

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sistem pernapasan merupakan salah satu materi pada mata pelajaran Biologi yang didalamnya memuat konsep konkret dan abstrak. Konsep konkret dalam materi sistem pernapasan meliputi organ-organ pernapasan seperti hidung, faring, laring, trakea, bronkus, bronkiolus dan paru-paru. Sedangkan konsep abstrak meliputi konsep-konsep yang berkaitan dengan mekanisme atau proses pernapasan, proses pertukaran gas oksigen dan karbondioksida, kapasistas paru-paru dan kapasitas tidal (Campbell & Reece, 2010). Materi yang bersifat abstrak dalam konsep sistem pernapasan sering kali dianggap sulit oleh siswa karena banyak konsep yang membahas mengenai proses yang kompleks (Abriyanti, 2018). Berdasarkan hasil ujian nasional dari pusat penilaian pendidikan kementerian pendidikan dan kebudayaan menunjukkan bahwa masih ada beberapa hasil ujian nasional pada jenjang SMA di Bandung khusus di SMA Negeri 1 Lembang yang mendapat nilai kurang dari 50,5 salah satunya materi Sistem Pernapasan semester XI/1 dengan nilai 34,72 (Puspendik kemendikbud, 2019). Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan mengembangkan strategi pembelajaran kooperatif. Uzer Usman (2008) berpendapat bahwa dalam menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif setidaknya ada lima variabel yang menentukan keberhasilan belajar siswa, yaitu melibatkan siswa secara aktif, menarik minat dan perhatian siswa, membangkitkan motivasi siswa, memperhatikan kemampuan siswa dan menggunakan alat peraga yang tepat. Masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat, sehingga prestasi belajar siswa dapat meningkat.

Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar sehingga kemudian hasil belajar siswa dapat

meningkat. Selain itu untuk menjawab tantangan Pendidikan pada abad 21 yaitu literasi teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communications Technology Literacy*); mampu memanfaatkan pengetahuan tentang teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kinerja dan aktivitas sehari-hari, serta kemampuan informasi dan literasi media (*Information and Media Literacy Skills*); mampu memahami dan menggunakan berbagai media komunikasi dalam menyampaikan beragam gagasan dan melaksanakan aktivitas kolaborasi serta interaksi dengan beragam pihak (BSNP, 2010). Model pembelajaran tipe *TGT* ini dikombinasikan dengan perangkat teknologi evaluasi berbasis online berupa kuis interaktif karena berdasarkan hasil penelitian Widyawati, Utomo, dan Saputro (2016) Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dilengkapi dengan aplikasi kuis dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa kelas X-8 SMA Negeri 3 Boyolali. Aplikasi atau perangkat kuis online yang digunakan adalah *Kahoot* dan *Google form*. Kedua aplikasi tersebut merupakan aplikasi evaluasi berbasis online.

Merujuk pada Correia & Santos (2017) aplikasi Kahoot merupakan suatu platform teknologi berbentuk aplikasi *mobile* yang mengombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran melalui bentuk permainan yang interaktif dan dilengkapi sistem yang dapat memantau aktifitas peserta didik. Penggunaan *Platform Kahoot* menurut (Putri, 2019) mampu membantu aktifitas evaluasi pembelajaran yang tadinya monoton menjadi lebih interaktif, kondusif dan memberi kemudahan bagi guru dalam memantau hasil belajar peserta didik. Menurut Uno (2010) kegiatan pembelajaran yang interaktif mampu membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, sehingga guru dapat memberikan umpan balik (*feedback*) terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Selain itu Irwan, Zaky, & Atri (2019) mengemukakan dalam penelitiannya bahwa *Kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan tampilannya yang menarik sehingga membuat siswa lebih semangat dalam belajar yang pada akhirnya prestasi belajar siswa pun meningkat. Penelitian sebelumnya yang telah mengembangkan *Google Form* sebagai alat evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh Fauzi (2014) dengan judul Penggunaan *Google Form* Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia mengemukakan, bahwa penggunaan *Google Form* membawa hal positif baik guru dan siswa yaitu pembelajaran menjadi berbeda dalam hal inovasi, motivasi dan semangat belajar. Bagi siswa sendiri menjadi lebih tertarik, antusias, aktif dan tidak menjadi hal yang negatif saat menghadapi ujian. Penggunaan

Google Form sangat baik dan memberikan manfaat bagi guru yaitu dapat menambah wawasan dengan menggunakan teknologi sebagaimana yang seharusnya guru mampu menggunakan teknologi dalam pembelajarannya (Fauzi, 2014).

Berdasarkan Pertimbangan adanya peningkatan minat dan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT yang dikombinasikan dengan alat evaluasi *Kahoot* dan *Google form* serta belum adanya penelitian tentang hal tersebut untuk pelajaran biologi menjadikan inspirasi dan tantangan bagi peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode *Team Games Tournament* berbantu *Kahoot* dan *Google form* Terhadap Hasil dan Minat Belajar Pada Siswa SMA”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan rumusan masalah dari penelitian ini adalah Bagaimana Pengaruh Metode *Team Games Tournament* berbantu *Kahoot* dan *Google form* Terhadap Hasil dan Minat Belajar Pada Siswa SMA?

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka dirumuskan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut

- 1) Bagaimana pengaruh metode *Team Games Tournament* berbantu *Kahoot* dan *Google form* terhadap aspek kognitif (penguasaan konsep) pada siswa SMA?
- 2) Bagaimana pengaruh metode *Team Games Tournament* berbantu *Kahoot* dan *Google form* terhadap aspek afektif siswa pada siswa SMA?
- 3) Bagaimana pengaruh metode *Team Games Tournament* berbantu *Kahoot* dan *Google form* terhadap minat belajar pada siswa SMA?
- 4) Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan metode *Team Games Tournament* berbantu *Kahoot* dan *Google form*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini dirumuskan untuk :

- 1) Menganalisis pengaruh metode *Team Games Tournament* berbantu *Kahoot* dan *Google form* terhadap penguasaan konsep pada siswa SMA..
- 2) Menganalisis pengaruh metode *Team Games Tournament* berbantu *Kahoot* dan *Google form* terhadap aspek apektif siswa pada siswa SMA

- 3) Menganalisis pengaruh metode *Team Games Tournament* berbantu *Kahoot* dan *Google form* terhadap minat belajar pada siswa SMA
- 4) Menganalisis respon siswa terhadap penggunaan metode *Team Games Tournament* berbantu *Kahoot* dan *Google form*

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, diharapkan penelitian ini memiliki manfaat sebagai acuan untuk dapat menggunakan dan memperbaiki metode *Team Games Tournament* berbantu *Kahoot* dan *Google form*, serta merealisasikan bahkan mencari inovasi baru ataupun cara pembelajaran lain yang paling tepat bagi siswa dalam proses pembelajaran materi sistem pernafasan manusia sub materi mekanisme pernapasan khususnya dan mata pelajaran Biologi umumnya, di bangku Sekolah Menengah Atas.

1.5 Batasan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, agar penelitian ini lebih terarah pada ruang lingkup yang diteliti maka pokok permasalahan dibatasi. Batasan-batasan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- b. Aplikasi *Kahoot* digunakan sebagai alat bantu kuis interaktif pada saat game dalam metode pembelajaran *TGT* serta sebagai alat evaluasi pada saat kegiatan *pre-test* dan *post-test* dikelas *Kahoot*.
- c. Aplikasi *Google form* digunakan sebagai alat bantu kuis interaktif pada saat game dalam metode pembelajaran *TGT* serta sebagai alat evaluasi pada saat kegiatan *pre-test* dan *post-test* dikelas *Google form*.
- d. Hasil belajar dalam penelitian ini yaitu mencakup nilai kognitif (penguasaan konsep) dan afektif (sikap). Nilai kognitif (penguasaan konsep) diukur melalui perangkat soal dalam bentuk pilihan ganda dengan butiran soal yang meliputi C1 hingga C4 (C1: mengingat; C2: memahami; C3: menerapkan; C4: menganalisis) menurut taksonomi Bloom Revisi sedangkan nilai afektif dengan menggunakan angket penilaian diri
- e. Minat belajar yang dimaksud adalah minat belajar siswa dalam pembelajaran biologi yang diukur dengan menggunakan angket ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction*) yang dikembangkan oleh Keller (2000)

- f. Penelitian hanya terbatas pada mata pelajaran biologi materi pernafasan manusia sub bab mekanisme pernafasan.

1.6 Asumsi Penelitian

Adapun asumsi-asumsi dasar yang dijadikan dasar penelitian ini yaitu sebagai berikut::

- 1) Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dilengkapi dengan aplikasi kuis dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa (Widyawati, Utomo, dan Saputro, 2016)
- 2) Aplikasi *Kahoot* merupakan media belajar yang interaktif yang dapat menumbuhkan minat belajar dikarenakan adanya tampilan yang menarik sehingga membuat siswa lebih semangat dalam belajar yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa. (Irwan, Zaky, & Atri, 2019).
- 3) Penggunaan aplikasi *Google Form* menjadikan proses belajar mengajar akan lebih menarik, dan membuat siswa menjadi lebih antusias dalam belajar (Fauzi, 2014)
- 4) Pembelajaran yang menggunakan kuis yang dikombinasikan dengan game memberikan respon positif dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa (Adiwisastra, 2015).

1.7 Hipotesis Penelitian

Penggunaan Metode *Team Games Tournament* berbantu *Kahoot* dan *Google form* berpengaruh Terhadap Hasil dan Minat Belajar Pada Siswa SMA.

1.8 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan skripsi diantaranya sebagai berikut :

- 1) Bab I Pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah yang diteliti, identifikasi dan perumusan masalah yang dijabarkan ke dalam bentuk pertanyaan penelitian, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, asumsi, hipotesis dan struktur organisasi penulisan skripsi.
- 2) Bab II Kajian Pustaka, meliputi teori-teori yang dijadikan dasar untuk mendukung dilakukannya penelitian, diantaranya Penggunaan *Kahoot* dan *Google form*, hasil belajar, minat belajar, respon, model pembelajaran kooperatif dan materi mengenai sistem pernapasan.

- 3) Bab III Metode Penelitian, berisikan penjelasan mengenai metode dan desain penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian, definisi operasional yang menjelaskan definisi variabel terikat dan variabel bebas, instrumen penelitian, waktu penelitian, tempat penelitian, penentuan populasi dan sampel, pengujian instrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan alur penelitian.
- 4) Bab IV Hasil Temuan dan Pembahasan, berisikan penjabaran dari hasil temuan penelitian yang disajikan dalam grafik dan tabel hasil analisis data serta pembahasan dari temuan tersebut yang disesuaikan dengan merujuk pada teoriteori dan penelitian sebelumnya yang relevan.
- 5) Bab V simpulan dan rekomendasi. Simpulan dan rekomendasi menyajikan penafsiran dari Bab IV.

Wiwid Afandi, 2020

PENGARUH METODE TEAM GAMES TOURNAMENT BERBANTU KAHOOT DAN GOOGLE FORM TERHADAP HASIL DAN MINAT BELAJAR PADA SISWA SMA

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu