

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kegiatan yang hanya dilakukan manusia dengan lapangan yang sangat luas, yang mencakup semua pengalaman serta pemikiran manusia tentang pendidikan. Pendidikan dapat dikaji secara akademik, baik secara empirik yang berasal dari pengalaman-pengalam pendidikan dengan mencoba melihat makna pendidikan dalam suatu lingkungan yang lebih luas (Uyoh, 2008).

Pendidikan nasional sedang mengalami perubahan yang cukup mendasar yang diharapkan dapat memecahkan berbagai masalah pendidikan. Masalah pokok yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia ialah masalah yang berhubungan dengan mutu atau kualitas pendidikan yang masih rendah. Rendahnya kualitas pendidikan berasal dari pencapaian daya serap peserta didik terhadap materi pembelajaran (Harsanto, 2007).

Pemerintah berupaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, dan berusaha untuk membenahi proses pembelajaran untuk memenuhi prinsip-prinsip belajar yang efektif. Interaksi dalam proses belajar mengajar artinya hubungan serta komunikasi diantara 2 orang yakni guru (si pengajar) dan peserta didik (siswa). Hubungan atau komunikasi yang dimaksud merupakan hubungan yang bersifat edukatif serta diarahkan pada pencapaian tujuan tertentu. Hubungan tersebut bisa dilakukan sang guru secara maksimal dan menggunakan berbagai keterampilan dengan maksud untuk menggerakkan aktivitas peserta didik untuk

membangun kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik dalam pencapaian tujuan yang diharapkan sebagai hasil dari proses belajar.

Prestasi belajar sangat penting untuk menjadi indikator pencapaian bagi seorang guru maupun peserta didik. Prestasi ialah bukti kerja keras yang telah diraih, sedangkan belajar ialah proses mental yang menuju kepada pengetahuan, skill, norma atau perilaku.

Mata pelajaran kimia adalah pembelajaran yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas, yang tergabung pada kelompok pembelajaran sains dan sangat berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Kebanyakan peserta didik menganggap mata pelajaran sains sebagai pembelajaran yang sulit. Hal ini dikarenakan penjelasan materi yang kurang menarik dan membosankan. Selain itu selama ini siswa hanya dianggap sebagai subjek pendidikan, sehingga peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran masih sangat kurang. Padahal seharusnya mata pelajaran sains dapat disajikan secara lebih menarik.

Langkah yang dapat dilakukan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik adalah dengan mengembangkan strategi mengajar yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, dengan penentuan strategi pembelajaran yang tepat, diharapkan guru dapat menyampaikan materi kimia secara lebih interaktif, menarik dan menyenangkan, sehingga siswa akan semakin mudah menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, dan diharapkan akan memberi pengaruh baik terhadap prestasi belajar siswa.

Dalam hal belajar membangun gagasan saintifik berinteraksi dengan lingkungan, peristiwa, informasi dari sekitarnya kegiatan kegiatan yang dilakukan

manusia dalam kehidupan sehari-harinya dalam implementasinya banyak guru yang belum menerapkan hal tersebut sehingga siswa cenderung kurang menyenangi materi yang diajarkan oleh karena itu perlu adanya suatu strategi pembelajaran yang mengarah pada kehidupan sehari-hari. Penggunaan strategi pembelajaran yang dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, tanpa beban, dan aktif akan menjadikan siswa mampu memahami konsep materi yang diajarkan.

Suasana belajar akan menyenangkan apabila peserta didik yang menjadi subyek belajar melakukan cara belajar berdasarkan apa yang dikehendaki. Namun demikian, ketidaksenangan akan pembelajaran muncul manakala proses pembelajarannya tidak mendukung pada pengembangan daya ingat dan kreativitas anak, dan akan terjadi suasana belajar yang membosankan serta tidak menarik. Kebiasaan guru dalam memberikan materi yang kurang mengarah pada kualitas berpikir siswa, dan juga dalam proses pembelajaran menggunakan metode ceramah yang menyaksikan merupakan faktor lainnya. Sementara itu, pertumbuhan ke arah berpikir kreatif akan berkembang, jika siswa senantiasa memperoleh stimulus melalui pembelajaran yang dapat mendukung pengembangan proses berpikir kreatif (*creative thinking*), memberi bekal ketrampilan-ketrampilan (*life skills*) dan menciptakan keadaan belajar yang menarik (Hayati, 2003).

Materi ikatan kimia merupakan materi yang banyak memahaminya dan mengingat sehingganya untuk menjaga agar siswa tetap menyukai materi yang diajarkan pembelajaran haruslah digunakan strategi yang menyenangkan yang

diselingi dengan aktivitas-aktivitas yang mampu mengatasi rasa bosan terhadap materi ikatan kimia, proses yang dinamis dan mendominasi agar siswa aktif serta rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi ikatan kimia.

Untuk bisa menggunakan strategi pembelajaran yang tepat guru harus bisa menggunakan strategi yang dapat membuat siswa mampu memahami materi dengan waktu yang cepat, materi yang sulit dibuat mudah, sederhana, dan tidak menimbulkan kejenuhan sehingga pelajaran yang disampaikan oleh guru bisa mencapai tujuan untuk penyelesaian masalah. Untuk itulah guru harus mampu membangkitkan keinginan minat, motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar agar dapat mempengaruhi psikologis siswa (Munawaroh, 2012).

Sehubungan dengan uraian diatas dan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran kimia diperoleh data ulangan umum kelas X Mia sebagai berikut bahwa hanya terdapat 38 siswa yang mampu memahami konsep materi ikatan kimia dari 155 siswa yang terbagi dalam tujuh kelas sementara siswa dengan nilai KKM < 70 yaitu 117 siswa, Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa masih 72,9% peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasan oleh karena itu ditegaskan bahwa dalam usaha dalam meningkatkan prestasi belajar maka perlu adanya strategi yang diselingi dengan permainan agar siswa cenderung tidak merasa jenuh dalam pembelajaran kimia khususnya materi ikatan kimia, salah satu pembelajaran yang dapat diterapkan adalah strategi pembelajaran *Joyful Learning* dengan bantuan media *chemical bonding game*. Menurut Asmani (2011) *Joyful Learning* merupakan pembelajaran yang menyenangkan dikembangkan sebagai strategi pembelajaran untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilan

siswa. *Joyful Learning* pembelajaran yang mengaitkan hubungan baik antara peserta didik dan guru tanpa adanya paksaan/tekanan dalam proses pembelajaran. Berikut ini kajian literatur yang relevan mengenai keefektifan *Joyful Learning* terhadap pembelajaran.

Penelitian Nurul, dkk (2016) tentang “Pengaruh Model Pembelajaran kooperatif tipe talking stick dengan strategi *Joyful Learning* terhadap prestasi belajar siswa pada materi pelajaran IPS kelas VII MTsn meuraxa” menunjukkan bahwa adanya peningkatan prestasi belajar data ini bisa dilihat dari kelas experiment siswa yang mencapai ketuntasan sebesar 92% sementara kelas kontrol hanya mendapat nilai sebesar 36%.

Hilda, dkk (2015) melaporkan hasil penelitian tentang “Penerapan Pendekatan *Joyful Learning* dengan Metode Guided Discovery untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu & Prestasi Belajar” melaporkan bahwa adanya keberhasilan dalam penggunaan pendekatan pembelajaran *Joyful Learning* terhadap rasa ingin tahu dan prestasi belajar ini dapat dilihat dari hasil analisis data rata-rata siklus I sebesar 72,03 % meningkat menjadi 78,51% pada siklus II.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mardhiyyah (2017) mengenai “Pengaruh Strategi *Joyful Learning* Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Stoikiometri di SMAN 1 Labuhanhaji Aceh Selatan” menyatakan bahwa *Joyful Learning* efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa hasil ini dapat dilihat dari teknik analisis data untuk hasil belajar menggunakan uji t, diperoleh hasil $t_{hitung} = 3,44 \geq t_{tabel} = 1,67$, maka dapat diambil kesimpulan hasil belajar peserta didik pada materi stoikiometri lebih

tinggi dengan menerapkan strategi *Joyful Learning* berbantu media ular tangga dan juga hasil angket menunjukkan ketertarikan siswa dalam penggunaan *Joyful Learning* dalam pembelajaran ini dapat diketahui dari hasil angket peserta didik yang memilih “Ya” adalah 89,22 % dan yang memilih “Tidak” adalah 10,76 % terhadap penggunaan strategi *Joyful Learning* berbantu media ular tangga.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti berkeinginan untuk menguji pengaruh strategi pembelajaran *Joyful Learning* yang dipadukan dengan *Chemical Bonding Game* sehingganya penelitian ini berjudul **“Pengaruh Strategi Pembelajaran *Joyful Learning* Melalui *Chemical Bonding Game* Terhadap Prestasi Belajar Kimia Siswa Kelas X Mia SMA Negeri 1 Telaga”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut: rendahnya prestasi belajar siswa, kurangnya minat siswa dalam belajar, penerapan strategi dan metode yang dipilih oleh guru belum maksimal. Maka untuk meningkatkan prestasi belajar siswa perlu adanya pembelajaran yang mampu membuat siswa memahami materi tanpa adanya rasa bosan serta mampu mengembangkan keterampilan dan pemahaman siswa dengan adanya strategi pembelajaran tersebut diharapkan siswa mampu mengatasi kesulitan belajar kimia.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh strategi pembelajaran *Joyful Learning* melalui *Chemical Bonding Game* terhadap prestasi belajar kimia siswa kelas X SMA Negeri 1 Telaga”?.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran *Joyful Learning* melalui *Chemical Bonding Game* terhadap prestasi belajar kimia siswa kelas X SMA Negeri 1 Telaga.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Meningkatkan prestasi belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran dan media permainan, serta menambah wawasan dan pengalaman belajar siswa yang aktif, menarik dan menyenangkan.
- b. Diharapkan dapat menjadi suatu dorongan bagi para pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyusun agar dapat memenuhi kebutuhan siswa.
- c. Dapat dimanfaatkan sebagai bahan petunjuk untuk pemilihan strategi dan media pembelajaran.