

BAB I

PENDAHULUAN.

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Era digital ini menuntut proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel, interaktif, dan berpusat pada peserta didik (Arum, 2023). Bagi insan pengajar, penguasaan serta kecakapan dalam ranah teknologi merupakan bekal fundamental yang seyogianya dimiliki guna menopang efektivitas peningkatan proses pengajaran. Sementara itu, bagi kalangan peserta didik, kapabilitas dalam menaklukkan teknologi dapat memperlancar daya nalar, sekaligus memperteguh kapasitas intelektual dan ilmu pengetahuan (Sulistyanto dkk., 2020).

Proses transmisi pengetahuan sendiri adalah jantung dari aktivitas pendidikan formal di sekolah, di mana berlangsung relasi timbal balik antara pendidik, pelajar, materi ajar, sumber pengetahuan, perangkat, media, strategi instruksional, serta iklim belajar (Abdullah, 2018). Aktivitas pembelajaran yang tertata dengan baik memungkinkan peserta didik mengaktualisasikan potensi laten yang dimilikinya untuk menggapai ilmu maupun keterampilan yang bermanfaat bagi kepentingan pribadi, masyarakat, bangsa, dan negara.

Salah satu unsur esensial yang hadir dalam dinamika pembelajaran adalah media instruksional. Media pembelajaran berfungsi sebagai instrumen yang dipergunakan pendidik dalam mempermudah alur penyampaian substansi materi (Indartiwi dkk., t.t.). Pemilihan media seyogianya disesuaikan dengan kandungan bahan ajar yang digunakan. Materi yang terstruktur secara komprehensif dapat membangkitkan vitalitas belajar peserta didik sehingga tidak menurunkan motivasi maupun capaian akademiknya (RimahDani dkk., 2023).

Dalam konteks pembelajaran fisika, terutama pada topik usaha dan energi, pemilihan media yang sesuai akan sangat mendukung proses pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang bersifat abstrak. Materi fisika ini memerlukan pemahaman yang lebih mendalam tentang hubungan antara gaya, gerakan, dan energi, serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat sangat penting untuk memastikan materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Pemilihan media yang tepat tidak hanya mendukung pemahaman konseptual siswa, tetapi juga memiliki dampak signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar mereka (Aditia & Muspiroh, t.t.). Ketika siswa dihadapkan pada media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, minat dan motivasi mereka untuk belajar akan meningkat. Penggunaan media yang tepat dapat membangkitkan semangat dan motivasi belajar siswa, sehingga mereka tidak hanya menguasai perhitungan matematis, tetapi juga memahami prinsip-prinsip fisika dalam konteks yang lebih luas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMPN 8 Kota Kupang, guru telah menunjukkan inisiatif yang baik dalam memanfaatkan beragam media pembelajaran, mulai dari presentasi PowerPoint yang interaktif hingga lembar kerja siswa (LKPD) yang mengacu pada Kurikulum Merdeka. Selain itu, guru juga melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada mereka untuk bertanya, berdiskusi, menyajikan hasil kerja kelompok, dan menciptakan lingkungan belajar yang aktif.

Berdasarkan observasi, guru di SMPN 8 Kota Kupang telah menunjukkan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penggunaan beragam media seperti Power Point dan LKPD yang berbasis Kurikulum Merdeka telah menjadi langkah awal yang baik. Untuk semakin meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, penerapan media pembelajaran berbasis Kahoot dalam model

pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sangatlah relevan. Kahoot, dengan format kuis yang kompetitif dan menyenangkan, dapat menyempurnakan proses pembelajaran yang telah berjalan.

Integrasi Kahoot dalam model *Teams Games Tournament* (TGT) akan memberikan kesempatan bagi siswa untuk bersaing secara sehat dalam tim, sekaligus menguji pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Elemen permainan dalam Kahoot diyakini mampu meningkatkan antusiasme siswa dan mendorong mereka untuk belajar secara aktif (Mustofiyah dkk., 2025). Selain itu, umpan balik yang diberikan oleh Kahoot dapat membantu siswa mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dan memperkuat konsep yang sudah dikuasai (Zanah dkk., 2024).

Selain itu, Salah satu ikhtiar untuk menumbuhkan dorongan internal belajar peserta didik, yang pada gilirannya berimplikasi terhadap capaian akademik mereka melalui keterlibatan penuh dalam setiap tahapan pembelajaran, terletak pada model instruksional yang dipilih. Salah satu rancangan instruksional tersebut ialah pendekatan kooperatif *Team Games Tournament* (TGT). Pola pembelajaran ini merupakan strategi yang mengandalkan dinamika kerja kelompok serta menuntut keterlibatan menyeluruh dari pelajar sepanjang berlangsungnya proses pengajaran (Zanah dkk., 2024). Model *Teams Games Tournament* dengan demikian tampil sebagai perangkat pedagogis yang menitikberatkan pada interaksi kolektif, kompetisi sehat, dan partisipasi aktif siswa dalam arena pembelajaran terdiri dari empat tahap, yaitu mengajar, bekerja kelompok, game dan turnamen, serta penghargaan.

Ditunjang dengan pendapat penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Ni Made Serma Wati & Ni Wayan Dian Permana Dewi, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran game Kahoot dapat memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SMP.

Temuan ini mengindikasikan potensi besar dari Kahoot sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif. Riset yang diprakarsai oleh (Mukminah dkk., 2020) mengindikasikan bahwa pendekatan instruksional kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) memiliki daya guna dalam mengakselerasi keterlibatan peserta didik sekaligus mengangkat mutu capaian belajarnya. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran yang melibatkan kerja sama antar siswa dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep.

Berdasarkan uraian dari masalah, maka peneliti mempunyai inisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul **“Implementasi Media Kahoot Dalam Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Materi Usaha dan Energi”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana motivasi belajar siswa di SMPN 8 Kota Kupang melalui penerapan media pembelajaran berbasis Kahoot dalam model *Teams Games Tournament* pada materi Usaha dan Energi?
2. Bagaimana hasil belajar siswa SMPN 8 Kupang melalui penerapan media kahoot dalam model *Teams Games Tournament* Pada ranah kajian Usaha dan Energi

C. Tujuan Penelitian

Merujuk pada perumusan persoalan yang telah dipaparkan, maka sasaran dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan untuk **mengetahui** motivasi belajar siswa SMPN 8 Kupang **melalui** penerapan media Kahoot dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi Usaha dan Energi.

2. Mengetahui **hasil belajar** siswa SMPN 8 Kupang **melalui** penerapan media Kahoot dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi Usaha dan Energi.

D. Manfaat Penelitian

Dalam kajian ini terdapat faedah yang bisa ditinjau dari ranah konseptual maupun dari sisi aplikatif..

1. Manfaat teoritis.

Penelitian ini diharapkan sanggup memperkaya model pembelajaran berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) dengan mengintegrasikan media Kahoot. Hasil penelitian ini dapat menjadi landasan pengembangan model pembelajaran yang lebih komprehensif, yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif (motivasi) dan psikomotorik (keterampilan). Dengan demikian, pembelajaran dapat menjadi lebih bermakna dan relevan bagi siswa.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

1. Melalui penelitian ini, peneliti dapat meningkatkan keterampilan dalam merancang, melaksanakan, dan menganalisis penelitian yang berkaitan dengan media kahoot dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi usaha dan energi.
2. Peneliti dapat memperdalam pemahaman mengenai efektivitas berbagai media pembelajaran dan cara penerapannya dalam konteks pendidikan, khususnya dalam materi usaha dan energi.

b. Bagi guru

1. Guru dapat mengadopsi metode pembelajaran berbasis yang lebih efektif, meningkatkan kualitas pengajaran di kelas.
2. Hasil penelitian memberikan wawasan tentang faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar siswa, memungkinkan guru merancang strategi yang lebih sesuai.

c. Bagi peserta didik

1. Penerapan media kahoot dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mendorong dan meningkatkan motivasi serta antusiasme siswa dalam belajar.
2. Mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, memecahkan masalah, serta menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata.

E. Batasan Penelitian

Pembatasan permasalahan ini dimaksudkan supaya isu yang dikaji menjadi lebih terarah dan tidak melebar, sehingga peneliti memfokuskan penelitian ini hanya pada konteks implementasi media kahoot dalam pembelajaran *Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi usaha dan energi. Adapun pembatasan penelitian antara lain:

1. Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 8 Kupang, sehingga hasil dan temuan mungkin tidak dapat diterapkan secara umum pada tingkat kelas atau sekolah lainnya.
2. Fokus penelitian adalah pada materi usaha dan energi dalam pembelajaran IPA, sehingga hasil penelitian tidak mencakup materi pelajaran lain atau disiplin ilmu yang berbeda.
3. Penelitian ini hanya akan menganalisis penggunaan media kahoot dalam pembelajaran *Games Tournament* (TGT), tanpa membandingkan dengan metode pembelajaran lainnya.