

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu materi kimia yang terdapat dalam kurikulum 2013 revisi 2018 adalah Larutan Asam dan Basa. Materi ini memuat pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural. Pelajaran kimia juga merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang disukai peserta didik, peserta didik menganggap bahwa ilmu kimia sulit untuk dipahami karena ilmu kimia memuat teori dan rumus yang memerlukan pemahaman mendasar. Beberapa cara untuk mengubah persepsi negatif tentang ilmu kimia antara lain menghubungkan kimia dengan kegiatan yang menyenangkan dan memanfaatkan berbagai alat peraga dan multimedia agar pelaksanaan proses pembelajaran kimia efektif efisien dan menari. Oleh karena itu pemilihan media pembelajaran kimia yang tepat sangatlah penting.

Proses pembelajaran kimia akan lebih baik apabila siswa berperan aktif yaitu siswa ditempatkan sebagai subyek pembelajaran dan guru sebagai pengelola proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran kimia dapat diukur dari keberhasilan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keberhasilan itu dapat dilihat dari pemahaman siswa, penguasaan materi serta prestasi siswa (Lestari, 2020).

Media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis siswa. Apabila dalam proses pembelajaran guru

menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa secara otomatis siswa akan dapat menyukai materi yang diajarkan dan pemahaman siswa lebih cepat tercapai. Sebaliknya, jika media yang digunakan guru tidak disukai siswa maka siswa akan cepat bosan, jenuh dan tidak tertarik dengan materi yang diajarkan sehingga akan mempengaruhi pemahaman siswa terhadap hasil belajar materi tersebut (Nurrita 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di SMA Negeri 3 Kota Ternate, ditemukan beberapa informasi yakni kurangnya minat dan motivasi belajar dalam pembelajaran kimia oleh sebagian besar peserta didik, ada beberapa media yang sering digunakan sesuai dengan kriteria materi, namun sejauh ini untuk materi kimia belum ada yang menggunakan media permainan sebagai media pembelajaran dan proses pembelajaran di kelas masih didominasi dengan metode ceramah dikarenakan berbagai alasan, diantaranya yaitu tuntutan untuk mencapai target materi, sehingga metode ini dianggap paling sesuai untuk menyelesaikan materi tepat waktu.

Melihat hal tersebut perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang lebih baik dan dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran yaitu melalui media pembelajaran, seperti media permainan salah satunya yaitu media pembelajaran *Ludo Word Game* (LWG), media LWG merupakan modifikasi dari permainan ludo dengan menambahkan permainan kata-kata. Media LWG ini cocok digunakan untuk pembelajaran Larutan Asam Basa berdasarkan beberapa karakteristik dari materi Larutan Asam

Basa itu sendiri. Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Salah satu alternatif media pembelajaran dalam bentuk permainan yang dapat digunakan ialah *Ludo Word Game* (Amkas, 2017).

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Ludo Word Game Pada Materi Larutan Asam Basa Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Kota Ternate”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas dapat diidentifikasi masalahnya yaitu :

1. Pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dimana guru yang menjadi pusat pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru belum mempengaruhi secara efektif dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas peneliti membatsi masalah yang diteliti agar penelitian dapat berjalan dengan baik dan terarah yaitu diantaranya :

1. Penelitian ini hanya berfokus pada materi Larutan Asam Basa pada kelas XI IPA di SMA Negeri 3 kota ternate.
2. Penggunaan media *ludo word game* pada materi Larutan Asam Basa

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran *ludo word game* dalam pembelajaran pada materi Larutan Asam Basa
2. Bagaimana motivasi belajar siswa setelah penggunaan media *ludo word game* dalam pembelajaran pada materi Larutan Asam Basa

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran *ludo word game* dalam pembelajaran pada materi Larutan Asam Basa
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah penggunaan media *ludo word game* dalam pembelajaran pada materi Larutan Asam Basa

F. Manfaat penelitian

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat bermanfaat, yakni sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Melatih siswa agar lebih aktif, kreatif, percaya diri, dan bekerjasama dalam belajar menyelesaikan masalah-masalah kimia sehingga dapat

meningkatkan sikap positif pada siswa untuk berfikir kritis, inovatif dan sistematis. Selain itu, hasil penelitian ini akan sangat bermanfaat untuk memudahkan siswa dalam memahami materi, menjawab soal-soal dan lebih aktif saat pembelajaran berlangsung.

2. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan bagi guru dan calon guru untuk menggunakan media LWG dalam proses pembelajaran kimia sebagai salah satu alat penunjang proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Dapat membantu menciptakan panduan media yang baik dalam proses belajar mengajar pada pelajaran lain dan sebagai bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat demi kemajuan proses pembelajaran di masa yang akan datang.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini akan sangat bermanfaat bagi peneliti, yakni peneliti dapat menambah wawasan peneliti dalam bidang penelitian pendidikan dan menumbuhkan kreatifitas peneliti dalam pemilihan penggunaan media pembelajaran.