

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Model Pembelajaran Kooperatif

##### 1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang berbasis pembelajaran kelompok. Menurut Solihatin (2012:102). “Pembelajaran kooperatif diartikan sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan dipengaruhi oleh setiap anggota kelompok itu sendiri”. Menurut Nurhadi dalam Thobroni (2016: 236) “Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang silih asuh (saling tanggung rasa) untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan”. Sedangkan pembelajaran kooperatif menurut Sunal dan Hans dalam Isjoni (2009: 15) adalah “Pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada siswa agar bekerja sama selama proses pembelajaran”. Dalam hal ini guru menentukan tugas serta dengan pertanyaan-pertanyaan menyediakan bahan serta memberikan informasi untuk mempermudah siswa menyelesaikan permasalahan.

Beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu cara belajar yang dilakukan secara bersama-sama, saling membantu sesama anggota, dan memastikan bahwa setiap siswa dalam kelompok mencapai tujuan dari tugas yang telah ditentukan sebelumnya, secara tidak langsung siswa dalam kelompok mengembangkan interaksi antar siswa dan rasa tanggung jawab. Siswa tidak hanya mendapatkan nilai tetapi juga mendapatkan perubahan tingkah laku dari proses hasil pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe, salah satu yang digunakan adalah tipe TGT (*Team Games Tournament*).

## 2. Unsur-unsur Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa unsur pembelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal, berikut unsur-unsur pembelajaran kooperatif menurut Suprijono (2012:58): “(a) saling ketergantungan positif; (b) tanggung jawab perseorangan; (c) interaksi promotif; (d) komunikasi antar anggota; (e) pemrosesan kelompok”. Pendapat lain juga disampaikan oleh Roger (Thobroni, 2016: 238) yang menyebutkan “Pembelajaran kooperatif memiliki lima unsur sebagai berikut: (a) saling ketergantungan positif; (b) tanggung jawab perseorangan; (c) tatap muka; (d) komunikasi antar anggota, dan (e) evaluasi proses kelompok”.

Kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur pembelajaran kooperatif yaitu: (a) kerja kelompok; (b) saling ketergantungan positif; (c) tanggung jawab individu; (d) komunikasi antar pribadi; (e) saling interaksi dan saling tatap muka. Unsur-unsur pembelajaran kooperatif menuntut siswa untuk saling bekerja sama guna mencapai tujuan kelompok dan saling membantu karena kegagalan seseorang dapat menyebabkan ketidak suksesnya kelompok. Sedangkan proses kelompok akan terjadi jika semua anggota kelompok bekerja sama untuk mendiskusikan permasalahan dan penyelesain masalah dengan mencapai tujuan dengan baik dan membangun hubungan kerja kelompok dengan baik.

## 3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif

Beberapa model pembelajaran memiliki suatu kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dalam model pembelajaran kooperatif dapat dilihat dari siswa, dengan memberikan peluang kepada semua peserta didik agar dapat mengemukakan pendapat didepan teman, membahas suatu permasalahan yang ada dalam pembelajaran dan kemampuan yang dimiliki setiap siswa berbeda-beda dapat mempermudah dalam menyelesaikan permasalahan. Isjoni (2010:22).

Menurut Jarolimek & Parker (Isjoni, 2009: 24) terdapat beberapa keunggulan dan kelemahan dalam model *cooperative learning* yaitu sebagai berikut: “(a) Keunggulan *cooperative learning*: (1) saling ketergantungan yang positif; (2) adanya kemampuan dalam merespon perbedaan individu; (3) siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan

kelas; (4) suasana yang rileks dan menyenangkan; (5) terjadinya hubungan yang hangat dan bersahabat antar siswa dan guru, dan (6) memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan. (b) Kelemahan pembelajaran kooperatif yaitu: (1) guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang dan membutuhkan banyak tenaga (2) membutuhkan fasilitas, alat dan biaya yang memadai; (3) selama diskusi kelompok berlangsung, ada kecendrungan topik permasalahan meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan; dan (4) diskusi kelas terkadang didominasi seseorang, sehingga mengakibatkan banyak siswa yang pasif”.

Kesimpulan kedua paparan pendapat diatas menyatakan bahwa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif siswa tidak akan bergantung pada guru, akan tetapi dapat menambah kemampuan dalam berfikir, dengan menemukan informasi dari berbagai sumber dan selalu belajar dari siswa lain. Dapat membantu guru dalam menyampaikan materi di kelas. Guru merupakan fasilitator di kelas guna meningkatkan pengetahuan siswa, baik dari segi kemampuan kognitif, psikomotorik dan afektif.

#### 4. **Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif**

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif menurut Suprijono (2012:65) adalah sebagai berikut: “(a) menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik; (b) menyajikan informasi; (c) mengorganisir peserta didik kedalam tim-tim belajar; (d) membantu kerja tim dan belajar; (e) mengevaluasi, dan (f) memberikan pengakuan atau penghargaan”. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep pembelajaran, model ini bagi siswa dapat membantu menumbuhkan kemampuan kerjasama atau berkelompok, berfikir kritis dan saling membantu sesama siswa lain. Dalam hal ini guru tidak salah untuk mengimplementasikan pembelajaran kooperatif.

## **B. Model Pembelajaran Tipe TGT**

### **1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)**

Pengertian model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) merupakan pembelajaran dengan menggunakan strategi kelompok. Tipe TGT (Team Games Tournament) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan, dengan melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa ada perbedaan status sosial, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur belajar dengan bermain. Model pembelajaran tipe TGT (Team Games Tournament) adalah salah satu tipe model pembelajaran yang beranggotakan 5 sampai dengan 6 dengan menempatkan siswa yang memiliki kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik yang berbeda-beda, karakteristik yang berbeda dan latar belakang berbeda.

Slavin (2005: 163) menyatakan “TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dalam menggunakan kuis-kuis, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka”. Sedangkan Asma (2006: 54) menyatakan “Model TGT adalah suatu model pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa”.

Kedua pendapat yang dinyatakan diatas memberikan kesimpulan bahwa model TGT merupakan suatu model pembelajaran berbasis pembelajaran yang berupa tim dengan menerapkan unsur permainan didalam pembelajaran dan bertujuan untuk memperoleh skor didalam tim. Berbeda dengan kelompok kooperatif lainnya, pembagian tim dalam TGT berdasarkan tingkat kemampuan siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) ini melatih siswa bagaimana cara menyampaikan pendapat didepan siswa lain dan siswa dituntut dapat menghargai pendapat siswa lain dengan patokan materi pembelajaran.

### **2. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)**

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) menurut Slavin (Rusman, 2012: 225) “Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan (*team recognition*)”. Sedangkan Trianto (2010: 84) menyatakan langkah-langkah pembelajaran TGT, yaitu: “(a) Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku; (b) Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut, dan (c) Seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu”.

Berdasarkan pada kedua teori di atas, peneliti menyimpulkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*), yaitu: (a) Membentuk kelompok yang beranggotakan 5–6 siswa; (b) Guru menyiapkan materi pelajaran; (c) Para siswa memainkan permainan turnamen; (d) Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki skor tertinggi, dan (e) Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru bertujuan untuk melihat hasil belajar siswa.

### **3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)**

TGT (*Team games Tournament*) memiliki kelebihan dan kekurangan, Taniredja (2012: 72 – 73), menyatakan “kelebihan yang dimiliki tipe TGT (*Team games Tournament*) adalah sebagai berikut: (a) Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya; (b) Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi; (c) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil; (d) Motivasi belajar siswa bertambah; (e) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran; (f) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru, dan (g) Kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan. Sedangkan kelemahan yang dimiliki tipe TGT (*Team games*

Tournament) adalah sebagai berikut: (a) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya; (b) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran; dan (c) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas”.

Paparan beberapa teori yang diungkapkan diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran model TGT adalah pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan cara berkelompok dan menyenangkan dengan membentuk anggota 5-6 orang per kelompok, dalam kelompok harus ada saling mendukung sesama anggota tim, sehingga dalam pembelajaran mendapatkan hasil yang baik.

### **C. Media Pembelajaran**

#### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

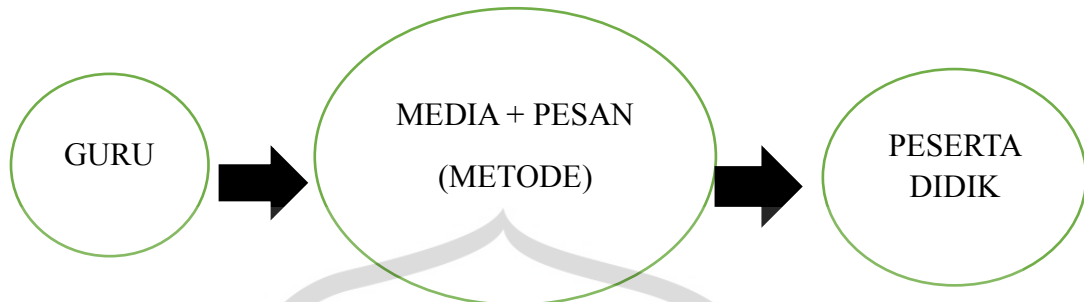
Media merupakan pengantar atau perantara. Arsyad (2002:3) mengemukakan bahwa kata media berasal dari Bahasa latin medius yang sejarah harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Media sebagai pengantar atau pengantar informasi berupa materi yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik.

Media digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Informasi yang disampaikan peserta didik berupa pembelajaran yang disampaikan guru. Yaumi (2018:7) media adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud berupa benda asli, bahan cetak, visual, audio-visual, multimedia, dan web.

Media juga dapat diartikan sebagai alat perantara atau penghubung. Sanjaya (2010:163) berpendapat bahwa media merupakan kata jamak dari “medium” yang berarti perantara atau pengantar. Media merupakan alat yang digunakan untuk mengirim informasi oleh pengirim informasi kepada penerima informasi. Media berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan suatu hal dari pengirim kepada penerima.

Media memiliki hubungan antara metode pembelajaran yang digunakan guru, dan pesan berupa materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Heinich dalam Hernawan dkk, (2007:3) mengaitkan hubungan antara media

dengan pesan dan metode (methods) dalam proses pembelajaran yang digambarkan melalui bagan berikut:



Gambar 1. Hubungan media dengan pesan dan metode pembelajaran

Bagan di atas menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran itu terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan. Pesan tersebut merupakan isi dari suatu topik pembelajaran dan disampaikan oleh guru kepada peserta didik melalui suatu media sebagai pengantar dengan menggunakan prosedur pembelajaran tertentu yang disebut dengan metode.

Berdasarkan pengertian media tersebut disimpulkan bahwa media merupakan alat penyaluran pesan yang diperoleh dari pengirim kepada penerima untuk menghasilkan informasi yang mampu merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik terhadap materi.

## 2. Indikator Media Pembelajaran

Dewasa ini perkembangan teknologi informasi dan dunia hiburan semakin pesat sehingga anak-anak kita lebih suka melihat film, main game, internet yang akan menjadi guru mereka daripada mendengarkan penjelasan guru di kelas. Oleh karena itu guru zaman sekarang dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang menarik sekaligus menghibur agar tidak kalah dengan teknologi informasi dan dunia hiburan yang semakin canggih. Pada kegiatan pembelajaran era digital saat ini lebih menekankan pada keterampilan proses dan *active learning*, sehingga peranan media pembelajaran menjadi semakin penting.

Heinich, Molenda, dan Russel (1982) dalam bukunya "*Instructional Media and The New Technologies of Instruction*" menyusun suatu model

prosedural yang diberi nama akronim “ASSURE”. Model *ASSURE* ini dimaksudkan untuk menjamin penggunaan media pembelajaran yang efektif.

Model yang diakronimkan dengan *ASSURE* ini meliputi 6 langkah dalam perencanaan sistematis untuk penggunaan media, *Analyze Lyzer Characteristic, State Objectivess, Select, Modify Or Design Materials, Utilize Materials, Require Learner response, Evalute.*

a. Identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa

Sebuah perencanaan media didasarkan atas kebutuhan (need), salah satu indikator adanya kebutuhan yaitu kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang kita inginkan agar dapat dikuasai siswa.

b. Perumusan Tujuan

Media pembelajaran harus dibuat sedemikian rupa sehingga akan membantu dan memudahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

c. Memilih, Merubah dan Merancang Media Pembelajaran

Untuk membuat media yang tepat bagi kegiatan pembelajaran biasanya akan meliputi salah satu dari tiga kemungkinan yaitu: 1. Memilih media pembelajaran yang sudah tersedia, 2. Merubah media yang sudah ada, dan 3. Merancang pembuatan media yang baru.

d. Perumusan Materi

Materi berkaitan dengan substansi isi pelajaran yang harus diberikan. Sebuah program media di dalamnya haruslah berisi materi yang harus dikuasai siswa.

e. Pelibatan siswa

Situasi belajar yang paling efektif adalah situasi belajar yang memberikan kesempatan siswa merespon dan terlibat dalam pembelajaran. Oleh karena itu siswa harus dilibatkan semaksimal mungkin dalam pemanfaatan penggunaan media.

6. Evaluasi ( Evaluation)

Tujuan evaluasi media pembelajaran adalah untuk memilih media pembelajaran yang akan dipergunakan di kelas, untuk melihat prosedur penggunaan media untuk memeriksa apakah tujuan penggunaan media tersebut telah tercapai, menilai kemampuan guru menggunakan media,

memberikan informasi untuk kepentingan administrasi, dan untuk memperbaiki media itu sendiri.

Menurut Mukminan (2008) untuk mengembangkan media pembelajaran perlu diperhatikan prinsip *VISUALS* yang dapat digambarkan sebagai singkatan dari kata-kata:

Visible	: Mudah dilihat
Interesting	: Menarik
Simple	: Sederhana
Useful	: Isinya berguna/ bermanfaat
Accurate	: Benar (dapat dipertanggungjawabkan)
Legitimate	: Masuk akal/ sah
Structured	: Terstruktur/ tersusun dengan baik

### 3. Fungsi Media dalam Pembelajaran

Media dalam pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi berupa materi dari guru ke peserta didik selama proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa lebih menjadi konkret. Sanjaya (2010:170) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

- a) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu. Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan digunakan manakala diperlukan. Guru dapat menjelaskan proses terjadinya gerhana matahari yang langka melalui hasil rekaman video. Atau, bagaimana proses perkembangan ulat menjadi kupu-kupu, proses perkembangan bayi dalam rahim dari mulai sel telur hingga menjadi embrio dan berkembang menjadi bayi. Demikian juga dalam pelajaran IPS guru dapat menjelaskan bagaimana terjadinya peristiwa proklamasi melalui tayangan film dan lain sebagainya.
- b) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyampaikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat

menghilangkan verbalisme. Selain itu, media pembelajaran juga bisa membantu menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin dapat ditampilkan di dalam kelas, atau menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat dengan menggunakan mata telanjang. Untuk memanipulasi keadaan, media pembelajaran dapat menampilkan suatu proses atau gerakan yang terlalu cepat yang sulit diikuti seperti gerakan mobil, gerakan kapal terbang, gerakan-gerakan pelari atau gerakan yang sedang berolah raga, atau sebaliknya dapat mempercepat gerakan - gerakan yang lambat seperti, seperti gerakan pertumbuhan tanaman, perubahan warna suatu zat, dan lain sebagainya.

- c) Menambah gairah dan motivasi belajar peserta didik. penggunaan media dapat menambah motivasi belajar peserta didik sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Sebagai contoh sebelumnya menjelaskan materi pelajaran tentang polusi, untuk dapat menarik perhatian peserta didik terhadap topik tersebut, maka guru memutar film terlebih dahulu tentang banjir atau tentang kotoran limbahh industry dan lain sebagainya.

Fungsi media pembelajaran berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu penyampaian informasi berupa materi pembelajaran. Media pembelajaran pun mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak menjadi konkret kepada peserta didik. Selain itu, media pembelajaran dapat menambah motivasi peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

#### **4. Macam- Macam Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dapat berbentuk audio, visual, maupun audio visual. Berbagai macam bentuk media pembelajaran yang diklasifikasikan menjadi beberapa jenis. Sanjaya (2010:172) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

- a. Dilihat dari sifatnya media dapat dibagi tiga yaitu, pertama media auditif yaitu media yang hanya dapat di dengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara seperti radio dan rekaman suara. Kedua, media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara seperti foto, lukisan, gambar, dan lain sebagainya. Ketiga, media audiovisual yaitu jenis media selain menggunakan unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video.
- b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dibagi menjadi dua. Pertama, media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Kedua, media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video, dan lain sebagainya.
- c. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi menjadi dua. Pertama, media yang diproyeksikan seperti film, film strip, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film projector untuk memproyeksikan film, slide proctor untuk memproyeksikan film slide, overhead projector (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Kedua, media yang tidak dapat diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

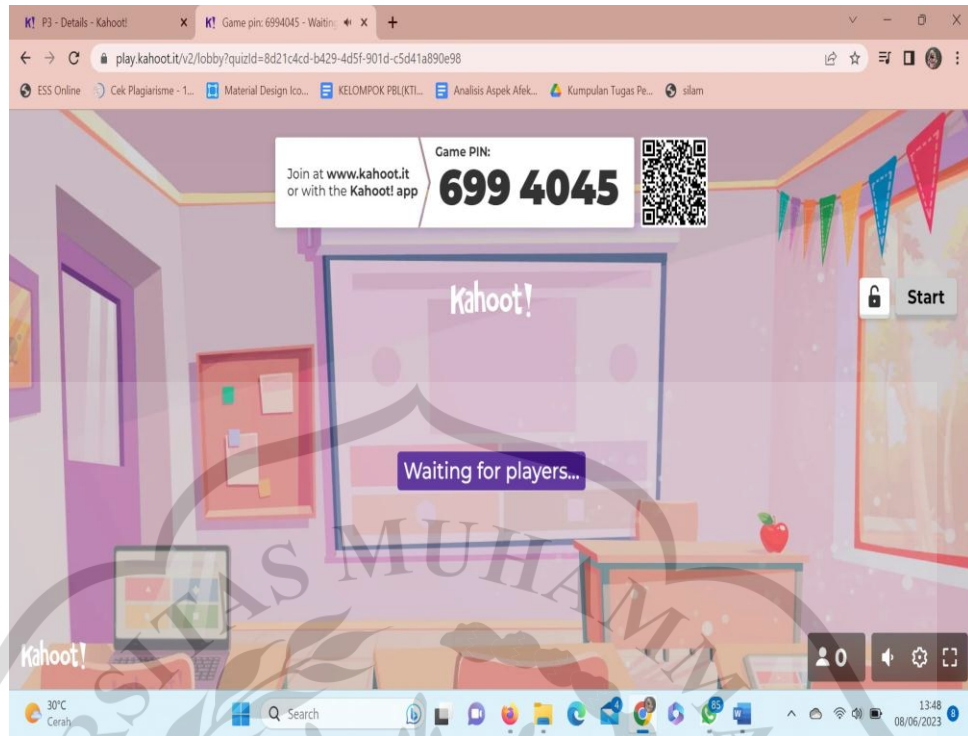
## 5. Definisi *Kahoot*

Lime (2018 :12) menyatakan bahwa *Kahoot* adalah media pembelajaran *online* yang berisikan kuis serta game yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti *pretest*, *posttest*, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan, dan lainnya dengan pilihan jawaban dalam *Kahoot* diwakili oleh gambar dan warna. Dewi (2018:10) juga menyatakan bahwa *Kahoot* merupakan aplikasi online dimana kuis berupa soal-soal tes dapat dikembangkan dan disajikan dalam format permainan. Pemberian poin akan diberikan jika dapat menjawab dengan benar dan siswa yang terlibat dalam permainan akan tertera namanya dalam daftar pemain.

Pujiwati (2020:190) manfaat kahoot dalam proses pembelajaran yaitu merangsang minat peserta didik, memantau minat peserta didik dan proses pembelajaran menjadi menarik. Seperti yang disebutkan oleh Pujiwati (202:191) Kahoot juga memiliki kelebihan dan Kelemahan dalam penggunaannya berikut disajikan pada tabel 1.

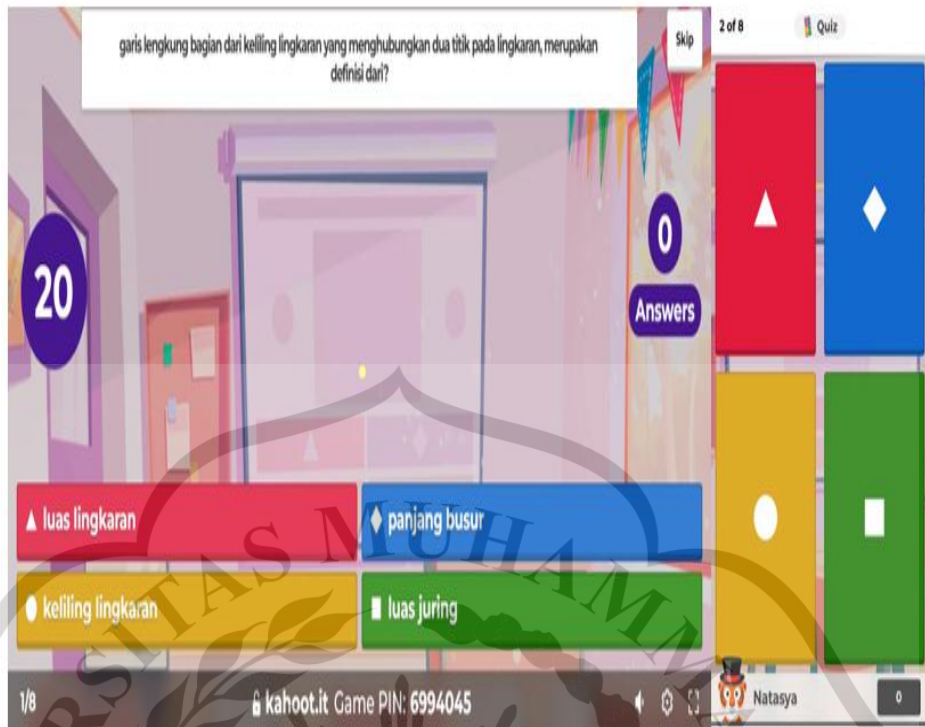
Kelebihan	Kekurangan
Membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan	Tidak semua pendidik update dengan teknologi dengan fasilitas sekolah yang kurang memadai
Melatih siswa untuk belajar menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar	Mudahnya siswa terkecoh untuk membuka hal lain
Melatih kemampuan motorik dalam pengoperasian <i>kahoot</i>	Terbatasnya jam pelajaran sehingga pendidik tidak memiliki waktu untuk menyiapkan pembelajaran berbantuan <i>kahoot</i> .

Game *Kahoot* dapat diakses melalui alamat: <https://kahoot.com/>. Setelah itu peserta didik akan diminta untuk memasukkan pin yang akan diberitahukan oleh guru, dan setelah memasukkan pin peserta didik akan diarahkan pada ruang tunggu hingga guru menekan tombol "Start" atau mulai permainan.

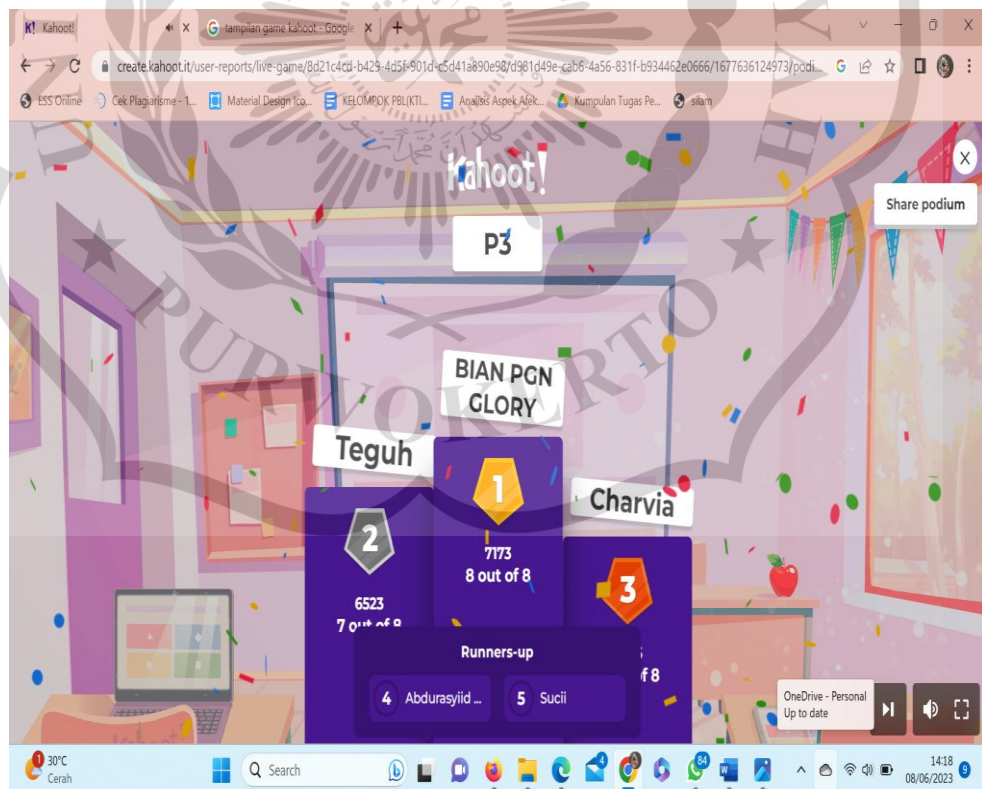


Gambar 2. Contoh Tampilan Gambar Ruang Tunggu Game *Kahoot*

Gambar 2.1 merupakan contoh tampilan pin dan ruang tunggu Game *Kahoot* sebelum guru menekan tombol “Start” atau mulai dan terdapat juga berapa jumlah peserta didik yang telah masuk di ruang tunggu. Selanjutnya pada Gambar 2.2 merupakan tampilan saat *game* telah dimulai, yaitu muncul pertanyaan beserta pilihan jawaban untuk dipilih oleh peserta didik. Tampak juga berapa jumlah peserta didik yang telah menjawab pertanyaan dan waktu yang tersisa. Kemudian pada Gambar 2.3 menunjukkan hasil perolehan skor peserta didik beserta peringkatnya.



Gambar 3. Contoh Tampilan Pertanyaan pada *Game Kahoot*



Gambar 4. Contoh Tampilan Podium Game Kahoot

Berdasarkan uraian di atas, bisa disimpulkan bahwa *Kahoot* merupakan perangkat lunak pendidikan yang berbasis permainan yang dapat dipergunakan jarak jauh atau online dan berbasis *website* sehingga tidak perlu mengunduh aplikasi terlebih dahulu, yang memungkinkan guru dapat menyediakan kuis, diskusi dan kuis secara *online*. Perangkat lunak ini dapat dimainkan dalam dua mode, yaitu mode klasik yang dimainkan oleh dua pemain secara individu dengan menggunakan perangkat masing-masing dan mode kelompok yaitu kelompok vs kelompok dengan menggunakan satu perangkat.

#### 6. Media *Kahoot*

*Kahoot* merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai penilaian formatif untuk mengukur pengetahuan peserta didik. Cara menggunakannya dengan membuka web di Smartphone maupun laptop melalui jaringan internet. Menurut Carloy dan Julia *Kahoot* merupakan kuis online yang melibatkan antara pemikiran aktif siswa dengan kandungan pembelajaran yang menekankan pada perhatian dan tujuan pembelajaran (Putri, Rohmadilah dan Wiganingrum, 2012). *Kahoot* dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi. Tidak dapat dipungkiri keberadaan teknologi dapat menjadi media pembelajaran yang menarik serta dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran dapat mempermudah guru dalam mengelola dan menyampaikan pesan kepada siswa lebih termotivasi dan mandiri. Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media *Kahoot* merupakan kuis online untuk mempermudah guru dalam mengelola dan menyampaikan pesan kepada siswa karena dengan bermain siswa cenderung akan lebih aktif dan efektif daripada tidak menggunakan alat pengajaran dan siswa lebih termotivasi dan mandiri dalam melaksanakan proses pembelajaran.

*Kahoot* merupakan website edukatif yang diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versyk dalam sebuah proyek gabungan dengan *Norwegian University of Technology and Science* pada Maret 2013. *Kahoot* adalah sebuah perangkat lunak pendidikan berbasis permainan yang dapat memungkinkan guru untuk menyediakan kuis, diskusi, atau ujian secara

online. Kahoot dapat dimainkan dalam dua mode yaitu mode klasik dimana pemain vs pemain secara individu dengan memakai perangkat pemain masing-masing dan mode kelompok dimana kelompok vs kelompok dengan menggunakan satu perangkat. *Kahoot* memiliki 4 jenis pilihan yaitu: *Quiz*, *Jumble*, *Discussion*, dan *survey* dimana setiap jenis memiliki cara yang bermacam-macam untuk dimainkan. Pada jenis *Quiz* guru mengajukan pertanyaan pilihan ganda dan siswa memilih jawaban yang benar dari pilihan tersebut, pada *Jumble* siswa diminta untuk mengurutkan jawaban yang diacak dari pertanyaan yang diajukan. Pada *Discussion* guru mengajukan pertanyaan untuk memicu adanya perdebatan, dan pada *Survey* guru dapat mengumpulkan pendapat siswa.

*Kahoot* jenis *Quiz* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT. *Kahoot* dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan menjadikan pembelajaran menjadi menarik. Selain itu *Kahoot* dapat digunakan untuk berbagai penilaian dan proyek termasuk penilaian formatif, penilaian diagnostic, proyek penelitian dan presentasi (Dellos,2015a:51). Salah satu media yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran adalah media *kahoot*. Aplikasi *Kahoot* merupakan suatu bentuk permainan yang ditawarkan untuk siswa dalam bentuk kuis yang bisa berisi soal-soal pembelajaran (Daryanes & Ririen,2020).

Keunggulan aplikasi *kahoot* diantaranya adalah: (1) Menyajikan pilihan jawaban dengan warna-warni dan yang terhubung langsung pada smartphone setiap siswa untuk memilih jawaban atas soal-soal yang diberikan. Pilihan jawaban dalam *Kahoot* diwakilkan dengan gambar dan warna; (2) Setiap soal memiliki batasan waktu untuk menjawabnya, hal ini dapat melatih siswa untuk berpikir cepat dan tepat selama menjawab pertanyaan karena penskoran tidak hanya dilihat dari ketepatan jawaban tetapi juga kecepatan menjawab, selain itu akan meningkatkan fokus siswa terhadap soal yang diberikan; (3) Setiap setelah menjawab soal, aplikasi *kahoot* langsung memperlihatkan siapakah siswa yang menjawab paling cepat dan tepat. Hal tersebut dapat mendorong motivasi siswa untuk menjawab lebih cepat dan

tepat; (4) Hasil skor tiap siswa tersedia pada pilihan menu “reports”. Pada menu “reports” telah tersedia analisis jawaban semua mahasiswa per nomor soal, sehingga pendidik dengan mudah dapat menganalisis nilai (Daryanes & Ririen, 2020).

Kehadiran *kahoot* menjadikan guru tidak perlu susah payah mengembangkan teknologi pendidikan berbasis digital game-based learning untuk diintegrasikan di dalam kelas. Kemudahan pengoperasian serta kemudahan akses melalui perangkat smartphone dan computer, menjadikan *Kahoot* menjadi media pembelajaran berbasis game-based learning dengan jumlah pengguna aktif pada bulan februari 2019 tercatat melalui situs similarweb.com telah lebih dari 34 juta di seluruh dunia. Hal ini memperkuat indikasi akan kemudahan dan kebermanfaatannya dalam pembelajaran baik di sekolah maupun diluar sekolah seperti pelatihan. *Kahoot* dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan pembelajaran dan pelatihan baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun untuk hanya sekedar untuk memberikan hiburan dalam proses pembelajaran.

*Kahoot* didesain secara user friendly dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna baik guru maupun peserta didik. Penggunaan *Kahoot* tidak perlu menginstal software baik di komputer maupun smartphone karena dibuat melalui web base software serta tidak perlu spesifikasi hardware dan software khusus untuk dalam penggunaannya. Sebagai web base software hanya diperlukan pendaftaran akun sebagai guru atau trainer melalui akun Kahoot.com. Jika sudah memiliki facebook atau akun gmail, akan lebih mudah dalam pendaftaran akun tersebut. (Putri & Muzakki, 2019).

#### **D. Karakter Rasa Ingin Tahu**

##### **1. Pengertian Rasa Ingin Tahu**

Indonesia telah mengembangkan 18 karakter yang diterapkan dalam pendidikan yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Karakter tersebut dikembangkan

dalam dunia pendidikan melalui pendidikan karakter. Pendidikan karakter dapat dikembangkan sejak dini, baik melalui pendidikan formal atau sekolah maupun melalui pendidikan non formal yaitu keluarga dan lingkungan masyarakat. Hal tersebut senada dengan Permendiknas Nomor 20 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak secara eksplisit mencantumkan "18 nilai karakter" sebagai daftar. Namun, pengembangan 18 nilai karakter sering dikaitkan dengan kebijakan pendidikan karakter yang dipopulerkan pada era berikutnya, khususnya melalui penguatan pendidikan karakter (PPK).

Rasa ingin tahu merupakan salah satu dari 18 karakter bangsa yang perlu dikembangkan. Listyati (2012:6) menyampaikan bahwa rasa ingin tahu merupakan sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. Peserta didik yang mempunyai rasa ingin tahu tinggi berusaha untuk mengetahui semua hal yang dipelajarinya, dilihatnya, dan didengarkan di sekolah, lingkungan maupun rumah, dari guru maupun orang tua.

Rasa ingin tahu menjadikan peserta didik akan lebih mencari hal yang ingin mereka ketahui. Samani & Hariyanto (2012: 119) mengemukakan bahwa keingintahuan adalah keinginan untuk menyelidiki dan mencari pemahaman terhadap rahasia alam atau peristiwa sosial yang terjadi. Rasa ingin tahu yang dimiliki peserta didik merupakan keingintahuan peserta didik mengenai sesuatu yang telah dipelajari, dilihat, dan didengarnya.

Rasa ingin tahu dapat dilihat dari sikap, perilaku, dan cara berpikir peserta didik. Menurut Suyadi (2013:9) mengemukakan bahwa rasa ingin tahu adalah cara berpikir, sikap, dan perilaku yang mencerminkan penasaran dan keingintahuan terhadap segala hal yang dilihat, didengar, dan dipelajari secara lebih mendalam. Peserta didik yang memiliki keingintahuan terhadap sesuatu yang dilihat, didengar, dan dipelajarinya berarti mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dalam mencari tahu hal-hal yang ingin dipelajarinya lebih mendalam lagi.

Rasa ingin tahu menjadikan peserta didik terus mencari untuk memperdalam pengetahuan yang telah diperoleh. Menurut Muryaningsih (2018:233) mengemukakan bahwa keingintahuan adalah sikap dan tindakan yang selalu berusaha untuk mengetahui lebih dalam dan luas dari sesuatu yang

dipelajari, dilihat, dan didengar. Peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi akan terus menggali informasi yang telah didapatkan baik dari yang dilihat, dipelajari, maupun didengarnya.

Berdasarkan beberapa pengertian menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu merupakan cara berpikir, sikap, maupun tindakan yang dilakukan seseorang untuk mengetahui sesuatu hal yang telah dipelajari, didengar, dan dilihatnya secara lebih mendalam baik di sekolah, lingkungan maupun rumah. Seseorang yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi akan terus berusaha mencari tahu apa yang telah dipelajari, didengar, dan dilihat hingga mendalam dan meluas. Peserta didik dalam berusaha mencari tahu dengan cara mencari sumber belajar lainnya, maupun bertanya kepada guru, teman, maupun lingkungan sekitar.

## **2. Indikator Rasa Ingin Tahu**

Nilai karakter yang terdapat dijenjang pendidikan mempunyai indikator yang berbeda-beda. Rasa ingin tahu yang terdapat di SD mempunyai indikator yang berbeda dengan indikator rasa ingin tahu yang terdapat di SMP maupun yang terdapat di SMA. Indikator rasa ingin tahu yang terdapat di SD dibedakan menjadi dua jenis yaitu indikator kelas rendah (kelas 1-3) dan indikator kelas tinggi (kelas 4-6). Indikator rasa ingin tahu untuk peserta didik SD menurut Muryaningsih (2018:235) adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Indikator Rasa Ingin Tahu

Nilai	Indikator untuk kelas 1-3	Indikator untuk kelas 4-6
Keingintahuan: Sikap dan Tindakan yang selalu berusaha untuk mengetahui lebih dalam dan luas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bertanya kepada guru dan teman tentang materi pelajaran.</li> <li>2. Bertanya tentang fenomena alam yang baru.</li> <li>3. Bertanya kepada guru tentang sesuatu yang didengar dari radio atau televisi</li> <li>4. Bertanya tentang berbagai acara yang dibaca dari media cetak.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meminta atau membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran</li> <li>2. Membaca atau mendiskusikan fenomena alam yang baru</li> <li>3. Bertanya tentang berbagai peristiwa alam, sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi baru</li> <li>4. Bertanya sesuatu yang berhubungan dengan materi pelajaran tetapi di luar apa yang dibahas di kelas.</li> </ol>

Indikator yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah indikator untuk kelas tinggi yaitu untuk kelas 4 hingga kelas 6 SD. Indikator rasa ingin tahu tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum diketahui siswa serta hal yang ditemui oleh siswa khususnya yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang sedang berlangsung.

### 3. Manfaat dan Fungsi Rasa Ingin Tahu

Karakter rasa ingin tahu juga dibahas di dalam Firman Allah Surat Al-Baqarah ayat 22:

۞ وَأَنْزَلَ بِنَاءً وَالسَّمَاءَ فِرَاشًا الْأَرْضَ لَكُمْ جَعَلَ الَّذِي  
 ۞ لَكُمْ رِزْقًا الثَّمَرَاتِ مِنْ بِهِ فَأَخْرَجَ مَاءَ السَّمَاءِ مِنْ  
 تَعْلَمُونَ وَأَنْتُمْ أَنْدَادًا لِلَّهِ تَجْعَلُونَ فَلَا

Artinya: “Dialah yang menjadikan bumi sebagai hamparan bagimu dan langit sebagai atap, dan Dia menurunkan air (hujan) dari langit, lalu Dia menghasilkan

dengan hujan itu segala buah-buahan sebagai rezki untukmu, lalu Dia menghasilkan dengan hujan itu segala buah-buahan sebagai rezki untukmu karena itu janganlah kamu mengadakan sekutu-sekutu bagi Allah, padahal kamu mengetahui.” (Q.S Al-Baqarah ayat 22)

Hamka dalam tafsir Al-Azhar menafsirkan surat Al-Baqarah ayat 22 “Yang telah menjadikan untuk kamu akan bumi, jadi hamparan.” ( pangkal ayat 22). Terbentang luas sehingga kamu bisa hidup makmur di atas hamparannya itu. “Dan diturunkan-Nya air sari langit” dari atas “Maka keluarlah dengan sebabnya buah-buahan,rezeki bagi kamu.” Maka pandanglah dan renungkanlah itu semuanya, sejak dari buminya sampai kepada langitnya, sampai kepada turunnya air hujan menyuburkan bumi itu. Teratur turunnya hujan yang menyebabkan suburnya apa yang ditanam. Kebun sayur, sawah menjadi, dan hasil tanaman setiap tahun dapatlah diambil buat dimakan. Fikirkanlah dan renungkanlah itu semuanya, niscaya hati sanubari akan merasa bahwa tidak ada orang lain yang sekasih, sesayang itu padamu.

Sikap rasa ingin tahu yang timbul pada diri setiap peserta didik akan memberikan dampak yang baik pada proses pembelajaran diantaranya: (a) suasana pembelajaran menjadi kondusif, (b) guru mudah untuk menerapkan kurikulum 2013 yang berpedoman pada pembelajaran student center, (c) meningkatkan kreativitas peserta didik, dan (d) meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis sehingga memicu peningkatan prestasi belajar pada diri peserta didik.

Rasa ingin tahu merupakan salah satu dimensi sikap ilmiah yang memiliki indikator antusias dalam mencari jawaban, perhatian terhadap objek yang diamati, antusias pada proses dan menanyakan setiap langkah kegiatan (Bundu,2006: 141). Lebih lanjut, Bundu menyatakan bahwa sikap ingin tahu mendorong siswa dalam penemuan sesuatu yang baru (inventiveness) dengan berpikir kritis (critical thinking) akan meneguhkan pendirian (persistence) dan berani untuk berbeda pendapat. Manfaat memiliki rasa ingin tahu bagi peserta didik seperti yang diungkapkan Kashdan (2004:291) akan membuat peserta didik mencari tahu sesuatu yang menarik dan bermakna, serta memotivasi secara interestik. Rasa ingin tahu dapat memancing peserta didik dalam melakukan

pencarian dan penemuan terhadap hal yang membuatnya menjawab keingintahuannya.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu adalah keinginan untuk mendapatkan informasi, pengalaman, atau pengetahuan baru dari sesuatu yang dipelajari yang diwujudkan dengan tindakan pencarian dan penyelidikan.

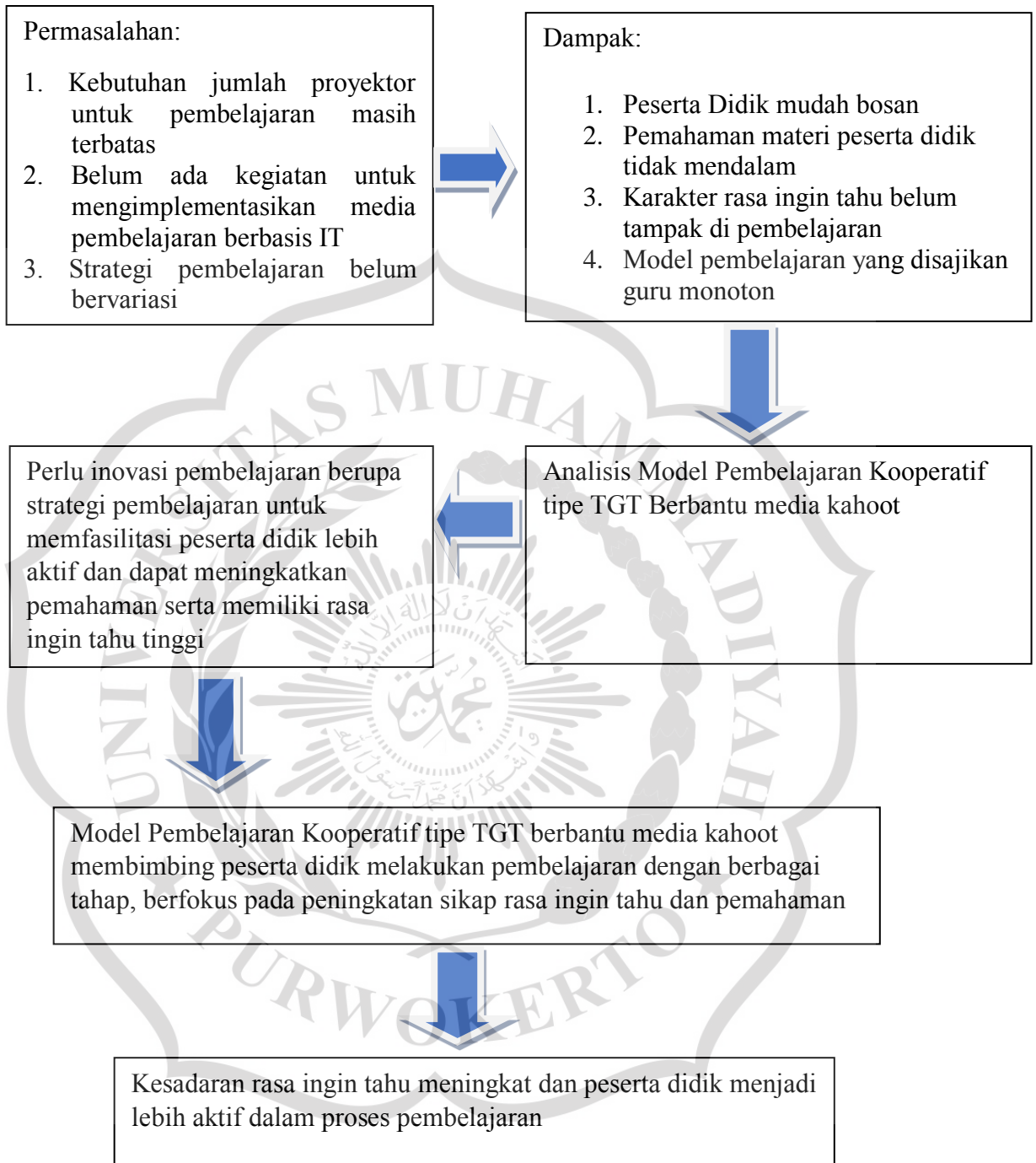
#### E. **Kerangka Pikir**

Pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT, peserta didik dikondisikan untuk belajar menggunakan seluruh tubuh dan seluruh pikiran secara verbal, nonverbal, rasional, emosional, dan fisik secara bersamaan. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat memperhatikan kegembiraan dalam belajar. Kegembiraan ini berarti bangkitnya minat peserta didik, adanya keterlibatan penuh, dan terciptanya makna, pemahaman, serta nilai yang membahagiakan pada diri peserta didik. Dengan adanya kegembiraan inilah perhatian dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran akan meningkat. Kualitas perhatian dan motivasi individu terhadap belajar sangat mempengaruhi kualitas proses dan hasil belajarnya.

Implementasi model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) berbantu media kahoot selain untuk meningkatkan pemahaman peserta didik juga memberikan stimulus rasa ingin tahu. Penggunaan model pembelajaran ini diharapkan mampu menembus pemahaman peserta didik hingga ke ranah sikap yang memberikan dampak sikap rasa ingin tahu peserta didik yang lebih meningkat keaktifan dan hasil belajarnya.

Peneliti menyusun kerangka pikir dalam penelitian ini agar memudahkan proses penelitian. Secara garis besar kerangka pikir dijelaskan dalam gambar 2.2 berikut ini:

## PEMBELAJARAN DI SD NEGERI GUMILIR 01



**Gambar 5. Diagram Kerangka Pikir Penelitian**

### F. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang berjudul “Peningkatan Prestasi Belajar PPKn Melalui Metode Problem Based Learning Berbantuan Media Kahoot Di Kelas V Sekolah Dasar” oleh Safaat Zuhri (2023) dalam jurnal Ilmiah Kependidikan Vol.6.

No.2, Februari 2023, hal. 18-26. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan melalui penerapan metode Problem Based Learning berbantuan media kahoot dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Pada tes awal presentase prestasi belajar peserta didik 55,5%, prestasi belajar meningkat pada siklus I dengan presentase ketuntasan sebesar 74,44%, pada siklus II meningkat sebesar 94,44%, hasil dari siklus II telah mencapai indikator keberhasilan (KKM). Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu keduanya menggunakan media kahoot. Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada pemilihan materi mata pelajaran dan model pembelajaran yang digunakan. Dalam penelitian diatas, peneliti akan menganalisis proses belajar mengajar tematik berbasis karakter rasa ingin tahu melalui model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament menggunakan media kahoot dengan model penelitian pengembangan atau *Research and Development (R & D)* dengan metode eksperimen .

2. Penelitian yang berjudul “ Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Dengan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu” oleh Bunga dan Desyandri dalam *Journal of Practice Learning and Educational Development* Vol.2, No. 1 (2022) hal 8-16. Dalam penelitian tersebut terdapat peningkatan antara sebelum dan sesudah treatment. Adapun hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil belajar pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 66,72 dengan predikat di bawah indikator keberhasilan dan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata 90,4 dengan kategori sangat baik. Dengan kata lain, terdapat pengaruh setelah menggunakan media kahoot pada pembelajaran tematik terpadu. Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu keduanya menggunakan media kahoot dan pembelajaran tematik terpadu. Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan digunakan adalah terletak pada model pembelajaran yang digunakan dan metode penelitian. Dalam penelitian di atas, peneliti akan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournamet (TGT) dan

menggunakan model penelitian pengembangan atau *Research and Development (R &D)* dengan metode eksperimen.

3. Penelitian yang berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar” oleh Nenden Novia Pitriani, Pupung Rahayu Noviati, Rifahana Yoga Juanda dalam Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April Volume 1, No.1, 30 July 2022. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbasis media corong berhitung berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Presentase rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan uji-t dimana  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu  $3,277 > 1,740$ . Artinya  $H_0$  ditolak oleh dan  $H_1$  diterima. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu keduanya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dan subjek penelitian pada peserta didik sekolah dasar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada isi materi pelajaran, jenis kelas, media pembelajaran dan model penelitian pengembangan atau *Research and Development (R & D)* dengan metode eksperimen. Dalam penelitian di atas, peneliti akan mendeskripsikan proses belajar mengajar tematik berbasis karakter rasa ingin tahu dengan menggunakan model pembelajaran yang sama dan media yang berbeda.
4. Penelitian yang berjudul” Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Melalui Kegiatan Outbound untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama” oleh Rina Yulitri, Wela Okta Putri, Ridwan Trisono, Emeliya Hardi dalam Ristekdik ( Jurnal Bimbingan dan Konseling) Vol.5, No.1 2020 hal.33- 40. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) melalui kegiatan outbound untuk meningkatkan kemampuan kerjasama di TK Kasih Ibu Koto Bangun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pretest rata-rata yang diperoleh adalah 32,6 dan hasil posttest rata-ratanya 43,3. Dengan kata lain hipotesis diterima dengan taraf

signifikan adalah 5%. Artinya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) melalui kegiatan outbound dapat meningkatkan kemampuan kerjasama. Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu keduanya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada model penelitian pengembangan atau *Research and Development (R & D)* dengan metode eksperimen dan materi pelajaran. Dan penelitian ini akan menganalisis proses belajar mengajar tematik pada peserta didik kelas tinggi pada tingkat sekolah dasar berbasis karakter rasa ingin tahu menggunakan media kahoot.

5. Penelitian yang berjudul "Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar" oleh Nabilla Fuji Astuti, Agus Suryana, E. Hamzah Suaidi dalam *Journal of Islamic Education* Volume 2 Nomor 2 (2022). Penelitian kepustakaan ini bertujuan untuk menjelaskan keunggulan desain pembelajaran kooperatif learning team game tournament (TGT) pada pelajaran IPS kelas 6 materi kegiatan ekspor dan impor. Hasil kesimpulan menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan belajar kelompok secara heterogen baik dari latar maupun prestasi akademik dan menempuh permainan (games) serta turnamen atau kompetisi tersistematis yang akan memberikan skor, klasemen dan juara bagi individu atau kelompok yang berhasil mendapatkan skor terbaik untuk menumbuhkan rasa senang dan motivasi dalam belajar yang bertujuan untuk meningkatkan daya ingat, membuat siswa terbiasa menggunakan penalaran tingkat tinggi. Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah keduanya menggunakan model pembelajaran dan sasaran subyek penelitian yang sama. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah materi pembelajaran, media pembelajaran dengan menggunakan media kahoot dan jenis model penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan metode eksperimen.