

## Penerapan Model TGT (Teams Games Tournament) Berbantu Kahoot dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 3 SMA Adabiah 2 Padang

Silvia Yani<sup>1</sup>, Eka Asih Febriani<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Padang

\*Corresponding author, e-mail: [ekaasihyafitri@fis.unp.ac.id](mailto:ekaasihyafitri@fis.unp.ac.id).

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Adabiah 2 Padang pada pelajaran sosiologi menggunakan model TGT (teams games tournament) berbantu kahoot. Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kemmis dan Mc Taggart tipe partisipan yang terdiri dari 3 siklus dan 4 tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Adabiah 2 Padang dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis kualitatif Miles dan Huberman untuk menganalisis hasil wawancara, serta teknik analisis kuantitatif melalui lembar observasi guna untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran TGT (teams games tournament) berbantu kahoot menggunakan rumus persentase keaktifan. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori behaviorisme Thorndike yang melibatkan perubahan dalam perilaku yang terjadi melalui stimulus dan respons. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan keaktifan belajar pada setiap siklus yaitu siklus I sebesar 42,2%, siklus II sebesar 59,3%, dan siklus III sebesar 79,2%. Hasil penelitian membuktikan bahwa model TGT berbantu kahoot mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Adabiah 2 Padang pada pelajaran sosiologi dengan memperhatikan beberapa hal seperti memberikan poin tambahan kepada peserta didik yang aktif dalam belajar, memberikan variasi animasi, gambar, dan video pada media pembelajaran, serta melakukan ice breaking berupa pemberian mini games dengan tujuan memecah rasa tegang dan membantu peserta didik lebih rileks saat belajar.

**Kata kunci:** Kahoot; Keaktifan belajar; TGT (Teams Games Tournament).

### Abstract

This study aims to increase the learning activity of students in grade XI IPS 3 SMA Adabiah 2 Padang in sociology lessons using the TGT (teams games tournament) model assisted by kahoot. The research method used is Kemmis and Mc Taggart Classroom Action Research (PTK) participant type consisting of 3 cycles and 4 stages, namely planning, action, observation, and reflection. The subjects of the study were students of grade XI IPS 3 SMA Adabiah 2 Padang with a total of 28 students. The data collection techniques used are observation, interviews, and documentation. While the data analysis techniques used are qualitative analysis techniques Miles and Huberman to analyze the results of interviews, as well as quantitative analysis techniques through observation sheets to determine the level of student learning activity after the application of the TGT (teams games tournament) learning model assisted by kahoot using the percentage of activity formula. The theory used in this study is Thorndike's theory of behaviorism which involves changes in behavior that occur through stimuli and responses. The results showed an increase in learning activity in each cycle, namely cycle I by 42.2%, cycle II by 59.3%, and cycle III by 79.2%. The results of the study proved that the kahoot-assisted TGT model was able to increase the learning activity of grade XI IPS 3 students of SMA Adabiah 2 Padang in sociology lessons by paying attention to several things such as providing additional points to students who are active in learning, providing variations of animations, images, and videos on learning media, and doing ice breaking in the form of giving mini games with the aim of breaking the tension and helping students relax more while learning.

**Keywords:** Active learning; Kahoot; TGT (Teams Games Tournament).

**How to Cite:** Yani, S. & Febriani, E.A. (2024). Penerapan Model TGT (Teams Games Tournament) Berbantu Kahoot dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 3 SMA Adabiah 2 Padang. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 3(1), 95-106.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2024 by author.

## Pendahuluan

Keaktifan belajar merupakan suatu kegiatan belajar yang diberikan kepada peserta didik dengan tujuan agar peserta didik mampu mengasah potensi belajar sehingga menyebabkan tercapainya hasil belajar yang diinginkan. Keaktifan belajar merupakan suatu kegiatan belajar yang diberikan kepada peserta didik dengan tujuan agar peserta didik mampu mengasah potensi belajar sehingga menyebabkan tercapainya hasil belajar yang diinginkan. Keaktifan belajar merupakan metode dalam proses belajar mengajar yang secara intelektual dan emosional terpusat kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat berperan secara aktif dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Kanza et al., 2020). Wibowo (2016) mengemukakan keaktifan peserta didik dapat dipengaruhi oleh enam hal, yaitu peserta didik, guru, materi pembelajaran, tempat, waktu, dan fasilitas.

Menurut Gagne dan Briggs (dalam Hartika & Mariana, 2019), keaktifan belajar peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu 1) Merangsang minat dan perhatian peserta didik, sehingga mereka terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. 2) Menyatakan sasaran tujuan pembelajaran. 3) Mengingatkan peserta didik akan kompetensi belajar mereka. 4) Menghadirkan stimulus seperti masalah, topik, dan konsep yang akan mereka pelajari). 5) Memberikan arahan kepada peserta didik tentang cara memahami pembelajaran. 6) Mendorong aktivitas dan partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. 7) Memberikan umpan balik (*feed back*). 8) Melakukan penilaian kepada peserta didik melalui tes, sehingga kemampuan peserta didik selalu dapat dipantau dan diukur. 9) Menyimpulkan materi yang telah diajarkan pada akhir pelajaran.

Keaktifan dalam belajar merupakan poin penting peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik yang aktif cenderung memiliki pemahaman mendalam tentang materi pembelajaran karena mereka berpartisipasi aktif dalam mendiskusikan dan menjelajahi konsep-konsep baru. Menurut Sudjana (2016), terdapat beberapa indikator keaktifan belajar, yaitu 1) Ikut serta melaksanakan tugas belajar. 2) Terlibat dalam pemecahan masalah. 3) Bertanya kepada teman apabila mengalami kesulitan. 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan. 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru. 6) Menilai kemampuan diri dan hasil yang diperolehnya. 7) Menggunakan dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan permasalahan.

Namun dalam proses pembelajaran, ditemukan masih rendahnya keaktifan belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian Izzah et al. (2022) menunjukkan ada lima faktor penyebab rendahnya keaktifan belajar peserta didik, yaitu kondisi peserta didik, rasa cemas yang dihadapi saat pembelajaran, motivasi dan lingkungan belajar, serta peran pendidik dalam meningkatkan keaktifan belajar. Sasmita & Ahmad (2019) dalam penelitiannya juga menyimpulkan rendahnya keaktifan belajar peserta didik disebabkan oleh faktor internal, seperti kurangnya motivasi dan kepercayaan diri peserta didik. Sedangkan faktor eksternalnya seperti fasilitas yang belum memadai, metode pengajaran guru tidak menarik, dan suasana kelas tidak memberikan kenyamanan.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan pada bulan Agustus 2023 di kelas XI IPS SMA Adabiah 2 Padang, peneliti menemukan kurangnya keaktifan peserta didik pada saat pembelajaran sosiologi yang dilihat pada tabel 1 dibawah ini:

**Tabel 1. Tingkat Keaktifan Peserta Didik Kelas XI IPS SMA Adabiah 2 Padang**

Indikator Keaktifan	XI IPS 1 (35)	%	XI IPS 2 (27)	%	XI IPS 3 (28)	%	XI IPS 4 (27)	%
Ikut serta melaksanakan tugas belajar	14	40%	9	33,3%	6	21,4%	10	37%
Terlibat dalam pemecahan masalah	7	20%	3	11,1%	5	17,8%	6	22,2%

Indikator Keaktifan	XI IPS 1 (35)	%	XI IPS 2 (27)	%	XI IPS 3 (28)	%	XI IPS 4 (27)	%
Bertanya kepada teman apabila mengalami kesulitan	6	17,1%	4	14,8%	7	25%	6	22,2%
Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan	10	28,5%	9	33,3%	6	21,4%	5	18,5%
Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru	7	20%	5	18,5%	4	14,2%	8	29,6%
Menilai kemampuan diri dan hasil yang diperolehnya	14	40%	10	37%	8	28,5%	7	25,9%
Menggunakan dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan permasalahan	8	22,8%	8	29,6%	5	17,8%	5	18,5%
<b>Rata-Rata</b>		<b>26,9%</b>		<b>25,3%</b>		<b>20,8%</b>		<b>24,8%</b>

Sumber: Hasil Pengamatan 2023

Tabel 1 menunjukkan indikator keaktifan peserta didik kelas XI IPS di SMA Adabiah 2 Padang pada mata pelajaran sosiologi. Berdasarkan tabel tersebut, disimpulkan keaktifan peserta didik kelas XI IPS 3 memiliki rata-rata terendah dibandingkan kelas lainnya, yaitu 20,8%. Selama proses pembelajaran, peneliti mengamati peserta didik kurang fokus dalam mendengarkan penjelasan dari guru. Penggunaan model dan media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang bervariasi dan belum mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar sehingga menyebabkan kurangnya keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran.

Keaktifan belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Keaktifan dalam proses pembelajaran dapat melatih peserta didik dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari sehingga mengarahkan pada pembentukan pengetahuan dan keterampilan yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar (Fadjrin et al., 2017). Kurangnya keaktifan belajar dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil belajar sosiologi menunjukkan kelas XI IPS 3 memiliki rata-rata nilai terendah dibanding kelas lainnya yang ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 2. Data Hasil Belajar Sosiologi Kelas XI IPS**

Kelas	Rata-Rata Nilai
XI IPS 1	53,37
XI IPS 2	59,09
XI IPS 3	49,29
XI IPS 4	49,96

Sumber: Rata-Rata Nilai UH 1 dan PTS

Salah satu tantangan guru dalam proses pembelajaran adalah meningkatkan keaktifan peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran sosiologi. Metode pembelajaran merupakan berbagai cara atau teknik yang diterapkan untuk mengajar peserta didik sesuai capaian tujuan belajar. Terdapat dua kategori metode pembelajaran, yaitu yang pembelajaran berpusat pada guru dan pembelajaran berpusat pada peserta didik (Febriani, 2019). Dalam meningkatkan keaktifan belajar, dibutuhkan metode dan model yang pembelajarannya berpusat pada peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar adalah model kooperatif. Model kooperatif merupakan model yang proses belajarnya melibatkan peserta didik dalam berkelompok yang bekerja sama dalam mengerjakan tugas sehingga terbentuk sikap saling membantu. Model kooperatif memiliki beberapa jenis, salah satunya model TGT. Model *teams games tournament* merupakan model dimana peserta didik terlibat secara berkelompok bertanding dalam memenangkan permainan. Model TGT memiliki lima langkah pembelajaran, yaitu

---

penyajian kelas (*class presentation*), kelompok (*teams*), permainan (*games*), kompetisi/ turnamen (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*teams recognize*) (Slavin dalam Thalita et al., 2019).

Pada model TGT, dibutuhkan media bantu dalam penerapan model tersebut untuk meningkatkan keaktifan belajar. Salah satu bentuk media yang membantu dalam penerapan model TGT adalah kahoot. Kahoot adalah platform berbantu *game* yang interaktif, seru, dan mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Dengan mengintegrasikan model TGT berbantu kahoot, peserta didik dapat bekerja dalam tim, berkolaborasi, dan bersaing secara sehat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penerapan model TGT berbantu kahoot mampu menjadi salah satu solusi dan inovasi bagi guru dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih baik tentang efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan bagaimana pendekatan berbantu *games* dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Adabiah 2 Padang dalam mata pelajaran sosiologi menggunakan model TGT berbantu kahoot. Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. Jika penelitian sebelumnya menjelaskan penerapan model TGT teknik bermain untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada pelajaran fisika. Sementara penelitian ini menjelaskan tentang penerapan model TGT berbantu kahoot dalam meningkatkan keaktifan belajar pada pelajaran sosiologi.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan penggunaan model TGT berbantu kahoot dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran sosiologi dengan judul “Penerapan Model TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantu Kahoot dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 3 SMA Adabiah 2 Padang”.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tipe partisipan. Penelitian tindakan kelas partisipan merupakan penelitian dimana peneliti terlibat secara langsung dalam penelitian dimulai dari awal sampai pembuatan hasil penelitian dalam bentuk laporan. Pada penelitian tindakan kelas partisipan, peneliti secara langsung terlibat dari proses perencanaan, mengamati, mencatat, mengumpulkan, dan analisis data hingga membuat laporan hasil penelitian (Mu'alimin & Hari, 2014). Desain penelitian yang digunakan dalam adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Kemmis dan Mc. Taggart. Model Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis dan Mc. Taggart terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*) (Farhana et al., 2018).

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI IPS 3 SMA Adabiah 2 Padang yang berlokasi di Jl. Jati Adabiah No. 1, Kelurahan Jati, Kecamatan Padang Timur, Kota Padang, Sumatera Barat. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil (Juli-Desember) 2023. Subjek penelitian ini peserta didik kelas XI IPS 3 yang berjumlah 28 orang di SMA Adabiah 2 Padang. Dalam melaksanakan penelitian, peneliti berkolaborasi dengan guru sosiologi kelas XI SMA Adabiah 2 Padang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif yang dilakukan yaitu analisis data kualitatif Miles dan Huberman (Agusta, 2003) yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan yang digunakan untuk menganalisis hasil wawancara yang dilakukan peneliti. Sedangkan teknik analisis data kuantitatif menggunakan lembar observasi yang menggunakan rumus untuk mengetahui persentase keaktifan belajar peserta didik dalam menganalisis hasil observasi pada saat penelitian. Indikator keberhasilan dalam penelitian dapat dilihat dari peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada setiap siklus, jika capaian kriteria keaktifan belajar pada kategori 75%-100% maka keaktifan belajar dapat dikatakan berhasil (Arikunto dalam Prasetyo & Abduh, 2021).

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

#### Kondisi Awal atau Pra Tindakan

Pada kondisi awal atau pra tindakan, peneliti melakukan observasi selama 4 kali pertemuan (21-29 Agustus 2023) pada jam pelajaran sosiologi di kelas XI IPS 3 SMA Adabiah 2 Padang. Pada kegiatan pendahuluan, guru memulai pembelajaran dengan memperhatikan kondisi kelas. Peserta didik diminta memperhatikan lingkungan sekitar tempat duduk masing-masing dan membuang sampah yang terdapat di

sekitar tempat duduk. Setelah kondisi kelas sudah kondusif, guru meminta ketua kelas untuk menyiapkan kelas dan memimpin doa. Setelah berdoa selesai, guru mengabsen peserta didik.

Pada kegiatan inti, guru menulis point-point materi pembelajaran yang akan dijelaskan pada papan tulis. Setelah itu, guru menjelaskan secara singkat point materi yang dicatat tersebut. Adapun point-point yang dijelaskan yaitu indikator masalah sosial. Setelah menjelaskan secara singkat, guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk mencari satu contoh kasus masalah sosial dan dianalisis menggunakan keenam indikator masalah sosial tersebut. Saat jam pembelajaran berakhir, guru menutup pembelajaran dengan menyimpulkan materi yang telah dibahas. Kemudian mengucapkan salam dan meninggalkan kelas. Hasil pengamatan pada kondisi awal atau pra tindakan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. Hasil Pengamatan kondisi awal (pra tindakan) pada pembelajaran sosiologi kelas XI IPS 3 SMA Adabiah 2 Padang**

No	Indikator Keaktifan	Jumlah Indikator Terpenuhi	Rata-Rata (%)
1.	Ikut serta melaksanakan tugas belajar.	6	21,4%
2.	Terlibat dalam pemecahan masalah.	5	17,8%
3.	Bertanya kepada teman apabila mengalami kesulitan.	7	25%
4.	Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan.	6	21,4%
5.	Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru.	4	14,2%
6.	Menilai kemampuan diri dan hasil yang diperolehnya.	8	28,5%
7.	Menggunakan dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan permasalahan.	5	17,8%
<b>Rata-Rata</b>			<b>20,8%</b>

Sumber: Data Primer 2023

Dari tabel 3 tersebut, dapat disimpulkan pada kondisi awal atau pra tindakan, kelas XI IPS 3 memiliki rata-rata keaktifan rendah dengan rata-rata 20,8 %. Hal ini dapat dilihat dari masing-masing jumlah indikator keaktifan peserta didik yang kurang dari 10 orang. Kriteria keaktifan belajar peserta didik pada kondisi awal atau pra tindakan tergolong sangat rendah sehingga peneliti melakukan penelitian penerapan model TGT berbantu kahoot pada kelas XI IPS 3.

### Siklus I

Siklus I dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan pada tanggal 4 dan 18 September 2023. Adapun kegiatan pada siklus I terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan hal-hal yang diperlukan selama penelitian seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan media seperti kahoot. Pada tahap tindakan dan pengamatan, peneliti berperan sebagai pelaku tindakan yang menerapkan model TGT berbantu kahoot dalam pembelajaran sosiologi. Materi yang dipelajari pada siklus I yaitu pengertian, karakteristik, dan faktor penyebab masalah sosial. Setelah penyajian materi secara singkat, guru menyiapkan LKPD untuk dikerjakan secara berkelompok oleh peserta didik. Setelah mengerjakan LKPD, masing-masing kelompok diarahkan untuk melakukan permainan dan kompetisi kahoot oleh guru. Kelompok yang mendapatkan juara diberi pujian oleh guru.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan observer pada siklus I yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan (4 dan 18 September 2023) menunjukkan hasil keaktifan belajar kelas XI IPS 3 yang diukur melalui lembar observasi keaktifan peserta didik dengan penerapan model TGT berbantu kahoot yang ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 4. Hasil Pengamatan Siklus I Kelas XI IPS 3 SMA Adabiah 2 Padang**

No	Indikator Keaktifan	Rata-Rata (%)
1.	Ikut serta melaksanakan tugas belajar	60,5%
2.	Terlibat dalam pemecahan masalah	39,2%

3.	Bertanya kepada teman apabila mengalami kesulitan	32,1%
4.	Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan	48,1%
5.	Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru	49,9%
6.	Menilai kemampuan diri dan hasil yang diperolehnya	35,6%
7.	Menggunakan dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan permasalahan	30,3%
<b>Rata-Rata</b>		<b>42,2 %</b>

Sumber: Data Primer 2023

Dari tabel keaktifan belajar peserta didik pada siklus I menunjukkan rata-rata 42,2%. Hal ini menunjukkan adanya kenaikan keaktifan belajar peserta didik pada siklus I dibandingkan dengan kondisi awal atau pra tindakan. Perbandingan antara kondisi awal atau pra tindakan dengan siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 5. Perbandingan Keaktifan Peserta didik Kelas XI IPS 3 Pada Pra Tindakan dan Siklus I**

No	Indikator Keaktifan	Pra Tindakan	Siklus I	Persentase Kenaikan
1.	Ikut serta melaksanakan tugas belajar	21,4%	60,5%	39,1%
2.	Terlibat dalam pemecahan masalah	17,8%	39,2%	21,4%
3.	Bertanya kepada teman apabila mengalami kesulitan	25%	32,1%	7,1%
4.	Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan	21,4%	48,1%	26,7%
5.	Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru	14,2%	49,9%	35,7%
6.	Menilai kemampuan diri dan hasil yang diperolehnya	28,5%	35,6%	7,1%
7.	Menggunakan dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan permasalahan	17,8%	30,3%	12,5%
<b>Rata – Rata</b>		<b>20,8%</b>	<b>42,2%</b>	<b>21,4%</b>

Sumber: Data Primer 2023

Berdasarkan tabel 5 tersebut disimpulkan bahwa tingkat keaktifan belajar peserta didik kelas XI IPS 3 pada siklus I mengalami kenaikan dibandingkan dengan kondisi awal atau pra tindakan dengan selisih 21,4%. Pada tahap refleksi, peneliti dan guru menemukan masalah yang menyebabkan kurangnya keaktifan belajar peserta didik yaitu: 1) Peserta didik masih kurang beradaptasi terhadap model TGT berbantu kahoot. 2) Peserta didik masih beradaptasi dalam menggunakan kahoot. 3) Kurangnya kerja sama dalam kelompok dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. 4) Motivasi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran masih kurang. 5) Peserta didik gampang bosan saat proses pembelajaran berlangsung. 6) Ketidakhadiran peserta didik dimana banyak peserta didik yang tidak hadir saat siklus I berlangsung.

Dalam hal ini, peneliti dan guru mata pelajaran sosiologi kelas XI berdiskusi dalam mencari solusi permasalahan yang terdapat pada siklus I. Dari diskusi tersebut ditemukan solusi sebagai berikut: 1) Memberikan poin tambahan kepada peserta didik yang aktif saat guru menjelaskan materi. 2) Memberikan poin tambahan kepada peserta didik yang aktif dalam kelompok. 3) Melakukan *ice breaking* di tengah proses pembelajaran. 4) Memberikan *reward* seperti hadiah kepada kelompok yang mendapatkan skor tinggi atau juara satu saat pertandingan kelompok melalui kuis kahoot.

## Siklus II

Siklus II dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 18 dan 25 September 2023. Adapun kegiatan pada siklus II terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan hal-hal yang diperlukan selama penelitian seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan media kahoot. Pada tahap tindakan dan pengamatan, peneliti berperan sebagai pelaku tindakan yang menerapkan model TGT

berbantu kahoot dalam pembelajaran sosiologi. Materi yang dipelajari pada siklus II yaitu jenis-jenis masalah sosial. Setelah penyajian materi secara singkat, guru menyiapkan LKPD untuk dikerjakan secara berkelompok oleh peserta didik. Setelah mengerjakan LKPD, masing-masing kelompok diarahkan untuk melakukan permainan dan kompetisi kahoot oleh guru. Kelompok yang mendapatkan juara diberi *reward* oleh guru.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan observer pada siklus II yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan (18 dan 25 September 2023) menunjukkan hasil keaktifan belajar kelas XI IPS 3 yang diukur melalui lembar observasi keaktifan peserta didik dengan penerapan model TGT berbantu kahoot yang ditunjukkan pada tabel berikut.

**Tabel 6. Hasil Pengamatan Siklus II Kelas XI IPS 3 SMA Adabiah 2 Padang**

No	Indikator Keaktifan	Rata-Rata (%)
1.	Ikut serta melaksanakan tugas belajar	69,6%
2.	Terlibat dalam pemecahan masalah	58,8%
3.	Bertanya kepada teman apabila mengalami kesulitan	57,1%
4.	Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan	64,2%
5.	Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru	58,9%
6.	Menilai kemampuan diri dan hasil yang diperolehnya	51,7%
7.	Menggunakan dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan permasalahan	55,3%
<b>Rata-Rata</b>		<b>59,3%</b>

Sumber: Data Primer 2023

Tabel keaktifan belajar peserta didik pada siklus II menunjukkan rata-rata 59,3%. Dari tabel tersebut dapat disimpulkan adanya kenaikan keaktifan belajar peserta didik pada siklus II dibandingkan dengan kondisi awal atau pra tindakan dan siklus I. Perbandingan antara siklus I dengan siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 7. Perbandingan Keaktifan Peserta didik Kelas XI IPS 3 Pada Siklus I dan II**

No	Indikator Keaktifan	Siklus 1	Siklus 2	Persentase Kenaikan
1.	Ikut serta melaksanakan tugas belajar	60,5%	69,6%	9,1%
2.	Terlibat dalam pemecahan masalah	39,2%	58,8%	19,6%
3.	Bertanya kepada teman apabila mengalami kesulitan	32,1%	57,1%	25%
4.	Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan	48,1%	64,2%	16,1%
5.	Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru	53,5%	58,9%	5,4%
6.	Menilai kemampuan diri dan hasil yang diperolehnya	35,6%	51,7%	16,1%
7.	Menggunakan dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan permasalahan	30,3%	55,3%	25%
<b>Rata-Rata</b>		<b>42,2%</b>	<b>59,3%</b>	<b>17,1%</b>

Sumber: Data Primer 2023

Berdasarkan tabel 7 tersebut disimpulkan bahwa tingkat keaktifan belajar peserta didik kelas XI IPS 3 pada siklus II mengalami kenaikan dibandingkan dengan siklus I dengan selisih 17,1%. Pada tahap refleksi siklus II peneliti melakukan wawancara terhadap beberapa peserta didik yang masih kurang aktif pada saat pembelajaran sosiologi. Hasil wawancara menyimpulkan terdapat beberapa faktor yang menyebabkan peserta didik tidak aktif dalam pembelajaran yaitu tidak fokus, rasa malas, dan suasana yang tidak kondusif.

Dalam hal ini, peneliti dan guru mata pelajaran sosiologi kelas XI berdiskusi dalam mencari solusi permasalahan yang terdapat pada siklus II. Dari diskusi tersebut ditemukan solusi sebagai berikut: 1) Memberikan poin tambahan kepada peserta didik yang aktif saat guru menjelaskan materi. 2) Memberikan poin tambahan kepada peserta didik yang aktif dalam kelompok. 3) Menambahkan variasi pada media pembelajaran seperti menggunakan animasi pada *power point* dan kahoot. 4) Mengkondusifkan suasana baik di kelas ataupun di luar kelas agar peserta didik dapat fokus dalam proses pembelajaran. 5) Melakukan *ice breaking* di tengah proses pembelajaran. 6) Memberikan *reward* kepada kelompok yang mendapatkan juara 1, 2, dan 3 saat pertandingan kelompok melalui kuis kahoot.

### Siklus III

Siklus III dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan pada tanggal 26 September dan 2 Oktober 2023. Adapun kegiatan pada siklus III terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan

refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan hal-hal yang diperlukan selama penelitian seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan media kahoot. Pada tahap tindakan dan pengamatan, peneliti berperan sebagai pelaku tindakan yang menerapkan model TGT berbantu kahoot dalam pembelajaran sosiologi. Materi yang dipelajari pada siklus II yaitu dampak dan upaya penyelesaian masalah sosial. Setelah penyajian materi secara singkat, guru menyiapkan LKPD untuk dikerjakan secara berkelompok oleh peserta didik. Setelah mengerjakan LKPD, peserta didik secara berkelompok diarahkan untuk melakukan permainan dan kompetisi kahoot oleh guru. Kelompok yang mendapatkan juara diberi *reward* oleh guru.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan observer pada siklus III yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan (26 September dan 2 Oktober 2023) menunjukkan hasil keaktifan belajar kelas XI IPS 3 yang diukur melalui lembar observasi keaktifan peserta didik dengan penerapan model TGT berbantu kahoot yang ditunjukkan pada tabel berikut.

**Tabel 8. Hasil Pengamatan Siklus III Kelas XI IPS 3 SMA Adabiah 2 Padang**

No	Indikator Keaktifan	Rata-Rata (%)
1.	Ikut serta melaksanakan tugas belajar	80,3%
2.	Terlibat dalam pemecahan masalah	76,7%
3.	Bertanya kepada teman apabila mengalami kesulitan	80,3%
4.	Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan	82,1%
5.	Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru	76,7%
6.	Menilai kemampuan diri dan hasil yang diperolehnya	78,5%
7.	Menggunakan dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan permasalahan	80,3%
<b>Rata-Rata</b>		<b>79,2%</b>

Sumber: Data Primer 2023

Tabel keaktifan belajar peserta didik pada siklus III menunjukkan rata-rata 79,2%. Dari tabel tersebut dapat disimpulkan adanya kenaikan keaktifan belajar peserta didik pada siklus III dibandingkan dengan kondisi awal atau pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Perbandingan antara siklus II dengan siklus III dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 9. Perbandingan Keaktifan Peserta didik Kelas XI IPS 3 Pada Siklus II dan III**

No	Indikator Keaktifan	Siklus 2	Siklus 3	Persentase Kenaikan
1.	Ikut serta melaksanakan tugas belajar	69,6%	80,3%	10,7%
2.	Terlibat dalam pemecahan masalah	58,8%	76,7%	17,8%
3.	Bertanya kepada teman apabila mengalami kesulitan	57,1%	80,3%	23,2%
4.	Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan	64,2%	82,1%	17,9%
5.	Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru	58,9%	76,7%	17,8%
6.	Menilai kemampuan diri dan hasil yang diperolehnya	51,7%	78,5%	26,8%
7.	Menggunakan dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan permasalahan	55,3%	80,3%	25%
<b>Rata-Rata</b>		<b>59,3%</b>	<b>79,2%</b>	<b>19,9%</b>

Sumber: Data Primer 2023

Berdasarkan tabel 9 tersebut disimpulkan bahwa tingkat keaktifan belajar peserta didik kelas XI IPS 3 pada siklus III mengalami kenaikan dibandingkan dengan siklus II dengan selisih 19,9%. Pada tahap refleksi siklus III peneliti melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran sosiologi kelas XI terkait keefektifan penerapan model TGT berbantu kahoot dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran sosiologi kelas XI IPS 3 di SMA Adabiah 2 Padang. Dari hasil wawancara tersebut disimpulkan bahwa penerapan model TGT berbantu kahoot berdampak positif terhadap partisipasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Dari segi kriteria keaktifan belajar, rata-rata keaktifan belajar peserta didik kelas XI IPS 3 pada siklus III sudah termasuk kriteria tinggi dengan capaian 75%-100%. Oleh sebab itu, penelitian yang dilakukan selesai pada siklus III. Berikut tabel perbandingan keaktifan belajar peserta didik berdasarkan pra tindakan, siklus I, siklus II, dan siklus III.

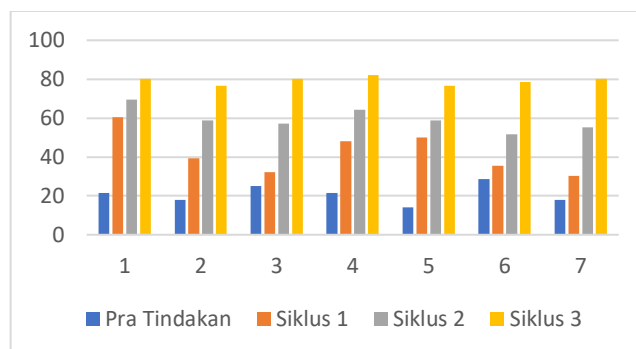


**Tabel 10. Data Peningkatan Keaktifan Belajar Kelas XI IPS 3 Pada Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III**

No	Indikator Keaktifan	Pra Tindakan	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1.	Ikut serta melaksanakan tugas belajar	21,4%	60,5%	69,6%	80,3%
2.	Terlibat dalam pemecahan masalah	17,8%	39,2%	58,8%	76,7%
3.	Bertanya kepada teman apabila mengalami kesulitan	25%	32,1%	57,1%	80,3%
4.	Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan	21,4%	48,1%	64,2%	82,1%
5.	Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru	14,2%	49,9%	58,9%	76,7%
6.	Menilai kemampuan diri dan hasil yang diperolehnya	28,5%	35,6%	51,7%	78,5%
7.	Menggunakan dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan permasalahan	17,8%	30,3%	55,3%	80,3%
<b>Rata-Rata</b>		<b>20,8%</b>	<b>42,2%</b>	<b>59,3%</b>	<b>79,2%</b>

Sumber: Data Primer 2023

Berdasarkan tabel 10 tersebut disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada masing-masing indikator keaktifan setelah diterapkannya model TGT berbantu kahoot. Peningkatan keaktifan belajar tersebut disajikan dalam diagram dibawah ini.



**Gambar 1. Diagram Data Peningkatan Keaktifan Belajar Kelas XI IPS 3 Pada Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III**

Keterangan:

1. Ikut serta melaksanakan tugas belajar.
2. Terlibat dalam pemecahan masalah.
3. Bertanya kepada teman apabila mengalami kesulitan.
4. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan.
5. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru.
6. Menilai kemampuan diri dan hasil yang diperolehnya.
7. Menggunakan dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan permasalahan.

Berdasarkan diagram pada gambar 1 disimpulkan terjadi peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada masing-masing indikator keaktifan pada mata pelajaran sosiologi setelah diterapkannya model TGT berbantu kahoot pada siklus I hingga siklus III dengan rata-rata akhir sebesar 79,2%. Dengan tercapainya keaktifan belajar peserta didik tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT berbantu kahoot meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran sosiologi.

#### Pembahasan

Keaktifan belajar merupakan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran melalui aktivitas bertanya, berdiskusi, berpendapat, dan memberikan saran dalam permasalahan (Kristin & Astuti dalam Agustina & Setyawan, 2022). Ketika peserta didik terlibat secara aktif dalam belajar, mereka tidak hanya menerima informasi dari luar, tetapi juga mencari pengetahuan, memahami konsep, serta

---

mengembangkan keterampilan secara independen. Dalam proses pembelajaran, terdapat ciri-ciri yang menandakan peserta didik aktif dalam pembelajaran, yaitu 1) Peserta didik secara aktif menyusun dan membuat perencanaan, proses pembelajaran, dan evaluasi. 2) Peserta didik secara intelektual-emosional aktif dalam menjalani, menganalisis, membuat, dan membangun sikap. 3) Peserta didik terlibat dalam membangun kondisi yang cocok terhadap pembelajaran. 4) Guru berperan sebagai pendidik yang memimpin kegiatan di kelas serta sebagai fasilitator dan koordinator kegiatan pembelajaran. 5) Adanya penggunaan metode, alat, dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan peserta didik (Abidin, 2022).

Keaktifan belajar dapat meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri serta memungkinkan individu mencapai pembelajaran lebih baik. Dengan kata lain, keaktifan dalam belajar melibatkan proses berpikir, perasaan, dan tindakan aktif untuk mencapai pemahaman mendalam. Menurut Sudjana (2016) terdapat beberapa indikator keaktifan belajar, yaitu 1) Ikut serta melaksanakan tugas belajar. 2) Terlibat dalam pemecahan masalah. 3) Bertanya kepada teman apabila mengalami kesulitan. 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan. 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru. 6) Menilai kemampuan diri dan hasil yang diperolehnya. 7) Menggunakan dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan permasalahan.

Berdasarkan penelitian tindakan kelas dalam penerapan model TGT berbantu kahoot, ada beberapa hal yang menyebabkan peningkatan terhadap keaktifan belajar, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran interaktif dan menyenangkan dapat memicu keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Guru juga berperan penting dalam meningkatkan keaktifan. Pengakuan terhadap usaha peserta didik selama pembelajaran dapat meningkatkan rasa percaya diri dan mendorong mereka lebih aktif. Selanjutnya, suasana belajar yang inklusif dan mendukung membuat peserta didik merasa nyaman dalam berbicara, bertanya, berpendapat yang meningkatkan keaktifan belajar. Adapun kegiatan yang menciptakan suasana kondusif yaitu kegiatan *ice breaking* dengan memberikan mini *games* kepada peserta didik. *Ice breaking* membantu mengurangi ketegangan dan kecemasan peserta didik yang muncul saat pembelajaran. Pemberian poin tambahan juga mempengaruhi keaktifan belajar dimana peserta didik merasa diakui dan diberi *reward* atas usaha dan pencapaian mereka sehingga meningkatkan kepercayaan diri untuk lebih aktif pada saat pembelajaran.

Ada beberapa faktor penyebab menurunnya keaktifan belajar. Salah satunya pendekatan pembelajaran yang monoton dan kurang menarik serta lingkungan belajar yang tidak mendukung. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik dapat disimpulkan peserta didik lebih suka belajar dengan model pembelajaran inovatif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Peserta didik mengaku sering tidak fokus dalam belajar. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti ajakan teman sebangku yang mengajak berbicara saat guru menjelaskan, rasa malas untuk belajar, dan suasana yang tidak kondusif seperti suara-suara berisik baik dari dalam maupun dari luar kelas.

Menurut Thorndike, terjadi asosiasi antara stimulus dan respon mengikuti hukum-hukum berikut (Hermansyah, 2020). Pertama, hukum kesiapan (*law of readiness*) menyatakan hubungan antara stimulus dan respons akan mudah terbentuk jika individu siap untuk meresponsnya. Kesuksesan belajar seseorang bergantung pada kesiapannya untuk merespons stimulus tersebut. Respons atau keaktifan peserta didik terhadap stimulus lebih efektif jika mereka siap dan termotivasi untuk berpartisipasi. Guru dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan memastikan peserta didik siap dan termotivasi untuk belajar dan merespons stimulus yang diberikan berupa penerapan model TGT berbantu kahoot. Dalam pembelajaran, guru mempersiapkan peserta didik dengan memberikan stimulus berupa penyajian materi agar peserta didik siap dalam melaksanakan tugas kelompok dan aktif dalam kompetisi kelompok.

Kedua, hukum latihan (*law of exercise*), menjelaskan kekuatan hubungan antara stimulus dan respons. Koneksi antara situasi atau stimulus dengan tindakan individu menjadi lebih kuat melalui latihan berulang (*law of use*), dan menjadi lemah jika latihan dihentikan atau tidak dilanjutkan (*law of disuse*). Hukum ini menekankan hubungan antara stimulus dan respons menjadi lebih kokoh melalui latihan yang konsisten, sementara melemah jika tidak diteruskan, sehingga materi pembelajaran bisa lebih dikuasai. Dengan menerapkan model TGT berbantu kahoot, peserta didik dapat melatih keterampilan mereka, meningkatkan koneksi antara stimulus (pertanyaan) dan respons (jawaban), sehingga memperkuat keaktifan belajar peserta didik. Penerapan model TGT berbantu kahoot dilakukan secara berulang dalam 3 siklus (6 kali pertemuan) dengan tujuan agar keaktifan belajar peserta didik dapat meningkat secara bertahap.

Ketiga, hukum efek (*law of effect*), menunjukkan kekuatan hubungan antara stimulus dan respons bergantung pada konsekuensi yang dihasilkannya. Jika respons individu menghasilkan kepuasan, respons tersebut akan diulang, sementara jika respons menyebabkan konsekuensi negatif, respons tersebut akan dihentikan dan tidak diulang. Jika respons peserta didik setelah diterapkannya model TGT berbantu kahoot mendatangkan kesenangan, mereka cenderung mempertahankan dan mengulangi perilaku aktif ini. Oleh karena itu, pengakuan positif dan penguatan dapat diberikan kepada peserta didik yang berpartisipasi aktif.

Pengakuan ini berupa *reward* (pujian) dari guru kepada peserta didik yang aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Keempat, hukum sikap (*law of attitude*), mengindikasikan hubungan antara stimulus dan respons cenderung diperkuat jika hasilnya menyenangkan, dan sebaliknya akan melemah jika hasilnya tidak memuaskan. Koneksi antara pengalaman sensorik dan kecenderungan bertindak individu bisa menjadi lebih kuat atau lemah tergantung pada hasil dari tindakan yang telah diambil sebelumnya. Jika model TGT berbantu kahoot memberikan kepuasan dan menyenangkan, peserta didik cenderung lebih aktif dan termotivasi untuk berpartisipasi kembali. Sebaliknya, pengalaman negatif mengurangi kecenderungan peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Peningkatan keaktifan belajar peserta didik menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantu kahoot menunjukkan kuatnya hubungan antara stimulus dan respons sehingga memberi kepuasan terhadap peserta didik.

## Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilakukan sebanyak 3 siklus pada kelas XI IPS 3 di SMA Adabiah 2 Padang, dapat disimpulkan penerapan model TGT berbantu kahoot dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran sosiologi dengan rata-rata 79,2% yang kategori keaktifan tinggi. Peningkatan keaktifan belajar terjadi karena hal-hal dasar yang perlu diperhatikan beberapa hal seperti memberi point tambahan kepada peserta didik yang aktif, memberikan variasi seperti penambahan animasi, gambar, atau video pada media pembelajaran, mengkondusifkan suasana baik di dalam kelas maupun di luar kelas, dan melakukan *ice breaking* dengan cara memberikan mini *games* kepada peserta didik dengan tujuan memecah rasa tegang dan membantu peserta didik menjadi lebih *rileks* setelah belajar. Hasil penelitian memiliki implementasi terhadap sekolah sebagai bentuk inovasi pembelajaran sosiologi. Adapun keterbatasan penelitian ini adalah penerapan model ini memakan waktu yang lama sehingga untuk peneliti selanjutnya disarankan agar bisa membagi waktu agar penerapan model ini dapat berjalan secara maksimal pada setiap pertemuan.

## Daftar Pustaka

- Abidin, Z. (2022). Strategi Pembelajaran Model Think, Talk, Write (TTW) dalam Kaitannya dengan Keaktifan Belajar Siswa. *An Nahdlatul*, 8(2), 91–112.
- Agusta, I. (2003). Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif. Pusat Penelitian Sosial Ekonomi. Litbang Pertanian.
- Agustina, M. T., & Setyawan, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Di Sekolah Melalui Pendekatan Inkuiri Siswa Kelas 1 SDN Tunjung 4. *Jurnal Ilmiah Pendas: Primary Education Journal*, 3(1), 89–95.
- Budi, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Melalui Teknik Bermain Guna Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X SMA N 1 Pundong. *Energies*, 6(1), 1–8.
- Fadjrin, N. N., Nahdlatul, U., Al, U., & Cilacap, G. (2017). Hubungan Keaktifan Belajar di Sekolah terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII. Universitas Nahdhatul Ulama Al-Ghazali Cilacap.
- Farhana, H., Awiria, & Muttaqien, H. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Harapan Cerdas.
- Febriani, E. A. (2019). *Mudah Merancang Perangkat Pembelajaran*. Surabaya: Pustaka Media Guru.
- Hartika, N., & Mariana, F. (2019). Pengaruh Keaktifan Belajar & Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Progress: Jurnal Pendidikan, Akuntansi dan Keuangan*, 2(1), 57–71.
- Hermansyah. (2020). Analisis Teori Behavioristik (Edward Thordike) dan Implementasinya Dalam Pembelajaran SD/MI. *Jurnal Program Studi PGMI*, 7(1), 15–25.
- Izzah, F. N., Khofshoh, Y. A., Sholihah, Z., Nurningtias, Y., & Wakhidah, N. (2022). Analisis Faktor-faktor Pemicu Turunnya Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran Mata Pelajaran IPA di Masa Pandemi. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 10(1), 150–154.
- Kanza, N. R. F., Lesmono, A. D., & Widodo, H. M. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas Di Kelas Xi Mipa 5 Sma Negeri 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 71.
- Mu'alimin, & Hari, R. A. C. (2014). Penelitian tindakan kelas Teori dan Praktek. *Ganding*, 44(8), 1–87.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724.
- Sasmita, L., & Ahmad, M. R. S. (2019). Faktor penyebab ketidakaktifan siswa kelas xi ipa 4 dalam proses belajar mengajar di SMAN 12 Makasar. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM*, 4(2), 100–105.

- 
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- 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.