

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), terus beradaptasi dengan tuntutan zaman guna menghasilkan lulusan yang kompeten dan siap menghadapi tantangan global. Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan menjadi salah satu upaya dalam mewujudkan profil pelajar Pancasila yang memiliki karakter dan kemampuan abad ke-21.¹ dalam konteks ini, mata pelajaran Kimia untuk siswa kelas 10 memegang peranan penting dalam membangun pemahaman siswa mengenai konsep dasar materi dan perubahannya, yang esensial bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa depan.

Pembelajaran kimia sering kali dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang paling menantang bagi siswa.² Konsep-konsep kimia yang abstrak dan rumit sering kali membuat siswa merasa kesulitan untuk memahami dan menerapkannya.³ Materi Kimia di kelas 10, termasuk tatanama senyawa, sering kali dianggap sebagai materi yang abstrak dan kompleks. Siswa dihadapkan pada tiga dunia yang berbeda: dunia nyata

¹ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Profil Pelajar Pancasila: Dimensi, Elemen, dan Sub-Element*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan. (2020)

² Supriyadi, A, "Faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman konsep kimia siswa SMA," *Jurnal Pendidikan IPA* 12, no 2 (Tahun 2018): 123–132.

³ Nurlaela, N., & Permanasari, A. "Pengembangan Media Pembelajaran Kimia untuk Mengatasi Miskonsepsi pada Konsep Abstrak." *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 4, no 1 (Tahun 2020):12-21.

(makroskopik), dunia atom (mikroskopik), dan dunia lambang (simbolik) yang seringkali sulit dihubungkan secara konkret.⁴ Hal ini dapat menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa dan berujung pada hasil belajar siswa yang belum optimal.

Tata nama senyawa kimia adalah suatu sistem penamaan yang digunakan untuk memberikan identitas unik pada setiap senyawa kimia.⁵ Tata nama senyawa kimia merupakan sistem penamaan yang sangat penting dalam dunia kimia. Sistem ini berfungsi untuk memberikan identitas unik pada setiap senyawa kimia yang ada. Meskipun penting, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari tata nama senyawa kimia.⁶ Beberapa masalah yang sering ditemui antara lain: Konsep Abstrak: Tata nama senyawa kimia sering kali dianggap sebagai konsep yang abstrak dan sulit dipahami, terutama bagi pemula. Banyaknya aturan seperti terdapat banyak aturan dan pengecualian dalam tata nama senyawa kimia, sehingga siswa mudah bingung.⁷

Mempelajari tatanama senyawa bukan hanya tentang menghafal nama-nama atau rumus kimia. tetapi lebih jauh, hal ini merupakan kunci untuk

⁴ Ashadi, "Kesulitan Belajar Kimia Bagi Siswa Sekolah Menengah," (Sebelas Maret University Library, April 2016) <https://library.uns.ac.id/kesulitan-belajar-kimia-bagi-siswa-sekolah-menengah/> (Diakses pada 7 Juni 2025).

⁵ Putra, A., & Sumarmi, Y. "Analisis Kesulitan Siswa dalam Memahami Konsep Tata Nama Senyawa Kimia Anorganik." *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 3, no. 2 (Tahun 2019): 56-65.

⁶ Sari, M. A., & Handayani, P. (2022). "Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran Tata Nama Senyawa Kimia Anorganik di SMA." *Jurnal Pendidikan Kimia* 14, no. 2 (Tahun 2022): 150-162.

⁷ Setiawan B, "Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif terhadap pemahaman siswa tentang tata nama senyawa anorganik," *Jurnal Pendidikan Sains* 11, no. 2 (Tahun 2022): 95–104.

memahami dunia kimia secara sistematis. tanpa pemahaman yang kuat tentang bagaimana senyawa dinamai dan dirumuskan, siswa akan kesulitan untuk mengidentifikasi dan membedakan senyawa, seperti halnya di laboratorium atau dalam kehidupan sehari-hari, kita sering kali berinteraksi dengan berbagai senyawa kimia. Memahami tatanama senyawa memungkinkan kita untuk membedakan antara air (H_2O) dan hidrogen peroksida (H_2O_2), atau garam dapur (natrium klorida, $NaCl$) dan kalium klorida (KCl). Kesalahan dalam mengidentifikasi dapat berakibat fatal, terutama dalam konteks media atau industri.⁸

Hasil tes awal siswa pada materi tatanama senyawa menunjukkan kondisi yang memerlukan perhatian serius, sebelum intervensi pembelajaran, rata-rata nilai yang dicapai siswa adalah 57,07 dan 58,48. Angka-angka ini jelas berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Kondisi ini mengindikasikan adanya kendala yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi tatanama senyawa.

Dalam era pendidikan yang semakin berkembang, pendekatan inovatif dalam proses pembelajaran menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan.⁹ Salah satunya dengan menggunakan pendekatan yang menarik perhatian seperti penggunaan model kooperatif (TGT). Pendekatan ini menekankan pada kerja kelompok, kompetisi sehat, dan penghargaan individu, berpotensi meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, dan

⁸ Setiawan, R. "Analisis Risiko Kegagalan Identifikasi Material pada Proses Produksi Industri Manufaktur." *Jurnal Teknik Industri* 20, no. 1 (Tahun 2018): 45-56.

⁹ Sugandi, A. "Implementasi pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan motivasi belajar siswa," *Jurnal Pendidikan Sains* 15, No. 2 (Tahun 2023): 112–121.

keterampilan komunikasi siswa dalam mempelajari kimia.¹⁰ Penggunaan media permainan seperti Ludo dalam pembelajaran kimia, khususnya materi tata nama senyawa, diharapkan dapat membuat proses belajar lebih menarik dan efektif. dengan aturan yang sederhana dan komponen visual yang menarik, dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mata pelajaran kimia.¹¹

Pada tahapan pembelajaran model pembelajaran (TGT) ini terdapat 5 tahapan yaitu: 1) presentasi guru yang dimana tahapan ini guru menjelaskan konsep dasar tatanama senyawa, termasuk aturan IUPAC untuk senyawa ionik dan kovalen, awalan dan akhiran yang digunakan, serta contoh-contoh penerapannya. Guru juga dapat menyoroti kesalahan umum yang sering terjadi. 2) pembentukan kelompok (*Teams*) pada tahapan ini guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang heterogen (campuran kemampuan tinggi, sedang dan rendah) pembentukan kelompok ini juga mendukung siswa untuk membangun konsep kimia lanjutan dan mengatasi keragaman kemampuan siswa. 3) permainan (*Games*) pada tahapan ini melatih siswa untuk meningkatkan motivasi belajar dan menjadikan pembelajaran menjadi aktif. melalui permainan, latihan mengerjakan soal tatanama senyawa menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. 4) *Tournament* pada tahap ini menumbuhkan akuntabilitas individu dan

¹⁰ Slavin, R. E. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik (Edisi ke-12)*. (Pearson Education: 2018), 307–310.

¹¹ Sari, M. A., & Putri, N. E. "Peningkatan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Tata Nama Senyawa Melalui Media Permainan Chem-Ludo." *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 6 no. 1 (Tahun 2022): 35-42.

motivasi belajar yang tinggi, meskipun belajar dalam tim, setiap siswa harus bertanggung jawab atas pemahamannya sendiri karena mereka akan diuji secara individu. Hal ini memastikan bahwa setiap siswa benar-benar menguasai materi tatanama senyawa, bukan hanya bergantung pada kelompok. 5) pemberian penghargaan dalam tahapan ini berfungsi sebagai penguatan positif dan meningkatkan motivasi belajar yang mempengaruhi hasil belajar siswa. pengakuan terhadap usaha dan keberhasilan tim akan memotivasi siswa untuk terus belajar dan berpartisipasi aktif di masa mendatang.

Selain penguasaan materi, keterampilan berkomunikasi juga menjadi aspek krusial yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran Kimia. Keterampilan komunikasi merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh setiap individu termasuk siswa.¹² Hal ini sangat berguna dalam berbagai aspek kehidupan siswa, baik dalam lingkup sekolah maupun dalam lingkup masyarakat. Keterampilan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan, memungkinkan siswa untuk mengutarakan ide, berdiskusi, bertanya, memberikan tanggapan, hingga mempresentasikan pemahaman mereka tentang konsep kimia.¹³ Tantangan dan permasalahan yang dijumpai di salah satu wilayah yang ada di Jawa Timur yaitu di wilayah Jombang. Tantangan dan permasalahan yang ada berupa padatnya materi dan

¹² Rahmawati, D. (2022). "Hubungan antara keterampilan komunikasi dengan prestasi belajar siswa," *Jurnal Psikologi Pendidikan* 10, no 2 (Tahun 2022): 87–95.

¹³ Sunlah Nilam, "Analisis Keterampilan Berkomunikasi Pada Siswa Materi Ikatan Kimia di SMAS Bina Siswa Rokan Hilir", (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Repository, 2023). <http://repository.uin-suska.ac.id/68759/> (Diakses pada 7 Juni 2025).

singkatnya waktu pembelajaran, misalnya di beberapa sekolah, seperti SMK Negeri 1 Jombang, keterbatasan waktu mengajar keterampilan 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking, Creativity*) secara mendalam menjadi tantangan bagi guru.¹⁴ Selain itu, kecenderungan pasif, dalam beberapa kasus, siswa cenderung enggan atau merasa malu untuk memberikan jawaban atau berbicara di depan kelas. Metode pembelajaran konvensional (ceramah) juga cenderung menciptakan komunikasi satu arah, membuat siswa bosan dan kurang aktif. Adanya komunikasi yang baik antara guru dan siswa, maupun antar sesama siswa, dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif dan meningkatkan Hasil belajar siswa.¹⁵

Pembelajaran yang efektif tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan esensial yang dibutuhkan siswa di abad ke-21.¹⁶ Dua aspek penting yang menjadi sorotan dalam proses pembelajaran adalah hasil belajar dan keterampilan berkomunikasi. Hasil belajar yang optimal menunjukkan tingkat penguasaan konsep siswa, sementara keterampilan berkomunikasi mencerminkan kemampuan siswa dalam mengartikulasikan ide, berinteraksi, dan berkolaborasi. Dalam upaya meningkatkan kedua aspek ini, inovasi dalam model dan media pembelajaran menjadi krusial.

¹⁴ Umi lailatul Agustina, Tri Sudarwanto, dan Fatihatin Naiyiroh, Keterkaitan Percaya Diri Disertai Soft Skill Komunikasi Peserta Didik dalam Hasil Belajar Elemen Komunikasi Dengan Pelanggan, *Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, No. 3 (Juni 2024): 2256–2264

¹⁵ Eprints Universitas Negeri Makassar. (t.t.). *Hubungan Keterampilan Komunikasi, Aktivitas Belajar Dengan Hasil Belajar Fisika Di SMA*. [Online]. Tersedia: <https://eprints.unm.ac.id/19371/1/Jurnal%20Arif%20Wijaksana.pdf> (Diakses pada 7 Juni 2025).

¹⁶ Wibowo, S. *Filsafat Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2018).

Observasi awal yang dilakukan penulis di kelas X di MAN 2 Jombang khususnya kelas XB dan XC, pada mata pelajaran Kimia menunjukkan adanya tantangan signifikan dalam keterampilan berkomunikasi siswa. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa sebagian besar siswa di kedua kelas masih kesulitan dalam mengutarakan pendapat, mengajukan pertanyaan, atau berdiskusi secara efektif. Secara agregat, dari total 53 siswa yang diobservasi, hanya sekitar 35% yang aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok, sementara sisanya cenderung pasif dan enggan menyampaikan ide-ide mereka, bahkan, tercatat bahwa 65% siswa menunjukkan sikap ragu-ragu dan enggan berbicara ketika diminta untuk menjelaskan sesuatu di depan kelas. Kondisi ini mengidentifikasi perlunya intervensi pembelajaran yang dapat melatih dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa guna menunjang proses pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif di kelas X.

Salah satu model pembelajaran yang telah terbukti efektif dalam memfasilitasi peningkatan hasil belajar dan keterampilan berkomunikasi adalah model pembelajaran kooperatif (TGT).¹⁷ TGT merupakan variasi dari pembelajaran kooperatif yang menggabungkan struktur tugas kelompok, kompetisi antar kelompok melalui turnamen, dan pengakuan individu.¹⁸ dalam TGT, siswa belajar dalam kelompok kecil, saling membantu

¹⁷ Sari, P. D., & Lestari, S. (2019). "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Peningkatan Keterampilan Komunikasi dan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Nasional*, 4, no. 2 (Tahun 2019): 110-125.

¹⁸ Isro'atun Amelia Rosmala, "model-model pembelajaran matematika," (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018)

memahami materi, dan kemudian berkompetisi secara individu sebagai perwakilan kelompok dalam turnamen. Sistem poin dan penghargaan tim pada TGT dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok maupun individu.¹⁹ karena model ini mendorong siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan teman sebayanya dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

Untuk lebih mengoptimalkan model TGT, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik menjadi sangat penting.²⁰ Dalam konteks ini, permainan Ludo yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran, seperti Ludo Kimia, menunjukkan potensi besar. Permainan Ludo yang familiar dan menyenangkan dapat mengubah suasana belajar menjadi lebih interaktif dan tidak monoton. Penggunaan media Ludo dalam pembelajaran tata nama senyawa dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk berlatih berkomunikasi secara efektif.

Permainan ludo, yang mungkin lebih akrab kita kenal sebagai permainan papan dengan dadu, ternyata memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran. Sederhana dan menyenangkan, ludo dapat menjadi jembatan yang efektif antara konsep abstrak dalam pembelajaran dengan pemahaman konkret siswa. Ludo bukan hanya sekadar permainan, tetapi juga merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu

¹⁹ Ibid., 142

²⁰ Novitasari, A., & Wibowo, S. "Efektivitas Model TGT Berbantuan Media Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pembelajaran dan Pendidikan* 7, no. 1 (Tahun 2023): 25-38.

mereka memahami konsep-konsep yang sulit. Dengan sedikit kreativitas, guru dapat memanfaatkan ludo untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.²¹

Mengingat urgensi tatanama senyawa dan kompleksitasnya bagi sebagian siswa, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan afektif. di sinilah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media ludo kimia menjadi relevan karena dapat mengatasi kejenuhan dalam belajar siswa, materi tatanama senyawa sering kali disajikan secara teoritis dan cenderung monoton, menyebabkan siswa cepat bosan. Ludo kimia mengubah proses belajar menjadi permainan yang menarik dan interaktif, menghilangkan kejenuhan dan meningkatkan motivasi, siswa tidak merasa sedang belajar, melainkan bermain sambil belajar.

Selain itu model pembelajaran kooperatif (TGT) dengan berbantuan media ludo kimia juga dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa. dalam model TGT, siswa bekerja dalam kelompok, berdiskusi, dan saling membantu. Media ludo kimi memfasilitasi interaksi ini dengan adanya pertanyaan dan tantangan yang harus diselesaikan secara kolaboratif. Hal ini memaksa siswa untuk secara aktif terlibat dalam proses berpikir, bukan hanya pasif menerima informasi guru.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa model

²¹ Setiawan, B. "Efektivitas pembelajaran berbasis permainan ludo terhadap pemahaman konsep sains siswa SD," *Jurnal Pendidikan Sains* 11, no 2 (Tahun 2022): 95–104.

pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Opir Rumape , Nelpiani Christopel, Jafar La Kilo, dan Akram La Kilo yang telah berhasil dilakukan penelitian berdasarkan analisis data tentang Penerapan Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Dilengkapi Kartu Nama Dari Tata Nama Senyawa Kimia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dilengkapi media kartu nama terhadap hasil belajar dengan nilai rata-rata yang diperoleh pada kelas eksperimen sebesar 62,57 dan pada kelas kontrol 53,58.²²

Penggunaan media permainan dalam pembelajaran juga terbukti dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Affian Hafidz dan Sukarmin, berdasarkan analisis data tentang Efektivitas Komunikasi melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Materi ikatan Kimia Kelas X SMA, penelitian menunjukkan bahwa (1) Rata-rata keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT setiap fasenya memperoleh kriteria sangat baik; (2) nilai rata-rata keterampilan komunikasi dengan indikator bertanya dan berpendapat memperoleh persentase secara berturut-turut sebesar 84,99% dan 79,99% dengan kriteria baik. (3) ketuntasan hasil belajar siswa dengan

²² Opir Rumape , Nelpiani Christopel, Jafar La Kilo, dan Akram La Kilo, “Penerapan Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dilengkapi Kartu Nama Dari Tata Nama Senyawa Kimia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 4, no. 1 (Tahun 2020):40–46

perolehan.²³

Namun, penelitian yang menggabungkan TGT dengan media permainan Ludo dalam pembelajaran kimia, khususnya materi tata nama senyawa, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menguji **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Berbantuan Media Ludo Kimia terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Berkomunikasi Siswa pada Materi Tatanama Senyawa”** dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* diharapkan dapat mengatasi kurangnya hasil belajar siswa dan keterampilan berkomunikasi siswa khususnya pada materi tatanama senyawa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berkomunikasi siswa.

B. Identifikasi masalah dan batasan penelitian

1. Identifikasi Masalah

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

- a. Kesulitan siswa dalam memahami materi tatanama senyawa disebabkan oleh banyaknya aturan yang harus diperhatikan.
- b. Kurangnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran yang menyebabkan siswa terlihat pasif.

²³ Alffian Hafidz, dan Sukarmin, “Efektivitas Komunikasi melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada Materi ikatan Kimia Kelas X SMA,” *Unesa Journal of Chemical Education* 7, no 35 9September 2018): 429–433

- c. Hasil belajar yang rendah dan keterampilan berkomunikasi yang kurang optimal karena penguasaan materi yang tidak tercapai secara maksimal.

2. Batasan Penelitian

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

- a. Subyek penelitiannya yaitu siswa kelas X MAN 2 Jombang pada tahun ajaran 2024/2025.
- b. Model pembelajaran yang diterapkan pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif dengan tipe “*teams games tournament* (TGT)”.
- c. Media yang digunakan pada penelitian ini yaitu media ludo kimia.
- d. Materi pembelajaran yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah tatanama senyawa.
- e. Permasalahan yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif dan keterampilan berkomunikasi siswa pada materi tatanama senyawa, yang teridentifikasi masih kurang.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media ludo kimia terhadap hasil belajar siswa pada materi tatanama senyawa ?

2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media ludo kimia terhadap keterampilan berkomunikasi siswa pada materi tatanama senyawa?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media ludo kimia terhadap hasil belajar dan keterampilan berkomunikasi siswa pada materi tatanama senyawa?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media ludo kimia terhadap hasil belajar siswa pada materi tatanama senyawa?
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media ludo kimia terhadap keterampilan berkomunikasi siswa pada materi tatanama senyawa?
3. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media ludo kimia terhadap hasil belajar dan keterampilan berkomunikasi siswa pada materi tatanama senyawa?

E. Hipotesis Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa hipotesis sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media ludo kimia terhadap hasil belajar siswa pada materi tatanama senyawa?

- H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media ludo kimia terhadap hasil belajar siswa pada materi tatanama senyawa?
2. H_o : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media ludo kimia terhadap keterampilan berkomunikasi siswa pada materi tatanama senyawa?
- H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media ludo kimia terhadap keterampilan berkomunikasi siswa pada materi tatanama senyawa?
3. H_o : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media ludo kimia terhadap hasil belajar dan keterampilan berkomunikasi siswa pada materi tatanama senyawa?
- H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media ludo kimia terhadap hasil belajar dan keterampilan berkomunikasi siswa pada materi tatanama senyawa?

F. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitain dalam penelitian ini 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 Tournament (TGT) terhadap hasil belajar dan keterampilan berkomunikasi kimia pada siswa.

2. Kegunaan Penelitian Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan atau digunakan sebagai salah satu alternatif kegiatan 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 Tournament* dan menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang bisa dikembangkan lagi menjadi lebih sempurna.

G. Penegasan Variabel

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

1. Definisi Konseptual

a. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang sifatnya gotong-royong.²⁴ 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.²⁵ Model pembelajaran kooperatif digunakan guru untuk membantu siswa belajar dalam kelompok-kelompok.

b. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamnet* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournamnet* (TGT) merupakan sebuah pembelajaran dengan menerapkan strategi kelompok.²⁶ Tipe model pembelajaran ini melibatkan aktivitas siswa

²⁴ Slavin, R. E. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik (Edisi ke-12)*. (Pearson Education: 2018), 307–310.

²⁵ Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Cetakan Terbaru). (Jakarta: RajaGrafindo Persada.2018): 3

²⁶ Ibid., 402

dengan menerapkan metode belajar dengan bermain games tournament. Menurut Slavin dalam (Nurun Najmi, dkk 2021:248) pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari lima langkah tahapan, yakni tahap penyajian kelas (class precentation), belajar dalam kelompok (team), permainan (game), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition).²⁷

c. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa merupakan prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang.²⁸ Hasil belajar diartikan juga sebagai kemampuan yang telah dicapai oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran baik kognitif, efektif atau psikomotor.

d. Keterampilan Berkomunikasi

keterampilan adalah kemampuan melakukan pola-pola tingkah laku yang kompleks dan tersusun rapi secara mulus dan sesuai keadaan untuk mencapai hasil tertentu. Seorang guru yang dianggap terampil apabila guru dapat mendayagunakan siswa secara tepat, sehingga bisa terwujud perilaku belajar yang efektif pada siswa.²⁹

²⁷ Nurun Najmi, Muhammad Husnur Rofiq, Muhammad Anas Maarif, "The Effect of Coopertive Learning Model Type of Teams Games Tournament (TGT) on Student's Learning Achievent," *Jurnal At-Tabiyat: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no 2 (Tahun 2021): 246-258

²⁸ Muhiibin Syah. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (cet. 22) (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 187

²⁹ Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: PT Raja grafindo Persada, 2006), 95

Sedangkan Komunikasi merupakan proses menyampaikan pesan dari seseorang kepada orang lain baik secara langsung (lisan) ataupun tidak langsung (melalui media).³⁰

e. Materi Tatanama Senyawa

Tatanama senyawa merupakan proses penamaan senyawa kimia dengan nama yang berbeda sehingga dapat dengan mudah diidentifikasi sebagai bahan kimia yang terpisah.³¹ Tatanama senyawa kimia diartikan juga sebagai rangkaian aturan persenyawaan kimia yang disusun secara sistematis. Tatanama senyawa kimia disusun berdasarkan aturan IUPAC. Tatanama IUPAC merupakan sistem penamaan senyawa kimia dan penjelasan ilmu kimia secara umum. Tatanama ini dikembangkan dibawah pengawasan *Internationak Union Of Pure and Applied Chemistry* (IUPAC).³²

f. Media Ludo Kimia

Permainan Ludo merupakan permainan papan klasik yang telah ada sejak abad ke-6. Meskipun telah ada selama berabad-abad, permainan ini tetap relevan di era digital dan terus berkembang dengan variasi baru. Meskipun sederhana dalam aturan dan mekanismenya, Ludo dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam konteks pendidikan.

³⁰ Cangara, H. *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Edisi Revisi ke-lima). Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2019): 35-38.

³¹ Modul Pendidikan Profesi Guru, Modul 6 Klasifikasi Materi, Sifat, dan Kegunaannya. Penulis : Eliyawati, S.Pd., M.Pd

³² Rahayu, S. "Pentingnya Pemahaman Tata Nama IUPAC dalam Pembelajaran Kimia Organik." *Jurnal Pendidikan Kimia* 11,no. 2 (Tahun 2019): 123-135.

2. Definisi Operasional

a. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan 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 tipe *Teams Games Tournament* (TGT).³³

b. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Gams Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam penelitian ini dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan media pada saat pembelajarannya.³⁴ Media pembelajaran yang digunakan yakni media ludo kimia. Alasan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) karena mampu meningkatkan keaktifan siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajarn dan keterampilan berkomunikasi siswa.

c. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini merupakan kemampuan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar di

³³ Isjoni, *Cooperatif Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*, (Edisi ke- 9). (Bandung: Alfabeta, 2019): 34

³⁴ Isro'atun Amelia Rosmala, "model-model pembelajaran matematika," (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018)

kelas.³⁵ dalam penelitian ini hasil belajar siswa akan lebih meningkat dengan adanya model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Meningkatnya hasil belajar ini disebabkan meningkatnya semangat siswa untuk belajar. Hasil belajar siswa pada penelitian ini akan diukur dengan menggunakan tes

d. Keterampilan Berkomunikasi Siswa

Keterampilan berkomunikasi siswa dalam penelitian ini merupakan kemampuan yang sangat berperan dalam pembelajaran kimia karena dapat mengubah situasi pembelajaran ke arah yang lebih baik dengan muncul interaksi sosialnya antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru. Keterampilan berkomunikasi siswa harus dirangsang dengan pembelajaran yang mampu menggali kemampuan siswa yang dimilikinya.³⁶ Keterampilan berkomunikasi siswa pada penelitian ini akan diukur dengan menggunakan angket.

e. Materi Tata nama Senyawa

Materi tata nama senyawa dalam penelitian ini yang dipelajari oleh siswa kelas X semester genap merupakan serangkaian aturan dalam senyawa kimia yang telah disusun berdasarkan aturan IUPAC. Tata nama senyawa sendiri terbagi menjadi tata nama senyawa organik dan tata nama senyawa anorganik.

³⁵ Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019)

³⁶ Nugraha & Lestari “ Peran Desain Pembelajaran berpusat pada siswa dalam mengembangkan keterampilan berkomunikasi interpersonal siswa”, (*Jurnal Pendidikan inovasi* 5, no. 2 (Tahun 2021): 112-125

f. Media Ludo Kimia

Media ludo kimia dalam penelitian ini digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas, yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berkomunikasi siswa. Media ini digunakan pada akhir pemberian materi pada saat *tournament* berlangsung. Dengan pembelajaran berbasis games siswa akan lebih tertarik terhadap materi yang diajarkan, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berkomunikasi siswa.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam proposal skripsi ini lebih sistematis apabila disusun dengan sistematika sesuai dengan kaidah yang baik, maka penulis mencantumkan sistematika pembahasan dalam skripsi ini.

1. BAB I PENDAHULUAN

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

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan objek penelitian, yang terdiri: pengertian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) langkah atau prosedur pelaksanaannya serta kelebihan dan kekurangannya, Selain itu bab ini juga menjelaskan mengenai materi sebagai sub bidang studi yang meliputi pengertian, tujuan dan materi pembelajaran serta hasil belajar

dan keterampilan berkomunikasi pada siswa, media pembelajaran yang digunakan. Tidak hanya itu pada bab ini juga membahas mengenai penelitian terdahulu dan kerangka teori.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang pendekatan dan jenis penelitian, variabel dan pengukuran, populasi, sampling dan sampel penelitian, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, serta tahapan penelitian.

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 hasil belajar dan keterampilan berkomunikasi siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan berbantuan media ludo kimia.

6. BAB VI PENUTUP

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

7. DAFTAR PUSTAKA