

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran bagi generasi milenial saat ini, dapat dikatakan sangat berhubungan erat dengan kemajuan teknologi informasi, hal ini terkait dengan pemanfaatan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pembelajaran yang harus bersifat inovatif, kreatif, dan menyenangkan diintegrasikan dalam karakteristik pembelajaran abad 21 bagi generasi revolusi industri 4.0 (Purba L., 2017).

Revolusi industri 4.0 membawa perubahan besar terhadap perkembangan di semua sektor kehidupan. Dalam dunia pendidikan revolusi industri ini menjadikan strategi pembelajaran harus berubah dari konvensional ke arah pemanfaatan teknologi informasi untuk pembelajaran yang lebih baik lagi. Perubahan dimaksud hendaknya dimulai dengan perubahan paradigma dimana pembelajaran harus terus berkembang dengan penerapan teknologi yang juga terus berkembang. Namun sayangnya teknologi yang ada saat ini masih belum banyak dikuasai oleh para pendidik sehingga dalam pembelajaran masih banyak belum dimanfaatkan. Pembelajaran di kelas umumnya masih konvensional, bercirikan guru menjadi satu-satunya sumber belajar dan media pembelajaran diperlukan banyak perubahan dalam pembelajaran dengan salah satunya pemanfaatan teknologi pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru dituntut untuk berperan lebih dari sekedar pengajar melainkan sebagai fasilitator untuk menjadikan pembelajaran terlaksana dengan baik di kelas. Hasil belajar ditandai dengan adanya perubahan dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Hal penting lainnya dalam proses pembelajaran adalah evaluasi pembelajaran. Alat evaluasi pun dapat digunakan sebagai media pembelajaran jika menggunakan model pembelajaran yang sesuai saat pembelajaran berlangsung. Dampak positif teknologi dengan berbagai aplikasi yang dikembangkan dapat membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam mencapai kompetensi belajar yang ingin dicapai.

Prinsip belajar yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan dapat terakomodasi dengan gaya

belajar yang terfasilitasi secara audio dan visual. Salah satu alat evaluasi pembelajaran yang sedang berkembang saat ini yang dapat digunakan yaitu *Kahoot* dan *Quizizz*.

*Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis internet berisikan kuis dan *game*. *Kahoot* juga merupakan media pembelajaran interaktif karena *Kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan mengajar seperti *pre-test* dan *post-test* yang dapat digunakan melalui telepon genggam siswa (Prasetyo, 2019). Inovasi Platform *Kahoot* ini mampu membantu aktifitas evaluasi pembelajaran menjadi menarik, interaktif, kondusif dan mudah dalam memonitoring hasil belajar (Putri, 2019).

*Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan berbasis game dan turnamen. Melalui *Quizizz* siswa lebih bersemangat untuk menjadi lebih baik dalam pembelajaran, karena aplikasi ini berbasis turnamen sehingga peserta didik terpicu untuk menjadi pemenang dalam turnamen (Ju & Zalika, 2018). Turnamen yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat dan merasa tertantang untuk memenangkan turnamen. Selain itu dengan adanya turnamen peserta didik merasa senang dan tidak bosan dalam pembelajaran. Ada tambahan musik, gambar, video dan lain-lain menjadikan suasana pertandingan lebih menyenangkan (Anjini, Fatchan, & Amirudin, 2016). Pembelajaran berbasis *digital game based learning* ini termasuk kedalam metode pembelajaran yang menggabungkan konten pendidikan dengan *game* salah satunya dengan menggunakan kuis interaktif yang dapat digunakan dalam kelas dengan menggunakan metode pembelajaran tipe *team games tournament* (TGT). Metode pembelajaran ini merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Siswa memainkan permainan dengan anggota tim yang lain untuk memperoleh tambahan poin untuk nilai tim mereka. Saat guru menyiapkan pelajaran, siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Jika semua siswa sudah memahami materi tersebut, maka peneliti mengadakan kompetisi dalam bentuk permainan *game* menggunakan aplikasi *Kahoot* dan *Quizizz*. Siswa berkompetisi dengan siswa dikelompok yang lain untuk menyumbangkan nilai kedalam kelompoknya sehingga saat mendapatkan nilai tertinggi siswa akan diberikan penghargaan. Penerapan metode *team games tournament* (TGT) ini membantu siswa saat proses pembelajaran

didukung dengan penelitian sebelumnya bahwa penggunaan metode ini pada saat pembelajaran lebih efektif, kompetitif, mampu meningkatkan hasil belajar dan beberapa potensi Keterampilan Berfikir Kreatif siswa.

Kreativitas siswa terlihat pada saat pembelajaran, guru menyadari bahwa pentingnya kreativitas anak akan tetapi dengan kurikulum yang ketat dan jumlah siswa yang banyak dalam kelasnya maka kurangnya perhatian terhadap keterampilan berfikir kreatif siswa dimana lebih mengutamakan prestasi akademik. Pada saat mengembangkan keterampilan berfikir kreatif tidak akan menurunkan prestasi akademik justru sebaliknya, jika siswa merasa senang dan puas bakatnya dapat dikembangkan maka siswa akan menjadi lebih semangat dalam belajar. Kreativitas tersebut dilihat dari produk yang dihasilkan dari proyek dalam bentuk laporan, tugas esai, poster, dan powerpoint, serta kreativitas siswa dalam menemukan jawaban dalam permasalahan yang mereka temukan. Dalam hal ini guru hanya mengarahkan dan memfasilitasi segala sesuatu yang di perlukan oleh siswa. Menurut Munandar (2009), mengemukakan bahwa ciri-ciri kemampuan yang berpikir kreatif yang berhubungan dengan kognisi dapat dilihat dari ketrampilan berpikir lancar, ketrampilan berpikir luwes, ketrampilan berpikir orisinal, ketrampilan elaborasi. Dalam proses belajar mengajar, ada banyak faktor yang mempengaruhi pencapaian nilai hasil belajar siswa baik yang berasal dari dalam diri siswa (internal) maupun dari lingkungan luar (eksternal). Faktor internal terkait dengan disiplin, respon dan motivasi siswa, sementara faktor eksternal adalah lingkungan belajar, tujuan pembelajaran, kreatifitas pemilihan media belajar oleh pendidik serta metode pembelajaran. Faktor-faktor tersebut mempengaruhi satu sama lain dan merupakan satu kesatuan yang mendasari hasil belajar siswa. Dari semua faktor yang ada, model pembelajaran yang dipilih oleh seorang pendidik menjadi sumber dan berkait dengan faktor yang lain. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membawa suasana belajar yang menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreatifitasnya.

Standar Nasional Pendidikan merupakan acuan utama yang mengatur tentang standar minimal yang harus terpenuhi dalam pengelolaan sekolah oleh segenap penyelenggara sekolah, yaitu guru dan kepala sekolah. Berdasarkan hasil ujian nasional dari pusat

penilaian pendidikan kementerian pendidikan dan kebudayaan menunjukkan bahwa masih ada beberapa hasil ujian nasional pada jenjang SMA di kota Cimahi tahun 2019 salah satunya SMA Negeri 6 Cimahi maupun sekolah swasta yang mendapat nilai kurang dari 50,5 salah satunya materi Sistem Pernapasan dengan sub materi menjelaskan perbedaan kecepatan pernafasan pada orang yang sedang berolahraga dan yang tidak berolahraga dengan nilai 46,61 (Puspendik kemendikbud, 2019). Pendidikan harus menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan mengemas proses pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, mengikuti perkembangan IPTEK serta dapat membantu siswa meningkatkan prestasinya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui *“Penggunaan Metode Team Games Turnamen (TGT) Berbantu Kahoot Dan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Dan Kemampuan Berfikir Kreatif Pada Siswa SMA.”*

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan penelitian ini adalah *“Penggunaan Metode Team Games Turnamen (TGT) Berbantu Kahoot Dan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Dan Kemampuan Berfikir Kreatif Pada Siswa SMA.”*

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka ada beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana Penggunaan Metode Team Games Turnamen (TGT) Berbantu Kahoot Dan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pada Siswa SMA?
- b. Bagaimana Penggunaan Metode Team Games Turnamen (TGT) Berbantu Kahoot Dan Quizizz Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Pada Siswa SMA?
- c. Bagaimana Respon Siswa SMA Terhadap Penggunaan *Kahoot* dan *Quizizz* ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Siti Tahany Rifa Faidah, 2020

**PENGGUNAAN METODE TEAM GAMES TURNAMEN (TGT) BERBANTU KAHOOT DAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF PADA SISWA SMA**

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

- a. Menganalisis Penggunaan Metode Team Games Turnamen (TGT) Berbantu Kahoot Dan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pada Siswa SMA
- b. Menganalisis Penggunaan Metode Team Games Turnamen (TGT) Berbantu Kahoot Dan Quizizz Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Pada Siswa SMA
- c. Menganalisis Respons Siswa SMA Terhadap Penggunaan *Kahoot* dan *Quizizz* dalam pembelajaran Biologi.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat pada berbagai pihak, diantaranya:

- a. Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan Keterampilan Berfikir Kreatif.
- b. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi terkait penggunaan *Kahoot* dan *Quizizz* ketika diterapkan di sekolah.
- c. Bagi Sekolah, setelah penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan dan masukan dalam penyelenggaraan kurikulum di sekolah .
- d. Bagi Peneliti, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam memilih media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajarn yang tepat ketika nanti peneliti menjadi seorang pengajar.
- e. Bagi Peneliti lain, penelitian ini diharapkan menjadi referensi yang akan dikembangkan dan diteliti pada penelitian selanjutnya..

#### **1.5 Batasan Masalah Penelitian**

Agar penelitian tidak menyimpang dan lebih terarah maka penelitian ini dibatasi pada masalah:

- a. *Kahoot* digunakan sebagai alat evaluasi formatif berbasis kuis interaktif pada saat kegiatan *pretest* dan *posttest* di kelas perlakuan dengan *Kahoot*.
- b. *Quizizz* digunakan sebagai alat evaluasi formatif berbasis kuis interaktif pada saat kegiatan *pretest* dan *posttest* di kelas perlakuan dengan *Quizizz*.

- c. Hasil belajar diukur dari ranah kognitif berupa penguasaan konsep dan ranah afektif. Ranah kognitif (penguasaan konsep) siswa yang diukur berdasarkan Taksonomi Bloom revisi yaitu C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Mengaplikasikan) dan C4 (Menganalisis). Sedangkan ranah afektif siswa yang diukur yaitu A1 (Menerima), A2 (Menanggapi), A3 (Menilai), A4 (Mengelola) dan A5 (Menghayati).
- d. Keterampilan berfikir kreatif yang diteliti meliputi empat indikator yaitu: Berpikir lancar, Berpikir luwes, Berfikir orisinal dan Keterampilan mengelaborasi.
- e. Respon siswa diukur menggunakan angket yang dibuat menggunakan pernyataan positif dan pernyataan negatif dengan rentang skala Likert 1-4, yaitu Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju.
- f. Penelitian hanya terbatas pada konsep sistem pernapasan pada manusia kelas XI SMA jurusan IPA dengan sub bab mekanisme dan pertukaran gas pada sistem pernapasan manusia.
- g. Metode pembelajaran yang digunakan yaitu Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

## 1.6 Asumsi Penelitian

Beberapa asumsi dari penelitian ini adalah:

- a. Media belajar yang interaktif, inovasi dan memiliki tampilan yang menarik seperti aplikasi Kahoot membuat siswa lebih semangat dalam belajar dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen sehingga aplikasi kahoot dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Marfuhah, Sulistiani, Ika, & Mustafida, 2019).
- b. Pada pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar. Peserta didik merasa senang, bersemangat dan terpicu untuk menguasai materi sehingga menjadi yang terbaik. Pembelajaran berbasis games dan kompetisi mampu meningkatkan kinerja peserta didik (Buchinger, Diego, & Marcelo, 2018).
- c. Pada pembelajaran di sekolah terdapat pengaruh penggunaan media sebagai sumber belajar terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif siswa (Erwin, 2018).

Siti Tahany Rifa Faidah, 2020

**PENGUNAAN METODE TEAM GAMES TURNAMEN (TGT) BERBANTU KAHOOT DAN QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF PADA SISWA SMA**

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

- d. Siswa memberikan respons positif berdasarkan kuesioner pada saat pembelajaran dengan penggunaan game kuis interaktif (Adiwisastra, 2015).

## 1.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah: Metode *Team Games Turnamen* (TGT) Berbantu *Kahoot* dan *Quizizz* Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Berfikir Kreatif Pada Siswa SMA.

## 1.8 Struktur Organisasi Skripsi

Karya tulis ilmiah ini terdiri dari 5 Bab. Kandungan setiap Bab akan dipaparkan sebagai berikut:

- a. Bab 1 berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan hipotesis.
- b. Bab 2 berisi mengenai kajian pustaka yang berisi topik-topik penelitian. Pada bab ini dipaparkan teori dan konsep dalam bidang yang dikaji.
- c. Bab 3 berisi metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, analisis penelitian data dan alur penelitian.
- d. Bab 4 merupakan temuan penelitian dan pembahasan. Pada bab ini disampaikan hasil analisis data yang didapat dari lapangan untuk selanjutnya dikaji.
- e. Bab 5 berisi simpulan dan rekomendasi. Simpulan dan rekomendasi menyajikan penafsiran dari Bab 4.