of Game-Based Learning*, 11(3), 56–68. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2021070104>

- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Fitri, A. H., & Ihsan, N. (2025). The Teams Games Tournament Type Cooperative Model on the Basic Motor Skills of Students with Mild Intellectual Disabilities in Special Needs Schools. *Annals of Applied Sport Science*, 13(Special-Issue), 179–182. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-105004302268&partnerID=40&md5=7641121d76295c74ffc931d240abed3a>
- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, 6(1), 6933–6942. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3924>
- Kurniasih, W. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Koordinasi Pada Siswa Kelas XI-A1 Sma Negeri 1 Manyaran. *SECONDARY : Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 2(4).
- Luo, Y.-J., Lin, M.-L., Hsu, C.-H., Liao, C.-C., & Kao, C.-C. (2020). The effects of team-game-tournaments application towards learning motivation and motor skills in college physical education. *Sustainability (Switzerland)*, 12(15). <https://doi.org/10.3390/su12156147>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar negri bojong 3 pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430. <https://doi.org/10.36088/bintang.v2i3.995>
- Manalu, S. I. Y., & Margareta, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-Gala. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Entrepreneurship*, 1(3), 24–33. <https://ejournal.uhn.ac.id/index.php/entrepreneurship/article/view/1404>
- Nainggolan, I. A., Widaningsih, L., & Minggra, R. (2020). Improving student learning activities through tournament team's games on engineering mechanics subjects. In A. A.G., S. D., W. I., A. null, A. I.H., U. D.N., N. null, R. P.T.D., W. F.F., B. N.C., A. null, S. null, A. C.U., M. S., & A. N. (Eds.), *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 830, Issue 4). Institute of Physics Publishing. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/830/4/042079>
- Novianska, M., Romdanih, R., & Hasanah, N. (2021). Kemandirian belajar peserta didik pada pembelajaran matematika dengan metode contextual teaching and learning (CTL) secara daring. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 385–397.
- Panggabean, J. H., Defi Siregar, M. S., & Rajagukguk, J. (2021). The Effect of Teams Games Tournament (TGT) Method on Outcomes Learning and Conceptual Knowledge in Physics Science. In H. F., S. H., & R. J. (Eds.), *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1819, Issue 1). IOP Publishing Ltd. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1819/1/012047>
- Rahmat, R., Bestari, P., Masyitoh, I. S., Insani, N. N., Sopianingsih, P., Sidiqah, N., & Juliana, D. D. (2026). Developing A Civic Crowdfunding Platform for Pancasila Education to Enhance Civic Engagement to Support Sustainable Development Goals (SDGS). *Journal of Engineering Science and Technology*, 21(1), 17–24. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-105029700078&partnerID=40&md5=77ec78920673524d61e6af4419295715>
- Ristyanti, A., & Widiyono, A. (2024). Model teams games tournament (TGT) berbasis Kahoot terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 5(1), 53–60. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v5i1.17385>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi kahoot sebagai media pembelajaran berbasis game based learning terhadap hasil belajar dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Santoso, G. (2022). Revolusi Pendidikan di era society 5.0; pembelajaran, tantangan, peluang, akses, dan keterampilan teknologi. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 1(2), 18–28. <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i2.661>
- Sunarti Rahman. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, November*, 289–302.
- Teranikha, E., Fatonah, S., & Saputro, S. A. (2024). Penggunaan model teams games tournament untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 24–29.
- Wibowo, A. (2024). Analisis mendalam tentang keberhasilan model teams games tournament (TGT) dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(4), 7. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i4.2024.7>
- Wijaya, A. B., Nida, F., Zettira, S. B. Z., Afiana, F. N., & Rifai, Z. (2025). Gamification Effect of Team Games Tournament in Game-Based Learning on Student Motivation. *Journal of Applied Data Sciences*, 6(1), 201–212. <https://doi.org/10.47738/jads.v6i1.450>