

EFEKTIVITAS MODEL KOOPERATIF TIPE TEAM QUIZ BERBANTUAN KAHOOT TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI

Nur Afni^{1*}, Exsa Putra², Khairurraziq³ Nurvita⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako,
nurafnii153@gmail.com, putraexsa08@gmail.com, Khairurraziq18@gmail.com, vitamombine@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model kooperatif tipe team *quiz* berbantuan *Kahoot* terhadap kreativitas siswa kelas X di SMA Negeri 3 Palu dan untuk mengukur respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran model kooperatif tipe team *quiz* berbantuan *Kahoot*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi-experiment dengan desain pretest dan *posttest*. Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas (independent variables) dan variabel terikat (dependent variables). Teknik analisis data yang diterapkan meliputi Uji Indikator Kreativitas Siswa, Uji Reliabilitas, Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji T, dan Uji Hipotesis. Pada (pretest) di kelas kontrol, nilai tertinggi 73 dan nilai terendah 43, dengan rata-rata skor sebesar 60,87. Setelah perlakuan (PBL), nilai (*posttest*) nilai terendah 67 dan nilai tertinggi 93, serta rata-rata mencapai 77,9. Sementara itu, pada kelas eksperimen yang menerapkan model kooperatif tipe Team *quiz* berbantuan *Kahoot*, nilai (pretest) nilai tertinggi 77 dan nilai terendah 33, dengan rata-rata 57,33. Pada *posttest*, nilai tertinggi mencapai 93 dan terendah 63, sehingga rata-rata meningkat menjadi 78,53. Hasil uji-t menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan pada pretest dan *posttest* kelas kontrol ($p = 0,194 > 0,05$), namun terdapat perbedaan signifikan pada pretest dan *posttest* kelas eksperimen ($p = 0,007 < 0,05$). Hasil penelitian menunjukkan bahwa model kooperatif tipe team *quiz* berbantuan *Kahoot* efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar, yang dibuktikan dengan peningkatan skor *posttest* dibandingkan pretest. Respon siswa terhadap kreativitas berdasarkan indikator Fluency mencapai 45%, Fleksibilitas sekitar 25%, Orisinalitas 60%, dan Elaborasi sebesar 20%. Selain itu, respon siswa terhadap pemanfaatan *Kahoot* dalam pembelajaran menunjukkan hasil positif sebesar 80%. Temuan ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran yang diterapkan memberikan dampak positif terhadap keterlibatan aktif dan kolaborasi siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Model Tipe Team Quiz; Kahoot; Kuasi-eksperimen; Kreativitas Siswa.

Abstract: This study aims to determine the effectiveness of applying the Kahoot-assisted team quiz cooperative model on the creativity of 10th grade students at SMA Negeri 3 Palu and to measure student responses to the application of the Kahoot-assisted team quiz cooperative learning model. The method used in this study was a quasi-experiment with a pretest and posttest design. The research variables consist of independent variables and dependent variables. The data analysis techniques applied include the Student Creativity Indicator Test, Reliability Test, Normality Test, Homogeneity Test, T-Test, and Hypothesis Test. In the pretest in the control class, the highest score was 73 and the lowest was 43, with an average score of 60.87. After the treatment (PBL), the posttest scores ranged from a low of 67 to a high of 93, with an average of 77.9. Meanwhile, in the experimental class that applied the Team Quiz

cooperative model assisted by Kahoot, the highest pretest score was 77 and the lowest was 33, with an average of 57.33. In the posttest, the highest score reached 93 and the lowest was 63, resulting in an average increase to 78.53. The t-test results showed no significant difference between the pretest and posttest scores in the control class ($p = 0.194 > 0.05$), but there was a significant difference between the pretest and posttest scores in the experimental class ($p = 0.007 < 0.05$). The research results indicate that the cooperative learning model of the team quiz type assisted by Kahoot is effective in enhancing students' creativity in learning, as evidenced by the increase in posttest scores compared to pretest scores. Students' responses to creativity based on the Fluency indicator reached 45%, Flexibility around 25%, Originality 60%, and Elaboration 20%. Additionally, students' responses to the use of Kahoot in learning showed positive results of 80%. These findings indicate that the implemented learning model has a positive impact on students' active engagement and collaboration in the learning process.

Keywords: Team Quiz Model; Kahoot; Quasi-experimental; Student Creativity.

Article History:

Received: 30-06-2025

Revised : 25-07-2025

Accepted: 01-08-2025

Online : 01-09-2025



*This is an open access article under the
CC-BY-SA license*

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan dunia pendidikan saat ini menunjukkan dinamika yang semakin pesat. Salah satu aspek krusial dalam menunjang keberhasilan pembelajaran adalah penerapan ragam model pembelajaran yang bervariasi guna menciptakan suasana kelas yang efektif dan membangkitkan semangat belajar peserta didik. Meski demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih terdapat banyak kelas yang belum menerapkan variasi model pembelajaran secara optimal (Rohmah *et al.*, 2022). Minimnya variasi dalam proses pembelajaran dapat menghambat pengembangan kreativitas siswa. Ketika strategi pembelajaran tidak dirancang secara menarik, hal ini dapat menurunkan motivasi belajar siswa serta menghambat partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran. Akibatnya, siswa kehilangan peluang untuk mengeksplorasi dan mengembangkan potensi dirinya. Dalam konteks ini, keberagaman strategi pembelajaran menjadi komponen penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kemampuan adaptif dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan zaman (Nisa *et al.*, 2022)

Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran telah menjadi kunci penting dalam menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan efisien (Febrianti, 2022). Perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan terhadap proses pembelajaran, baik dari sisi cara siswa dalam memperoleh pengetahuan maupun strategi pengajaran yang diterapkan oleh guru. Inovasi teknologi turut mendukung peningkatan kualitas pembelajaran, sehingga suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Khairurraziq *et al.*, 2024). Dukungan teknologi juga memungkinkan terciptanya suasana belajar yang lebih hidup dan menarik, dengan interaksi aktif baik antara guru dan siswa maupun antar siswa. Aktivitas belajar yang dinamis ini mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Keaktifan tersebut dapat dioptimalkan melalui penerapan model

pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Pristiwanti *et al.*, 2023).

Peran guru sangat menentukan dalam membentuk mutu proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga berperan sebagai fasilitator dan pembimbing yang mendampingi peserta didik dalam kegiatan belajar (Iskandar *et al.*, 2025). Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan model serta media pembelajaran yang relevan dan menarik. Ketika pendekatan pembelajaran yang digunakan sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, maka akan mendorong semangat belajar serta memacu pengembangan kreativitas siswa (Putra *et al.*, 2024).

Berdasarkan observasi pada akhir semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 di SMAN 3 Palu, hasil observasi menunjukkan ada beberapa siswa yang bersikap pasif pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran. Berdasarkan Studi dokumentasi dalam kelas, pada saat pembelajaran beberapa siswa bermain *handphone* saat guru menjelaskan materi didepan, siswa kurang aktif saat proses pembelajaran, materi yang diajarkan oleh guru tidak diperhatikan karena mereka tidak fokus ke materi yang dijelaskan oleh guru. Melalui hasil wawancara dengan guru mata pelajaran geografi di SMAN 3 Palu pembelajaran dikelas masih banyak kurangnya kreativitas siswa yang akan berdampak pada pengetahuan siswa. Dalam hal ini akan menjadi hambatan dan tantangan bagi guru bagaimana siswa aktif dalam kelas dan tercapainya tujuan pembelajaran. Siswa yang kurang semangat saat proses pembelajaran akan menyebabkan kurangnya pemahaman materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Siswa merasa jenuh dengan model pembelajaran yang menggunakan metode ceramah, presentasi. Salah satu upaya dalam penyelesaian masalah diatas dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Menurut Tati *et al* (2024) solusi permasalahan diatas yaitu dengan menerapkan model "Model Kooperatif Tipe *Team Quiz*"

Model pembelajaran *Team Quiz* merupakan pendekatan kooperatif yang diawali dengan penyampaian materi oleh guru secara klasikal, dilanjutkan dengan pembentukan kelompok kecil peserta didik. Setiap anggota kelompok terlibat aktif dalam mendalami materi melalui diskusi, saling memberikan penjelasan, serta bertukar pertanyaan dan jawaban guna memperkuat pemahaman konsep. Setelah kegiatan belajar kelompok, dilaksanakan sesi kuis akademik yang bersifat kompetitif antar kelompok. Dalam sesi ini, kelompok akan bergiliran berperan sebagai penanya maupun penjawab (Maulidiawati, 2022). Strategi ini dinilai efektif karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut penelitian Maslakhah (2019) model *Team Quiz* memiliki inovasi dengan memanfaatkan platform digital Kahoot sebagai media pendukung. Kahoot adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif secara daring. Media ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, dinamis, dan memfasilitasi keterlibatan siswa secara langsung dalam proses evaluasi pembelajaran (Niama *et al.*, 2023). Penggunaan Kahoot dalam kelas memberikan kemudahan karena dapat diakses melalui perangkat mobile, seperti ponsel pintar, sehingga fleksibel dan praktis digunakan baik oleh guru maupun siswa. Selain menyediakan fitur kuis, Kahoot juga menawarkan mode permainan dan latihan soal, yang dapat dioperasikan secara individu maupun kelompok (Khatimah *et al.*, 2023). Dengan demikian, Kahoot berfungsi tidak hanya sebagai sarana evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif yang

mendukung terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan efektif (Ramadhan *et al.*, n.d.).

Berdasarkan latar belakang diatas hal ini yang membuat peneliti melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Model Kooperatif Tipe *Team Quiz* Berbantuan Kahoot Terhadap Kreativitas Siswa Kelas X di SMA Negeri 3 Palu”. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas model kooperatif tipe *team quiz* berbantuan *kahoot* terhadap kreativitas siswa kelas X di SMA Negeri 3 Palu dan mengetahui respon belajar siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team quiz* berbantuan *Kahoot*.

B. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan fokus pada pengumpulan serta analisis data berbentuk angka yang melibatkan variabel kontrol guna memastikan validitas hasil. Metode yang digunakan adalah *quasi experiment*, yang memungkinkan pengujian efektivitas perlakuan terhadap subjek penelitian meskipun tanpa pengacakan kelompok secara penuh. Desain penelitian yang digunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Dengan memberikan pretest sebelum dilakukan perlakuan pada seluruh siswa dan memberikan *posttest* diakhir perlakuan (Prasetyani *et al.*, 2024).

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X1	O2
Kontrol	O1	X2	O2

Sumber (N. P. N. Dewi *et al.*, 2019)

Keterangan:

O1: *Pretest*

O2: *Posttest*

X1: Diberikan perlakuan dengan model kooperatif tipe *Team Quiz* berbantuan *kahoot*

X2: Pembelajaran dengan model *Problem Based Learning (PBL)*

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas (*independent variables*) dan variabel terikat (*dependent variables*). Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 3 Palu. Pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah 452 siswa. Pemilihan sampel dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan kriteria tertentu (Maulana *et al.*, 2025). Pengambilan sampel dengan *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dengan melihat nilai rata-rata siswa (Asrulla *et al.*, 2023).

Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes berupa pretest dan *posttest* berdasarkan konten materi ajar. Instrumen tersebut telah melalui proses validasi dan uji reliabilitas untuk memastikan kelayakannya. Pengujian perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan dengan analisis Uji-T. Selain itu, untuk memenuhi asumsi dasar dalam pengujian hipotesis, dilakukan pula uji normalitas dan uji homogenitas terhadap data yang diperoleh. Instrumen tes diberikan baik sebelum *pretest* maupun setelah *posttest* perlakuan pembelajaran guna memperoleh data kuantitatif yang digunakan dalam pengujian hipotesis.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Olah Data

Untuk mengetahui kreativitas siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *team quiz* berbantuan *kahoot* dengan materi dinamika litosfer pada mata pelajaran geografi kelas X di SMA Negeri 3 Palu, digunakan tes dengan mengisi *google form* berupa pilihan ganda sebagai teknik pengumpulan data. Data yang telah diperoleh kemudian diolah menggunakan *statistic SPSS 25*.

Tabel 2. Hasil Pretes dan *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas Kontrol				Kelas Eksperimen			
No.	Responden	Pretes	<i>Posttest</i>	No.	Responden	Pretes	<i>Posttest</i>
1	Responden 1	67	76	1	Responden 1	67	76
2	Responden 2	57	76	2	Responden 2	57	76
3	Responden 3	63	83	3	Responden 3	63	83
4	Responden 4	57	70	4	Responden 4	57	70
5	Responden 5	57	80	5	Responden 5	57	80
6	Responden 6	67	77	6	Responden 6	67	77
7	Responden 7	63	87	7	Responden 7	63	87
8	Responden 8	67	87	8	Responden 8	67	87
9	Responden 9	50	67	9	Responden 9	50	67
10	Responden 10	67	93	10	Responden 10	67	93
11	Responden 11	67	83	11	Responden 11	67	83
12	Responden 12	53	80	12	Responden 12	53	80
13	Responden 13	73	80	13	Responden 13	73	80
14	Responden 14	50	67	14	Responden 14	50	67
15	Responden 15	63	73	15	Responden 15	63	73
16	Responden 16	63	76	16	Responden 16	63	76
17	Responden 17	53	76	17	Responden 17	53	76
18	Responden 18	63	67	18	Responden 18	63	67
19	Responden 19	57	93	19	Responden 19	57	93
20	Responden 20	57	80	20	Responden 20	57	80
21	Responden 21	73	87	21	Responden 21	73	87
22	Responden 22	63	70	22	Responden 22	63	70
23	Responden 23	63	87	23	Responden 23	63	87
24	Responden 24	43	73	24	Responden 24	43	73
25	Responden 25	73	70	25	Responden 25	73	70
26	Responden 26	63	73	26	Responden 26	63	73
27	Responden 27	47	73	27	Responden 27	47	73
28	Responden 28	63	77	28	Responden 28	63	77
29	Responden 29	67	73	29	Responden 29	67	73
30	Responden 30	57	83	30	Responden 30	57	83
	Jumlah	1826	2337		Jumlah	1720	2356
	Rata-rata	60,86667	77,9		Rata-rata	57,33333	78,53333
	Nilai Tertinggi	73	93		Nilai Tertinggi	77	93
	Nilai Terendah	43	67		Nilai Terendah	33	63

Sumber: Hasil Peneitian 2025

Pada tes awal (*pretest*) di kelas kontrol, nilai tertinggi yang diperoleh adalah 73 dan nilai terendah 43, dengan rata-rata skor sebesar 60,87. Setelah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL), nilai tes akhir (*posttest*) menunjukkan peningkatan dengan nilai terendah 67 dan tertinggi 93, serta rata-rata mencapai 77,9. Sementara itu, pada kelas eksperimen yang menggunakan model kooperatif tipe *team quiz* berbantuan *kahoot*, nilai *pretest* menunjukkan nilai tertinggi 77 dan terendah 33, dengan rata-rata 57,33. Pada *posttest*, nilai tertinggi mencapai 93 dan terendah 63, sehingga rata-rata meningkat menjadi 78,53.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi data tingkat kreativitas siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran pada materi Dinamika Litosfer dalam mata pelajaran Geografi. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, sebagai prasyarat dalam analisis statistik parametrik. Analisis dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS *Statistic* versi 25, sebagaimana dijelaskan oleh (Permatasari, 2016).

Tabel 3. Hasil Uji Normaritas

Kelas	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretes Kelas Kontrol</i>	.211	30	.002	.942	30	.106
<i>Posttest Kelas Kontrol</i>	.115	30	.200*	.950	30	.174
<i>pretes kelas eksperimen</i>	.178	30	.016	.944	30	.284
<i>posttest kelas eksperimen</i>	.164	30	.038	.958	30	.455

Sumber: Hasil olah data SPSS 25

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* pada kelas kontrol memiliki nilai signifikansi sebesar 0,106, sedangkan data *posttest* pada kelas kontrol memiliki nilai signifikansi sebesar 0,174. Adapun data *pretest* pada kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,284, dan data *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,450. Seluruh nilai signifikansi tersebut berada di atas ambang batas 0,05, yang mengindikasikan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh data dalam penelitian ini memenuhi asumsi normalitas, di mana nilai signifikansi lebih dari 0,05 menunjukkan distribusi normal, sedangkan nilai di bawah 0,05 menandakan distribusi tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians kreativitas siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berada dalam kondisi yang homogen atau memiliki kesamaan varians. Dalam penelitian ini, uji homogenitas berperan penting untuk memastikan bahwa kelompok yang dibandingkan berasal dari populasi dengan varians yang setara.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.476	1	58	.493
Kreativitas	Based on Median	.371	1	58	.545
Siswa	Based on Median and with adjusted df	.371	1	57.999	.545
	Based on trimmed mean	.435	1	58	.512

Sumber: Hasil olah data SPSS 25

Pengujian dilakukan melalui analisis *Homogeneity of Variance* menggunakan perangkat lunak SPSS *Statistic* versi 25 (Iskandar *et al.*, 2025). Berdasarkan hasil

uji homogenitas yang disajikan pada Tabel diatas, dilakukan pengujian terhadap perbedaan varians dari dua kelompok sampel yang berasal dari populasi yang sama namun berada dalam kelompok eksperimen dan kontrol yang berbeda. Pengujian homogenitas ini dilakukan menggunakan metode *Levene* melalui perangkat lunak SPSS *Statistic* versi 25. Kriteria yang digunakan untuk menentukan homogenitas adalah : (1) jika nilai signifikansi (sig) lebih dari 0,05, maka data dianggap memiliki varians yang homogen; (2) jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dinyatakan tidak homogen. Berdasarkan nilai signifikansi yang ditampilkan pada Tabel diatas, seluruh data menunjukkan nilai di atas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen.

3. Uji T

Uji-t digunakan untuk menguji hipotesis mengenai perbedaan rata-rata antara dua kelompok yang independen. Hasil dari uji ini menghasilkan nilai p-value, yang merepresentasikan probabilitas bahwa perbedaan yang diamati terjadi secara kebetulan. Apabila p-value yang diperoleh lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditetapkan ($\alpha = 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok yang dibandingkan ((Nuryadi *et al.*, 2017)).

Tabel 5. Hasil Uji T

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
										Lower	Upper
Pretest	Equal variances assumed	2,431	0,124	-1,315	58	0,194	-2,267	1,723	-5,716	1,182	
	Equal variances not assumed			-1,315	53,423	0,194	-2,267	1,723	-5,722	1,189	
Posttest	Equal variances assumed	2,425	0,125	2,798	58	0,007	4,867	1,739	1,385	8,348	
	Equal variances not assumed			2,798	56,028	0,007	4,867	1,739	1,383	8,351	

Sumber: Hasil olah data SPSS 25

4. Uji Hipotesis

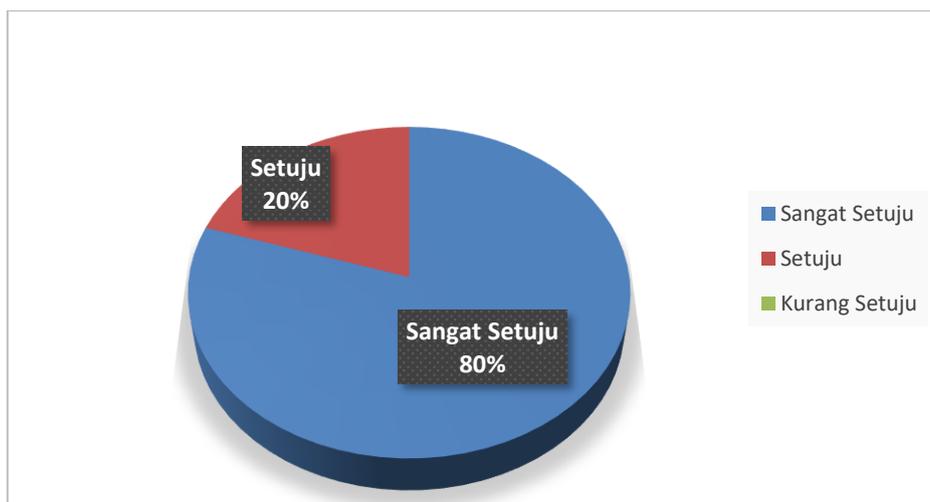
Untuk mengidentifikasi adanya perbedaan yang signifikan dalam penelitian ini, dilakukan analisis menggunakan uji-t pada SPSS. Nilai signifikansi yang dijadikan acuan adalah 0,05. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh bahwa nilai signifikansi pada pretest sebesar 0,194, yang berarti lebih besar dari 0,05 sehingga menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan sebelum perlakuan diberikan. Sementara itu, nilai signifikansi pada *posttest* adalah 0,007, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan setelah perlakuan diterapkan. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menandakan bahwa model pembelajaran yang digunakan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas belajar siswa.

Sementara itu pengukuran indikator kreativitas siswa *Posttest*nya menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan nilai *fluency* meningkat menjadi 58% dengan kategori cukup kreativitas, *flexibilitas* menjadi 38% dengan kategori kurang kreativitas, *orisinalitas* mencapai 80% dengan kategori sangat kreativitas

dan *elaboration* menjadi 43% dengan kategori cukup kreativitas. Peningkatan ini menunjukkan efektifnya model kooperatif tipe *Team quiz* berbantuan *Kahoot* terhadap kreativitas siswa, khususnya dalam aspek orisinalitas yang menunjukkan perkembangan paling tinggi.

5. Uji Data Kuesioner

Angket merupakan salah satu metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi mengenai respons siswa terhadap model pembelajaran yang diterapkan di kelas (Dewi *et al.*, 2022). Instrumen ini disebarakan kepada peserta didik dengan tujuan untuk mengukur tingkat motivasi belajar serta mendapatkan masukan berupa persepsi dan pendapat siswa terhadap strategi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik (Hairina *et al.*, 2021).



Gambar 1. Hasil Respon Belajar Siswa
(Sumber: Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan hasil di atas bahwa hasil respon siswa menunjukkan respon yang positif terhadap penerapan tipe *Team Quiz* sebesar 80% merespon sangat setuju dan 20% setuju. Ini menunjukkan adanya antusiasme dari variasi model belajar pada satuan pendidikan dijenjang sekolah menengah.

2. Pembahasan

Penggunaan model kooperatif tipe *team quiz* berbantuan *kahoot* dalam penelitian ini sangat membantu menariknya perhatian siswa dalam belajar, karena secara umum dari pelaksanaan pembelajaran yang efektif dapat dilihat dari aktifnya siswa belajar dalam kelas (Dwijayanti *et al.*, 2024). Penggunaan *quiz* dengan berbantuan *Kahoot* membuat suasana belajar dalam kelas menjadi kondusif dapat melibatkan siswa penuh rasa semangat, rasa ingin tau dalam pembelajaran. Pada saat pembelajaran siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman dan keterampilan. Hal ini memicu siswa dalam mengemukakan gagasan dalam meningkatkan kreativitas dalam kelas (Rahmasari, 2025).

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experiment* dengan menetapkan satu kelas sebagai kelas kontrol dan satu kelas eksperimen. Kelas (XH) sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*, sedangkan kelas (XB) sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team quiz* berbantuan *Kahoot*. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Putra *et al.*, (2020) yang menyatakan eksperimen kuasi dilakukan terhadap dua sampel yang memiliki karakteristik yang hampir sama. Data pada penelitian ini diperoleh melalui *Pretest*

dan *Posttest* yang diberikan masing-masing siswa yang termasuk sampel penelitian yang berupa kemampuan siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sementara pada kelas eksperimen, guru menggunakan media pembelajaran power point, proyektor, dan Handphone sebagai alat belajar. Siswa dibagi dalam empat team, dengan satu anggota per team menggunakan handphone untuk mengikuti kuis *kahoot* setelah menerima instruksi dari guru. Setelah pembelajaran *quiz* selesai siswa diberikan kembali perlakuan akhir yaitu dengan mengisi *posttest*, selanjutnya mengisi kuesioner berupa angket untuk mengetahui respon belajar siswa setelah menerapkan model kooperatif berbantuan kahoot. Pelaksanaan model ini berjalan lancar dan terlihat dari antusiasme siswa yang aktif berpartisipasi. Kompetisi menjawab kuis secara berkelompok meningkatkan kreativitas dan kerja sama siswa, sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Pada kelas kontrol peneliti menggunakan media pembelajaran berupa power point, proyektor dan handphone. Peneliti memberikan perlakuan diawal yaitu Pretest yang berupa soal. Siswa masing-masing mengisi soal Pretest menggunakan handphone karena soal pretest tersebut berbentuk dalam *google form* agar siswa mudah mengisi soal. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Putra & Ali, (2024) *google form* aplikasi yang menampilkan template lembar kerja yang dapat digunakan secara mandiri atau berkelompok. Setelah siswa menjawab soal pretest guru menjelaskan materi pelajaran yang akan dipelajari, peneliti memberikan gambaran masalah yang relevan agar siswa dapat berpikir bagaimana cara mengatasinya. Masing-masing anggota kelompok mencari solusi dan mengambil keputusan atau solusi yang disepakati, semua kelompok mempresentasikan solusi dari pemecahan masalah yang telah diberikan oleh peneliti, sebagian siswa terlihat aktif saat mengemukakan solusi yang ditemukannya akan tetapi ada juga sebagian siswa yang pasif karena masih kurang percaya diri untuk mengemukakan solusi yang didapatkan. Presentasi selesai selanjutnya peneliti melakukan evaluasi kepada siswa sebagai umpan balik terhadap pemahaman materi pelajaran yang diajarkan. Sebelum berakhirnya pembelajaran siswa kembali diberikan soal *Posttest* soal tersebut sama dengan soal Pretest yang dikerjakan diawal sebelum pembelajaran dimulai.

Secara keseluruhan, penggunaan model kooperatif berbantuan kahoot menciptakan lingkungan yang mendukung kreativitas siswa, interaksi yang positif, kolaborasi serta umpan balik yang baik dari respon siswa hal ini menunjukkan efektivitasnya model kooperatif tipe *team quiz* berbantuan *kahoot* terhadap kreativitas siswa. Dalam konteks pembelajaran keterampilan abad 21 ini kemampuan siswa lebih aktif daripada guru akan tetapi guru menyiapkan bahan ajar agar siswa memiliki ketertarikan dalam belajar (Maulana *et al.*, 2025). Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Putra *et al.*, (2025) kemampuan abad ke-21 pembelajaran yang beralih dari pembelajaran yang berpusat kepada guru ke pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Perubahan yang terlihat dalam domain media sosial teknologi informasi sebagai alat media pembelajaran. Teknologi seperti Kahoot ini memberikan keunggulan ketika guru mengajar. Platform ini memungkinkan guru untuk merancang *quiz* yang menarik dan relevan, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa. Siswa merasa tertarik dengan materi yang diajarkan, ketika siswa berinteraksi sesama siswa lainnya dengan berbantuan kahoot proses pembelajaran menjadi menyenangkan hal ini siswa termotivasi dalam pembelajaran yang aktif (Martín-Sómer *et al.*, 2024) Model kooperatif tipe *team quiz* berbantuan kahoot ini juga menciptakan kebersamaan

siswa, ketika siswa bekerja dalam kelompok mereka saling menghargai pendapat dan mendukung sesama team.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* dengan bantuan media Kahoot mampu meningkatkan kreativitas siswa, yang tercermin dari perbandingan hasil pretest dan *posttest*. Model pembelajaran ini memberikan dampak positif terhadap keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi, serta meningkatkan interaksi kolaboratif dalam kelompok saat mengerjakan kuis. Peneliti mengamati peningkatan pemahaman konseptual dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Pada hasil nilai *pretest posttest* siswa kelas eksperimen dengan nilai rata-rata pretest 60,86 dan nilai *posttest*-nya 77,9, sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata *pretest*-nya menunjukkan 57,33 dan nilai *posttest*-nya 78,53. Pada nilai kreativitas siswa berdasarkan indikator fluency sebesar 58%, fleksibilitas sekitar 38%, orisinalitas 80%, dan elaborasi 43%. Hal ini menunjukkan meningkatnya kreativitas siswa terutama pada indikator orisinalitas. Hasil analisis respon siswa menunjukkan respon yang positif 80% yang menjawab sangat setuju dan 20% menjawab setuju. Analisis data menggunakan uji-t mengungkapkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan pada hasil pretest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ($p = 0,194 > 0,05$). Namun, pada hasil *posttest*, terdapat perbedaan yang signifikan ($p = 0,007 < 0,05$), yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh nyata dari penerapan model *Team Quiz* berbantuan Kahoot terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa. Dengan demikian, hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak.

Selanjutnya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, guru disarankan untuk terus mengintegrasikan teknologi interaktif seperti Kahoot dalam model kooperatif *Team Quiz* guna memaksimalkan kreativitas dan keterlibatan siswa. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi variasi model kooperatif yang dikombinasikan dengan media digital lain atau pendekatan pembelajaran berbasis proyek untuk mengembangkan kreativitas secara lebih holistik dan mendalam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung penulis menyelesaikan penelitian ini. Terima kasih kepada Bapak Exsa Putra. S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang baik. Terima kasih kepada kepala sekolah dan guru-guru SMA Negeri 3 Palu yang telah menerima penulis dan memfasilitasi dengan baik selama penulis melakukan penelitian di SMA Negeri 3 Palu.

DAFTAR RUJUKAN

- Andi Dewi Riang Tati, Ahmad Syawaluddin, N. S. R. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Team Quiz Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Terhadap Hasil Belajar Siswa Application Of The Team Quiz Learning Model In The Learning Of Natural And Social Sciences (Ipas) To Outcomes Student Learnin*. 126, 1-15.
- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320-26332.
- Dewi, A. M., Widyanto, A., & Ahadi, R. (2022). Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Pada Materi Sistem Pernapasan di SMA 7

- Banda Aceh. *Jurnal Ar-Raniry*, 10(2), 89–95.
- Diyah, R. P., & Sukirman. (2024). Analisis Penggunaan Kahoot! dalam Meningkatkan Keterlibatan, Efektivitas Pembelajaran, dan Pengalaman Belajar Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan. *Journal on Education*, 6(4), 20783–20794. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6185>
- Exsa Putra, Nurvita, Rahmawatia, Z. (2024). *Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Platform*. 8(3), 308–314.
- Hairina, D. E., Widiyowati, I. I., & Erika, F. (2021). Respon siswa terhadap penerapan model inquiry based learning inquiry based learning berbasis STEAM. *Prosiding Seminar Nasional Kimia Dan Pendidikan Kimia*, 4, 14–17.
- Iskandar, A. A., Ully, R., Misbah, I., & Nursalman, M. (2025). *Perbandingan Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Data Pretest dan Posttest Siswa dengan Menggunakan Software SPSS dan Microsoft Excel*. 9, 290–303.
- Khairurraziq, Arifuddin Abdul Muis, H. R. H. (2024). *PEMANFAATAN TEKNOLOGI GEOSPASIAL SEBAGAI MEDIA*. 8(September), 201–209. <https://doi.org/10.29408/geodika.v8i2.27286>
- Khatimah, K., Pagarra, H., & Khaerunnisa. (2023). Pengaruh Media Game Interaktif Kahoot terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe. *Pendidikan Sekolah Dasar*, 1–12.
- Lifia Yola Febrianti. (2022). *Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Berbasis Digital*. Binus University. <https://lc.binus.ac.id/2022/12/17/pemanfaatan-teknologi-dalam-pembelajaran-berbasis-digital/>
- Maslakhah, S. (2019). Penerapan metode. *Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 27(2), 159–167. <https://journal.uny.ac.id/index.php/diksi/article/view/23098>
- Maulana, A., Putra, E., Widyastuti, & Listiqowati, I. (2025). *Development of Rock Teaching Media for Strengthening Students' Geoliteracy Skills in Geography Subjects*. 28(2), 246–256. <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v28i2.102207>
- Maulidiawati. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Type Quis Team Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika.pdf*.
- Niama, S. U., Nurwahyunani, A., Sumarno, S., & ... (2023). Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan ...*, 7, 11250–11256. <https://mail.jptam.org/index.php/jptam/article/view/8147%0Ahttps://mail.jptam.org/index.php/jptam/article/download/8147/6670>
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Buku Ajar Dasar-dasar Statistik Penelitian*. In *Sibuku Media*.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Ratna, S. D. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347.
- Putra, E., & Ali, Z. (2024). Edukasi Penerapan Google Form Sebagai Alat Penilaian Pembelajaran di SDN 26 Palu Melalui Program Kampus Mengajar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 3(1), 120–133. <https://doi.org/10.23960/jpmip.v3i1.525>
- Putra, E., Fitriana, T., Nutfa, M., & Teguh, M. (2025). Analysis the mitigation of floods in the junior high school students in Torue District: 21st-century learning skills. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1462(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/1462/1/012013>
- Putra, E., Tantular, B. A., & Ruhimat, M. (2020). The Effect of Simcity as Instructional Media in Geography Learning on Learners' Spatial Intelligence. *ACM International Conference Proceeding Series*, 6–9. <https://doi.org/10.1145/3392305.3396896>
- Ramadhan, A. D., Sahrina, A., & Wulandari, S. (n.d.). *Penerapan Kahoot Pada Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Minat Siswa*. 10, 83–98.
- Rohmah, H. N., N, S. R. P., Zahra, S., & Munawaroh, A. (2022). Urgensi Penguasaan Penerapan Variasi dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 05(02), 1718–1726.
- Ucu Permatasari, R. Kl. (2016). *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Kelas 3 SD Negeri*

Kaduagung. 10(September), 1-23.

Zumrotin Nisa, Nurvita, R. Z. M. (2022). Efektivitas Bahan Ajar Digital Berbasis Mobile Learning Pada Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Tadulako. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS ...)*, 7(September), 221-231.
<https://doi.org/https://dx.doi.org/10.26737/jpipsi.v7i3.3262>