

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam menciptakan masyarakat yang cerdas baik secara intelektual, emosional maupun spiritual. Oleh sebab itu pendidikan harus dirancang sedemikian rupa sehingga anak-anak dapat memperoleh pengalaman yang berguna dari alam lingkungannya (Suyono & Hariyanto, 2013:51). Pendidikan memiliki tujuan untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan bakat, pribadi, dan potensi-potensi lainnya secara optimal ke arah yang lebih positif (Neolaka & Amialia, 2017:15). Oleh karena itu pembaharuan dalam bidang pendidikan sangat penting untuk dilakukan.

Penyelenggaraan pendidikan disekolah dilakukan melalui proses belajar mengajar. Di dalam pelaksanaannya tidak selalu berjalan dengan baik, karenasering terdapat beberapa hambatan. Namun hambatan itu masih bisa diatasi apabila dalam proses belajar mengajar dilakukan dengan disiplin. Keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran dinyatakan dengan hasil belajar (Rosiyanti, 2018). Guru dituntut untuk selalu kreatif dalam penggunaan media pembelajaran. Oleh sebab itu perlu adanya media dan metode pendidikan yang bisa mengembangkan potensi para peserta didik. Penggunaan media dan sarana dalam proses pembelajaran akan memberikan stimulus yang bisa membantu dalam pembelajaran, (Somara,dkk. 2013). Pendidikandiharapkan mampu mengembangkan segala potensi dan kemampuan yang dimilikipesertadidik. Proses mencapai keberhasilan pendidikan suatu bangsa. Perlu adanya proses pendidikan secara formal yang diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran disetiap jenjang pendidikan. Pembelajaran kimia merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan disetiap jenjang pendidikan, mulai dari jenjang sekolah dasar, menengah pertama dan menengahatas hingga perguruan tinggi.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran kimia kelasXIdiMasDarulFalah.diKabupatenAcehUtara,bahwaterdapat

permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran kimia bagi sebagian siswa, karena bagi siswa pelajaran kimia merupakan pelajaran yang sangat membosankan, hal ini disebabkan penggunaan model dan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru dikelas XI kurang bervariasi sehingga kurang menarik perhatian siswa. Proses pembelajaran guru di Mas Darul Falah masih minim dalam menggunakan media saat proses belajar mengajar, adapun media yang sering digunakan disekolah tersebut kurang bervariasi.

Rendahnya hasil belajar siswa menjadi permasalahan disekolah, penulis merasa perlu adanya perubahan yang mendasar dalam proses pembelajaran. Peneliti merasa dengan menerapkan model pembelajaran *game based learning*, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Karena kelebihan *game based learning* yaitu siswa dapat belajar dengan pelajaran yang menarik dan mendorong siswa untuk aktif dan melatih siswa untuk bekerjasama dalam belajar. Dengan model pembelajaran GBL dapat menumbuhkan minat dan keefektifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga siswa tidak merasa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Game-Based Learning Menurut *Torrente*, adalah penggunaan game dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran (Pratiwi & Musfiroh, 2014) yang menyatakan bahwa model *game based learning* dengan berbantuan teka teki silang yang dapat menciptakan suasana kelas menjadi menyenangkan. Oleh karena itu, dengan pemvariasian model serta pemanfaatan media sebaik-baiknya dapat dijadikan sebagai upaya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut agar hasil belajar kimia siswa meningkat secara optimal. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran kimia di SMA yaitu dengan penerapan model pembelajaran *Gamebased learning* (GBL).

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, peneliti menganggap model *Gamebased learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka peneliti tertarik ingin mengadakan penelitian yang berjudul **”Pengaruh Model *Game Based Learning* Dengan Berbantuan Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Materi Laju Reaksi”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *game based learning* dengan berbantuan teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada materi laju reaksi di MAS Darul Falah.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *game based learning* dengan berbantuan teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada materi laju reaksi di MAS Darul Falah.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat bagi siswa

Siswa menjadi senang belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar kimia

1.4.2 Manfaat bagi guru

Mendapatkan model pembelajaran yang sesuai untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa serta proses pembelajaran di kelas.

1.4.3 Manfaat bagi peneliti

Memperoleh pengalaman secara langsung dalam meneliti, guna meningkatkan mutu pembelajaran dan sebagai bekal bagi calon guru kimia untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawab sesuai kebutuhan dunia pendidikan.

1.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang mengarah kepada jawaban pasti dengan pengujian yang tepat dan benar. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Adanya pengaruh model *game based learning* dengan berbantuan teka teki silang terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada materi laju reaksi”.

1.6 DefenisiOperasional

Berdasarkan latar belakang diatas maka definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran

Model pembelajaran *game based learning* adalah model pembelajaran yang berbasis permainan yang memikat dan melibatkan siswa, dengan tujuan akhir tertentu, seperti mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan siswa.

2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa tersebut menerima pengalaman belajar. Hasil belajar mempunyai peranan yang penting dalam proses pembelajaran di sekolah

3. Teka-teki silang

Teka-teki silang merupakan suatu permainan mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak putih dengan huruf yang membentuk suatu kata yang merupakan jawaban dari suatu pertanyaan berdasarkan petunjuk yang diberikan.

4. Materilaju reaksi

Laju reaksi adalah laju penurunan reaktan (pereaksi) atau laju bertambahnya produk (hasil reaksi). Laju reaksi dapat dinyatakan sebagai berkurangnya jumlah partikel untuk setiap satuan waktu atau bertambahnya jumlah hasil reaksi untuk setiap satuan waktu.