

TESIS



PENGEMBANGAN MODEL KOOPERATIF *LEARNING* TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* MENGGUNAKAN *KAHOOT* DALAM UPAYA MENINGKATKAN KARAKTER RASA INGIN TAHU PESERTA DIDIK KELAS VI DI SD NEGERI GUMILIR 01 CILACAP

Disusun oleh:
WAHYUNI WIDIARTI
NIM 2220110005

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
2025**

PENGEMBANGAN MODEL KOOPERATIF *LEARNING* TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* MENGGUNAKAN *KAHOOT* DALAM UPAYA MENINGKATKAN KARAKTER RASA INGIN TAHU PESERTA DIDIK KELAS VI DI SD NEGERI GUMILIR 01 CILACAP



TESIS

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Magister Pendidikan Dasar

Disusun oleh:
WAHYUNI WIDIARTI
NIM 2220110005

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wahyuni Widiarti
NIM : 2220110005
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Fakultas : Pascasarjana
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Judul : Pengembangan Model Kooperatif *Learning Tipe Team Game Tournament* Menggunakan *Kahoot* Dalam Upaya Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Kelas VI di SD Negeri Gumilir 01 Cilacap

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa tesis ini adalah hasil karya saya dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta bukan hasil penjiplakan dari karya orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila kelak di kemudian hari terbukti ada unsur penjiplakan, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Dibuat di: Purwokerto

Pada tanggal: 16 Desember 2024

Yang menyatakan,



WAHYUNI WIDIARTI
NIM. 2220110005

HALAMAN PERSETUJUAN

Tesis yang di ajukan oleh :


Nama : Wahyuni Widiarti
NIM : 2220110005
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar Program Pascasarjana
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Judul : Pengembangan Model *Kooperatif Learning Tipe Team Game Tournament* Menggunakan *Kahoot* Dalam Upaya Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Kelas VI di SD Negeri Gumilir 01 Cilacap

Telah diterima dan disetujui :

Ditetapkan di : Purwokerto
Pada Tanggal : Januari 2025

Mengetahui,
Kaprodi Magister Pendidikan Dasar

Pembimbing


Assoc. Prof. Subuh Anggoro, M.Pd.
NIK: 2160221


Dr. Wakhudin, M.Pd.
NIDN: 0630096501

HALAMAN PENGESAHAN

Tesis dengan judul “Pengembangan Model Kooperatif *Learning Tipe Team Game Tournament* Menggunakan *Kahoot* Dalam Upaya Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Kelas VI di SD Negeri Gumilir 01 Cilacap” oleh Wahyuni Widiarti telah berhasil dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 2 Januari 2025.

Dewan Penguji:

1. Penguji I

Dr. Yahya Sudarya, M.Pd.

NIK. LBPPS1703

2. Penguji II

Assoc. Prof. Ana Andriani, M.Pd

NIDN. 0618106902

3. Pembimbing

Dr. Wakhudin, M.Pd

NIDN. 0630096501

Mengetahui

Direktur Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto



Dr. Kuntoro, M.Hum.

NIK. 2161127

MOTTO

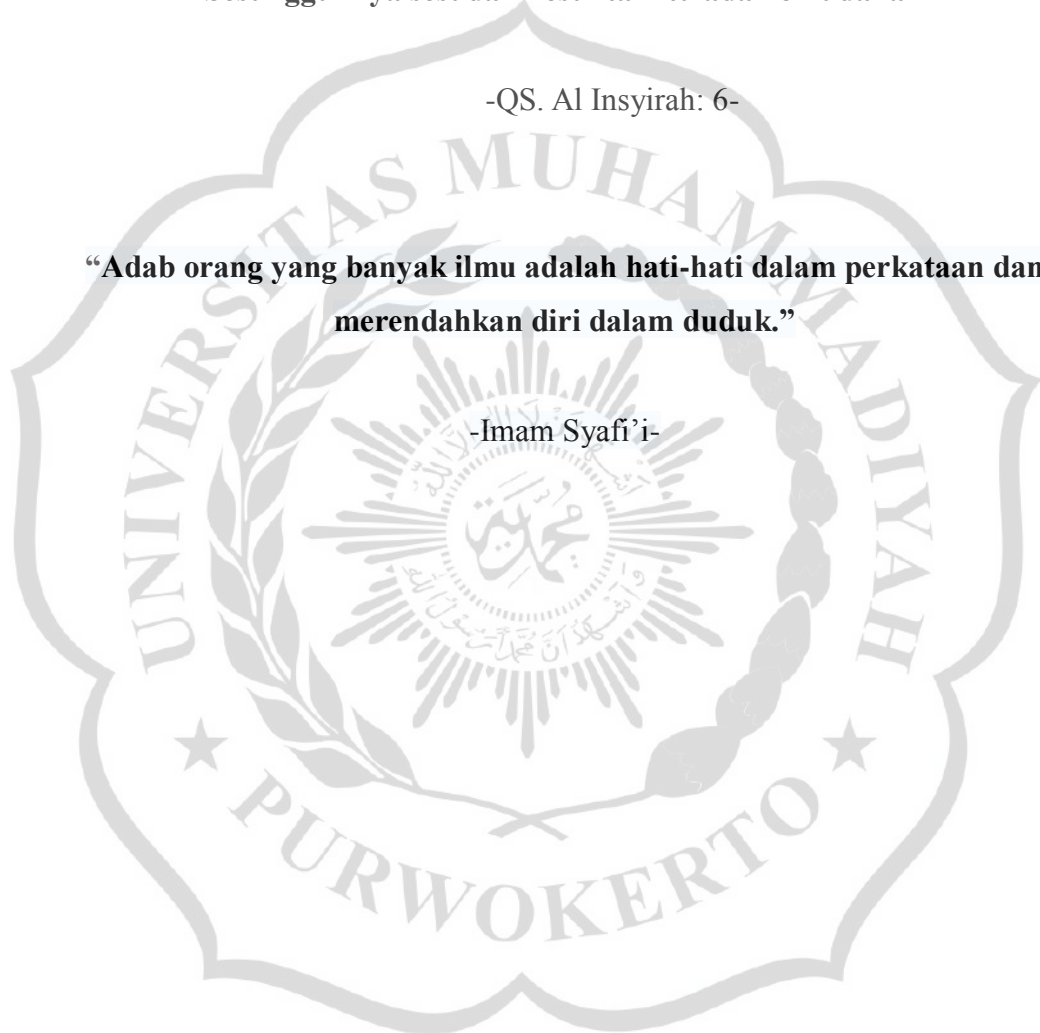
يُسْرًا أَلْتَسِرَ مَعَ إِنَّ

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

-QS. Al Insyirah: 6-

“Adab orang yang banyak ilmu adalah hati-hati dalam perkataan dan merendahkan diri dalam duduk.”

-Imam Syafi'i-

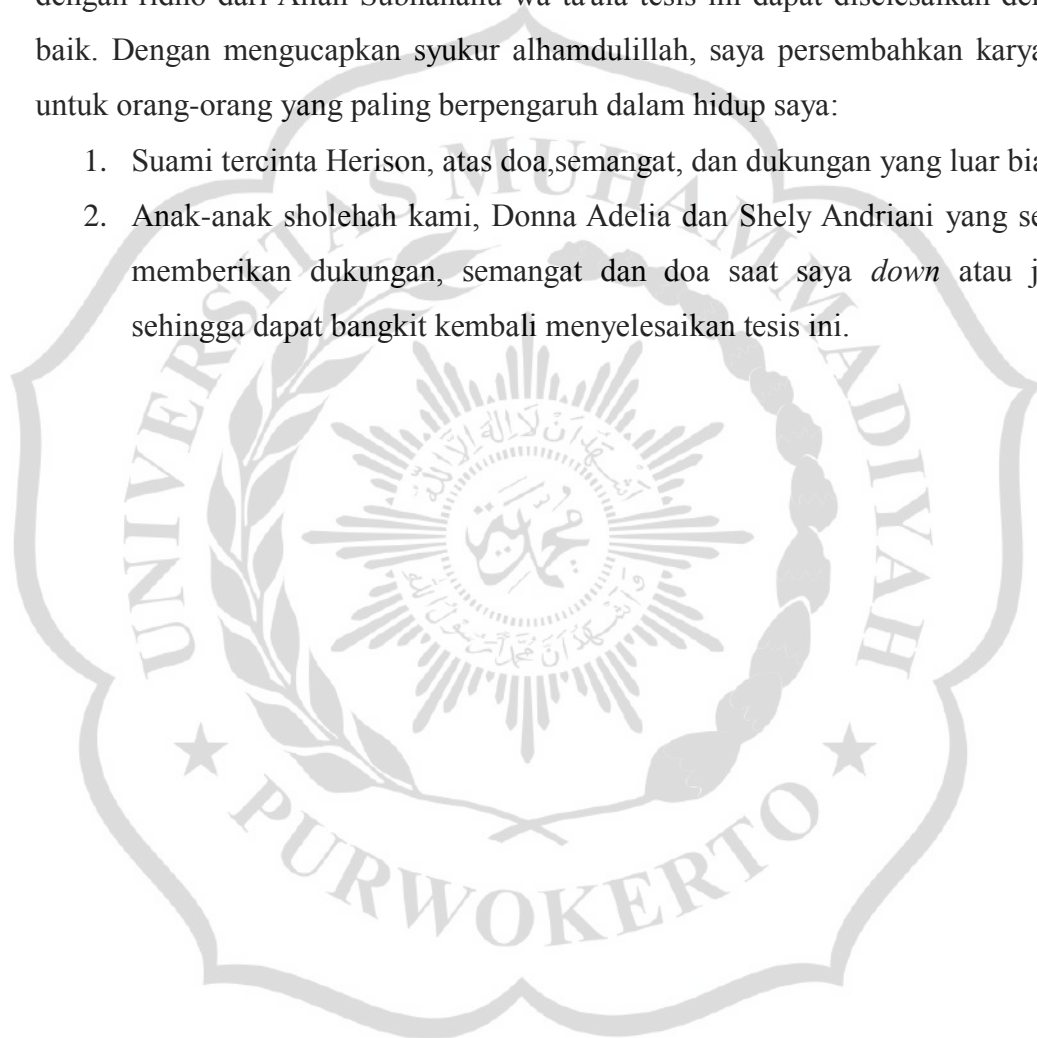


DEDIKASI KARYA TERBAIK

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang.

Tesis ini adalah bagian dari ibadah saya kepada Allah Subhanahu wa ta'ala, dengan ridho dari Allah Subhanahu wa ta'ala tesis ini dapat diselesaikan dengan baik. Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah, saya persembahkan karya ini untuk orang-orang yang paling berpengaruh dalam hidup saya:

1. Suami tercinta Herison, atas doa, semangat, dan dukungan yang luar biasa.
2. Anak-anak sholehah kami, Donna Adelia dan Shely Andriani yang selalu memberikan dukungan, semangat dan doa saat saya *down* atau jatuh sehingga dapat bangkit kembali menyelesaikan tesis ini.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahiim,

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam kemajuan suatu negara. Peranan pendidikan sangat penting untuk mewujudkan sumber daya manusia yang berkompeten dalam mencapai cita-cita bangsa. Pendidikan dianggap sebagai bidang yang paling strategis untuk membentuk sumber daya manusia agar menjadi individu yang cakap tidak hanya dalam bidang intelektual tetapi juga memiliki karakter yang berkualitas.

Penanaman pendidikan karakter saat ini menjadi tujuan utama dalam dunia pendidikan di Indonesia. Pendidikan karakter perlu ditanamkan sejak dini pada peserta didik, khususnya di jenjang sekolah dasar. Pendidikan karakter menjadi salah satu hal yang sangat penting dalam membentuk peserta didik menjadi individu yang lebih baik untuk kehidupannya di masa datang.

Fungsi dan tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan kemampuan dan watak bangsa, yang tercermin dalam tujuan pendidikan nasional yaitu membentuk peserta didik yang berilmu pengetahuan dan memiliki karakter baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam membentuk karakter peserta didiknya adalah melalui pengembangan model kooperatif *learning tipe team game tournament* menggunakan *kahoot* dalam upaya meningkatkan karakter rasa ingin tahu peserta didik di sekolah.

Tesis ini disajikan dalam lima bab dengan rincian sebagai berikut: Bab I Pendahuluan, yang menyajikan pemahaman awal dan umum, dengan komponen pembahasan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Bab II Kajian Pustaka, yang menyajikan telaah teoritis untuk memperdalam aspek-aspek yang diteliti, dengan kajian tentang unsur-unsur model pembelajaran kooperatif, langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament*, media *kahoot*, karakter rasa ingin tahu, serta hasil penelitian yang relevan dan kerangka pikir. Bab III Metode Penelitian, yang memaparkan tentang metode penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan keabsahan data. Bab IV, yang memaparkan tentang hasil

penelitian dan pembahasan. Bab V, yang memaparkan tentang simpulan dan saran dari tesis ini.

Penyusunan tesis ini memberikan gambaran mengenai Pengembangan model kooperatif *learning* tipe *team game tournament* menggunakan *kahoot* dalam upaya meningkatkan karakter rasa ingin tahu peserta didik kelas VI di SD Negeri Gumilir 01 Cilacap. Hasil penelitian ini sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui model kooperatif *learning* tipe *team game tournament* menggunakan *kahoot* di kelas dan memperkuat upaya peningkatan karakter rasa ingin tahu, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan bagi semua peserta didik.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi dunia pendidikan, khususnya dalam upaya menanamkan nilai-nilai karakter rasa ingin tahu melalui media pembelajaran *kahoot*, dan pada akhirnya membantu menciptakan generasi muda yang tidak hanya berprestasi secara akademis, tetapi juga memiliki karakter yang kuat dan berbudi pekerti luhur.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyelesaian tesis ini. Semoga tesis ini bermanfaat bagi pembaca dan memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan di Indonesia.

Cilacap, Januari 2025

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Bismillahirrahmaanirrohim,

Assalamu'laikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas berkat, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan tesis yang berjudul “Pengembangan Model Kooperatif *Learning Tipe Team Game Tournament* Menggunakan *Kahoot* Dalam Upaya Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Kelas VI di SD Negeri Gumilir 01 Cilacap” dengan baik. Tersusunnya tesis ini tidak lepas dari dukungan, bantuan dan motivasi dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. Jebul Suroso, S.Kp., Ns., M.Kep. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto atas izin dan kesempatan yang diberikan kepada peneliti.
2. Dr. Kuntoro, M.Hum. selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memberikan izin dan kemudahan kepada peneliti dalam melakukan penelitian.
3. Assoc. Prof. Dr. Subuh Anggoro, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memberikan motivasi, semangat, serta kemudahan akademik dalam penelitian ini.
4. Dr. H. Wakhudin, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang sangat sabar dan ikhlas membimbing serta memberi masukan positif dalam penulisan tesis ini.
5. Seluruh Dosen Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti.
6. Keluarga dan teman-teman yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti.

Peneliti sadar bahwa masih banyak sekali kekurangan dalam Tesis ini, maka kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat dibutuhkan demi perbaikan penelitian berikutnya. Besar harapan peneliti Tesis ini

dapat bermanfaat tidak hanya bagi peneliti sendiri tetapi dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya.

Purwokerto,
Peneliti

Wahyuni Widiarti
NIM. 2220110005



SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH

Sebagai seorang civitas akademika Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan demi kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : WAHYUNI WIDIARTI
NIM : 2220110005
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Fakultas : Program Pascasarjana
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Jenis Karya : Tesis

Menyetujui untuk memberikan Hak Bebas Royalty Non Eksklusif (Non Eksklusive Royalty Free Right) kepada Universitas Muhammadiyah Purwokerto atas karya ilmiah saya yang berjudul “Pengembangan Model Kooperatif Learning Tipe Team Game Tournament Menggunakan Kahoot Dalam Upaya Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Kelas VI SD Negeri Gumilir 01 Cilacap”

Hak Bebas Royalty Non Eksklusif (Non Eksklusive Royalty Free Right) ini, Universitas Muhammadiyah Purwokerto berhak menyimpan, mengalihmedia / mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya ini dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan seperlunya.

Dibuat di : Purwokerto
Pada Tanggal : Januari 2025
Yang Menyatakan



Wahyuni Widiarti
NIM. 2220110005

Pengembangan Model Kooperatif *Learning Tipe Team Game Tournament* Menggunakan *Kahoot* dalam Upaya Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Kelas VI di SD Negeri Gumilir 01 Cilacap

Abstrak

Karakter rasa ingin tahu merupakan salah satu elemen penting dalam pendidikan karakter yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan kritis dalam proses pembelajaran. Namun, pembelajaran di SD Negeri Gumilir 01 Cilacap menunjukkan rendahnya tingkat rasa ingin tahu siswa. Kondisi ini melatarbelakangi perlunya pengembangan model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan karakter tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Merancang model pembelajaran kooperatif *learning tipe Team Game Tournament* (TGT) berbasis aplikasi Kahoot. (2) Menguji kelayakan model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan validasi para ahli. (3) Menganalisis efektivitas model pembelajaran dalam meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa kelas VI. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan mengadaptasi model Borg and Gall (2007). Tahapan penelitian meliputi analisis kebutuhan, pengembangan produk awal, validasi ahli, uji coba terbatas, revisi produk, uji coba lapangan, dan diseminasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SD Negeri Gumilir 01 Cilacap, dengan pengumpulan data melalui angket, lembar observasi, dan tes. Analisis data dilakukan menggunakan teknik persentase dan uji statistik Anova untuk mengukur efektivitas model pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbasis *Kahoot* efektif dalam meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa. Hasil uji statistik menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,441, yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Selain itu, hasil perbandingan t_{hitung} (0,778) dan t_{tabel} (1,980) menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki tingkat rasa ingin tahu yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Dengan demikian, model pembelajaran ini dapat menjadi alternatif yang inovatif dan interaktif dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

Kata Kunci: Model *Kooperatif Learning Tipe Team Game Tournament*, *Kahoot*, Karakter Rasa Ingin Tahu

**Development of Cooperative Learning Model Type Team Game Tournament
Using Kahoot in an Effort to Improve Curiosity Character of Grade VI
Students at SD Negeri Gumilir 01 Cilacap**

Abstract

The character of curiosity is one of the important elements in character education that can encourage students to be more active and critical in the learning process. However, learning at SD Negeri Gumilir 01 Cilacap shows a low level of student curiosity. This condition underlies the need to develop an innovative learning model that can improve this character. This study aims to: (1) Design a cooperative learning model of the Team Game Tournament (TGT) type based on the Kahoot application. (2) Test the feasibility of the learning model developed based on expert validation. (3) Analyze the effectiveness of the learning model in improving the character of curiosity of grade VI students. This study uses a research and development method (Research and Development/R&D) by adapting the Borg and Gall (2007) model. The research stages include needs analysis, initial product development, expert validation, limited trials, product revisions, field trials, and dissemination. The subjects of the study were grade VI students of SD Negeri Gumilir 01 Cilacap, with data collection through questionnaires, observation sheets, and tests. Data analysis was conducted using percentage techniques and Anova statistical tests to measure the effectiveness of the learning model. The results of the study showed that the Kahoot-based TGT learning model was effective in improving students' curiosity character. The results of the statistical test showed a Sig. (2-tailed) value of 0.441, which indicated a significant difference between the control group and the experimental group. In addition, the results of the comparison of t count (0.778) and t table (1.980) showed that the experimental group had a higher level of curiosity than the control group. Thus, this learning model can be an innovative and interactive alternative in increasing student engagement and creating a more interesting learning atmosphere.

Keywords: *Cooperative Learning Model Type Team Game Tournament, Kahoot, Curiosity Character*

DAFTAR ISI

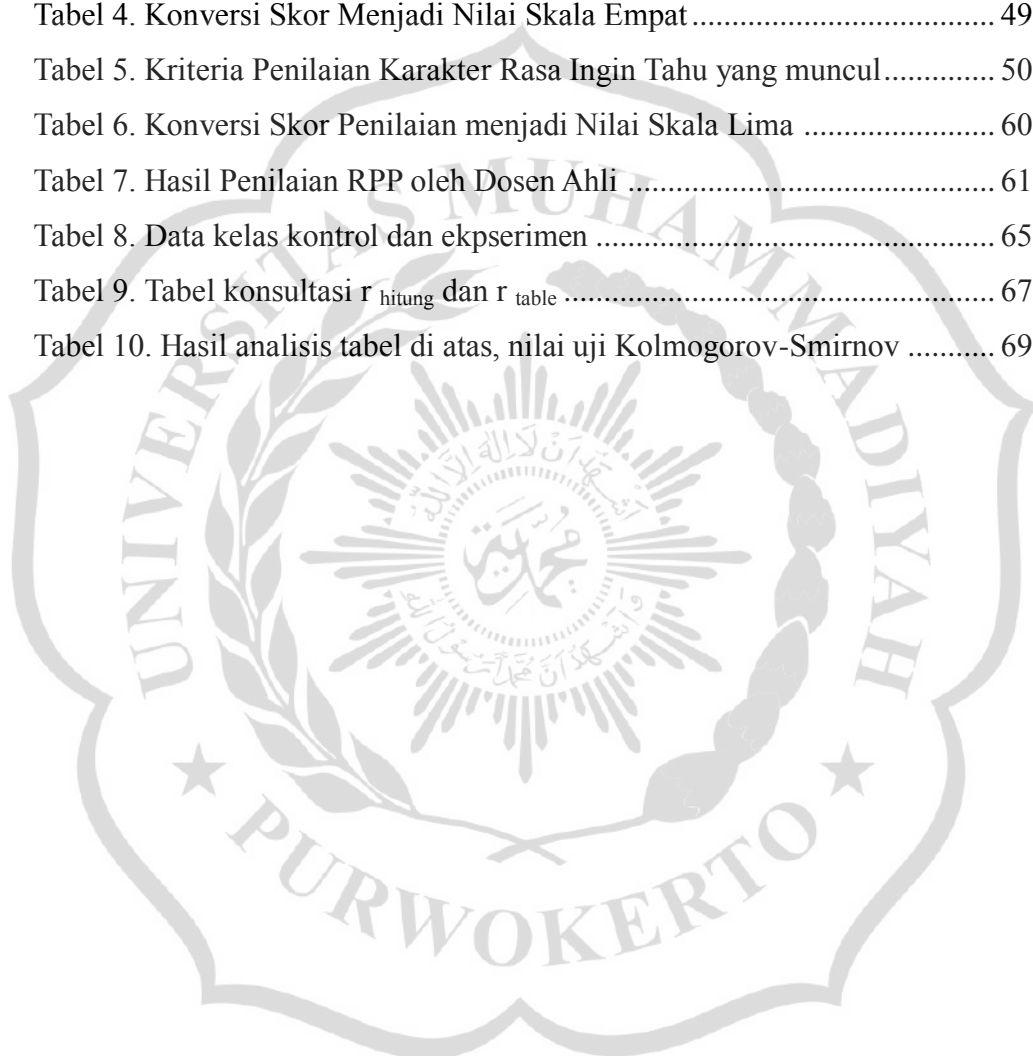
HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
DEDIKASI KARYA TERBAIK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	x
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH.....	xii
Abstrak	xiii
Abstract	xiv
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Rumusan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian.....	11
E. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Model Pembelajaran Kooperatif	13
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	13
2. Unsur-unsur Model Pembelajaran Kooperatif.....	14
3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif	14
4. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif.....	15
B. Model Pembelajaran Tipe <i>Team Game Tournament</i>	

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i>	16
2. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i>	16
3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i>	17
C. Media <i>Kahoot</i>	
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	18
2. Indikator Media Pembelajaran.....	19
3. Fungsi Media dalam Pembelajaran.....	21
4. Macam- Macam Media Pembelajaran.....	22
5. Definisi <i>Kahoot</i>	23
6. Media <i>Kahoot</i>	27
D. Karakter Rasa Ingin Tahu	
1. Pengertian Rasa Ingin Tahu.....	29
2. Indikator Rasa Ingin Tahu.....	31
3. Manfaat dan Fungsi Rasa Ingin Tahu.....	32
E. Kerangka Pikir.....	34
F. Penelitian Relevan.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian.....	39
B. Model Penelitian.....	39
C. Subjek Penelitian.....	44
D. Tempat dan Waktu Penelitian.....	44
E. Teknik Pengumpulan Data.....	45
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	45
G. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	
1. Studi Pendahuluan.....	53
2. Perencanaan.....	54

3. Pengembangan Produk.....	58
4. Revisi I.....	62
5. Uji Coba Lapangan Awal (Uji Coba Terbatas).....	63
6. Revisi 2.....	64
7. Uji Coba Lapangan	65
8. Revisi 3.....	72
9. Diseminasi Produk.....	75
B. Pembahasan	
1. Kondisi Awal Kegiatan Pembelajaran Kelas VI di SD Negeri Gumilir 01 Cilacap	76
2. Pengembangan Model Kooperatif <i>Learning Tipe Team Game Tournament</i> Menggunakan <i>Kahoot</i>	77
3. Respon Guru terhadap Pelaksanaan Pembelajaran dengan Pengembangan Model Kooperatif <i>Learning Tipe Team Game Tournament</i> Menggunakan <i>Kahoot</i>	79
4. Respon Peserta Didik terhadap Pelaksanaan Pembelajaran dengan Pengembangan Model Kooperatif <i>Learning Tipe Team Game Tournament</i> Menggunakan <i>Kahoot</i>	80
5. Efektifitas Pengembangan Model Kooperatif <i>Learning Tipe Team Game Tournament</i> Menggunakan <i>Kahoot</i>	82
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	85
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	93
BIODATA PENULIS	161

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kelebihan dan Kekurangan <i>Kahoot</i>	24
Tabel 2. Indikator Rasa Ingin Tahu	32
Tabel 3. Konversi Skor Menjadi Nilai Skala Lima	48
Tabel 4. Konversi Skor Menjadi Nilai Skala Empat	49
Tabel 5. Kriteria Penilaian Karakter Rasa Ingin Tahu yang muncul.....	50
Tabel 6. Konversi Skor Penilaian menjadi Nilai Skala Lima	60
Tabel 7. Hasil Penilaian RPP oleh Dosen Ahli	61
Tabel 8. Data kelas kontrol dan eksperimen	65
Tabel 9. Tabel konsultasi r_{hitung} dan r_{table}	67
Tabel 10. Hasil analisis tabel di atas, nilai uji Kolmogorov-Smirnov	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Hubungan media dengan pesan dan metode pembelajaran	19
Gambar 2. Contoh Tampilan Gambar Ruang Tunggu Game <i>Kahoot</i>	25
Gambar 3. Contoh Tampilan Pertanyaan pada <i>Game Kahoot</i>	26
Gambar 4. Contoh Tampilan Podium Game <i>Kahoot</i>	26
Gambar 5. Diagram Kerangka Pikir Penelitian.....	35
Gambar 6. Prosedur Pengembangan Model Kooperatif <i>Learning Tipe TGT</i>	40
Gambar 7. Histogram Penilaian Ahli Terhadap RPP dengan Skala Lima.....	61
Gambar 8. Hasil analisis respon siswa uji coba terbatas.....	63
Gambar 9. Pengujian Validitas Instrumen.....	66
Gambar 10. Pengujian Reliabilitas Instrumen	68
Gambar 11. Pengujian Normalitas Data	69
Gambar 12. Pengujian Homogenitas	70
Gambar 13. Diseminasi Produk	75
Gambar 14. Prosentasi respon guru terhadap <i>kahoot</i>	80
Gamabr 15. Respon peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	94
Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian	96
Lampiran 3. HAKI Produk R & D	98
Lampiran 4. Validasi RPP	99
Lampiran 5. RPP	102
Lampiran 6. Bahan Ajar	112
Lampiran 7. Penilaian Proses Dan Hasil Belajar	117
Lampiran 8. LKPD	118
Lampiran 9. Lembar Evaluasi Media <i>Kahoot</i>	120
Lampiran 10. Lembar Observasi	127
Lampiran 11. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	129
Lampiran 12. Lembar Angket Respon Pendidik	131
Lampiran 13. Kisi-Kisi dan Lembar Angket Respon Peserta Didik	132
Lampiran 14. Kisi-Kisi dan Lembar Angket Karakter Rasa Ingin Tahu Peserta Didik	134
Lampiran 15. Kisi-kisi dan Lembar Validasi	136
Lampiran 16. Lembar Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Untuk Ahli Materi	137
Lampiran 17. Daftar Nilai Posttest Kahoot	140
Lampiran 18. Daftar Nilai Posttest Tanpa Kahoot	141
Lampiran 19. Hasil Rekapitulasi Lembar Angket Karakter Rasa Ingin Tahu Kelas Eksperimen 1	142
Lampiran 20. Hasil Rekapitulasi Lembar Angket Karakter Rasa Ingin Tahu Kelas Eksperimen 2	143
Lampiran 21. Hasil Lembar Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Lapangan Awal/ Terbatas	144
Lampiran 22. Hasil Rekapitulasi Lembar Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Lapangan Kelas Eksperimen 1	145
Lampiran 23 Hasil Rekapitulasi Lembar Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Lapangan Kelas Eksperimen 2	146

Lampiran 24. Hasil Rekapitulasi Lembar Angket Respon Guru SD Negeri Gumilir
01 Terhadap Penggunaan Aplikasi Kahoot 147

