

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu tolok ukur kemajuan suatu negara. Negara yang memiliki kualitas pendidikan yang baik akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh sebab itu pendidikan dalam suatu negara dijadikan sebagai salah satu sarana untuk memperbaiki sumber daya manusia sehingga mampu menghadapi tantangan di masa depan. Sebagian besar negara yang ada di dunia menjadikan pendidikan sebagai landasan untuk memajukan suatu negara. Indonesia sebagai negara berkembang masih memperbaiki mutu pendidikan disetiap jenjang sekolah melalui proses pembelajaran.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat bergantung dengan berjalannya sistem belajar mengajar di sekolah. Pemerintah telah menetapkan standar sistem pendidikan yang berlaku secara nasional, dimana terdapat profil kualifikasi kemampuan lulusan yang dituangkan dalam standar kompetensi lulusan sebagai salah satu sarana tolak ukur untuk melihat keberhasilan sistem belajar mengajar di sekolah. Berdasarkan penjelasan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 35 disebutkan bahwa standar kompetensi lulusan yang mencakup sikap pengetahuan dan keterampilan peserta didik yang harus dipenuhinya atau dicapainya dari suatu pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Sejak tahun 2013 di Indonesia telah menerapkan kurikulum baru yaitu kurikulum 2013 yang berbasis pendekatan saintifik. Namun tidak semua sekolah

sudah menerapkan kurikulum 2013 sebagai acuan dalam proses pembelajaran. Keterbatasan Sumber Daya Manusia (SDM) yang ada disebut-sebut menjadi salah satu faktor penghambat keberlangsungan kurikulum 2013. Salah satu SMA yang belum menerapkan kurikulum ini adalah SMA Negeri 1 Pleret khususnya untuk mata pelajaran kimia. Kurikulum KTSP masih dianggap efektif untuk diterapkan. Badan Standarisasi Nasional Pendidikan (2006) mengemukakan dalam Nugroho, Redjeki, & Mulyani (2014), dalam kurikulum KTSP kimia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SMA. Kimia merupakan salah satu cabang sains atau IPA yang berisi pengetahuan yang berdasarkan fakta, hasil pemikiran dan hasil penelitian yang dilakukan para ahli.

Motivasi belajar adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang itu mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang. Motivasi dalam kegiatan belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai Sardiman (2011).

Menurut Sanjaya (2016) tanpa adanya motivasi, tidak mungkin peserta didik memiliki kemauan untuk belajar. Oleh karena itu, membangkitkan motivasi merupakan salah satu peran dan tugas guru dalam setiap proses pembelajaran. Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan yang memungkinkan peserta didik

untuk bertindak atau melakukan sesuatu. Dorongan itu hanya muncul dalam diri peserta didik manakala peserta didik merasa membutuhkan (*need*).

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat diukur dari tinggi rendahnya prestasi belajar peserta didik yang dapat diketahui dari tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Ketepatan dalam penggunaan metode mengajar yang diberikan dapat mempengaruhi proses dalam pembelajaran dan pencapaian hasil belajar peserta didik. Dengan memperbaiki metode pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada suatu materi sehingga prestasi peserta didik akan meningkat (Nurhayati, Redjeki, & Utami, 2013). Prestasi belajar berkaitan dengan hasil dari proses pembelajaran di kelas. Seberapa jauh serapan materi yang dapat diterima oleh peserta didik sehingga dapat menguasai materi yang disajikan. Arifin (2013) mengungkapkan bahwa prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perennial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupan manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing.

Kimia adalah salah satu cabang yang paling penting dari ilmu pengetahuan yang memungkinkan peserta didik untuk memahami apa yang terjadi di sekitar mereka. Kimia sifatnya sangat konseptual, jika dengan pemahaman yang benar akan menuntun peserta didik memahami secara keseluruhan keterkaitan konsep-konsep tersebut. Namun, banyak konsep yang dapat diperoleh dengan hafalan, hal ini sering terlihat pada soal ujian untuk *me-recall* suatu konsep sehingga, masih banyak ditemukan bukti kesalahpahaman dari belajar menghafal (Sirhan, 2007).

Materi pembelajaran kimia dianggap masih sulit dipelajari dan mata pelajaran kimia belum menjadi pilihan utama dalam belajar karena menurut peserta didik materi pelajaran kimia kurang menarik. Hal ini dapat menyebabkan prestasi belajar kimia rendah atau belum mencapai target yang diinginkan. Selama ini metode pembelajaran kimia di sekolah cenderung hanya berjalan satu arah, di mana guru yang lebih banyak aktif memberikan informasi kepada peserta didik. Peserta didik juga terlihat kurang aktif dan cenderung bersikap individual, sehingga kerja sama antar peserta didik masih kurang (Rosyana, Mulyani, & Saputro, 2014).

Guru dalam menyampaikan konsep materi masih menggunakan metode konvensional dan kurang menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang pemahaman materi. Sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional untuk menyampaikan materi karena dinilai paling mudah dan masih belum adanya media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik hanya mendengarkan materi pembelajaran dengan metode ceramah dari guru sehingga banyak dari mereka yang merasakan kejenuhan dalam menerima materi pelajaran dan pembelajaran dirasakan membosankan sehingga perhatian peserta didik untuk mendengarkan dan memahami materi menjadi berkurang. Berdasarkan permasalahan tersebut, dalam pembelajaran kimia khususnya untuk materi kelas XI semester 1, diperlukan suatu metode pembelajaran yang didalamnya terdapat media pembelajaran variatif untuk menunjang proses pembelajaran agar konsep dari materi tersebut dapat tersampaikan kepada peserta didik.

Ulya (2016) mengungkapkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang bersifat pasif seperti metode ceramah atau metode konvensional kemungkinan besar akan memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik introvert, karena peserta didik introvert cenderung bersifat pasif dan lebih suka bekerja sendirian. Penggunaan metode pembelajaran kooperatif akan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik extrovert, karena peserta didik extrovert cenderung bersifat aktif dan lebih kooperatif (suka bekerja sama dengan orang lain).

Menurut Amin dalam Armen (2011) seorang guru harus mampu memilih dan menetapkan metode mengajar yang efektif. Metode mengajar merupakan suatu cara yang digunakan pengajar dalam mengajarkan bahan pengajaran dengan memusatkan pada proses atau situasi belajar untuk mencapai tujuan pengajaran. Sudjana (2010) mengemukakan bahwa metode mengajar merupakan cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya pengajaran. Penggunaan metode diharapkan dapat menumbuhkan berbagai kegiatan belajar peserta didik sehubungan dengan kegiatan mengajar guru sehingga terciptalah interaksi edukatif. Ambu-saidi & Balushi dalam Al-Tarawneh (2016) guru memiliki kepercayaan bahwa kesulitan yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran membutuhkan metode yang sifatnya dapat menghibur. Metode *edutainment* membuat peserta didik memperoleh pengalaman langsung dari aktifnya interaksi antara peserta didik dan guru. *Games* yang dapat memberikan *edutainment* dalam proses pembelajaran dianggap sebagai contoh

metode pengajaran yang dapat memberikan rasa senang peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Kehadiran media menurut Djamarah & Zain (2013) mempunyai arti yang cukup penting dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena memang gurulah yang menghendaknya/ untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik.

Adieze (2016) berpendapat bahwa proses pembelajaran dengan metode konvensional membuat peserta didik kurang termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran karena guru cenderung pasif. Hal ini menyebabkan tingkat pengetahuan peserta didik rendah. Pembelajaran yang diperlukan untuk membuat perhatian peserta didik dapat memiliki kemampuan perseptual, kemampuan kognitif, gairah belajar, karakteristik belajar yang relevan, pembelajaran afektif, dan nilai fungsional untuk meningkatkan prestasi akademik, yaitu dengan metode pembelajaran *edutainment*.

Menurut Hamruni dalam Hidayati & Djumali (2016), *Edutainment* terdiri atas dua kata, yaitu *education* dan *entertainment*. Arti *education* sendiri adalah pendidikan, sedangkan *entertainment* artinya yaitu hiburan. Dari segi bahasa, *edutainment* memiliki arti pendidikan yang menyenangkan. Jadi *edutainment*

dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan. Sama halnya dengan pendapat Sutrisno (2005) dalam Hamid (2011:17) mengemukakan bahwa edutainment adalah pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*roleplay*), dan demonstrasi. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain, asalkan peserta didik dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang.

Permainan dalam pembelajaran kimia dirancang khusus untuk pembelajaran atau penguatan beberapa konsep. Keterampilan, serta untuk menumbuhkan beberapa sikap positif, termasuk apresiasi terhadap ilmu kimia. Penggunaan permainan dalam pengajaran dan pembelajaran kimia didasarkan pada konsep bermain dan belajar. Aspek penting dari permainan yang diterapkan pada pembelajaran adalah adanya kenikmatan, tanpa permainan belajar akan menjadi membosankan. Permainan kimia adalah permainan edukatif dan dapat dikelompokkan menjadi permainan yang kompetitif. Permainan kimia kompetitif melibatkan penilaian, sistem penilaian memiliki sejumlah poin tetap. Kesuksesan suatu kelompok bermain secara otomatis menyebabkan kerugian kelompok lain (Fatokun, Egya, & Uzoechi, 2016).

Materi kimia kelas XI tidak cukup mudah untuk dipahami apabila hanya disajikan dengan metode konvensional dan tidak ditunjang dengan metode pembelajaran yang menarik, akan membuat peserta didik menjadi lebih cepat jenuh dan peserta didik menjadi kurang tertarik dalam mengikuti proses

pembelajaran. *Chemistry Edutainment Games* sebagai metode pembelajaran yang di dalamnya terdapat media pembelajaran berupa *games* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar peserta didik dalam mempelajari materi kimia kelas XI semester 1 khususnya untuk materi bilangan kuantum, konfigurasi elektron, golongan dan periode, serta bentuk molekul. Beberapa materi pembelajaran kimia tersebut ada yang saling berkaitan antara satu dan lainnya, sehingga diperlukan pemahaman lebih mendalam dari satu materi ke materi yang lain agar lebih mudah dalam memahami materi selanjutnya. Seperti halnya untuk materi bilangan kuantum memiliki kaitan erat dengan materi konfigurasi elektron, materi konfigurasi elektron juga mempunyai kaitan erat dengan materi penentuan golongan dan periode dari suatu unsur. Materi bentuk molekul memerlukan suatu media yang dapat membantu memvisualisasikan bentuk molekul kepada peserta didik agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Chemistry Edutainment Games adalah salah satu sarana yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi kimia kelas XI semester 1. Penerapan *Chemistry Edutainment Games* dilakukan pada saat guru melakukan evaluasi pembelajaran. Peserta didik secara tidak langsung mengerjakan soal-soal yang telah dikemas oleh pendidik menjadi sebuah *games* yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai. Penggunaan metode pembelajaran berupa *Chemistry Edutainment Games* akan membuat proses pembelajaran di sekolah menjadi lebih menarik, bervariasi, tidak membuat peserta didik jenuh, dan dapat membuat

peserta didik lebih aktif karena terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar peserta didik itu sendiri. Dengan demikian merasa perlu melakukan penelitian dengan judul *“Pengaruh Penerapan Chemistry Edutainment Games terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Kimia Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Pleret Tahun Ajaran 2016/2017”*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Beberapa materi pembelajaran kimia memiliki keterkaitan antara satu dan lainnya sehingga diperlukan pemahaman yang mendalam.
2. Metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran kimia masih cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional.
3. Media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang pemahaman materi kimia perlu ditingkatkan lagi agar lebih menarik.
4. Penerapan metode pembelajaran yang berbasis *games* perlu diteliti pengaruhnya terhadap motivasi dan prestasi belajar kimia peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Pleret.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang berhubungan dengan topik penelitian ini, maka perlu adanya pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Materi pembelajaran dalam penelitian dibatasi pada materi kimia kelas XI Semester 1 yaitu materi bilangan kuantum, konfigurasi elektron, golongan dan periode, serta bentuk molekul.
2. Perlakuan yang dilakukan pada kelas eksperimen adalah pembelajaran kimia dengan menggunakan metode *Chemistry Edutainment Games*, sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran kimia dengan menggunakan metode konvensional.
3. Metode *Chemistry Edutainment Games* terbagi menjadi beberapa *games* yaitu: *games* bilangan kuantum, *games* konfigurasi elektron, *games* golongan dan periode, serta *games* bentuk molekul.
4. Metode konvensional hanya menggunakan ceramah dalam penyampaian materi
5. Motivasi belajar kimia peserta didik diukur dengan angket motivasi belajar kimia yang diberikan pada saat sebelum dan sesudah penelitian.
6. Prestasi belajar kimia peserta didik diukur dari hasil belajar kimia peserta didik berupa nilai dari mengerjakan soal-soal yang telah divalidasi sebelumnya.
7. Pengetahuan awal kimia berupa nilai Ulangan Akhir Semester (UAS) mata pelajaran kimia kelas X tahun ajaran 2015/2016.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu:

1. Adakah perbedaan motivasi belajar peserta didik kelas XI di SMA N 1 Pleret tahun ajaran 2016/2017 sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran kimia dengan metode *Chemistry Edutainment Games*?
2. Adakah perbedaan motivasi belajar antara peserta didik kelas XI di SMA N 1 Pleret tahun ajaran 2016/2017 yang mengikuti pembelajaran kimia dengan metode *Chemistry Edutainment Games* dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran kimia dengan metode konvensional?
3. Adakah perbedaan prestasi belajar antara peserta didik kelas XI di SMA N 1 Pleret tahun ajaran 2016/2017 yang mengikuti pembelajaran kimia dengan metode *Chemistry Edutainment Games* dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran kimia dengan metode konvensional, jika pengetahuan awal dikendalikan secara statistik?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan yang ingin diteliti dalam penelitian ini adalah

1. Ada tidaknya perbedaan motivasi belajar peserta didik kelas XI di SMA N 1 Pleret tahun ajaran 2016/2017 sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran kimia dengan metode *Chemistry Edutainment Games*.

2. Ada tidaknya perbedaan motivasi belajar antara peserta didik kelas XI di SMA N 1 Pleret tahun ajaran 2016/2017 yang mengikuti pembelajaran kimia dengan metode *Chemistry Edutainment Games* dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran kimia dengan metode konvensional.
3. Ada tidaknya perbedaan prestasi belajar antara peserta didik kelas XI di SMA N 1 Pleret tahun ajaran 2016/2017 yang mengikuti pembelajaran kimia dengan metode *Chemistry Edutainment Games* dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran kimia dengan metode konvensional, jika pengetahuan awal dikendalikan secara statistik.

F. Manfaat Penelitian

a. Bagi Peserta didik

Hasil penelitian ini akan meningkatkan pemahaman materi kimia kelas XI khususnya untuk materi bilangan kuantum, konfigurasi elektron, golongan dan periode, dan bentuk molekul yang dikemas dalam bentuk metode yang menarik yaitu *Chemistry Edutainment Games*. Selain itu hasil penelitian ini juga dapat menjawab permasalahan yang menimbulkan pertanyaan dengan lebih teliti pada waktu digunakannya metode *Chemistry Edutainment Games*.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan bagi guru untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas dengan metode *Chemistry Edutainment Games*, sehingga dapat meningkatkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Peserta didik diharapkan dapat meningkatkan motivasi

belajar kimia dan prestasi belajar kimia sesuai dengan tujuan pembelajaran itu sendiri.

c. Bagi Sekolah

Sebagai lembaga pendidikan formal, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam meningkatkan mutu sekolah.