

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI DISCORD
BERBASIS *FLIPPED GUIDED INQUIRY LEARNING* (FGIL)
PADA MATERI LAJU REAKSI TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan



Oleh:

**REZA AKMAR
NIM. 20035086/2020**

**DEPARTEMEN KIMIA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2024

ABSTRAK

Reza Akmar : Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Discord Berbasis *Flipped Guided Inquiry Learning* (FGIL) pada Materi Laju Reaksi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan efektivitas media pembelajaran aplikasi Discord berbasis *flipped guided inquiry learning* pada materi laju reaksi terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan pengembangan model Plomp, efektivitas ditentukan melalui eksperimen semu dengan desain *pretest-posttest non-equivalent control group*. Didapatkan data hasil belajar dengan rata-rata sebesar 74,72 dan 44,82 pada kelas eksperimen dan kontrol berturut-turut. Nilai N-gain dari kelas eksperimen sebesar 0.70 pada kategori tinggi yang mana lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0.33 pada kategori sedang. Dari uji t didapatkan nilai t-hitung = 8,11 > t-tabel = 1,99 sehingga rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol signifikan secara statistik. Dengan nilai N-gain dalam kategori tinggi dan beda rata-rata hasil belajar yang signifikan lebih tinggi, disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi Discord berbasis FGIL pada materi laju reaksi efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci : Efektivitas, *Flipped guided inquiry learning*, laju reaksi, Media pembelajaran Discord

ABSTRACT

Reza Akmar : Effectiveness of Discord Instructional Media Integrated with Flipped Classroom and Guided Inquiry Learning on Reaction Rates on Students' Learning Outcomes

This study aims to determine the effectiveness of Discord instructional media integrated with flipped guided inquiry learning on reaction rates on students' learning outcomes. The instructional media has been tested for its validity and practicality prior to the study. The study was conducted using quasi-experimental with pretest-posttest non-equivalent control group design. A sample of 72 students from SMA Negeri 13 Padang participated in this study, with class F1 and F2 as the experiment and control group respectively. Students' learning outcomes were assessed with test consisting of multiple choices questions. Results shown the higher N-gain value from experimental group with 0.70 compared to control group with 0,33. Furthermore, the t-test results yielded a value of $t\text{-count} = 7.89 > t\text{-table} = 1.99$, indicating that the means were statistically significant. These findings suggest Discord instructional media integrated with flipped guided inquiry learning was effective to improve students' learning outcomes.

Keywords : Effectiveness, Flipped guided inquiry learning, reaction rate, Discord instructional media

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT. atas limpahan nikmat dan rahmat-Nya kepada kita semua. Atas nikmat dan rahmat tersebut pulalah penulis diberikan kesempatan untuk merampungkan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Penulis berharap skripsi ini mampu mengantarkan penulis ke tahap selanjutnya. Tidak lupa pula penulis memberikan ucapan terima kasih kepada pihak yang terlibat pada penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis berikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mawardi, M.Si. selaku dosen pembimbing yang selama ini telah memberikan ide, arahan, serta dorongannya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Prof. Dr. Minda Azhar, M.Si. selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang telah diberikan kepada penulis.
3. Ibu Dra. Syamsi Aini, M.Si., Ph.D. selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang telah diberikan kepada penulis.
4. Bapak Walmukminin, M.Pd. selaku Kepala SMA Negeri 13 Padang atas izin yang diberikan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
5. Ibu Helma Nismar, S.Pd., M.Si. selaku guru pamong penulis di SMA Negeri 13 Padang.
6. Ibu Misrawati, S.Pd. selaku guru mata pelajaran kimia SMA Negeri 13 Padang, berkat kesediaan beliau penulis dapat melaksanakan penelitian di kelas yang beliau ampu.
7. Ibu Asra, S.Pd., M.Pd. atas ilmu dan saran yang diberikan selama kepenulisan.

8. Arrum Permata S. Tuti, S.Pd. selaku *content creator* dari media pembelajaran Discord berbasis FGIL pada materi laju reaksi yang telah memberikan kontennya untuk dijadikan subjek penelitian
9. Irma Khairunnisak, S.Pd. yang telah memberikan berbagai saran, masukan, dan kritikan yang sangat membangun selama penulisan skripsi.
10. Senior dan alumni mahasiswa bimbingan Bapak Prof. Dr. Mawardi, M.Si. atas saran dan masukannya, serta rekan-rekan mahasiswa seperjuangan yang senantiasa hadir bersama pada saat bimbingan.
11. Rekan-rekan mahasiswa Departemen Kimia, terkhususnya rekan-rekan Kelas Pendidikan Kimia A 2020.
12. Terakhir dan terkhususnya untuk Indriani, Alm. Aidi Kamar Dahlan, dan Indriati beserta keluarga besar penulis karena tanpa dukungan dan bantuan mereka semua penulis tidak akan berada pada posisi sekarang ini.

Skripsi ini telah ditulis dengan sebaik mungkin. Penulis sangat berterima kasih apabila terdapat saran dan masukan yang membangun agar skripsi ini menjadi lebih baik dari yang sebelumnya.

Padang, 9 Januari 2024

Reza Akmar

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Reza Akmar
NIM : 20035086
Program Studi : Pendidikan Kimia
Departemen : Kimia
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI DISCORD BERBASIS *FLIPPED GUIDED INQUIRY LEARNING (FGIL)* PADA MATERI LAJU REAKSI TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Kimia Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Padang

Padang, 9 Januari 2024

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

Ketua : Prof. Dr. Mawardi, M.Si.
Anggota : Prof. Dr. Minda Azhar, M.Si.
Anggota : Dra. Syamsi Aini, M.Si., Ph.D

The image shows two handwritten signatures in blue ink. The first signature is larger and more prominent, while the second is smaller and positioned below the first. Both signatures are written over horizontal lines that serve as a guide for the placement of the names.

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Discord Berbasis
Flipped Guided Inquiry Learning (FGIL) pada Materi Laju
Reaksi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Nama : Reza Akmar

NIM : 20035086

Program Studi : Pendidikan Kimia

Departemen : Kimia

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

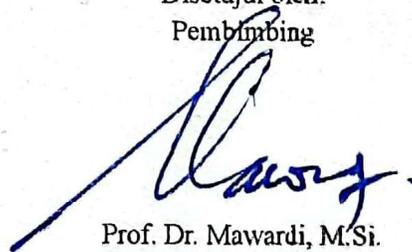
Padang, 9 Januari 2024

Mengetahui:
Ketua Departemen Kimia



Budhi Oktavia, M.Si., Ph.D.
NIP. 19721024 199803 1 001

Disetujui oleh:
Pembimbing



Prof. Dr. Mawardi, M.Si.
NIP. 19611123 198903 1 002

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini

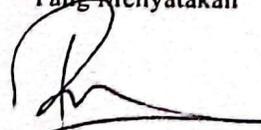
Nama : Reza Akmar
NIM : 20035086
Tempat/Tanggal Lahir : Pangkalan Kerinci/28 Oktober 2002
Program Studi : Pendidikan Kimia
Departemen : Kimia
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Judul Skripsi : Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Discord Berbasis *Flipped Guided Inquiry Learning* (FGIL) pada Materi Laju Reaksi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis/skripsi ini adalah hasil karya saya dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik (sarjana) baik di UNP maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain kecuali tim pembimbing.
3. Pada karya tulis/skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali tertulis dengan jelas dicantumkan pada kepustakaan.
4. Karya tulis/skripsi ini sah apabila telah ditandatangani Asli oleh tim pembimbing dan tim penguji.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran di dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima **Sanksi Akademik** berupa pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh karena karya tulis/skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi.

Padang, 09 Januari 2024
Yang Menyatakan



Reza Akmar
NIM. 20035086

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN KEPUSTAKAAN	8
A. Kajian Teori	8
1. Efektivitas.....	8
2. Aplikasi Discord.....	9
3. <i>Flipped Guided Inquiry Learning</i> (FGIL).....	10
4. Media Pembelajaran Discord Berbasis FGIL.....	13
5. Hasil Belajar	15
6. Karakteristik Materi Laju Reaksi	19
B. Penelitian Relevan	20
C. Kerangka Berpikir	22
D. Hipotesis Penelitian	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Waktu dan Tempat Penelitian	25

B. Jenis dan Desain Penelitian	25
C. Populasi dan Sampel.....	26
D. Variabel dan Data.....	26
E. Prosedur Penelitian.....	27
F. Instrumen Penelitian.....	29
G. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Hasil.....	39
B. Pembahasan	43
BAB V PENUTUP.....	52
A. Kesimpulan.....	52
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Dimensi pengetahuan dan contohnya pada materi laju reaksi	19
2. Desain penelitian <i>pretest posttest non-equivalent control group</i>	26
3. Aktivitas pembelajaran pada kelas eksperimen.....	28
4. Aktivitas pembelajaran pada kelas kontrol	28
5. Rentang dan interpretasi reliabilitas item untuk konsistensi internal.....	30
6. Hasil uji validitas terhadap butir soal.....	32
7. Rentang, kategori, interpretasi, dan keputusan dari indeks diskriminasi.....	33
8. Hasil uji indeks diskriminasi berdasarkan kategori	33
9. Kategori kesukaran soal berdasarkan rentang indeksny.....	34
10. Hasil uji kesukaran soal berdasarkan kategorinya	34
11. Kategori dan rentang nilai N-gain	35
12. Uji hipotesis berdasarkan homogenitas dan normalitas data	37
13. Deskripsi data <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kontrol	40
14. Hasil uji N-gain rata-rata.....	41
15. Hasil uji Shapiro-Wilk untuk normalitas	41
16. Hasil uji F untuk homogenitas	42
17. Hasil uji t untuk uji hipotesis	42
18. Sampel jawaban peserta didik terhadap model pengaruh konsentrasi	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Sintaks dan aktivitas pembelajaran media pembelajaran Discord	15
2. Taksonomi Bloom revisi Krathwohl dan Anderson	16
3. Bagan kerangka berpikir	24
4. Grafik nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kontrol	40
5. Model untuk reaksi yang berlangsung cepat dan lambat	48
6. Model dari pengaruh konsentrasi terhadap laju reaksi.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana pembelajaran kelas eksperimen.....	57
2. Rencana pembelajaran kelas kontrol.....	61
3. Kisi-kisi instrumen penilaian pengetahuan materi laju reaksi	64
4. Soal uji coba materi laju reaksi	66
5. Data hasil uji reliabilitas soal uji coba	82
6. Data hasil uji validitas.....	83
7. Data hasil uji kesukaran dan daya pembeda soal	85
8. Rekapitulasi dan keputusan uji coba soal	87
9. Data <i>pretest</i> , <i>posttest</i> , dan N-gain rata-rata	89
10. Data dan perhitungan untuk uji Shapiro-Wilk	91
11. Perhitungan untuk uji-F.....	93
12. Perhitungan untuk uji t.....	94
13. Surat izin penelitian dari Dinas Pendidikan Provinsi Sumatra Barat.....	95
14. Surat keterangan penelitian dari Kepala SMA Negeri 13 Padang	96

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kimia memiliki peranan penting sebagai ilmu yang mengeksplorasi pengetahuan di balik struktur, sifat, komposisi, dan perubahan materi serta energi yang menyertainya. Hal ini membuat ilmu kimia memegang peranan penting dalam berbagai bidang ilmiah lainnya. Namun pada kenyataannya, pembelajaran ilmu kimia seringkali dianggap sulit dan menantang oleh peserta didik pada jenjang sekolah menengah atas (Priliyanti dkk., 2021). Dalam hal ini, peserta didik tidak dapat disalahkan sepenuhnya karena pada hakikatnya pembelajaran kimia tidak bisa melibatkan penginderaan langsung pada skala mikroskopis di mana atom, molekul, dan reaksi kimia berlangsung. Tidak hanya itu, beberapa konsep dalam kimia melibatkan proses yang kompleks dan dinamis, seperti laju reaksi. Laju reaksi memuat konsep-konsep penting seperti konsep laju reaksi itu sendiri, energi aktivasi, faktor yang mempengaruhi laju reaksi, teori tumbukan, katalis, dan masih banyak lagi (Kolomuc dan Tekin, 2011).

Hal ini membuat guru sebagai pengajar mampu untuk menciptakan pembelajaran dan pendekatan yang baik dalam mempelajari konsep-konsep abstrak tersebut (Amanda dan Azra, 2023). Guru, sebagaimana dalam Kurikulum Merdeka, dituntut agar mampu menguasai materi dan mengembangkannya menjadi media pembelajaran yang kreatif (Sibagariang, Sihotang, dan Murniarti, 2021). Pembelajaran dan pendekatan tersebut hendaknya mendorong keterlibatan aktif peserta didik (Holme

dkk., 2015). Salah satu solusi yang dapat diterapkan oleh guru dalam memenuhi berbagai tuntutan tersebut adalah melakukan pembelajaran secara *blended learning*.

Secara sederhana, sistem pembelajaran *blended learning* menggabungkan dua kondisi pembelajaran, yaitu secara *synchronous* dan *asynchronous*. Dengan mengkombinasikan dua kondisi ini, *blended learning* mampu memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih bebas, kolaboratif, dan independen karena peserta didik lebih diberi kebebasan dibandingkan hanya berada di dalam kelas. Hal tersebut juga didukung dengan banyaknya peserta didik yang sudah mulai melek teknologi, membuka berbagai peluang dalam mengembangkan pembelajaran di luar kelas. Selain itu, menggabungkan interaksi *face to face* dan teknologi seperti internet mampu memberikan hasil belajar yang lebih baik. Sebuah studi yang dilakukan oleh Rafiola dkk. (2020) menyelidiki efek dari *blended learning* terhadap hasil belajar peserta didik SMA di Kota Padang. Hasilnya ditemukan bahwa *blended learning* secara signifikan berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Blended learning merupakan istilah umum untuk pembelajaran yang menggabungkan kondisi pembelajaran yang berbeda. Terdapat empat jenis model *blended learning* dan salah satunya adalah model rotasi, dengan empat jenis submodel, yaitu, *individual rotation*, *station rotation*, *lab rotation*, dan yang terutama, *flipped classroom* (Low dkk., 2021). *Flipped classroom* dirancang agar tahap diskusi dalam model pembelajaran dilakukan secara *asynchronous*, hal tersebut memberikan peluang kepada peserta didik untuk berdiskusi dan berinteraksi antara teman sebaya dan gurunya (Divjak, dkk., 2022). *Flipped classroom* bersifat fleksibel karena bisa diterapkan pada pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online*.

Namun, *flipped classroom*, beserta model *blended learning* lainnya, hanya memberikan pendekatan kepada guru bagaimana pembelajaran akan dilaksanakan sehingga *flipped classroom* harus dilengkapi dengan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi. *Guided inquiry learning* atau inkuiri terbimbing merupakan salah satu model pembelajaran yang paling populer pada pembelajaran kimia karena dapat diterapkan dalam memahami konsep hingga melakukan percobaan. Dengan menggabungkan sistem dan model pembelajaran tersebut, lahirlah model pembelajaran *flipped classroom* yang mengikuti sintak-sintak *guided inquiry learning* (Siregar dan Mawardi, 2022).

Akan tetapi, implementasi dari *blended learning* pada umumnya dinilai belum optimal karena minimnya media yang mampu menunjang pembelajaran dengan situasi yang berbeda (Dangwal, 2017). Hingga saat ini, telah dikembangkan berbagai *learning management system* (LMS) yang dapat dimanfaatkan oleh guru seperti Google Classroom, Moodle, Edmodo, dan lain sebagainya. Kendati demikian, terdapat kekurangan yang menyebabkan LMS sulit untuk digunakan, seperti dibutuhkannya akses koneksi internet yang cepat, kurangnya fitur komunikasi, tampilan *user interface* kurang menarik, tidak didukung oleh browser, dan beberapa di antaranya bersifat berbayar (Nurkhalik dan Syaichudin, 2014). Akibatnya, pembelajaran *blended learning* kebanyakan dilakukan dengan menggabungkan berbagai metode dan media berbeda dalam mengakses materi dan berkomunikasi antara satu sama lain. Salah satunya penggunaan media sosial WhatsApp yang sering digunakan untuk membagikan materi pembelajaran dan diskusi secara *synchronous* (Qamar, Riyadi, dan Wulandari, 2019). Namun, WhatsApp belum dilengkapi dengan fitur penting seperti

panggilan video untuk partisipan yang banyak sehingga guru harus menggunakan aplikasi luar seperti Zoom atau Google Meet. Dengan demikian, guru perlu menggunakan aplikasi alternatif untuk menerapkan *blended learning* secara baik.

Discord dapat menjadi salah satu aplikasi alternatif dalam melakukan *blended learning*. Aplikasi Discord telah terintegrasi fitur *chat* teks, panggilan suara, panggilan video, serta *screen sharing*. Di samping itu, guru beserta peserta didik dapat membagikan materi pembelajaran atau melakukan diskusi dengan mudah melalui fitur *channel*, dimana peserta didik dapat berdiskusi dengan anggota grup tanpa harus membuat grup lain di luar aplikasi (Mazura dkk., 2023). Guru pun mampu memantau jalannya diskusi sehingga bisa menjalankan tugasnya sebagai fasilitator ketika diskusi berlangsung. Pengguna Discord juga dapat mengakses fitur-fitur penting tersebut tanpa harus berlangganan atau membayar apapun. Keunggulan lain dari Discord adalah kemudahan dalam aksesnya karena telah didukung oleh berbagai perangkat dengan *operating system* (OS) dan bisa dibuka melalui *browser* (Kruglyk dkk, 2020). Berbagai keunggulan tersebut mengembangkan Discord layak untuk dijadikan media pembelajaran *blended learning*. Meskipun demikian, penggunaan Discord di Indonesia masih sedikit ketimbang aplikasi media sosial lain sehingga guru dan peserta perlu diperkenalkan terlebih dahulu dengan Discord (Tjahadi, Paramita, dan Salman, 2021).

Menurut hasil observasi terhadap guru kimia dan peserta didik SMA Negeri 13 Padang, ditemukan masih terdapat kesulitan dalam pengimplementasian pembelajaran *student centered* yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Temuan tersebut dikuatkan dengan rendahnya hasil belajar peserta didik fase F pada mata pelajaran kimia dengan rata-rata keseluruhan 46,55. Pembelajaran masih dilakukan dengan metode

konvensional karena peserta didik belum terbiasa dalam melakukan pembelajaran secara aktif. Pembelajaran juga masih terpusat kepada guru meskipun guru sudah mengupayakan sebaik mungkin agar pembelajaran terpusat kepada peserta didik. Di samping itu, belum terlihat pemanfaatan teknologi yang tersedia secara maksimal sehingga belum memadai untuk melakukan pembelajaran secara *blended*.

Permasalahan tersebut telah dijawab dalam penelitian yang dilakukan oleh Tuti, Mawardi, dan Suryani (2023). Dalam penelitian tersebut, telah dikembangkan media pembelajaran *flipped classroom* dengan model *guided inquiry learning* dalam aplikasi Discord pada materi laju reaksi. Media pembelajaran tersebut telah melewati uji validitas dan praktikalitas sehingga telah mencapai prototipe 4 dalam model pengembangan Plomp dan memiliki nilai validitas dan praktikalitas masing-masing sebesar 0,87 dan 0,90. Dengan tingkat kevalidan dan kepraktisan yang tinggi, media pembelajaran Discord berbasis FGIL yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kualitas untuk diujikan ke tahap selanjutnya, yaitu fase asesmen yang mana akan menentukan efektivitas media tersebut.

Dengan paparan tersebut, maka dilakukanlah penelitian yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Discord Berbasis *Flipped Guided Inquiry Learning* (FGIL) pada Materi Laju Reaksi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik” untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan tersebut, berikut adalah masalah-masalah yang teridentifikasi:

1. Belum optimalnya pelaksanaan pembelajaran *student centered learning* pada SMA Negeri 13 Padang
2. Hasil belajar peserta didik fase F yang rendah pada mata pelajaran kimia di SMA Negeri 13 Padang
3. Belum maksimalnya penggunaan teknologi pada pembelajaran di SMA Negeri 13 Padang.
4. Kurang tersedianya media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran *blended learning* di SMA Negeri 13 Padang
5. Tersedianya media pembelajaran aplikasi Discord berbasis *flipped guided inquiry learning* (FGIL) pada materi laju reaksi yang valid dan praktis tetapi belum diuji efektivitasnya.

C. Batasan Masalah

Permasalahan penelitian ini dibatasi pada pengujian efektivitas media pembelajaran aplikasi Discord berbasis *flipped guided inquiry learning* (FGIL) pada materi laju reaksi terhadap hasil belajar peserta didik fase F SMA.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah media pembelajaran aplikasi Discord berbasis *flipped*

guided inquiry learning (FGIL) pada materi laju reaksi efektif terhadap hasil belajar peserta didik fase F SMA.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media pembelajaran aplikasi Discord berbasis *flipped guided inquiry learning* (FGIL) pada materi laju reaksi efektif terhadap hasil belajar peserta didik fase F SMA.

F. Manfaat Penelitian

1. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran Discord sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran kimia pada materi laju reaksi
2. Peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran Discord sebagai sumber belajar secara mandiri dalam pembelajaran kimia khususnya pada materi laju reaksi
3. Peneliti-peneliti lain dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi dalam mengujikan efektivitas media serupa.