

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (Sanjaya, 2011)

Dalam pendidikan di Indonesia, kurikulum yang digunakan saat ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pada bulan Juni 2013, direncanakan perubahan kurikulum dimana sekolah yang ada di Indonesia sudah mulai menggunakan kurikulum baru. Penataan kurikulum pendidikan ini adalah salah satu target yang harus diselesaikan sesuai dengan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2010-2014 di sektor pendidikan. Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan bagian dari strategi meningkatkan capaian pendidikan. Sejumlah hal yang menjadi alasan pengembangan Kurikulum 2013 adalah: (a) Perubahan proses pembelajaran (dari siswa diberi tahu menjadi siswa mencari tahu) dan proses penilaian (dari berbasis output menjadi berbasis proses dan output) memerlukan penambahan jam pelajaran; (b) Kecenderungan akhir-akhir ini banyak negara menambah jam pelajaran (di AS, Korea Selatan); dan (c) Perbandingan dengan negara-negara lain menunjukkan jam pelajaran di Indonesia relatif lebih singkat. Orientasi Kurikulum 2013 adalah terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*) dan pengetahuan (*knowledge*). (Nuryati, 2012)

Pengalaman pendidikan yang sering dihadapi oleh guru-guru kimia di SMA bahwa kebanyakan siswa menganggap mata pelajaran kimia sebagai mata pelajaran yang sulit, sehingga siswa sudah terlebih dahulu merasa kurang mampu untuk mempelajarinya. Hal ini disebabkan oleh penyajian materi kimia yang kurang menarik.

Dalam pelajaran kimia, kadang-kadang siswa perlu menghafal materi. Kegiatan ini dapat menjadi membosankan dan kurang menantang, apalagi bila menyangkut istilah-istilah atau simbol-simbol yang hampir mirip. Siswa menjadi malas dan menjauhi kimia. Untuk itulah guru dituntut lebih kreatif mengembangkan cara yang lebih menarik bagi siswa dalam menghafal. (Purtadi, 2007)

Penggunaan metode ceramah tanpa divariasikan dengan menggunakan media atau metode lain mengakibatkan kurangnya perhatian siswa dalam belajar dan membuat siswa bosan di dalam kelas sehingga interaksi aktif antara siswa dengan guru atau siswa dengan siswa jarang terjadi. Siswa kurang terampil dalam menjawab pertanyaan atau bertanya tentang konsep yang diajarkan dan siswa cenderung belajar sendiri-sendiri. Akibatnya, hasil belajar siswa menjadi rendah.

Kebanyakan siswa lebih menyenangi sistem belajar yang tidak terlalu terfokus hanya kepada guru yang bercerita. Mereka akan lebih senang jika dilibatkan dalam proses belajar mengajar. Siswa juga lebih menyenangi pelajaran yang bisa membuat mereka gembira. Salah satu caranya adalah melalui belajar dan *game*. *Game* disini bukan berarti guru membebaskan siswa mengekspresikan kesenangan mereka di dalam kelas. Belajar dan *game* di sini dapat dilakukan dengan cara memvariasikan metode mengajar yang digunakan. Misalnya, guru tidak hanya menggunakan metode ceramah saja tetapi juga dapat memvariasikannya dengan metode yang di dalamnya terdapat unsur *game*. (Kuncoro, 2009)

Dengan model pembelajaran yang bervariasi dapat membuat siswa gembira dalam belajar sehingga dapat meningkatkan keaktifan mereka dalam belajar. Keaktifan siswa sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, hal ini sangat dipengaruhi oleh faktor model pembelajaran yang digunakan. Dalam proses pembelajaran kimia, siswa dituntut benar-benar aktif, sehingga daya ingat siswa tentang apa yang telah dipelajari akan lebih baik. Pembelajaran aktif disini merupakan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan. Lebih dari itu, pembelajaran aktif memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan berfikir tingkat tinggi, seperti

menganalisis dan mensintesis. Dalam pembelajaran aktif, guru lebih banyak memosisikan dirinya sebagai fasilitator, yang bertugas memberikan kemudahan belajar (*to facilitate learning*) kepada siswa. Siswa terlibat secara aktif dan berperan dalam pembelajaran, sedangkan guru lebih banyak memberikan arahan dan bimbingan, serta mengatur sirkulasi dan jalannya proses pembelajaran. (Rusman, 2012)

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis pengajaran yang sesuai, meskipun ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. (Arsyad, 2000)

Dari masalah diatas perlu metode dan media pembelajaran yang tepat agar siswa mendapatkan suatu kemudahan dan merasa senang dalam belajar kimia sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa. Yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan metode *Learning Game* dengan menggunakan media *Sudoku*. Metode *learning game* merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran yang dapat digunakan karena *game* merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara yang mengembirakan. *Learning game* bertujuan memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan motoriknya. *Game* juga memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan nalar mereka sehingga dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. (Suyitno, 2008)

Dalam penggunaan metode ini disertai dengan penggunaan media *sudoku*. Sebagai permainan, *sudoku* lebih bersifat permainan logika yang sederhana dan menyenangkan. Untuk permainan ini dibutuhkan otak dan konsentrasi sehingga dalam permainan *sudoku* dituntut strategi pemecahan masalah. Sedangkan *sudoku* kimia merupakan *sudoku* yang digabungkan dengan berbagai hal yang menyangkut kimia yang berupa lambang, rumus, nama, atau

istilah. Tujuannya adalah untuk mendekatkan kimia dengan cara yang lebih menarik. (Purtadi, 2007)

Berdasarkan beberapa penelitian yang pernah dilakukan, dapat diketahui bahwa hasil belajar kimia siswa dapat meningkat apabila pembelajaran yang disampaikan oleh guru tidak membosankan dan dapat menyenangkan bagi siswa. Dalam penelitian yang pernah dilakukan oleh Yayuk Arianti (2011) diperoleh hasil yang positif dari penerapan metode *Learning Game* dalam upaya meningkatkan hasil belajar kimia siswa dan diperoleh peningkatan sebesar 69%. Siahaan (2007) juga pernah melakukan penelitian dengan judul Penerapan Metode *Learning Game* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Siswa SMA dan diperoleh peningkatan sebesar 30%, dan Maria Masdalena Manik (2010) dengan judul penelitian Penerapan *Game* Kimia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas X SMA pada Pokok Bahasan Sistem Periodik Unsur diperoleh peningkatan hasil belajar sebesar 50,55%. Berdasarkan tiga judul penelitian tersebut terbukti bahwa hasil belajar kimia siswa mengalami peningkatan karena menggunakan metode *game* (permainan) dalam melakukan proses pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran siswa tidak merasa jenuh atau bosan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Metode *Learning Game* dengan Menggunakan Media *Sudoku* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa pada Pokok Bahasan Hidrokarbon”**.

## 1.2. Identifikasi Masalah

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

1. Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga siswa kurang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Kurangnya minat belajar siswa untuk mengikuti pelajaran kimia.
3. Hasil belajar kimia yang masih rendah
4. Pelajaran kimia merupakan pelajaran yang dianggap sulit dan membosankan disebabkan oleh penyajian materi kimia yang kurang menarik.

5. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain metode dan media pembelajaran yang digunakan.

### 1.3.Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah peningkatan hasil belajar kimia siswa yang diajar dengan metode *learning game* dengan menggunakan media *sudoku* lebih tinggi daripada peningkatan hasil belajar kimia siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional?
2. Apakah ada hubungan antara keaktifan dengan peningkatan hasil belajar kimia siswa yang diajarkan dengan metode *learning game* dengan menggunakan media *sudoku*?

### 1.4.Batasan Masalah

Yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penerapan metode *Learning Game* dengan menggunakan media *sudoku*.
2. Materi yang diajarkan dalam mata pelajaran kimia yaitu Hidrokarbon pada sub pokok bahasan kekhasan atom karbon, penggolongan dan penamaan senyawa hidrokarbon (alkana, alkena dan alkuna), serta keisomeran senyawa hidrokarbon.
3. Hasil belajar siswa dibatasi pada hasil belajar kimia sub pokok bahasan kekhasan atom karbon, penggolongan dan penamaan senyawa hidrokarbon (alkana, alkena dan alkuna), serta keisomeran senyawa hidrokarbon.
4. Karakter yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah keaktifan siswa yang diamati pada proses belajar mengajar.

### 1.5.Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui apakah peningkatan hasil belajar kimia siswa yang diajar dengan metode *learning game* dengan menggunakan media *sudoku* lebih

tinggi daripada peningkatan hasil belajar kimia siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional.

2. Untuk mengetahui apakah ada hubungan antara keaktifan dengan peningkatan hasil belajar kimia siswa yang diajarkan dengan metode *learning game* dengan menggunakan media *sudoku*.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari makalah ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menjadi bahan masukan bagi guru kimia dalam memilih metode pembelajaran yang tepat.
2. Menambah wawasan bagi penulis terhadap metode pembelajaran *learning game* dengan menggunakan media *sudoku* yang nantinya dapat digunakan dalam mengajar demi meningkatkan mutu pendidikan.
3. Bagi siswa, dapat memberikan motivasi belajar dengan adanya metode dan media yang menarik.

### 1.7. Defenisi Operasional

- a) Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya.
- b) Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja.
- c) Keaktifan adalah aktivitas atau segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik.
- d) *Learning game* merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan, lincah, dan melibatkan hampir semua peserta. Bermain adalah sarana melatih keterampilan yang dibutuhkan siswa untuk menjadi individual yang kompeten.

- e) *Game* edukasi adalah permainan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.
- f) Kata media berasal dari bahasa Latin “*medius*” yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.
- g) Kata “*sudoku*” berasal dari kata “*Suuji wa dokushin ni kagiru*” yang dapat diterjemahkan menjadi angka harus sendiri atau muncul sekali. *Sudoku* yang paling umum tersusun atas 9 x 9 kotak kecil. Secara tradisional tujuan dari permainan ini adalah mengisi kotak-kotak kecil dalam kolom dan baris serta subgrid dengan angka satu sampai sembilan sedemikian sehingga dalam satu kolom, baris dan subgrid tidak ada angka yang muncul lebih dari satu kali.
- h) *Sudoku* kimia adalah sudoku yang digabungkan dengan berbagai hal yang menyangkut kimia. Ini dapat berupa lambang, rumus, nama, atau istilah. Tujuannya adalah untuk mendekatkan kimia dengan cara yang lebih menarik.