

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan. Melalui pendidikan peserta didik akan dididik dan dibentuk sesuai dengan keahliannya. Pendidikan dikatakan berhasil apabila tujuan pendidikan dapat tercapai. Tujuan pendidikan adalah merubah pola pikir dari peserta didik serta menanamkan akhlak mulia kepada diri peserta didik tersebut. Untuk mencapai tujuan tersebut dibutuhkan suatu proses, yaitu proses pembelajaran (Desriyanty & Lazulva, 2016).

Proses pembelajaran kimia yang terjadi selama ini belum mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Siswa masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran kimia yang ada. Hal tersebut dapat dilihat dari data kemendikbud (2014) yang merilis laporan hasil analisis Ujian Nasional Tahun Ajaran (TA) 2014/2015. Laporan hasil analisis menyebutkan bahwa hasil belajar kimia belum mencapai kriteria hasil belajar minimum (70%). Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, yaitu kompetensi guru, sistem kurikulum, siswa, media pembelajaran yang digunakan, lingkungan pembelajaran serta strategi dan metode pembelajaran. Komponen-komponen tersebut berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran (Putri, 2021).

Kimia merupakan salah satu bagian dari bidang studi ilmu pengetahuan alam (IPA) yang dalam konteksnya sangat erat dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu kimia merupakan salah satu pelajaran yang sulit bagi kebanyakan siswa SMA. Mata pelajaran kimia dianggap sulit karena terdapat banyak materi perhitungan (Yakina dkk., 2017). Sebagian besar materi yang terdapat dalam pembelajaran kimia bersifat abstrak sehingga sulit dimengerti oleh siswa dan perlu penjelasan yang lebih baik (Safitri & Sari, 2022). Salah satu materi yang dianggap sulit oleh siswa adalah materi laju reaksi (Syahri dkk., 2017).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kimia di kelas XI IPA SMA Swasta Dharmawangsa, ditemukan terdapat masalah dalam proses

pembelajaran kimia terutama pada materi laju reaksi. Masalah tersebut adalah hasil belajar kimia pada materi laju reaksi kurang maksimal, dapat dilihat dari rendahnya tingkat ketuntasan nilai harian siswa yaitu sekitar 50% siswa di dalam kelas hasil belajarnya masih dibawah KKM yaitu 75. Guru masih menggunakan metode ceramah dengan pembelajaran konvensional saat menyampaikan materi. Siswa hanya cukup diam, memperhatikan, mencatat, dan menghafal, sehingga tidak terjadinya proses belajar secara aktif. Siswa lebih memilih untuk berbicara dan bergurau dengan teman sebangkunya pada saat pembelajaran berlangsung daripada memperhatikan penjelasan guru. Permasalahan lain juga didapat bahwa siswa merasa bosan karena materi laju reaksi banyak rumus dan perhitungan yang sulit dimengerti. Selain itu, media yang biasa digunakan guru hanya berupa Powerpoint, sehingga menyebabkan minat siswa dalam belajar rendah. jika hal ini berlanjut terus menerus, maka tidak menutup kemungkinan hasil belajar siswa tidak akan meningkat.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, siswa membutuhkan alternatif pembelajaran yang lebih inovatif dengan konsep yang lebih menarik dari guru agar mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk menarik minat belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik dan dapat mempermudah siswa dalam mempelajari kimia. Model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi laju reaksi adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa, peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (Hayu, 2023). Adanya permainan dan turnamen dalam pembelajaran juga menjadikan pembelajaran tidak membosankan, dan santai namun proses dalam pembelajaran tetap serius, dan juga mendorong siswa untuk lebih berani mengemukakan pendapat di depan kelas, melatih siswa bekerja sama dalam tim, dan meningkatkan daya saing siswa dalam pembelajaran (Fadhilla dkk., 2017). Penggunaan model pembelajaran ini secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi kimia karena keterlibatan siswa dalam permainan dan kerjasama tim membantu siswa untuk memperoleh

pengetahuan yang lebih baik dan mendorong pencapaian hasil belajar yang tinggi (Sulorante, 2023).

Menurut penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan TGT yang telah dilakukan diantaranya penelitian Rumape dkk. (2020) menunjukkan bahwa penerapan model TGT meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kimia. Rahayu dkk. (2022) menunjukkan adanya pengaruh penerapan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa sebesar 16,3%. Suliastifah (2023) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan ular tangga pada materi laju reaksi mengalami peningkatan prestasi belajar kognitif sebesar 42,42% menjadi 81,82%. Menurut Christianto dkk. (2023) model TGT berbantuan TTS secara signifikan lebih baik dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dibandingkan model konvensional.

Model pembelajaran dapat berhasil, perlu didukung dengan penggunaan media yang sesuai. Media pembelajaran memegang peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan materi ajar dapat dikonkritkan dengan kehadiran media (Zuhri & Rizaleni, 2016).

Media yang dapat membuat siswa tertarik dan menyenangkan seperti Kahoot. Kahoot merupakan jenis aplikasi permainan (*game*) edukatif, karena dapat mempermudah peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang terkandung pada bahan ajar guru serta mengasah kemampuan berpikirnya (Sari & Labetubun, 2022). Media Kahoot sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Setiawati dkk. (2019) menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan media Kahoot lebih tinggi dengan nilai rata-rata posttest sebesar 83,0 sedangkan kelompok kontrol sebesar 74,33. Hal ini dikarenakan fitur dari media Kahoot yang sangat mendukung dalam pembelajaran. Dengan terdapatnya fitur diskusi hingga quiz, membuat guru terakomodasi untuk melakukan pembelajaran menggunakan media Kahoot. Penggunaan font dan warna dalam desain aplikasinya juga membuat daya tarik pengguna, sehingga termotivasi

dalam proses pembelajaran yang dilakukan (Anviani & Pujiriyanto, 2022). Dengan menggunakan media Kahoot dalam pembelajaran, peserta didik akan menjumpai suasana berbeda dibandingkan proses belajar sebelumnya. Peserta didik tidak lagi melulu diam, mendengarkan ceramah dari guru ataupun duduk melamun, akan tetapi dengan penggunaan media Kahoot ada keterlibatan peserta didik dalam permainan tersebut.

Penggunaan model dan media ini pada materi laju reaksi dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam menganalisis dan menyelesaikan berbagai perhitungan laju reaksi dengan cara yang menyenangkan. Model TGT berbantuan Kahoot juga akan membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran dan membangkitkan minat dan motivasi siswa lebih bersemangat mempelajari materi laju reaksi.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Kahoot Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Materi Laju Reaksi”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka identifikasi permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar siswa rendah dibawah KKM.
2. Model pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas yaitu model pembelajaran konvensional.
3. Media pembelajaran yang digunakan guru hanya berupa Powerpoint.
4. Minat belajar siswa rendah.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini adalah Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Berbantuan Media Kahoot Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Materi Laju Reaksi.

1.4 Batasan Masalah

Melihat luasnya permasalahan yang dapat muncul dari penelitian ini, serta mengingat keterbatasan waktu dan sarana penunjang lainnya, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Teams Games Tournament*.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media Kahoot dan media Kartu.
3. Hasil belajar siswa dalam penelitian ini merupakan ranah kognitif. Ranah Kognitif diukur berdasarkan taksonomi Bloom C₁ (mengingat), C₂ (pemahaman), C₃ (aplikasi), C₄ (analisis).
4. Materi yang diberikan dibatasi pada subbab materi Laju Reaksi.

1.5 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Kahoot lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Kartu pada materi Laju Reaksi ?
2. Apakah minat belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Kahoot lebih tinggi daripada minat belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Kartu pada materi Laju Reaksi ?
3. Apakah ada korelasi yang signifikan antara minat dan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Kahoot pada materi Laju Reaksi ?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang yang diajarkan dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Kahoot lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Kartu pada materi Laju Reaksi.
2. Untuk mengetahui minat belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Kahoot lebih tinggi daripada minat belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Kartu pada materi Laju Reaksi.
3. Untuk mengetahui ada korelasi yang signifikan antara minat dan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Kahoot pada materi Laju Reaksi?

1.7 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini, peneliti uraikan dalam dua bagian yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Referensi khasanah ilmu pengetahuan khususnya pada bidang pendidikan.
- b. Bahan referensi semua pihak yang akan melakukan penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah, Sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan sistem pengajaran dalam proses belajar mengajar.
- b. Bagi guru kimia, memberi gambaran kepada guru dalam menentukan atau memilih model dan media pembelajaran kimia yang tepat sehingga dapat menentukan prestasi belajar yang diharapkan.

- c. Bagi Peserta didik, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kimia siswa pada pokok bahasan laju reaksi.
- d. Bagi Peneliti, menambah pengetahuan dan meningkatkan kompetensinya sebagai calon guru.



THE
Character Building
UNIVERSITY