

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan wahana penting dan media yang efektif untuk mengajarkan norma, mensosialisasikan nilai, dan menanamkan etos kerja dikalangan warga masyarakat. Pendidikan dapat juga menjadi bagian dari instrumen untuk membangun dan memupuk kepribadian bangsa, memperkuat identitas nasional dan memantapkan jati diri bangsa (Putri & Dinda, 2021).

Salah satu komponen penting dalam pendidikan yang sering diabaikan adalah kurikulum. Kurikulum memiliki posisi strategis dikarenakan secara umum kurikulum merupakan deskripsi visi, misi dan tujuan pendidikan sebuah bangsa. Hal ini sekaligus memosisikan kurikulum sebagai sentral muatan-muatan nilai yang akan ditransformasikan kepada peserta didik. Arah dan tujuan kurikulum pendidikan akan mengalami kinerja pergeseran dan perubahan seiring dengan dinamika perubahan sosial yang disebabkan oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Karena sifatnya yang dinamis dalam menyikapi perubahan, kurikulum mutlak harus fleksibel dan futuristik (Dewi et al., 2021). Perubahan kurikulum menyebabkan penyusunan perangkat pembelajaran mengalami beberapa perubahan yang ada membuat pendidik kesulitan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran karena kurangnya pemahaman tentang perubahan kurikulum merdeka dalam mengembangkan prinsip dan prosedur yang memerlukan ketepatan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran yang terpadu (Rindayati et al., 2022).

Kurikulum merdeka belajar adalah kurikulum yang memungkinkan peserta didik untuk belajar sesuai dengan potensi, minat dan bakatnya secara mandiri, sekaligus memperhatikan kebutuhan kontekstual masyarakat, bangsa, dan negara. Kurikulum merdeka belajar diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal dan berdaya saing global. Kurikulum merdeka adalah konsep kurikulum yang memberikan kebebasan kepada sekolah dan guru untuk merancang kurikulum mereka sendiri sesuai dengan kebutuhan dan konteks lokal, tanpa keharusan pada kurikulum nasional yang sudah ditetapkan (Darlis et al., 2022).

Perkembangan di era kini maju sangat pesat. Seiring bertambah majunya ilmu pengetahuan dan penggunaan teknologi. Aplikasi dan adaptasi teknologi dalam ruang-ruang pembelajaran menjadi sebuah keharusan dalam menghadapi perubahan di era globalisasi, perkembangan teknologi telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Effendi & Wahidy, 2019). *Wordwall* merupakan platform digital berbasis website yang dapat dijadikan wadah oleh para guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa bosan dan tetap antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. *Wordwall* dirancang untuk membuat game edukasi berbasis kuis, menjodohkan/memasangkan kalimat atau gambar, acak kata, teka teki silang, dan lain sebagainya (Arni, 2021). Media pembelajaran *wordwall* dapat digunakan sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran online seperti saat ini (Fitria, 2023a).

Ilmu kimia merupakan salah satu cabang ilmu yang mencakup berbagai istilah dan konsep yang bersifat abstrak, saling berkaitan, dan tidak yang melibatkan beberapa ilmu lainnya. Ruang lingkup ilmu kimia yang luas baik secara deskriptif dan teoritis, menyebabkan peserta kesulitan dalam mempelajari kimia secara menyeluruh (Syahri et al., 2017). Salah satu pokok bahasan pada mata pelajaran kimia di SMA adalah laju reaksi. Laju reaksi ditujukan untuk siswa kelas XI SMA/SMK/MA dan sederajatnya (Putri & Muhtadi, 2018). Materi laju reaksi adalah salah satu materi dalam kimia dasar. Materi laju reaksi terdiri dari beberapa sub pokok bahasan diantaranya yakni, konsep laju reaksi, faktor-faktor yang mempengaruhi laju reaksi, orde reaksi, dan teori tumbukan. Materi laju reaksi adalah salah satu materi dasar dalam ilmu kimia yang terdiri dari konsep-konsep abstrak, cenderung hanya menghafal teori-teori yang ada tanpa memahaminya, yang pada akhirnya menimbulkan miskonsepsi (Pahriah & Hendrawani, 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kimia di kelas XI IPA SMA Swasta Santa Maria Kabanjahe, 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 sebesar 50% siswa di dalam kelas hasil belajarnya masih dibawah KKM yaitu 72. Guru masih menggunakan metode

ceramah 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 kurangnya motivasi siswa saat proses pembelajaran sehingga siswa merasa cepat bosan karena materi laju reaksi banyak rumus dan perhitungan yang sulit dimengerti. 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 motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan memperhatikan model dan media pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dan media *wordwall* merupakan model dan media pembelajaran yang aktif. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT telah digunakan dalam berbagai macam pembelajaran, seperti perhitungan dan penerapan ciri kimia, dan fakta-fakta serta konsep IPA (Mamangkai et al., 2019).

Menurut penelitian sebelumnya, penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran yang dikombinasikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian yang dilakukan (Alamsah et al., 2023) dinyatakan bahwa penggunaan model *Team Games Tournament* berbantuan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik, karena keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*). Demikian juga penelitian yang dilakukan (Rahmatussolihah et al., 2024) menyatakan bahwa selama pembelajaran dengan menggunakan model TGT, peserta didik lebih mandiri saat menjawab permasalahan melalui kegiatan kerja kelompok, pembelajaran TGT dipadukan dengan media *wordwall* dapat menarik minat peserta didik untuk memecahkan masalah sambil bermain, adapun hasil *posttest* motivasi dan hasil belajar siswa menjadi meningkat. Hasil *posttest* berupa angket motivasi berkategori tinggi dengan rata-rata 70,77. Serta penelitian yang dilakukan (Nanda et al., 2021) melaporkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media interaktif *wordwall* berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar

siswa. Hasil perhitungan menggunakan *effect size* yang diperoleh 1,9 sehingga kriteria besarnya diklasifikasikan tinggi dengan nilai presentase 79,4 %. 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 3 pengetahuan yang lebih baik dan mendorong pencapaian hasil belajar yang tinggi (Sulorante, 2023).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Berbantuan Media Interaktif *Wordwall* Terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Laju Reaksi”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Siswa menganggap bahwa pelajaran kimia sulit dan abstrak khususnya pada materi laju reaksi.
2. Siswa kurang termotivasi mengikuti pembelajaran.
3. Model pembelajaran yang digunakan pada materi laju reaksi masih terbatas yaitu metode ceramah.
4. Media pembelajaran masih jarang digunakan oleh guru dalam mengajar di sekolah.
5. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih terbatas media cetak.

1.3 Ruang Lingkup Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut:

1. Siswa kesulitan memahami laju reaksi
2. Rendahnya motivasi belajar siswa
3. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi laju reaksi
4. Kurang bervariasinya model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan disekolah.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan rumusan masalah maka penelitian ini dibatasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*).
2. Media pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah media aplikasi berbasis website *wordwall*.
3. Materi yang diajarkan dan diujikan dalam penelitian ini adalah laju reaksi.
4. Aspek kognitif yang diukur adalah peningkatan hasil belajar siswa yang meliputi ranah kognitif berdasarkan taksonomi bloom yaitu (C2) pemahaman, (C3) penerapan (C4) analisis dan (C5) sintesis.
5. Indikator motivasi intrinsik siswa yang diukur meliputi ketekunan dalam belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan, minat dan perhatian dalam belajar, senang mencari dan memecahkan soal-soal dan senang bekerja mandiri.
6. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa SMA Swasta Santa Maria Kabanjahe pada kelas XI semester ganjil.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media interaktif *wordwall* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan metode ceramah berbantuan media intraktif *wordwall* ?
2. Apakah motivasi siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media interaktif *wordwall* lebih tinggi dari motivasi siswa yang diajarkan dengan metode ceramah berbantuan media intraktif *wordwal* ?
3. Apakah ada korelasi yang signifikan antara hasil belajar siwa dan motivasi belajar siswa dengan model model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media interaktif *wordwall* ?

1.6 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media interaktif *wordwall* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan metode ceramah berbantuan media interaktif *wordwall*.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media interaktif *wordwall* sama dengan atau lebih tinggi dibandingkan motivasi siswa yang diajarkan dengan metode ceramah berbantuan media interaktif *wordwall*
3. Untuk mengetahui korelasi signifikan antara motivasi dan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *wordwall*.

1.7 Manfaat Penelitian

Adapun yang diharapkan dari penelitian ini memberi manfaat kepada beberapa pihak berikut ini :

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan serta dapat dijadikan acuan bahan referensi penelitian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media interaktif *wordwall*.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai kontribusi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media interaktif *wordwall*.

2. Bagi siswa

Menambah pengetahuan dan pengalaman bagi belajar yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

3. Bagi sekolah

Dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan sistem pengajaran dalam proses belajar dan juga meningkatkan kualitas dan mutu sekolah melalui peningkatan hasil dan motivasi belajar siswa serta kinerja guru.

4. Bagi peneliti lain

Sebagai suatu produk jadi dalam bentuk media pembelajaran dan bahan pegangan bagi peneliti untuk menerapkannya dimasa yang akan datang menjadi guru kimia serta sebagai masukan dalam rangka merancang dan melaksanakan penelitian lanjutan yang relevan.



THE
Character Building
UNIVERSITY