

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Faktor dalam penentu suksesnya proses pembelajaran salah satunya yakni minat belajar siswa. Penyebab kurangnya minat belajar siswa salah satunya fasilitas belajar yang kurang serta kurangnya perhatian dari orang tua maupun guru di sekolah.¹ Timbulnya minat belajar bisa disebabkan karena adanya dorongan dalam diri seseorang, serta hal-hal yang berpengaruh lainnya dari luar diri seseorang tersebut. Minat belajar dapat menjadikan siswa meraih hasil belajar yang optimal. Bukan hanya berasal dalam diri siswa saja tetapi juga disebabkan oleh hal-hal yang mempengaruhi kegiatan belajar mereka, seperti guru yang mengajar, kurikulum yang diterapkan, mata pelajaran, lingkungan, baik lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat, serta sarana dan prasarana. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi pasti akan memiliki prestasi belajar yang baik. Pentingnya minat belajar terbentuk agar terjadi perubahan belajar kearah yang lebih positif.² Dengan minat belajar yang tinggi, maka hasil belajar siswa juga akan semakin baik.

Salah satu tanda keberhasilan seorang guru dalam proses pembelajaran yakni siswa yang sangat antusias dalam belajar dan dapat menangkap materi yang disampaikan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diperoleh dari pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, sehingga siswa tidak

¹ Marti'in, *"Analisis Tentang Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 5 Pontianak"*. 2019.

² Yuli Alam, *"Dampak Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada SMK PGRI 1 Palembang"*. 1 November 2018.

merasa bosan. Dalam pendidikan, belajar merupakan upaya yang dilakukan oleh setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, juga sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari materi yang telah dipelajari.³ Sesulit apapun materi yang disajikan jika siswa merasa senang dan tertarik untuk memahami pelajaran tersebut akan lebih mudah diserap dan dipahami. Untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada siswa, maka dapat kita lihat dari hasil belajar mereka. Hasil belajar sendiri merupakan kemampuan yang dicapai oleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar mengajar di kelas. Dengan melakukan penilaian terhadap hasil belajar tersebut, maka kita dapat mengetahui berhasil atau tidaknya siswa memahami suatu materi dalam pembelajaran.

Materi pembelajaran merupakan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai siswa untuk memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan dalam suatu mata pelajaran.⁴ Salah satu mata pelajaran di SMA/MA yakni mata pelajaran kimia. Kimia merupakan cabang ilmu pengetahuan alam yang didalamnya menyajikan fakta, teori, prinsip, dan hukum serta proses kerja yang secara ilmiah. Walaupun terkadang masih dianggap bersifat teori, ilmu kimia sangatlah penting untuk perkembangan ilmu pengetahuan lainnya, terutama ilmu pengetahuan alam.⁵ Dalam pembelajaran kimia siswa dituntut untuk mengenal dan memecahkan masalah, mempunyai keterampilan dalam menggunakan laboratorium, serta mempunyai sikap ilmiah baik dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu tujuan pembelajaran kimia yakni dapat

³ Gilang P, "Pengertian Belajar, Ciri-Ciri, Jenis-Jenis, dan Tujuan". 2021.

⁴ S Sabarudin, "Materi Pembelajaran dalam Kurikulum 2013". 2018

⁵ Nandy, "Apa Itu Kimia: Pengertian, Manfaat, dan Sifat-Sifatnya". 2021

memahami fenomena-fenomena yang terjadi di alam, mengenal bahan-bahan kimia yang berbahaya serta cara menghindarinya, dan mengetahui kandungan kimia yang ada di sekitar kita.

Salah satu topik pembahasan yang ada dalam materi kimia adalah materi tatanama senyawa. Materi tatanama senyawa merupakan materi yang diajarkan pada kelas X IPA di SMA/MA semester genap, dimana materi ini terdiri dari tatanama senyawa organik dan tatanama senyawa anorganik. Materi tatanama senyawa merupakan sistem yang digunakan untuk memberikan nama unik pada setiap senyawa kimia sehingga memudahkan kita dalam mencari informasi tentang senyawa tertentu. Dengan memberikan nama yang tepat pada setiap senyawa, kita dapat membedakan satu senyawa dengan senyawa yang lain dan memahami komposisi serta struktur molekulnya.⁶ Berdasarkan pendapat beberapa siswa, dalam pembelajaran kimia guru masih kurang persiapan dalam mengajar, seperti hanya menyampaikan materi sehingga siswa merasa bosan dan hanya menerima apa yang diberikan oleh guru tanpa memahami konsepnya. Siswa yang sudah mendapatkan materi tersebut mengatakan bahwa masih mengalami kesulitan khususnya dalam menerapkan aturan penamaan berdasarkan IUPAC dan menentukan senyawa yang termasuk kedalam senyawa biner, poliatom atau asam basa. Mereka juga berpendapat bahwa guru hanya menjelaskan materi yang hanya sedikit lalu diberikan penugasan tanpa adanya contoh latihan soal. Permasalahan lain yang terjadi yakni berdasarkan hasil wawancara dengan guru kimia di MAN 3 Tulungagung, Beliau berpendapat bahwa beberapa siswa masih kesulitan

⁶ Deni Purbowati, "Pembahasan Tata Nama Senyawa Kimia". September 2023

terhadap materi tatanama senyawa karena banyaknya aturan yang harus diperhatikan dan menentukan senyawa yang termasuk kedalam senyawa biner, poliatom atau asam basa. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu menurut hasil analisis data yang peneliti lakukan miskonsepsi materi tatanama senyawa bisa disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya seperti kesalahpahaman yang diucapkan oleh siswa itu sendiri, ketidak mampuan guru untuk menyajikan konsep yang bersangkutan, metode pembelajaran yang tidak tepat, buku bahasan yang sulit dan rumit, dan juga penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari.⁷ Tidak hanya itu, siswa juga akan lebih senang apabila pembelajaran yang berlangsung melibatkan siswa untuk bisa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Suatu pembelajaran akan menyenangkan apabila siswa merasa bersemangat dan dapat berkonsentrasi tinggi. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan kita perlu mengetahui model pembelajaran apa yang harus kita terapkan. Dalam mata pelajaran kimia minat belajar siswa perlu lebih ditingkatkan, seperti pada saat kita mempelajari materi tatanama senyawa tujuannya untuk memudahkan kita dalam memahami nama-nama senyawa kimia yang masih belum dimengerti dengan benar. Model pembelajaran menjadi salah satu hal yang perlu diketahui dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat digunakan sebagai pedoman atau acuan dalam proses belajar mengajar dikelas. Model pembelajaran sendiri terdapat berbagai macam yang salah

⁷ Rizka Rahmayanti, "*Identifikasi Miskonsepsi Siswa dengan Metode Diagnostik Three Tier pada Materi Tatanama Senyawa di SMA Negeri 1 Bireuen*". 2022

satunya yakni model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang setiap kelompoknya terdapat lima sampai enam siswa.

Model pembelajaran kooperatif itu sendiri juga terdapat berbagai macam, salah satunya yakni tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) yang terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu presentasi oleh guru, membentuk kelompok, permainan, pertandingan, dan yang terakhir ada penghargaan.⁸ Dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) ini mampu meningkatkan keaktifan dalam proses belajar mengajar di kelas, sehingga melibatkan aktivitas kepada seluruh siswa tanpa memandang perbedaan apapun.⁹ Selain itu, kondisi kelas juga lebih menyenangkan karena mengandung unsur permainan dan penghargaan. Penghargaan yang didapat oleh kelompok ditentukan oleh keberhasilan dalam penguasaan materi setiap anggota kelompok tersebut. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu tingginya minat dan hasil belajar siswa kelas eksperimen karena kombinasi model pembelajaran TGT dan tebak kata mampu memberikan dorongan dan motivasi siswa untuk mengasah kemampuan belajar sendiri, berdiskusi dalam kelompok yang lebih baik, membuat siswa lebih mandiri dan aktif dalam proses pembelajaran serta mendorong siswa lebih banyak memahami dan

⁸ Tiodora Fermiska Silalahi, Ahmad Fakhri Hutaauruk, "The Application of Cooperative Learning Model During Online Learning in the Pandemic Period". Institute-Journal (BIRC-Journal: Budapest International Research and Critis).

⁹ Ahmad Nurhakim, "Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Prinsip, Tujuan, Proses dan Contohnya". 2023

mendapatkan pengetahuan melalui pasangan kartu soal dan kartu jawaban yang digunakan dalam turnamen.¹⁰

Dalam tournament siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara.¹¹ Siswa yang sudah dikelompokkan selanjutnya akan di-tournamentkan dalam sebuah permainan. Permainan yang digunakan yakni permainan dengan media ular tangga kimia. Ular tangga yang dimaksudkan disini bukan suatu ular tangga yang digunakan oleh anak untuk bermain, melainkan media pembelajaran yang mirip dengan permainan ular tangga pada umumnya. Permainan ular tangga berisikan soal-soal mata pelajaran kimia materi tatanama senyawa. Siswa akan dikelompokkan lima sampai enam anggota, dimana siswa bermain seperti aturan permainan ular tangga seperti biasanya. Setelah tournament selesai, maka skor tiap anggota tim akan digabung dan tim yang mendapat skor tertinggi akan diberikan penghargaan. Berdasarkan penelitian terdahulu permainan ular tangga dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar kimia siswa kelas X SMA Negeri 1 Masamba pada materi pokok struktur atom dan tabel periodik unsur.¹²

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dikarenakan

¹⁰ Jumaidah, Usman, Nurlaili, "Pengaruh Kombinasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Tebak Kata* terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SMA Materi Rumus Kimia dan Tata Nama Senyawa". 2020

¹¹ Minarni Rama Jura, Mery Napitupulu, I putu Hendra Budi, "The Effect of Cooperative Learning Model of *Teams Games Tournament* type in Salt Hydrolysis Material on Student's Motivation and Learning Outcomes at Class XI SMAN 5 Palu". 2018

¹² Virna Anggraeni, Muharram, dan Alimin, "Pengaruh Permainan Ukar Tangga dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Masamba". 2018

proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap untuk menerima pendapat orang lain, serta dengan adanya model pembelajaran tersebut pembelajaran di dalam kelas dapat berlangsung dengan baik dan mampu meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Dibuktikan dari hasil penelitian terdahulu dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berpengaruh positif terhadap hasil belajar kimia siswa.¹³ Selanjutnya menurut penelitian terdahulu penerapan media pembelajaran ular tangga ini telah berhasil dilakukan pada penelitian berdasarkan analisis data dari penelitian yang telah dilakukan tentang pengaruh metode latihan berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Teunom pada materi kesetimbangan kimia, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh dengan penerapan metode latihan berbantuan media ular tangga pada materi kesetimbangan kimia terhadap peningkatan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Teunom. Terbukti bahwa dengan menggunakan metode latihan berbantuan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Teunom.¹⁴

Berdasarkan latar belakang yang dituliskan diatas, maka diperlukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Tatanama Senyawa dengan Berbantuan Media Ular**

¹³ Anne Nadila Putri, “Pengaruh Model Kooperatif Tipe Team Games Tournamnet terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Laju Reaksi di SMA Negeri 9 Pekanbaru”. 2023

¹⁴ Muna Warah, “Pengaruh Metode Latihan Berbantuan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kesetimbangan Kimia di SMA Negeri 1 Teunom”. 2018

Tangga Kimia". Dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) diharapkan dapat mengatasi rendahnya minat dan hasil belajar siswa khususnya pada materi tatanama senyawa sehingga mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Adanya penelitian dengan melakukan identifikasi maka dapat menimbulkan beberapa masalah yakni sebagai berikut:

- a. Materi tatanama senyawa yang dianggap sulit karena banyaknya aturan yang harus diperhatikan.
- b. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas.
- c. Rendahnya minat dan hasil belajar siswa yang disebabkan oleh penguasaan materi tidak tercapai secara optimal pada saat pembelajaran.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada di atas, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Subjek penelitiannya yakni siswa kelas X di MAN 3 Tulungagung.
- b. Model pembelajaran pada penelitian ini yakni model pembelajaran kooperatif dengan tipe "*Teams Games Tournaments* (TGT)".
- c. Media yang digunakan pada penelitian ini yakni media ular tangga kimia.
- d. Permasalahan yang diukur dalam penelitian ini yakni minat dan hasil belajar siswa yang belum memuaskan.

- e. Materi dalam penelitian ini berfokus pada materi kimia tatanama senyawa.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap minat belajar siswa pada materi tatanama senyawa dengan berbantuan media ular tangga kimia?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi tatanama senyawa dengan berbantuan media ular tangga kimia?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi tatanama senyawa dengan berbantuan media ular tangga kimia?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap minat belajar siswa pada materi tatanama senyawa dengan berbantuan media ular tangga kimia.
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi tatanama senyawa dengan berbantuan media ular tangga kimia.
3. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi tatanama senyawa dengan berbantuan media ular tangga kimia.

E. Hipotesis Penelitian

1. H₀:

- a. Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap minat belajar siswa pada materi tatanama senyawa dengan berbatuan media ular tangga kimia.
- b. Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi tatanama senyawa dengan berbatuan media ular tangga kimia.
- c. Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi tatanama senyawa dengan berbatuan media ular tangga kimia.

2. H_a:

- a. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap minat belajar siswa pada materi tatanama senyawa dengan berbatuan media ular tangga kimia.
- b. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi tatanama senyawa dengan berbatuan media ular tangga kimia.
- c. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi tatanama senyawa dengan berbatuan media ular tangga kimia.

F. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Penelitian Secara Ilmiah (Kegunaan Teoritis)

Hasil dalam penelitian ini diharapkan dapat dijadikan tambahan sumber referensi tentang pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap minat dan hasil belajar kimia pada siswa.

2. Kegunaan Penelitian Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan atau digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran oleh guru sehingga dapat tercipta kegiatan belajar mengajar yang lebih menarik, efektif dan efisien yang dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar Kimia, sehingga siswa akan serius dalam belajar dan memperoleh hasil yang lebih baik dan maksimal.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini akan memberi manfaat yang sangat berharga bagi peneliti, yaitu berupa pengalaman praktis dalam penelitian ilmiah. Sekaligus dapat dijadikan referensi ketika melaksanakan ilmu terutama di lembaga pendidikan tersebut.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dan menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang bisa dikembangkan lagi menjadi lebih sempurna.

G. Penegasan Istilah

Untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang ada dalam penelitian ini, maka perlu adanya penegasan beberapa kata kunci yang pengertian dan batasannya perlu dijelaskan.

1. Konseptual

a. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang sifatnya gotong-royong. Penerapan model pembelajaran kooperatif yakni agar peserta didik dapat saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok. Pembelajaran kooperatif mampu diterapkan di berbagai jenjang pendidikan, seperti SD, SMP, SMA hingga di perguruan tinggi. Model pembelajaran kooperatif digunakan guru untuk membantu siswa belajar dalam kelompok-kelompok.¹⁵

b. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah sebuah pembelajaran dengan menerapkan strategi berkelompok.¹⁶ Tipe model pembelajaran ini melibatkan semua aktivitas siswa dengan menerapkan metode belajar dengan bermain games tournaments. Menurut Slavin dalam (Rusman 2014:225)

¹⁵ Laudia Tysara, "Kooperatif adalah Model Pembelajaran Gotong-Royong". 13 September 2022

¹⁶ Ahmad Nurhakim, "Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Prinsip, Tujuan, Proses dan Contohnya". 16 Januari 2023

Pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (class precentation), belajar dalam kelompok (team), permainan (game), pertandingan (tournament) dan penghargaan kelompok (team recognition).¹⁷

c. Minat Belajar Siswa

Minat belajar siswa adalah suatu dorongan yang ada dalam diri sendiri sehingga dapat melakukan sesuatu yang bisa membuatnya tertarik dan senang untuk melakukannya. Minat belajar akan berpengaruh positif juga terhadap hasil belajar siswa. Dalam domain kognitif dapat dididik dengan melalui kemampuan pemahaman, penerapan, hafalan, analisis, dan evaluasi. Selanjutnya dalam domain afektif khususnya hasil belajar meliputi partisipasi, penilaian, pengorganisasian dan karakterisasi. Sedangkan dalam domain psikomotorik terdiri dari gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, persepsi, kesiapan, dan kreatifitas.¹⁸

d. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang.¹⁹ Hasil belajar

¹⁷ Raudhatul Isma Anis, "*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) dan Media Audio Visual pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di Kelas VII SMPN 10 Banda Aceh*". 2020.

¹⁸ Arif Mu'amar Wahid, "*Domain dan Taksonomi Tujuan Pembelajaran*". 11 Februari 2022.

¹⁹ Aina Mulyana, "*Pengertian Hasil Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*". 20 Januari 2023.

diartikan juga kemampuan yang telah dicapai oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran baik kognitif, efektif atau psikomotor.

e. Materi Tatanama Senyawa

Tatanama senyawa adalah proses penamaan senyawa kimia dengan nama yang berbeda sehingga dapat dengan mudah diidentifikasi sebagai bahan kimia yang terpisah.²⁰ Tatanama senyawa kimia diartikan juga sebagai rangkaian aturan persenyawaan kimia yang disusun secara sistematis. Tatanama kimia disusun berdasarkan aturan IUPAC. Tatanama IUPAC merupakan sistem penamaan senyawa kimia dan penjelasan ilmu kimia secara umum. Tatanama ini dikembangkan dibawah pengawasan *International Union of Pure and Applied Chemistry (IUPAC)*.²¹

f. Media Ular Tangga Kimia

Media ular tangga kimia adalah salah satu variasi media pembelajaran dalam mengerjakan latihan soal.²² Permainan ini dimainkan dengan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular. Melalui permainan ular tangga kimia siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran.

²⁰ Wilman Juniardi. "Bagaimana Penulisan Tata Nama Senyawa Kimia? Berikut Penjelasannya!". 25 Januari 2023

²¹ Anis Dyah Rufaida, Erna Tri Wulandari, "Kimia", Intan Pariwara. Klaten, September 2012.

²² AP Lubis dan Iswendi, "Validitas Permainan Ular Tangga Kimia sebagai Media Pembelajaran pada Materi Asam Basa Kelas XI SMA/MA". Edukimia, Vol. 3, No. 1. 28 Februari 2021

2. Operasional

a. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan membentuk kelompok-kelompok kecil sehingga peserta didik mampu bertukar pendapat dan berdiskusi dengan teman sebayanya. Dalam model pembelajaran kooperatif, terdapat beberapa tipe atau variasi yang salah satunya digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

b. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam penelitian ini dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan media pada saat pembelajarannya, media pembelajaran yang digunakan yakni media ular tangga kimia. Alasan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) karena mampu meningkatkan keaktifan siswa sehingga mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

c. Minat Belajar Siswa

Minat belajar siswa dalam penelitian ini sangat penting bagi siswa, dengan adanya dorongan untuk belajar maka siswa akan lebih mudah dalam memahami suatu pelajaran. Minat sendiri merupakan dorongan yang ada dalam diri kita sehingga menjadikan kita lebih

tertarik pada suatu hal, misalnya dalam belajar. Minat belajar siswa pada penelitian ini akan diukur dengan menggunakan angket.

d. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah kegiatan yang telah dikerjakan secara individu ataupun kelompok. Hasil belajar siswa dalam penelitian ini merupakan kemampuan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar di kelas. Adanya minat belajar yang tinggi mampu meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar siswa pada penelitian ini akan diukur menggunakan tes.

e. Materi Tatanama Senyawa

Materi tatanama senyawa dalam penelitian ini yang dipelajari oleh siswa kelas X IPA semester genap merupakan serangkaian aturan pemberian nama atau penyebutan nama dalam senyawa kimia yang telah disusun berdasarkan aturan IUPAC. Tatanama senyawa sendiri terbagi menjadi tatanama senyawa organik dan tatanama senyawa anorganik.

f. Media Ular Tangga Kimia

Media ular tangga kimia dalam penelitian ini merupakan media yang dijadikan fasilitas permainan (*games*), yang diharapkan mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Media ini digunakan pada akhir pemberian materi pada saat tournament berlangsung. Dengan pembelajaran berbasis game siswa akan lebih tertarik terhadap materi yang diajarkan, sehingga mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam proposal skripsi ini telah disusun dengan sistematika yang sesuai, maka penulis mencantumkan sistematika penulisan dalam skripsi ini.

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan objek penelitian, yang terdiri dari: pengertian model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments*, langkah atau prosedur pelaksanaannya serta kelebihan kekurangannya. Selain itu pada bab ini juga akan menjelaskan mengenai materi sebagai sub bidang studi yang meliputi pengetahuan, tujuan dan materi pembelajaran serta minat dan hasil belajarnya pada siswa. Tidak hanya itu pada bab ini juga membahas mengenai media pembelajaran yang digunakan.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang rancangan, jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengambilan sampel, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, serta teknik pengumpulan data.

4. BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas tentang deskripsi karakteristik data pada masing-masing variabel dan uraian hasil pengujian hipotesis.

5. BAB V PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang jawaban dari rumusan masalah yang telah dikemukakan mengenai minat dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan berbantuan media ular tangga kimia.

6. BAB VI PENUTUP

Bab ini membahas tentang penutup yang berisi dua hal pokok yakni kesimpulan dan saran.

7. DAFTAR PUSTAKA