



PENGARUH MODEL TGT BERBANTU MEDIA GIMKIT TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR

Sonya Iklima Maulida¹, Iis Nurasiah², Arsyi Rizqia Amalia³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 31 Januari 2025

Revisi: 14 Februari 2025

Diterima: 20 Februari 2025

Diterbitkan: 30 April 2025

Keywords:

Students' learning engagement,
TGT, gimkit media

Kata Kunci:

Keaktifan belajar, model TGT,
media gimkit

DOI :

10.31932/jppdp.v11i1.4448

Surel Korespondensi:

onya_klim@gmail.com

Abstract

This study aims to examine the effect of the Team Games Tournament (TGT) model assisted by Gimkit media on students' learning engagement. The research employed an experimental method involving all third-grade students at SDN Karang Tengah, with a total population of 50 students—25 from class III A and 25 from class III B. Data collection was conducted using student learning activity observation sheets, while data analysis techniques included normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing. The results showed that both classes experienced improvement, with the average pre-test score in the control class being 51.5 and in the experimental class 49.9. The average post-test score in the control class was 58.9, while the experimental class reached 73.83. Although both groups showed improvement in student learning engagement, the experimental class demonstrated a higher level of engagement achievement compared to the control class. This was confirmed through the independent samples test, which yielded a Sig. (2-tailed) value of <0.001, which is less than the significance level of 0.05. This indicates that the use of the TGT model assisted by Gimkit media has a significant effect on increasing students' learning engagement.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh model TGT berbantu media gimkit terhadap keaktifan belajar siswa. Penelitian ini menggunakan menggunakan metode eksperimen pada seluruh kelas III SDN Karang tengah dengan jumlah populasi 50 siswa yang terdiri dari 25 siswa kelas III A dan 25 siswa kelas III B. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi keaktifan belajar siswa, sementara teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki peningkatan dengan rata-rata pretest pada kelas kontrol 51,5, sementara kelas eksperimen 49,9. Adapun hasil rata-rata posttest pada kelas kontrol 58,9 dan kelas eksperimen 73,83. Kedua kelas memiliki peningkatan dalam keaktifan belajar siswa, namun kelas eksperimen memiliki hasil ketercapaian keaktifan belajar yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan dengan melalui uji hipotesis independent samples test dengan nilai Sig. 2-tailed <0,001 yang lebih kecil dari 0,05. Artinya, penggunaan model TGT berbantu media gimkit terbukti memiliki pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa.

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

Copyright © 2025 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Keaktifan belajar adalah proses yang dapat membuat siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Yanti, et al., 2023). Keaktifan siswa dalam pembelajaran memuat interaksi antara guru dan

siswa yang menyenangkan sehingga kegiatan tujuan pembelajaran mudah untuk dicapai. Keaktifan siswa tidak mendengarkan materi, tetapi siswa secara langsung terlibat dalam proses penyelesaian tugas atau pemecahan masalah (Puspita Sari et al., 2022).

Keaktifan belajar siswa bergantung pada guru yang harus memperhatikan kebutuhan dan kondisi siswa saat pembelajaran agar dalam perencanaan pembelajaran guru mampu membuat siswa berpartisipasi aktif dari awal sampai akhir pembelajaran.

Penggunaan model TGT mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa karena model tersebut dirancang untuk awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Keaktifan belajar siswa sejalan dengan Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, proses pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik. Artinya pada proses pembelajaran tersebut membutuhkan keaktifan siswa serta bantuan guru untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Nurfatimah (2020) menyatakan bahwa bentuk-bentuk keaktifan belajar siswa terdiri dari, aktivitas

visual, aktivitas mendengarkan, aktivitas menulis, aktivitas menggambar, aktivitas motorik, aktivitas emosional, dan aktivitas mental (Nurfatimah, et al., 2020). Keaktifan siswa dapat terwujud apabila adanya faktor yang mendukung dalam proses pembelajaran, seperti, guru, suasana kelas, materi pembelajaran, fasilitas pembelajaran dan siswa itu sendiri (Farida Payon, et al., 2021: 54).

Menurut Gagne & Briggs ada beberapa faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa antara lain. 1) Memberikan dorongan berupa motivasi kepada siswa. 2) Menarik perhatian siswa sehingga siswa tertarik dan fokus saat pembelajaran. 3) Menjelaskan tujuan pembelajaran agar siswa mengetahui capaian pembelajaran yang akan dipelajari. 4) Memunculkan aktivitas yang dapat membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

Adapun indikator keaktifan belajar siswa menurut Wibowo (2016: 130). 1) *Memperhatikan (visual activities)* : siswa yang aktif akan fokus memperhatikan penjelasan guru. 2) *Mendengarkan* : Keaktifan

siswa juga dilihat dari bagaimana siswa mengengarkannya penjelesana guru dengan seksama. 3) Berdiskusi : Siswa aktif akan terlibat dalam diskusi baik dengan teman maupun guru. 4) Bertanya : Keaktifan siswa juga dilihat ketika siswa berani mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum mereka pahami atau saat memiliki kendala dalam kegiatan belajar mereka. 5) Menyelesaikan tugas : Siswa aktif akan menunjukan usaha untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. 6) Memecahkan soal (*mental activities*) : Siswa aktif akan berusaha untuk memecahkan soal atau memecahkan permasalahan yang ada, baik secara individu atau kelompok. Indikator tersebut digunakan dalam penelitian ini.

Keaktifan belajar siswa memerlukan interaksi antar siswa dan guru. Menurut Nurasiah (2022) kegiatan pembelajaran memerlukan interaksi dengan meliputi tiga komponen yaitu, guru, siswa, dan materi (Nurasiah, et al., 2022, p. 3992). Selain tiga komponen tersebut guru harus memiliki upaya untuk meningkatkan membuat interaksi dengan siswa yaitu dengan melakukan

pembelajaran menggunakan media, metode, dan model yang disesuaikan dengan pembelajaran. Guru harus memperhatikan kebutuhan dan kondisi siswa saat pembelajaran agar dalam perencanaan pembelajaran guru mampu membuat siswa berpartisipasi aktif dari awal sampai akhir pembelajaran.

Upaya guru untuk meningkatkan keaktifan siswa bisa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe model dari pembelajaran kooperatif yang digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui *games* secara berkelompok yang memberikan kesan pembelajaran yang menyenangkan (Thalita, et al., 2019). Penggunaan model TGT bisa dibantu dengan media pembelajaran yang sesuai agar lebih efektif.

Penggunaan media pembelajaran menurut Edgar Dale dalam teori kerucut pengalaman pemilihan media pembelajaran harus memberikan pengalaman belajar yang baik yang dapat dirasakan oleh diri siswa sendiri dengan melihat, mendengar, terlibat, dan bertindak

melalui media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dan mengingat pembelajaran (Muhajarah & Rachmawati, 2019). Penggunaan media pembelajaran saat ini harus relevan dengan adanya kemajuan teknologi yang harus disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka.

Kurikulum merdeka mengharuskan guru untuk kreatif dan inovatif terutama dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga siswa dapat memiliki keterampilan yang harus dikembangkan di Abad ke-21 yaitu kemampuan teknologi (Siti Luthfiah Mawaddah, 2023). Penggunaan media berbasis digital bisa diakses dengan mudah oleh siswa dan guru, salah satunya media gimkit.

Media gimkit adalah salah satu platform pembelajaran dalam jaringan yang menggunakan pendekatan gamifikasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang menyenangkan (Brilliant et al., 2024). Menurut Septyana Gimkit merupakan media pembelajaran digital dapat dimanfaatkan dalam mengurangi kesenjangan pemahaman, secara efektif mengakomodasi keragaman

peserta didik, meningkatkan keaktifan, serta secara signifikan meningkatkan hasil belajar (Septyana, et al., 2024: 4). Sehingga, media gimkit bisa digunakan dalam penerapan model TGT.

Pengelompokkan dalam model TGT menjadi salah satu ciri model ini, dimana siswa akan berkompetensi secara kelompok dengan menjawab pertanyaan dan siswa akan berdiskusi yang memerlukan keterlibatan atau pendapat setiap individu untuk mencapai skor tertinggi dalam permainan. Kelompok dapat dibentuk 4-5 siswa secara acak baik secara kemampuan dan status siswa berbeda (Anggraeni, 2019).

Model TGT memiliki langkah-langkah atau sintak dalam penerapannya, mulai dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Adapun langkah-langkah dari model pembelajaran TGT menurut Rusman (2016) 1) *Presentasi* kelas, guru memberikan penjelasan berupa materi, informasi, dan tujuan pembelajaran. 2) *Teams*, guru membentuk beberapa kelompok untuk siswa yang bersifat heterogeny. 3) *Games*, guru memfasilitasi

pembelajaran melalui aktivitas games. 4) *Tournament*, guru membuat kompetensi antar kelompok untuk mengukur hasil belajar. 5) Guru memberikan apresiasi berupa penghargaan kepada kelompok dengan hasil terbaik (Rusman, 2016).

Berdasarkan hasil observasi salah satu sekolah dasar di kota Sukabumi didapatkan bahwa sekolah tersebut telah menyediakan fasilitas *Chromebook* untuk kegiatan belajar. Namun guru tidak memanfaatkan fasilitas tersebut secara optimal. Padahal fasilitas tersebut dapat digunakan untuk siswa belajar dengan media berbasis teknologi sesuai yang diajarkan kurikulum merdeka. Dalam, proses pembelajaran guru cenderung menggunakan buku teks sebagai media utama (media konvensional), sedangkan siswa belajar berbasis media digital hanya untuk menonton video pembelajaran dari youtube yang ditayangkan melalui proyektor. Sehingga, tidak ada keterlibatan siswa menggunakan fasilitas *chromebook* yang sudah disediakan sekolah.

Fasilitas *chromebook* jarang digunakan untuk pembelajaran, sehingga pembelajaran seringkali

menggunakan media konvensional yang membuat siswa kurang terlibat dalam pembelajaran. Selain itu guru selalu melakukan evaluasi dengan cara mengisi soal dibuku lks atau hanya tanya jawab yang membuat siswa jenuh dan tidak semangat. Kejenuhan siswa memberikan dampak pada keaktifan siswa seperti, hilang fokus dan kurang semangat dalam belajar. Penerapan model pembelajaran TGT akan membantu untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa yang dibantu media digital berupa *gimkit* untuk memanfaatkan fasilitas *chromebook* yang tersedia.

Model TGT berbantu media digital interaktif telah diteliti oleh Ristyanti & Widiyono (2024). Penelitian tersebut menggunakan model TGT berbantu kahoot yang menghasilkan peningkatan dalam motivasi belajar siswa. Penggunaan model TGT akan diterapkan dalam penelitian ini dengan berbantu media *gimkit* yang diharapkan dapat berpengaruh pada keaktifan belajar siswa.

Penggunaan model TGT juga digunakan dalam penelitian Gabriela (2024) untuk mengukur keaktifan

belajar siswa. Penelitian ini menghasilkan 88,88% peningkatan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan model TGT. Penelitian tersebut tidak menggunakan media berbantu khusus berbeda dengan penelitian saat ini yang menggunakan media bantu *gimkit* dalam pelaksanaannya. Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh model TGT berbantu media *gimkit*

terhadap keaktifan belajar siswa di sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dana menggunakan desain penelitian *Non-equivalent Control Group Design* yang merupakan rancangan penelitian yang melakukan pemilihan kelompok tanpa melalui pemilihan acak atau dipilih secara tidak acak (Sugiyono, 2019).

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

(Sugiyono, 2019)

Non-equivalent Control Group Design memiliki langkah awal dengan melakukan *pretest* pada kedua kelas yaitu, kelas eksperimen (O₁) dan kelas kontrol (O₃) dengan media konvensional. Setelah itu, pemberian perlakuan atau tindakan dengan melakukan *posttest* menggunakan lembar observasi pengamatan, penggunaan model TGT berbantu media *gimkit* untuk kelas eksperimen (O₂) dan model NHT berbantu *Wordwall* untuk kelas kontrol (O₄).

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Karang Tengah dengan mengambil populasi siswa kelas III berjumlah 50 siswa yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas A dan B. Sampel yang diambil pada penelitian ini secara keseluruhan yaitu 50 siswa, yang terdiri dari 25 siswa kelas III A dan 25 siswa kelas III B.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik non tes berupa observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian

merupakan alat ukur untuk mengumpulkan data yang disusun berdasarkan teori (Machali, 2021). Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi keaktifan belajar siswa yang dibuat sesuai dengan indikatornya.

Teknik analisis data dilakukan melalui uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Uji Hipotesis dilakukan dengan menggunakan *paired sampel t test* dan *Independent samples test* untuk melihat pengaruh terhadap

kedua kelas dengan perlakuan yang berbeda.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian terdiri dari dua kelas yaitu, kelas kontrol dan eksperimen. Sebelum memberikan tindakan dilakukan pretest terlebih dahulu untuk mengukur keaktifan belajar siswa diawal dengan menggunakan instrumen observasi yang sudah diuji validasi dan reabilitas. Instrumen lembar observasi terbukti layak dan dapat digunakan.

Tabel 1. Rata-rata keaktifan belajar

Kelas	Rata-rata	
	Pretest	Posttest
Kontrol	51,5	58,62
Eksperimen	49,9	73,63

Tabel 2., menunjukkan hasil rata-rata ketercapaian keaktifan belajar siswa pada pretest dengan menggunakan media konvensional. Rata-rata kelas kontrol sebesar 51,1 dan kelas eksperimen sebesar 49,9. Pada pretest tersebut kedua kelas memiliki rata-rata yang tidak jauh berbeda yang berada dalam keaktifan belajar kurang.

Tahap setelah *pretest* diberikan tindakan (*treatment*) yang berbeda

pada setiap kelasnya. Pada kelas kontrol tindakan yang diberikan berupa penggunaan model *Number Head Together* (NHT) berbantu media *wordwall*. Pada kelas eksperimen diberi tindakan berupa penggunaan model *Number Head Together* (NHT) berbantu media *gimkit*. Keduanya melakukan pembelajaran dengan materi yang sama yaitu kenampakan alam dan buatan.

Tahap *posttest* merupakan saat diberikan tindakan berupa observasi pengamatan menggunakan instrumen yang sama dengan *pretest*. Hasil rata-rata *posttest* dengan nilai rata-rata 58,62 pada kelas kontrol dan 73,63 pada kelas eksperimen. Hasil rata-rata tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada kelas kontrol dan eksperimen. Namun, peningkatan hasil ketercapaian pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian penggunaan model TGT berbantu media gimkit pada kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan kelas kontrol.

Hasil data yang diperoleh kemudian di uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis yang diolah melalui SPSS 30. Adapun uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan taraf signifikansi (α) 0,05. Adapun hasil uji normalitas pada *pretest* kelas kontrol terbukti normal dengan nilai Sig. 0,268 dan *pretest* eksperimen memiliki nilai Sig. 0,103. Pada *posttest* kontrol menunjukan nilai Sig. 0,229 dan *posttest* kontrol memiliki nilai Sig. 0,440. Semua data

yang dihasilkan berdistribusi normal karena nilai Sig. > 0,05.

Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene's test for equality of variances* melalui bantuan SPSS 30. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang dihasilkan melalui uji Levene bersifat homogen karena berada diatas 0,05. Rata-rata pada nilai statistik Levene adalah 2,316 dengan Sig. 0,081. Nilai Levene pada perhitungan berdasarkan median dengan penyesuaian derajat adalah 2,144 dengan nilai signifikansi 0,100, Sementara berdasarkan trimmed mean nilai statistik Levene adalah 2,334 dengan Sig. 0,79. Keseluruhan nilai yang dihasilkan dapat disimpulkan bahwa varians antar kelompok bersifat homogen.

Uji hipotesis dengan menggunakan *paired samples test* untuk membandingkan kelas kontrol dan eksperimen dan *independent samples test*. Berikut hasil uji hipotesis yang diperoleh. Berdasarkan hasil analisis menggunakan *paired samples test* menunjukan adanya peningkatan dari *pretest* ke *posttest* baik pada kelas kontrol maupun eksperimen. Pada

kelas kontrol, rata-rata perbedaan antara *pretest* dan *posttest* adalah 7,240 dengan standar deviasi sebesar 2,554. Interval kepercayaan 95% untuk perbedaan ini berada pada rentang 6,186 hingga 8,294, dengan nilai *t* sebesar 14,173 dan Sig 0,001. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan secara statistik pada kelas kontrol.

Sementara pada kelas eksperimen, rata-rata perbedaan antara *pretest* dan *posttest* adalah -7,600 dengan standar deviasi sebesar 2,415. Interval kepercayaan 95% untuk perbedaan ini berada pada rentang -8,597 hingga -6,603, dengan nilai *t* sebesar -15,733 dan Sig. 0,001. Peningkatan yang signifikan ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen berdampak pada keaktifan belajar siswa.

Kedua kelas menunjukkan peningkatan yang signifikan, rata-rata peningkatan pada kelas eksperimen (-7,600) lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol (-7,240). Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen lebih efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa dibandingkan dengan kelas kontrol.

Hasil data kelas kontrol dan kelas eksperimen diuji melalui *independent samples test* menunjukkan bahwa Sig. 2-tailed <0,001 yang lebih kecil dari 0,05, maka H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan pada keaktifan belajar siswa antara kelas kontrol dan eksperimen. Penggunaan model TGT berbantu media gimkit juga memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa.

Tabel 2. Ketercapaian Keaktifan Belajar Siswa

Indikator	Kelas	
	Kontrol	Eksperimen
Memperhatikan	64	74
Menyimak	61	83
Diskusi	71	71
Mengemukakan pendapat	43	69
Bertanya ketika memiliki kendala	43	66
Bertanya terhadap materi	36	64
Menyelesaikan tugas	76	83
Memecahkan soal	75	79

Berdasarkan Tabel 3., terlihat adanya perbedaan ketercapaian setiap indikator pada kelas kontrol dan eksperimen. Indikator yang memiliki nilai ketercapaian terendah dengan, yaitu, indikator bertanya. Pemberian tindakan pada kedua kelas tersebut menggunakan model kooperatif untuk kelas kontrol menggunakan *Number Head Together* (NHT) dan kelas eksperimen menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT), kedua model yang gunakan memberikan kesempatan siswa untuk bertanya baik dalam kelompok atau kelas. Namun, hasil pada indikator peningkatannya dalam bertanya hanya masuk dalam kategori kurang baik untuk kelas kontrol dan kategori baik pada kelas eksperimen. Bertanya merupakan keaktifan yang dimiliki secara individu sehingga, tidak semua siswa berani bertanya, oleh karena itu penggunaan model kooperatif digunakan untuk memberikan siswa kesempatan bertanya (Ningsih et al., 2018: 1591).

Adapun ketercapaian keaktifan belajar dengan indikator tertinggi pada kelas kontrol ada dalam

indikator menyelesaikan tugas. Siswa menyelesaikan tugas secara berkelompok sehingga siswa memerlukan kerjasama tim untuk menyelesaikan tugas secara tepat waktu. Menurut Wibowo (2016: 131) kerja kelompok mampu memberikan kesempatan untuk siswa berkerjasama dan berdiskusi, sehingga terjadi interaksi antar siswa yang dapat meningkatkan keaktifan.

Indikator tertinggi dalam kelas eksperimen yaitu menyimak dengan kategori baik. Pada kelas eksperimen menggunakan model TGT yang dirancang untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penelitian Penggunaan model TGT digunakan dalam penelitian Gabriela (2024) untuk mengukur keaktifan belajar siswa. Penelitian ini menghasilkan peningkatan keaktifan belajar siswa salah satunya dalam indikator menyimak.

Penelitian ini menggunakan model TGT berbantu media gimkit yang memerlukan keterlibatan siswa, salah satunya menyimak karena siswa akan bertindak langsung untuk memainkan bermain dan berkompetisi.

Media gimkit ini mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa karena menurut Edgar Dale dalam teorinya yaitu kerucut pengalaman yaitu media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang baik serta dapat menentukan keberhasilan belajar siswa, hal ini terjadi karena pengalaman dirasakan oleh diri siswa sendiri dengan melihat, mendengar, terlibat, dan bertindak melalui media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dan mengingat pembelajaran (Muhajarah & Rachmawati, 2019).

Penggunaan model TGT berbantu media gimkit memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Selain itu, siswa juga mendapatkan pengalaman yang baik dengan menggunakan media berbasis digital saat pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian siswa kelas III menunjukkan bahwa keaktifan belajar meningkat di kedua kelas, tetapi kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model

pembelajaran TGT dengan bantuan media Gimkit, sedangkan kelas kontrol menggunakan model NHT dengan *Wordwall Quiz*. Hasil uji hipotesis membuktikan bahwa model TGT dengan Gimkit berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa, dengan nilai Sig. 2-tailed < 0,001 (lebih kecil dari 0,05), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Kesimpulannya, model pembelajaran berbantu media seperti TGT dengan Gimkit efektif meningkatkan keaktifan siswa, memberikan pengalaman belajar yang lebih baik, dan mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Anggraeni, N. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Ludo Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa (Studi Eksperimen di Kelas VII SMP Negeri 1 Lemahabang Cirebon). 1(1).
- Brilliant, I., Budyartati, S., & Yanto, E. N. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gimkit sebagai Gamefikasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5 Sekolah Dasar.

- Farida Payon, F., Andrian, D., & Mardikarini, S. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 2(02), 53–60. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i02.397>.
- Gabriela, N. D. P. (2024). Peningkatan Keaktifanbelajarpeserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar Menggunakanmodel Pembelajaran TGT. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Machali, I. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan Dan Analisis Dalam Penelitian Kuantitatif.
- Muhajarah, K., & Rachmawati, F. (2019). Game Edukasi berbasis Android: Urgensi Penggunaan, Pengembangan dan Penguji Kelayakan. *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi*, 2(2),29. <https://doi.org/10.31764/justek.v2i2.3733>.
- Ningsih, P. R., Hidayat, A., & Kusairi, S. (2018). Penerapan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Kelas III.
- Nurasiah, I., Rachmawati, N., Supena, A., & Yufiarti, Y. (2022). Literatur Riview: Model Pembelajaran Brain Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3991– 4003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2768>.
- Nurfatimah, N., Hamdian Affandi, L., & Syahrul Jiwandono, I. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa kelas Tinggi di SDN 07 Sila pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 145–154. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.130>.
- Puspita Sari, A. S., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3251–3265. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687>.
- Ristyanti, A., & Widiyono, A. (2024). Model Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Kahoot terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. 5.
- Rusman. (2016). Model-model pembelajaran:Mengembangkan Profesionalisme Guru. RajaGrafindo Persada.
- Septyana, R., Nuzula, S. F., & Gusanti, Y. (2024). Peningkatan Asesmen Formatif Melalui Pemanfaatan Media Gamifikasi Gimkit Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Smpn 24 Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(4), 7. <https://doi.org/10.17977/um063v4i4p7>.

- Siti Luthfiyah Mawaddah. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Teknologi Pada Proses Pengajaran Kurikulum Merdeka. *Jurnal Motivasi Pendidikan dan Bahasa*, 1(4), 74–81.
<https://doi.org/10.59581/jmpb-widyakarya.v1i4.1923>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, R&D*. Alfabeta Bandung.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iv.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139.
<https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>
- Yanti, N. H., Nuvitalia, D., Miyono, N., & Rizkiyati, N. (2023). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar menggunakan Aplikasi Wordwall. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 634–638.
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.667>