

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan belajar membutuhkan suatu sumber untuk menunjang proses belajar. Sumber belajar tidak hanya berupa buku paket ataupun materi yang diberikan oleh guru, melainkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar. Peserta didik pada generasi abad ke-21 menyukai hal-hal yang bersifat praktis. Mereka cenderung menjauhi penggunaan komputer karena penggunaannya terpusat pada lokasi. Ketika peserta didik memilih pada keserbagunaan dan kenyamanan ponsel, yaitu pada saat mereka dapat mendengarkan musik, menonton video, mengirim SMS atau menelepon teman, mengirim email, menjelajahi *websites*, bermain game, yang semuanya terdapat pada perangkat berukuran saku, maka daya tarik sebelumnya dari komputer dengan cepat memudar. Tantangan bagi para pendidik adalah memanfaatkan meluasnya penggunaan ponsel oleh peserta didik yang lebih mudah untuk tujuan pendidikan (Pursell, 2009).

Berdasarkan analisis pendahuluan yang dilakukan melalui wawancara guru kimia di SMA Negeri 1 Cikarang Barat, peserta didik sangat antusias dalam mempelajari materi pembelajaran kimia, tetapi motivasi belajar peserta didik masih tergolong rendah. Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik di sekolah tersebut yaitu LKS (Lembar Kerja Siswa) yang diberikan oleh sekolah maupun dibuat oleh guru, dan beberapa peserta didik yang memiliki tipe belajar auditori digunakan video pembelajaran sebagai medianya. Media tersebut cukup meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Menurut guru tersebut, peserta didik menyukai hal-hal baru (seperti media pembelajaran yang beragam) dan mereka akan sangat antusias terhadap hal tersebut. Selain itu, analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik menggunakan ponsel sebagai alat bantu proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran, peserta didik sering menggunakan media *online*, baik di dalam sekolah maupun di luar sekolah. Salah satu cara dalam meningkatkan motivasi

belajar peserta didik salah satunya yaitu dengan mengembangkan minat mereka misalnya dengan hal-hal baru tersebut, termasuk media pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan Pursell (2009), membuat *flashcard* dengan menggunakan ponsel yang digunakan sebagai media pembelajaran. *Flashcard* ini mencakup topik-topik yang cenderung dihafal oleh peserta didik. Survei yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan skala Likert yang menangkap respon positif peserta didik mengenai *flashcard* sebagai alat bantu untuk membantu mereka belajar kimia sehingga dapat meningkatkan motivasi dalam belajar kimia. Respon positif lainnya juga ditunjukkan bahwa mereka memperoleh manfaat dari ponsel yang selalu mereka gunakan dibandingkan dengan alat yang lebih tradisional sehingga mereka dapat mempelajari materi kapan saja dan di mana saja.

Media pembelajaran *flashcard* merupakan media pembelajaran yang dapat diakses melalui ponsel peserta didik. Pada media ini, mencakup materi-materi yang cenderung dihafal oleh peserta didik pemula misalnya 12 prinsip *green chemistry*, maupun istilah-istilah asing pada topik *green chemistry*. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat melihat-lihat *flashcard* pada ponsel mereka sambil mengantri di bioskop, berkendara sebagai penumpang mobil, berkumpul dengan teman-teman mereka, serta hampir dimana saja mereka dapat mengakses *flashcard* dengan mudah (Pursell, 2009).

Kimia hijau (*green chemistry*) merupakan topik pembelajaran yang terdiri dari prinsip-prinsip yang mengatur kegiatan selama pembelajaran kimia pada topik selanjutnya (Clark & Macquarrie, 2002). Pada topik *green chemistry*, terdapat pemahaman istilah asing mengenai pembelajaran kimia yang masih jarang didengar oleh peserta didik Kelas X. Kebanyakan dari topik ini adalah menghafal dan peserta didik mudah bosan apabila diterapkan pembelajaran tanpa adanya media pembelajaran sebagai penunjang keberlangsungan pembelajaran topik *green chemistry*.

Upaya dalam proses pembelajaran akan mempengaruhi kualitas peserta didik. Tentunya, hasil belajar merupakan tolak ukur dalam mengetahui ketuntasan ataupun keberhasilan guru dalam proses pembelajarannya. Di samping itu, peserta didik memiliki kepuasan tersendiri apabila mereka

mendapatkan hasil pembelajaran yang mereka inginkan. Beberapa penelitian tentang prestasi belajar menunjukkan bahwa motivasi merupakan faktor yang banyak memberikan pengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Berdasarkan studi yang dilakukan Fyans dan Maerh (1987 dalam Siregar & Nara, 2015), bahwa diantara tiga faktor yaitu latar belakang keluarga, kondisi atau konteks sekolah dan motivasi, maka motivasi merupakan faktor yang paling baik untuk prestasi belajar. Walberg (1983 dalam Siregar & Nara, 2015), menyimpulkan bahwa motivasi memiliki kontribusi 11% hingga 20% terhadap prestasi belajar. Sementara Suciati (1990 dalam Siregar & Nara, 2015), menyimpulkan bahwa kontribusi motivasi sebesar 36%, sedangkan Mc Clelland menunjukkan bahwa motivasi berprestasi (*achievement motivation*) mempunyai kontribusi sampai 64% terhadap prestasi belajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap motivasi belajar peserta didik pada topik *green chemistry*.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah berdasarkan permasalahan di atas adalah:

1. Media yang digunakan dalam pembelajaran kimia kurang bervariasi.
2. Masih rendahnya motivasi peserta didik dalam pembelajaran kimia.
3. Topik *green chemistry* dalam pembelajaran kimia seringkali dianggap tidak penting atau jarang diterapkan dalam pembelajaran.

#### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu pengembangan dan penerapan media pembelajaran *flashcard green chemistry* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dilihat dari hasil pengisian instrumen non-tes berupa kuesioner setelah penggunaan media pembelajaran tersebut.

#### **D. Perumusan Masalah**

Perumusan masalah yang diperoleh dari identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media *flashcard green chemistry*?

2. Apakah penggunaan media *flashcard* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik pada topik *green chemistry*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran *flashcard green chemistry* dan mengidentifikasi pengaruhnya terhadap motivasi belajar peserta didik.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang disusun berdasarkan tujuan penelitian di atas yaitu:

1. Bagi peserta didik  
Melalui penelitian ini, diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep kimia, memotivasi peserta didik dalam rangkaian pembelajarannya, dan membantu peserta didik dalam memanfaatkan ponsel mereka dalam pembelajaran dengan media *flashcard green chemistry*.
2. Bagi guru  
Penelitian ini dapat memberikan alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
3. Bagi sekolah  
Penelitian ini dapat memberikan referensi media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran kimia untuk meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
4. Bagi peneliti  
Penelitian ini dapat memberikan pembelajaran dan pengalaman baru mengenai cara membuat media pembelajaran dan penerapan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran kimia.