

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan yaitu sesuatu yang diperlukan oleh setiap orang untuk masyarakat Indonesia. Setiap masyarakat Indonesia dapat dipastikan haknya memperoleh pendidikan yang layak. Perihal tersebut tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Pasal 1 ayat 1 menerangkan jika:<sup>2</sup>

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan juga proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan juga Negara.

Pendidikan adalah tonggak utama kehidupan, tidak heran jika sejak kecil anak sudah dikenalkan dalam dunia pendidikan, salah satunya yaitu lembaga sekolah. Pendidikan menjadi objek bahasan yang menarik untuk dikaji lebih dalam, karena pengembangan terus berlangsung untuk kemajuan pendidikan negeri.<sup>3</sup> Berbicara mengenai pendidikan, tidaklah lepas dari pembelajaran, yang berperan penting dalam pendidikan. Pembelajaran dilaksanakan dengan sadar dan terencana. Pendidikan sangatlah berkaitan erat dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut terjadi karena adanya interaksi antara guru dan juga siswa.<sup>4</sup> Proses pertukaran informasi antara guru serta siswa membuat proses pendidikan lebih aktif, tidak hanya itu saja guru juga bisa menilai tingkatan pemahaman peserta didik terkait materi yang sudah diajarkan melalui proses komunikasi, perihal tersebut bisa mempengaruhi

---

<sup>2</sup>Surbini Neneng Lina, *Perencanaan Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 312.

<sup>3</sup>Kholidia Efining Mutiara, "Inovasi Pembelajaran Matematika Berbasis Lingkungan," 2, 3 (n.d.): 190, <http://dx.doi.org/10.21043/jmtk.v3i2.8152>.

<sup>4</sup>Rusmono, *Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Itu Perlu!* (Bogor: Ghaila Indonesia, 2014), 6.

motivasi siswa untuk memperhatikan dalam proses pendidikan.<sup>5</sup>Motivasi belajar mempunyai makna perubahan energi seorang yang diisyarati dengan timbulnya“ *feeling*” serta didahului dengan terdapatnya asumsi terhadap tujuan.<sup>6</sup>

Motivasi yaitu sesuatu keadaan psikologis yang mendesak seorang itu untuk melaksanakan sesuatu. Dalam kegiatan belajar mengajar, motivasi tentu sangatlah dibutuhkan, karena dengan terdapatnya motivasi tersebut seorang yang tidak memiliki motivasi dalam belajarpun, tidak akan bisa jadi melaksanakan sesuatu kegiatan belajar. Sardiman menuturkan dalam sesuatu proses aktivitas pendidikan, motivasi bagaikan keseluruhan energi penggerak dalam diri siswa yang hendak memunculkan aktivitas belajar, menjamin kelangsungan aktivitas belajar serta membagikan arahan pembelajaran, sehingga tujuan yang akan dicapai oleh subjek belajar itu bisa tercapai. Jadi motivasi ialah sesuatu usaha ataupun energi yang sudah disadari untuk mendorong kemauan orang dalam melaksanakan suatu demi tercapainya tujuan.<sup>7</sup>

Matematika ialah ilmu yang mangulas seputar angka serta perhitunganya, tidak hanya itu pula mangulas masalah-masalah numerik, mengenai kuantitas serta besaran, mempelajari hitungan banyaknya pola, struktur, wujud, kumpulan sistem, sarana berfikir struktur serta alat.<sup>8</sup> Dalam perihal ini, matematika tidak hanya dititik beratkan permasalahan berhitung melainkan keahlian dalam menalar, mengkomunikasikan, menghasilkan, serta membongkar sesuatu permasalahan.

---

<sup>5</sup>Nuridin Arsyad, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Strategi Think Talk Write Terhadap Kemampuan Penalaran Dan Komunikasi Matematis, Serta Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 Sinjai Utara* (Makasar: UNM Press, 2018), 56.

<sup>6</sup>Syardiansyah, *Hubungan Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa* (Jakarta: Univ Samudera Press, 2018), 442.

<sup>7</sup>*Hubungan Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. 442.*

<sup>8</sup>Muhammad ali Hamzah dan Muhlis Raini, *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), 48.

Observasi yang dilakukan di kelas VIII SMP Islam Kedung Jepara diketahui mempunyai beberapa kesulitan dalam belajar antara lain; minimnya bekerjasama antara siswa satu dengan siswa yang lain, siswa kurang memiliki rasa tanggung jawab, serta minimnya motivasi siswa pada dikala pendidikan. Dari seluruh hambatan tersebut yang sangat utama merupakan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.<sup>9</sup> Rata-rata nilai UTS matematika kelas VIII SMP Islam Kedung Jepara adalah 56,33.<sup>10</sup>

Rendahnya hasil belajar pada siswa VIII SMP Islam Kedung Jepara diakibatkan sebab terdapatnya aspek strategi siswa, serta lingkungannya. Aspek strategi itu antara lain: kurang tepatnya strategi pembelajaran dalam proses mengajar. Aspek dari siswa antara lain siswa bosan serta siswa pula cenderung kurang yakin diri ataupun malu dalam mengeluarkan ide serta gagasannya.<sup>11</sup> Terkait dengan masalah rendahnya hasil belajar matematika siswa hingga saat ini, sudah saatnya untuk membenahi proses pembelajaran matematika terutama mengenai strategi dan model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Pemilihan dan pelaksanaan strategi serta model pembelajaran yang tepat oleh guru akan membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran matematika, sehingga siswa dapat memahami dengan jelas setiap materi yang disampaikan.<sup>12</sup> Pengambilan metode sangatlah mempengaruhi dalam proses pembelajaran yang bisa jadi penyebab terdapatnya kesulitan belajar (minimnya kegiatan) serta perlu adanya pemilihan model mengajar yang tepat.

Model pembelajaran merupakan salah satu aspek dalam sistem pembelajaran yang bisa mendukung keberhasilan dalam belajar. Model pembelajaran juga bisa dimaksud sebagai perencanaan pola yang digunakan pedoman dalam merancang sesuatu pembelajaran dikelas. Salah satu model pembelajaran yang inovatif serta bisa membagikan kondisi belajar aktif kepada siswa merupakan model pembelajaran *Team Group Tournament*

---

<sup>9</sup>Nur Laila, Motivasi Belajar Siswa, November 28, 2020.

<sup>10</sup>Nur Laila, Data Nilai Matematika Kelas VIII SMP Islam Kedung Jepara Kedung, November 28, 2020.

<sup>11</sup>Dhiya Miratul, Motivasi Siswa, November 26, 2020.

<sup>12</sup>Naili Luma'ati Noor dan Masrukan, "Pembelajaran Model POGIL STRATEGI LSQ Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa" 3 (2014): 182.

(TGT). Pembelajaran dengan model ini bisa mendesak siswa untuk belajar.

Model *Team Group Tournament* (TGT) dapat diaplikasikan pada seluruh mata pelajaran. Salah satunya pada mata pelajaran matematika materi tentang Ligkaran. Trianto memaparkan dalam bukunya, *Team Group Tournament* (TGT) bisa diaplikasikan dalam bermacam mata pelajaran mulai dari ilmu sosial, ilmu-ilmu eksak, ataupun bahasa dari pembelajaran dasar sampai ilmu tingkatan atas.<sup>13</sup> Dengan adanya model pembelajaran TGT siswa akan menikmati bagaimana suasana *tournament* serta arena mereka dikala berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang mempunyai komposisi yang setara hingga kompetisi akan terasa *fair* jika dibandingkan kompetisi pada pembelajaran konvensional ataupun pada biasanya.<sup>14</sup> Hal ini dapat menguatkan alasan peneliti menggunakan model pembelajaran TGT.

Menurut hasil wawancara dengan guru matematika kelas VIII SMP Islam Kedung ada sebagian sarana yang mendukung adanya proses pembelajaran seperti halnya laptop, LCD, serta Proyektor yang ada di masing-masing kelas. Sebagian besar guru sudah menggunakan sarana yang ada di sekolah untuk dijadikan sebagai media pembelajaran virtual. Media pembelajaran virtual yang guru pakai berbasis teknologi yakni *powerpoint*. Media ini digunakan oleh guru sebagai perlengkapan bantu menyajikan materi dalam wujud presentasi. Dengan adanya pertumbuhan teknologi disaat ini, banyak sekali bermunculan aplikasi belajar serta bermain berbasis *website* yang mempermudah guru dalam proses pembelajaran.

Salah satu cara untuk bisa meningkatkan motivasi dengan hasil belajar adalah guru perlu menerapkan media pembelajaran yang bervariasi dengan berbentuk *game* atau permainan pada teknologi seperti *smartphone*, ataupun laptop. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dalam mengatasi masalah diatas, terdapat beberapa media pembelajaran yang digunakan salah satunya dengan *game Kahoot*. Harapanya

---

<sup>13</sup>Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Pranata Media, 2012), 57.

<sup>14</sup>Saifudin Zuhri Qudsi dan Achmad Fawaid, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), 117.

setelah menggunakan *game Kahoot* siswa lebih terbuka dan lebih percaya diri sehingga dapat meningkatkan motivasi dengan hasil belajar. Dengan ini peneliti memilih *game Kahoot* yang akan digunakan dalam media pembelajaran matematika pada materi "Lingkaran" dikelas VIII di SMP Islam Kedung Jepara.

*Kahoot* adalah aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikutsertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei. Siswa yang terlibat dalam permainan ini tidak memerlukan akun baru karena dapat diakses langsung melalui web *browser* yaitu *www.kahoot.it* dan bisa mendownload aplikasinya di *playstore* yang sudah tersedia di *Smartphone*. *Kahoot* bisa digunakan serta diakses secara gratis, tercantum fitur-fitur yang terdapat didalamnya. Platform *Kahoot* dapat digunakan untuk sebagian wujud *assignment* antara lain kuis *online*, survei, serta diskusi dimana ketiga fitur tersebut mempunyai metode yang beragam untuk digunakan. Diperlukan pula koneksi internet untuk bisa memainkan permainan tersebut.<sup>15</sup> Aplikasi *game Kahoot* ini berbentuk soal pilihan ganda yang dapat melibatkan siswa untuk saling berkompetisi didalam kelas. Karena, *game* ini mencatat respon siswa secara *real-time* ketika menjawab soal. Ketika siswa menjawab soal secara cepat dan benar maka akan mendapatkan skor tertinggi didalam aplikasi *game kahoot* ini. Sehingga siswa dapat aktif belajar dan dapat mempengaruhi perkembangan *social emosional* antar sesama dengan teman sebayanya dalam berkompetisi dan berkolaborasi pada proses pembelajaran yang menyenangkan.

Dengan adanya pengembangan pembelajaran dan penilaian berbasis *Kahoot*, diharapkan siswa dapat termotivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian dengan judul "**Hubungan Motivasi Dengan Hasil Belajar pada Model Pembelajaran *Team Group Tournament* Berbasis *Kahoot* Kelas VIII SMP Islam Kedung Jepara Tahun Pelajaran 2020/2021**".

---

<sup>15</sup>Nella Widyawati, "Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, April 2018, 23–24.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini. Seberapa besar hubungan motivasi terhadap hasil belajar pada model pembelajaran *Team Group Tournament* berbasis *Kahoot* kelas VIII SMP Islam Kedung Jepara?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya hubungan motivasi terhadap hasil belajar pada model pembelajaran *Team Group Tournament* berbasis *Kahoot* kelas VIII SMP Islam Kedung Jepara.

## D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa membagikan sumbangan pemikiran dari bermacam pihak yang terkait dengan pembelajaran.

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperkaya *khasanah* ilmu pengetahuan khususnya kajian mengenai model pembelajaran *Team Group Tournament* (TGT) berbasis *Kahoot*.

### 2. Manfaat Praktis

a. Manfaat penelitian bagi siswa yakni:

- 1) Bisa dijadikan sebagai upaya bentuk peningkatan hasil belajar siswa, sehingga mampu meningkatkan prestasi yang lebih baik lagi.
- 2) Pembelajaran tampak lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa
- 3) Meningkatkan motivasi belajar siswa berbasis *Webquiz Kahoot*.
- 4) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran
- 5) Meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.
- 6) Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar matematika.

- 7) Menambah pengetahuan dan pengalaman saat menggunakan *Kahoot!*
- b. Manfaat penelitian bagi guru yakni:
    - 1) Membantu guru meningkatkan kemampuannya dalam proses mengajar
    - 2) Guru mendapatkan pengalaman belajar dengan menggunakan *Webquiz Kahoot*.
    - 3) Guru mendapatkan pengalaman sehingga dapat memperluas wawasan tentang model pembelajaran yang inovatif.
    - 4) Guru dapat mengembangkan kemampuannya untuk merencanakan metode atau strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi ajar kebutuhan siswa
  - c. Manfaat penelitian bagi sekolah yakni:
 

Memberikan perkembangan proses perbaikan pembelajaran terutama dalam model pembelajaran *Team Group Tournament (TGT)* berbasis *Kahoot* untuk peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik.
  - d. Manfaat penelitian bagi peneliti yakni:
 

Memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan model pembelajaran *Tournament Group Team (TGT)* berbasis *Kahoot*.

## E. Sistematika Penulisan

Penelitian ini agar mudah dimengerti dalam tata urutan penulisannya, maka penulis mencantumkan sistematika penyusunan skripsi sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pada bab "Pendahuluan" meliputi: Latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan skripsi.

BAB II : Landasan Teori

Pada bab "Landasan Teori" penulis menyajikan landasan teori meliputi model pembelajaran *Tournament Group Team (TGT)*, *Webquiz Kahoot*, Motivasi belajar siswa, serta hasil belajar siswa.

BAB III : Metode Penelitian

Pada bab "Metode Penelitian" penulis menguraikan tentang metode penelitian yang meliputi tipe,

pendekatan dan desain penelitian, populasi penelitian, sampel penelitian, teknik sampling, identifikasi variabel operasional, teknik pengumpulan data, uji validitas soal, uji tingkat kesukaran instrument, perhitungan daya pembeda, uji reliabilitas soal serta teknik analisi data.

**BAB IV :Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pada bab 'Hasil Penelitian dan Pembahasan' penulis akan menyajikan data dimulai dari gambaran umum objek yang diteliti serta pembahasan

**BAB V :Penutup**

Penutup merupakan bagian akhir dari skripsi yang meliputi, simpulan hasil penelitian, dan saran-saran yang dapat diberikan baik untuk kepala sekolah, guru maupun peneliti yang lain.

