

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di awal tahun 2020, dunia dikagetkan dengan kejadian infeksi berat dengan penyebab yang belum diketahui, yang berawal dari laporan dari China kepada World Health Organization (WHO). Pada 10 Januari 2020 penyebabnya mulai teridentifikasi dan didapatkan kode genetiknya yaitu virus corona baru (Handayani, dkk., 2020). Pada 12 Maret 2020, WHO mengumumkan COVID-19 sebagai pandemik.

Dampak virus corona pada mulanya sangat berpengaruh pada sektor perekonomian, tetapi juga saat ini dirasakan oleh dunia pendidikan. Kebijakan yang diambil oleh negara yang terdampak virus corona termasuk Indonesia harus mencari alternatif dalam proses pembelajaran. Pendidikan di Indonesia mulai dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi atau universitas mengambil alternatif pembelajaran jarak jauh secara *online* (Abidin, dkk., 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Abidin, dkk., (2020) selama pembelajaran dari rumah banyak peserta didik yang menyatakan kesulitan. Masalah utama dari kesulitan pembelajaran jarak jauh terletak pada sulitnya para remaja berkonsentrasi saat belajar dirumah (21%), urutan kedua sulit melakukan diskusi tentang materi pelajaran (16%), urutan ketiga adalah tidak punya uang untuk beli kuota (13%), keempat sulit bertanya jika tidak memahami materi (13%), kelima guru hanya memberikan tugas (11%), keenam fasilitas hp tidak mendukung (11%), ketujuh sinyalnya sering terputus (5%), kedelapan aplikasi yang digunakan cepat menghabiskan kuota (5%), kesembilan materi pelajaran tidak jelas (3%), kesepuluh aplikasi yang digunakan guru berbeda-beda (3%).

Pendidikan pada dasarnya tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia karena dengan adanya pendidikan dapat membuat kualitas kehidupan manusia lebih baik, berdaya guna dan mandiri (Nanuru, 2013; Elinge Haster, dkk., 2019). Belajar merupakan kegiatan pokok dalam proses pendidikan di sekolah. Belajar adalah usaha yang dilakukan secara sadar untuk merubah sikap dan tingkah lakunya (Emda, 2017). Menurut Nara dan Siregar (2010) dalam proses pembelajaran, selain kajian teori belajar dan teori pembelajaran, ada hal lain yang juga penting untuk dikaji sehubungan dengan proses pembelajaran, yaitu berkenaan dengan motivasi. Motivasi adalah dorongan penggerak secara sadar maupun tidak sadar untuk mencapai tujuan tertentu (Sunaryo, 2004)

Survei tentang kemampuan peserta didik Indonesia oleh OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*) dalam catatan *Programme for International Student Assessment (PISA)* empat periode terakhir, Indonesia selalu menempati peringkat 10 besar terbawah. Hasil survey dua periode terakhir (Tohir, 2019) menunjukkan, peringkat PISA pada tahun 2015 Indonesia tercatat berada pada urutan 64 dari 72 negara, dengan skor dalam kategori sains 403 (rata-rata OECD 493). Hasil pada survey terbaru PISA tahun 2018 menunjukkan anjloknya peringkat Indonesia, yaitu 74 dari 79 negara. Dalam kategori sains, skor yang diperoleh Indonesia yaitu 396 (rata-rata OECD 489). Berdasarkan hasil survey PISA tersebut, terlihat bahwa pencapaian peserta didik Indonesia masih berada di bawah standar rata-rata OECD. Rendahnya prestasi peserta didik disebabkan oleh banyak faktor diantaranya yaitu faktor pengajaran, lingkungan belajar peserta didik, kemampuan dari peserta didik sendiri, dan yang utama adalah karena motivasi belajar peserta didik yang juga rendah. Wina Sanjaya (2010) mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran, motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi peserta didik yang kurang berprestasi bukan disebabkan

oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya.

Wina (2010) lebih lanjut mengatakan dalam proses pembelajaran tradisional yang menggunakan pendekatan ekspositori kadang-kadang unsur motivasi terlupakan oleh guru. Guru seakan-akan memaksakan peserta didik menerima materi yang disampaikannya. Keadaan ini tidak menguntungkan karena peserta didik tidak dapat belajar secara optimal yang tentunya pencapaian hasil belajar juga tidak optimal. Pandangan modern tentang proses pembelajaran menempatkan motivasi sebagai salah satu aspek penting dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Motivasi belajar dapat membantu peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang baik. Penelitian yang dilakukan oleh Mojca Juris̃evic, dkk., (2012) menunjukkan bahwa peserta didik yang tergabung dalam kelompok bermotivasi tinggi mendapatkan hasil belajar kimia yang lebih tinggi daripada peserta didik yang tergabung dalam kelompok motivasi rendah. Penelitian juga dilakukan oleh Diego Ardura dan Alberto Pe´rez-Bitria´n (2018) tentang pentingnya motivasi pada peserta didik sekolah menengah terhadap sebuah mata pelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang memiliki minat terhadap mata pelajaran memiliki nilai motivasi yang lebih tinggi. Sedangkan peserta didik dengan nilai motivasi belajar rendah lebih didorong oleh faktor eksternal seperti penghargaan daripada minat atau kesenangan mereka dalam mempelajari sains.

Keberhasilan peserta didik dalam belajar jika pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar (Saragi dkk, 2016), yang merupakan prinsip sangat penting dalam proses pembelajaran. Keinginan atau dorongan untuk belajar tersebut dikenal sebagai motivasi belajar (Amir, 2016). Motivasi merupakan faktor penting dalam belajar karena motivasi mampu memberi semangat pada seorang

anak dalam kegiatan belajarnya (Suprihatin, 2015). Individu dikatakan belajar atau tidak sangat tergantung kepada kebutuhan dan motivasinya (Oktiani, 2017). Motivasi akan timbul jika individu memiliki minat yang besar terhadap sesuatu (Manizar, 2015).

Kimia merupakan merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik karena kimia merupakan pelajaran yang kompleks, diperlukan analisis, keterampilan berhitung dan logika berpikir yang baik. Anggapan ini umumnya membuat peserta didik menjadi kehilangan rasa percaya diri sehingga motivasi untuk belajar kimia rendah. Salah satu materi kimia yang ada di kelas X adalah materi hukum dasar kimia. Materi hukum dasar kimia tergolong tingkat kesukaran yang sedang, namun berdasarkan hasil angket pra penelitian yang dilakukan oleh Wilda Syahri, dkk., (2016) sebanyak 53,3% dari 30 peserta didik menyatakan bahwa kimia merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami.

Sebagai pendidik kimia, guru perlu mengenali kesulitan peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran ini dan mencari strategi pengajaran untuk mengatasinya. Salah satu cara yang mungkin untuk mengubah paradigma ini ialah melibatkan permainan edukatif, yang biasanya digunakan untuk membesarkan tingkat minat peserta didik dan memastikan bahwa mereka berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran (Júnior, dkk., 2020).

Game based Learning adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan/*game* yang telah dirancang khusus untuk membantu proses pembelajaran. Pengembangan *game based learning* mampu menghadirkan lingkungan yang memotivasi, menyenangkan dan meningkatkan kreativitas. Pendekatan *game* pembelajaran mampu menstimulus intelektual, emosional, dan psikomotorik anak (Maulidina, dkk., 2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan dalam *smartphone* dewasa ini

sudah marak dilakukan. Salah satu bentuknya ialah aplikasi *mobile game based learning*.

Penggunaan media *mobile game base learning* mampu menjadikan *smartphone* yang awalnya hanya untuk sms, telepon atau internet bisa menjadi alat belajar lengkap yang berisi pelajaran yang terdiri dari materi, soal, contoh dan soal dilengkapi berbagai fitur. Dengan *smartphone* konten pembelajaran dapat dikemas dalam bentuk yang lebih menyenangkan sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih baik dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Hal ini didukung oleh beberapa penelitian, Yang, Chiang dan Hwang (2014) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa secara kuantitatif penggunaan *mobile game base learning* pada siswa kelas 4 materi ilmu pengetahuan alam tentang hewan dan tumbuhan air dapat meningkatkan motivasi yang signifikan pada aspek *attention, relevance, confidence* dan *satisfaction* (ARCS) dalam pokok materi ilmu pengetahuan alam.

Penelitian lain dilakukan oleh Yu Lan Huang, dkk (2017) setelah memainkan aplikasi *game seluler* selama dua minggu, peserta didik tampak menikmati belajar melalui metode ini karena adanya perasaan menyenangkan dengan diikuti minat pribadi yang tumbuh, rasa senang yang timbul, dan kepercayaan diri meningkat 9%. Berdasarkan pengalaman belajar menggunakan *media mobile game based learning*, peserta didik merasa puas dengan hasil belajar untuk tujuan akademis, serta kenyamanan belajar di mana-mana dengan perangkat seluler mereka. Sejalan dengan hasil penelitian tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Cahyana, dkk (2017) mengungkapkan bahwa penggunaan media *mobile game base learning* dapat mengembangkan motivasi belajar peserta didik pada aspek relevansi, perhatian, percaya diri, dan kepuasan dalam pembelajaran laju reaksi kimia.

Motivasi belajar siswa yang mungkin muncul akibat penggunaan media *mobile game base learning* tidak hanya sebatas pada *attention*, *relevance*, *confidence* dan *satisfaction*. Wong, Chai dan King (2016) dalam penelitiannya menyimpulkan penggunaan *mobile learning* dalam pembelajaran Bahasa Tionghoa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, mereka juga berpendapat bahwa mungkin ada dimensi motivasi atau lainnya yang muncul secara alami dari pengalaman dan inisiatif siswa dalam menggunakan teknologi

Berdasarkan hal tersebut, penulis ingin melakukan sebuah penelitian analisis motivasi belajar peserta didik pada penggunaan media *mobile game based learning* dalam pembelajaran jarak jauh materi hukum dasar kimia. Media yang digunakan adalah aplikasi *The Adventure of Chemistry.apk* yang sudah dikembangkan oleh Farhan Dany (2019) pada materi Hukum Dasar Kimia. Media *mobile game based learning* ini sudah diuji kelayakan oleh ahli sehingga sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran maupun sumber belajar peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan di atas, maka masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik mengalami banyak kendala saat pembelajaran jarak jauh.
2. Proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar peserta didik.
3. Motivasi belajar peserta didik masih rendah.
4. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi ekstrinsik peserta didik.
5. Pemanfaatan *smartphone* dalam bidang pendidikan sudah semakin luas.

C. Fokus Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah yang diteliti terfokus pada analisis motivasi belajar peserta didik pada penggunaan *mobilegame based learning* dalam pembelajaran hukum dasar kimia.

D. Rumusan Masalah

Bagaimanakah motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran hukum dasar kimia menggunakan media *mobile game based learning*?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran kimia pada materi pokok bahasan Hukum Dasar Kimia menggunakan media *mobile game based learning*.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi Guru :

- a. Mendorong guru untuk melaksanakan pembelajaran yang kreatif.
- b. Agar media *mobile game based learning* dapat digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran kimia.
- c. Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

2. Manfaat bagi Peserta Didik :

- a. Meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk belajar kimia.
- b. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- c. Meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi kimia.