

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembentukan karakter warga negara. Kemajuan ilmu dan teknologi sangat berpengaruh terhadap perkembangan dunia pendidikan. Perubahan yang terjadi secara signifikan banyak mengubah pola pikir pendidik menjadi lebih modern dalam mengembangkan pembelajaran. Pendidikan juga merupakan salah satu investasi dalam pengembangan sumber daya manusia serta sebagai sarana meningkatkan kecakapan dan kemampuan dalam mengarungi kehidupan.

Peranan dan fungsi pendidikan sangat penting bagi kemajuan sebuah negara, seperti yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat rangka kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Penjelasan tentang fungsi dan tujuan pendidikan menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 di atas mengandung pengertian bahwa pendidikan merupakan suatu proses untuk menjadikan manusia agar mengenal potensi dirinya baik potensi jasmani, intelektual, dan spiritual sehingga bisa menjadi warga negara yang baik melalui proses pembelajaran yang dilakukan secara sadar dan terencana.

Tujuan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah agar peserta didik mengalami perubahan tingkah laku, perubahan pemahaman, keterampilan dan sikap yang keadaannya berbeda dari sebelum individu

berada dalam situasi belajar sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi disebut sebagai proses belajar. Guru merancang sebuah pembelajaran di kelas, dengan memikirkan berbagai kondisi, menciptakan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan, menciptakan lingkungan yang asyik dan melibatkan peserta didik secara aktif.

Abad ke-21 ditandai oleh perkembangan teknologi yang pesat, menuntut perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan berorientasi pada pembelajar aktif yang mampu memanfaatkan teknologi untuk memperluas wawasan. Dalam konteks ini, *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* menjadi kerangka utama untuk mendukung pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran. Pembelajaran modern melalui *TPACK* menekankan pentingnya keseimbangan antara pengetahuan konten, pedagogi, dan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif.

Pada abad ke-21 juga mendorong penerapan 6 C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity, Character, dan Citizenship*) sebagai keterampilan dasar yang harus dimiliki peserta didik. Kemampuan berpikir kritis (*Higher Order Thinking Skills - HOTS*) menjadi sangat penting untuk mendorong siswa berpikir logis, menganalisis masalah, dan menciptakan solusi inovatif. Namun, meskipun urgensi pembelajaran berbasis 6C dan *HOTS* semakin meningkat, banyak sekolah masih menghadapi tantangan dalam mengimplementasikan strategi yang relevan dan interaktif.

Sejalan dengan hal ini, kebutuhan untuk mengadopsi platform pembelajaran inovatif semakin mendesak. Salah satu alat teknologi yang telah terbukti efektif adalah *Kahoot*, sebuah platform berbasis gamifikasi yang memungkinkan interaksi belajar yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif. *Kahoot* memberikan peluang bagi guru untuk

meningkatkan partisipasi siswa, memperkuat pemahaman materi, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan proses pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif. Sebelum menggunakan *Kahoot*, proses pembelajaran cenderung bersifat konvensional dengan dominasi ceramah dan kegiatan satu arah, yang sering kali membuat siswa kurang terlibat dan kehilangan fokus. Sebaliknya, setelah menggunakan *Kahoot*, terdapat peningkatan partisipasi siswa, antusiasme belajar, dan kemampuan berpikir kritis, yang menunjukkan potensi besar platform ini dalam mendukung pembelajaran abad ke-21.

Penelitian yang dilakukan dengan mengintegrasikan kerangka TPACK (*technological, paedagogical, content and knowledge*), unsur 6 C (*Character, Citizenship, Critical Thinking, Creativity, Collaboration and Communication*), HOTS (*High Order Thinking Skill*), dan inovasi pembelajaran diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi yang relevan antara kebutuhan pendidikan, materi pembelajaran dengan media pembelajaran modern diharapkan peserta didik dapat membayangkan secara nyata apa yang sedang dipelajarinya.

Undang-Undang Republik Indonesia No.23 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman, membuat merdeka belajar, serta memiliki karakter rasa ingin tahu dan berani menyampaikan ide atau gagasan pada diri peserta didik adalah dengan pengembangan model pembelajaran yang bervariasi dan tepat agar peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran sehingga terjadi proses perubahan terutama pada tingkat pemahaman peserta didik sesuai dengan pembelajaran.

Permendikbud No. 22 Tahun 2016 mengemukakan bahwa pada hakikatnya pembelajaran pada Kurikulum 2013 dilaksanakan secara tematik terpadu. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengkaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa. Melalui implementasi pembelajaran tematik guru dapat mendidik siswa agar terlibat aktif dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa untuk mengkaji setiap permasalahan yang ada.

Trianto (2014:31) menyatakan bahwa siswa di sekolah dasar adalah anak-anak yang berada pada usia 7 -12 tahun. Usia 7-12 tahun adalah usia siswa masih berpikir pada tahap operasional konkret. Tahap operasional konkret adalah tahap bahwa pemikiran berada pada tahap perbaikan dalam kemampuan untuk berpikir kritis. Tahap operasional konkret merupakan tahap peralihan dari pra-operasional menjadi operasional formal, yaitu tahap seseorang beralih dari kemampuannya menyerap pengetahuan menggunakan symbol (konkret) menjadi abstrak. Sebelum siswa berada pada tahap operasional formal, guru harus mampu menghadirkan hal-hal yang konkret ke dalam pembelajaran. Salah satu cara untuk mengubah hal yang abstrak menjadi konkret yaitu dengan menggunakan media belajar, dan kemampuan berpikir kritis, yang menunjukkan potensi besar platform ini dalam mendukung pembelajaran abad ke-21.

Penguasaan literasi digital dan informasi yang menjadi kemampuan abad ke-21 tentunya mendukung penciptaan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Pada platform 4.0 ini, seorang pendidik dihadapkan mengadaptasi pendekatan saintific (scientific approach) yang berbasis *TPACK* ke dalam sebuah konteks pembelajaran.

Observasi yang telah dilakukan peneliti pada bulan Juli hingga Agustus Tahun 2023, menghasilkan bahwa proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung membosankan, tidak ditemukannya media pembelajaran. Guru tidak menyertakan media pembelajaran. Guru hanya memanfaatkan buku guru dan buku siswa. Kondisi ini mengakibatkan komunikasi yang terjadi antara guru dan siswa hanya berlangsung komunikasi satu arah, sehingga pembelajaran yang berlangsung kurang interaktif sehingga menyebabkan kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran seperti ini akan membuat peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik asyik bermain atau tidak memperhatikan sehingga peserta didik malas untuk bertanya mengenai materi yang sedang diajarkan oleh guru, dan malas untuk membaca maupun mencari referensi selain buku pelajaran. Hal tersebut mengakibatkan rasa ingin tahu peserta didik menjadi rendah.

Rasa ingin tahu merupakan salah satu dari 18 nilai karakter yang diprogramkan oleh Kemendiknas untuk dikembangkan dalam diri peserta didik. Karakter yang diprogramkan dari Kemendiknas yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokrasi, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab. Rasa ingin tahu sangat penting dalam proses pembelajaran. Rasa ingin tahu akan dapat membuat peserta didik menjadi lebih berperan dalam pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk lebih mempelajari hal yang ingin peserta didik ketahui.

Rasa ingin tahu peserta didik dikatakan rendah apabila peserta didik tidak mau untuk membaca atau mendiskusikan materi yang terkait atau fenomena alam yang baru, bertanya tentang berbagai peristiwa yang baru, dan bertanya sesuatu hal yang berhubungan dengan materi pelajaran. Pembelajaran melalui pengalaman belajar secara konkret melalui interaksi dan peran dominan peserta didik dapat meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik. Pembelajaran yang melibatkan peserta didik didalamnya menjadikan peserta didik memperhatikan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan rasa ingin tahu.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru kelas VI SD Negeri Gumilir 01. Hasil wawancara tersebut antara lain: (1) Dalam melaksanakan pembelajaran, kurikulum yang digunakan oleh Sekolah Dasar adalah Kurikulum 2013. (2) Masih kurangnya media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan hanya berupa LKS (Lembar Kerja Siswa), gambar di dalam buku, serta lingkungan alam sekitar. (3) kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, siswa kurang aktif berpendapat jika diberikan kesempatan untuk berbicara. (4) rendahnya minat belajar dan gemar membaca siswa pada apa yang telah dipelajari.

Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dapat ditentukan dari penggunaan media pembelajaran. Sehingga dapat dikatakan jika media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar. Tafonao (2018:103) menyatakan bahwa semakin menarik media pembelajaran yang digunakan oleh guru, maka akan semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar siswa. Praktik penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar masih sangat minim. Guru hanya menggunakan media seadanya seperti gambar, buku pegangan siswa (LKS), dan lingkungan sekitar. Sehingga media tersebut belum mampu menunjang siswa dalam pembelajaran.

Tidak hanya penggunaan media pembelajaran saja, guru juga dituntut untuk mampu menerapkan model pembelajaran yang inovatif. Upaya yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) tipe Team Game Tournament (TGT) menggunakan media kahoot. Melalui implementasi media pembelajaran tersebut, diharapkan pembelajaran dapat lebih menarik, menyenangkan, dan dapat memberikan makna yang mendalam bagi siswa

Model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) tipe Team Game Tournament (TGT) dikembangkan agar peserta didik mampu bekerja sama dengan peserta didik lain. Model pembelajaran ini menuntut siswa untuk saling bekerja sama. Slavin (2015:163) berpendapat bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* merupakan turnamen yang menggunakan akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para peserta didik dan menggunakan sistem skor kemajuan individu, dimana para

siswa berlomba sebagai wakil mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya seperti mereka. Siswa melakukan games akademik dengan cara bersaing dengan kelompok lain, siswa berlomba menyumbangkan poin untuk timnya. Poin yang diperoleh akan diakumulasikan dalam satu tim. Akumulasi poin yang terbanyak akan menjadi pemenang. Model ini dipilih karena peserta didik lebih menyukai persaingan dengan menggunakan permainan. Permainan membuat siswa tidak merasa jenuh dan bosan dalam pembelajaran. Hal ini sebagai salah satu kelebihan dari pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)*.

Sebagian besar peserta didik SD Negeri Gumilir 01 kelas VI belum terlihat aktif dan berpikir kritis pada pembelajaran tematik. Sehingga perlu adanya model pembelajaran yang inovatif untuk menjadikan siswa terlibat aktif dan dapat merangsang kemampuan berpikir kritis dalam memunculkan ide untuk memecahkan masalah. Sehingga diperlukan model pembelajaran yang inovatif untuk dapat menjadikan pembelajaran berpusat pada peserta didik dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. Salah satu model pembelajaran yang dapat menjadikan siswa aktif dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)*. Berdasarkan hasil observasi awal Kondisi Pembelajaran di Lapangan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran di beberapa kelas masih cenderung menggunakan pendekatan konvensional, di mana guru lebih dominan sebagai sumber informasi, sementara siswa menjadi penerima pasif.
2. Metode pembelajaran jarang melibatkan aktivitas yang merangsang partisipasi aktif peserta didik, seperti diskusi kelompok, eksperimen, atau eksplorasi.
3. Fasilitas pembelajaran, seperti alat peraga dan teknologi pendukung, tersedia tetapi belum dimanfaatkan secara maksimal dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Sebagian guru masih menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan nilai-nilai karakter, termasuk rasa ingin tahu, ke dalam proses pembelajaran.

Lebih lanjut mengenai karakter rasa ingin tahu peserta didik, kondisinya adalah :

1. Sebagian besar peserta didik menunjukkan rasa ingin tahu yang rendah, ditunjukkan oleh kurangnya pertanyaan kritis atau keinginan untuk mengeksplorasi topik di luar yang diajarkan di kelas.
2. Saat diberikan tugas eksplorasi atau penemuan, beberapa siswa terlihat kebingungan dan kurang percaya diri untuk memulai secara mandiri.
3. Observasi menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang secara aktif menunjukkan minat untuk mencari tahu lebih dalam, baik melalui pertanyaan kepada guru maupun pencarian mandiri.
4. Faktor-faktor yang memengaruhi rendahnya rasa ingin tahu siswa antara lain: kurangnya motivasi, minimnya stimulasi dari lingkungan pembelajaran, dan kurangnya pendekatan pembelajaran berbasis masalah atau inkuiri.

Peneliti akan menggunakan permainan akademis yang menawarkan kesempatan yang sama bagi siswa yang berprestasi tinggi dan rendah agar pembelajaran yang berlangsung dapat bermakna dan berkualitas. Pembelajaran tematik dengan model kooperatif TGT akan mendorong siswa untuk meningkatkan kerjasama tim dan komunikasi guna membekali anggotanya untuk berjaya dalam kompetisi. Diharapkan pembelajaran dengan metode ini akan lebih menarik, seru, dan menyenangkan.

Dalam penelitian pada jurnal yang ditulis oleh Arief Masyrufin (2022) yang berjudul “Pengembangan Game Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa” menunjukkan bahwa teknologi dapat mendukung proses pembelajaran, dengan teknologi pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan menarik. Pembelajaran berbasis teknologi saat ini dapat merangsang siswa untuk lebih semangat dalam belajar dan mengerjakan berbagai macam latihan soal, dikarenakan pembelajaran berbasis teknologi terdapat berbagai macam bentuk animasi, penjelasan berupa grafik, dan beragam warna yang menambah kesan nyata (Azhar, 2013). Dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dapat disajikan secara modern dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang dapat mengembangkan potensi siswa. Pemanfaatan dan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran mampu memaksimalkan

kegiatan belajar siswa (Chairudin & Dewi, 2021). Salah satu bentuk pemanfaatan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan yaitu aplikasi pembelajaran Kahoot.

Pengembangan model kooperatif *learning* tipe Team Game Tournament (TGT) menggunakan kahoot diharapkan dapat memberikan dampak pada karakter rasa ingin tahu peserta didik menjadi semakin baik serta membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman materi. Peserta didik dapat lebih aktif tidak hanya sekedar menyimak tetapi ikut terlibat penuh dalam proses pembelajaran.

Peneliti merasa tertarik dari permasalahan di atas untuk mengangkat sebuah penelitian yang berjudul **“Pengembangan Model Kooperatif *Learning* Tipe *Teams Game Tournament* Menggunakan *Kahoot* Dalam Upaya Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Kelas VI SD Negeri Gumilir 01 Cilacap”**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Rendahnya tingkat minat belajar dan gemar membaca peserta didik di kelas sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran dan menyebabkan peserta didik kurang bersemangat dan hasil prestasi belajar peserta didik yang diperoleh masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM)
2. Peserta didik kelas VI di SD Negeri Gumilir 01 Cilacap memiliki latar belakang yang berbeda baik secara ekonomi maupun sosial budaya sehingga pembelajaran dalam upaya meningkatkan karakter rasa ingin tahu sangat diperlukan
3. Dibutuhkan model pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan karakter rasa ingin tahu peserta didik

4. Kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan guru menyebabkan proses pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik perhatian peserta didik, sehingga motivasi belajar mereka menjadi rendah.
5. Minimnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mengakibatkan peserta didik kehilangan kesempatan untuk mengeksplorasi materi secara lebih interaktif dan menarik.
6. Keterbatasan sumber belajar di sekolah, seperti buku, media pembelajaran, atau alat peraga, membuat siswa sulit memahami materi secara mendalam dan mengurangi minat belajar mereka.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi awal kegiatan pembelajaran kelas VI di SD Negeri Gumilir 01 Cilacap?
2. Bagaimana 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?
3. Bagaimana respon guru terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan 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?
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan 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?
5. Bagaimana efektivitas 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?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan kondisi awal kegiatan pembelajaran kelas VI di SD Negeri Gumilir 01 Cilacap
2. Untuk mendeskripsikan 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
3. Untuk mendeskripsikan respon guru terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan 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
4. Untuk menganalisis respon peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan 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
5. Untuk menganalisis efektifitas 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

E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang akan dilaksanakan ini diharapkan memberi manfaat yang nyata bagi pendidikan di Sekolah Dasar. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik
 - a. Pengembangan model *kooperatif learning tipe Team Games Tournament* (TGT) menggunakan *kahoot* peserta didik dapat lebih tertarik, berminat, dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
 - b. Pengembangan model *kooperatif learning Team Games Tournament* (TGT) menggunakan *kahoot* dapat meningkatkan karakter rasa ingin tahu peserta didik dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik.
2. Bagi guru

- a. Dengan pengembangan model *kooperatif learning tipe Team Games Tournament* (TGT) menggunakan *kahoot* dapat membantu guru dalam menyajikan aktivitas pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
 - b. Dengan pengembangan model *kooperatif learning tipe Team Games Tournament* (TGT) menggunakan *kahoot* dapat membantu guru dalam mengembangkan karakter rasa ingin tahu peserta didik.
3. Bagi sekolah
- a. Sebagai bahan rujukan bagi sekolah untuk mengadakan bimbingan dan pelatihan bagi guru-guru agar menggunakan pengembangan model *kooperatif learning tipe Team Games Tournament* (TGT) menggunakan *kahoot* dalam proses pembelajaran di kelas.
 - b. Menambah strategi pembelajaran baru untuk diterapkan di materi pembelajaran yang lain.
4. Bagi peneliti
- a. Dapat memberikan pengalaman yang sangat berharga, karena secara langsung peneliti akan melihat problematika di kelas dan solusi dari problem tersebut.
 - b. Dapat menambah wawasan terkait dengan pengembangan model *kooperatif learning tipe Team Games Tournament* (TGT) menggunakan *kahoot* yang nantinya akan bisa menjadi bekal bagi peneliti dalam melakukan proses belajar mengajar di kelas