

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Handphone merupakan sebagai salah satu media komunikasi yang digunakan oleh semua kalangan masyarakat. Selain sebagai media komunikasi *handphone* juga digunakan oleh seluruh kalangan masyarakat untuk bermain game. Kranjec (2021) memaparkan ada sekitar 5,3 miliar pengguna ponsel di dunia (stockapps.com), dan dari jumlah pengguna ponsel di dunia App Annie (2020) menyatakan ada 69% orang dari rentang usia 16-64 tahun menggunakan *handphone* untuk bermain *game* (Amalia, 2020). Dan dari hasil survei Inmobi Indonesia tercatat 46% orang bermain *game* melalui *handphone* (Damar, 2021). Pemanfaatan *game* dapat dimaksimalkan untuk meningkatkan daya saing pemain *game*. Namun, persaingan antar pemain *game* ini hanya sebatas kesenangan belaka dan *hobby* mereka saja. Padahal daya saing yang diperoleh dari *game* ini dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan.

Sistem pendidikan saat ini telah berubah sejak penyebaran virus Covid-19 melanda hampir semua negara, termasuk Indonesia sejak bulan maret 2020. Akibat dari penyebaran virus *COVID-19* ini banyak sekali membawa pengaruh dalam pola kehidupan masyarakat Indonesia, terutama dalam dunia pendidikan (Andriana dan Kusumawati, 2020). Bukan hanya di Indonesiasaja yang mengalami perubahan pola pendidikan namun ada kurang lebih 300 siswa di dunia merasakan hal yang sama (UNESCO, 2020). Akibat dari perubahan pola pendidikan yang dari offline ke online menimbulkan berbagai persepsi dari siswa, menurut Zuliyanti et al (2021), perubahan belajar *offline* menjadi *online* membuat siswa tidak memiliki rasa antusias dan tidak fokus pada materi yang disampaikan oleh guru. Siswa juga merasakan tidak efektif saat belajar secara daring (Warman & Gusti, 2021), dan menurut Slamet (2021), ada juga siswa yang mengatakan lebih senang belajar secara offline dikarenakan belajar online membosankan.

Untuk meminimalisir penyebaran virus covid-19 terutama dilingkungan belajar, maka pemerintah berbagai negara mengambil kebijakan untuk melakukan pembelajaran secara daring (Siahaan, 2020). Kebijakan pemerintah menerapkan kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring sudah sangat membantu siswa-siswa untuk tidak tertinggal dalam belajar, dan hal tersebut juga dapat untuk mengalihkan perhatian untuk bermain *game* bukan untuk *hobby* saja tetapi untuk meningkatkan daya saing siswa dalam belajar. Namun ada beberapa kendala yang siswa alami saat sekolah secara *online*, Yang pertama adalah ketika belajar menggunakan *gadget* siswa membuka fitur *gadget* lainnya seperti bermain *game online*, kedua jaringan yang sering bermasalah sehingga memperlambat agenda belajar siswa (Fikri et al, 2021), yang ketiga siswa merasa bosan saat belajar dikarenakan interaksi yang dilakukan hanya lewat virtual saja (Tasdik dan Amelia, 2021), yang keempat Guru tidak leluasa memantau perkembangan belajar siswa (Anggianita et al, 2020) dan yang kelima semangat dan minat siswa dalam belajar menurun (Haryadi dan Rosina, 2020). Pengaruh dari beberapa kendala diatas adalah berkurangnya minat belajar siswa dalam belajar, termasuk dalam belajar kimia.

Minat sendiri menurut Dalimunthe (2020) adalah kecenderungan yang menetap dalam diri seseorang untuk lebih suka, lebih tertarik, lebih fokus, lebih usaha untuk mendapatkan apa yang diinginkan. Minat merupakan aspek relatif yang mudah berubah-ubah. Hal demikian terjadi karena adanya faktor yang mendorongnya, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Adapun menurut Harefa et al (2020) faktor internal minat belajar siswa adalah faktor yang timbul dari dalam diri siswa sendiri seperti, kecerdasan emosional siswa, persepsi siswa, dan kemampuan awal siswa. Dan menurut Hemayanti et al (2021) faktor internal minat belajar siswa adalah motivasi, perhatian, minat, bakat, dan cara belajar. Sedangkan menurut Prasetya et al (2019) faktor eksternal yang mempengaruhi minat belajar siswa adalah lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan teman sebaya, lingkungan masyarakat dan lingkungan budaya dan menurut Wiradarma et al (2021)

faktor eksternal minat belajar adalah sekolah, keluarga, dan lingkungan sekitar. Faradila dan Amiah (2018) mengatakan bahwa ketika minat belajar siswa baik, maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa dikelas.

Dari faktor internal dan eksternal di atas, saat ini ternyata belum berdampak pada siswa-siswa terutama pada pembelajaran sains dan khususnya pada mata pelajaran kimia. Pada tahun 2017 melalui surat edaran yang dikeluarkan oleh kemendikbud mengatakan bahwa pemilihan mata pelajaran UN favorit dibidang sains (IPA) hanya 20% anak yang minat pada pelajaran kimia, 22% anak yang minat pada pelajaran fisika dan sisanya minat pada pelajaran biologi. Menurut Tsuroyya et al (2022), 53% siswa menyatakan bahwa salah satu materi pembelajaran kimia yang kurang disukai oleh siswa SMA adalah materi ikatan kimia. Dan pada saat penulis menyebarkan angket di SMA N 71 Jakarta yang dijawab oleh 72 responden, 35% responden memberikan jawaban bahwa pada pembelajaran kimia materi yang siswa kurang minati adalah materi ikatan kimia, padahal di tahun ajaran 2020/2021 siswa SMA N 71 yang memilih kimia sebagai mata pelajaran peminatan ada sebanyak 50% anak dari 288 siswa. Sementara materi ikatan kimia ini juga adalah materi wajib yang perlu dipelajari, karena materi ini juga menjadi tolak ukur agar siswa dapat masuk pada materi berikutnya.

Minat siswa yang masih kurang pada materi ikatan kimia dikarenakan siswa kurang paham dalam pembentukan senyawa ionik maupun kovalen, dan salah satu faktor penyebab kurangnya minat belajar siswa pada materi ini dikarenakan media pembelajaran yang guru gunakan didalam kelas kurang bervariasi, padahal berbagai media belajar *free access* dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran yang lebih efektif, sebagai contoh adalah media kahoot (Wigiati, 2019), teka-teki silang online (Sababalat et al, 2021), *Quizizz* (Farysa, 2022), dan *Wordwall* (Nissa dan Renoningtyas, 2021) dan *Genially*.

Berbagai media diatas memiliki kelebihan dan kelemahan secara khusus media *Genially*. Kelemahan dari media *Genially* memerlukan jaringan yang kuat, tidak bisa video conference, dan tampilan yang tidak begitu menarik. Dan kelebihan media *Genially* ini adalah dapat digunakan

khususnya bagi pengguna awam dan lebih cocok untuk membuat media pembelajaran game dengan *genre boardgame*. Dan di *Genially* ini siswa dan guru tidak hanya bermain game saja, guru dapat memberikan materi bentuk PPT yang bisa divariasikan (Enstein et al, 2022).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dan hasil penelitian terdahulu, maka akan dilakukan penelitian untuk mengetahui Peningkatan Minat Belajar Kimia Siswa SMA Kelas XI Pada Materi Ikatan Kimia Melalui Pemanfaatan Media *Genially*.

1.2. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat peningkatan minat belajar kimia siswa SMA kelas XI pada materi ikatan kimia melalui pemanfaatan media *genially*?
2. Berapa besar peningkatan minat belajar kimia siswa SMA kelas XI pada materi ikatan kimia melalui pemanfaatan media *genially*?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan minat belajar kimia siswa SMA kelas XI pada materi ikatan kimia melalui pemanfaatan media *genially*
2. Untuk melihat seberapa signifikankah peningkatan minat belajar kimia siswa SMA kelas XI pada materi ikatan kimia melalui pemanfaatan media *genially*.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai wahana latihan dan pengembangan kemampuan bagi penulis untuk menambah wawasan/pengetahuan penulis agar dapat menjadi calon guru yang profesional dan mampu membawa siswa lebih semangat dan memiliki minat dalam belajar, terutama dalam belajar kimia. dan penelitian ini juga pastinya bermanfaat bagi sekolah, karena melalui penelitian ini sekolah (khususnya guru) juga memperoleh pegangan media pembelajaran online agar membuat

kelas menjadi lebih banyak interaksi. Kemudian penelitian ini juga pastinya bermanfaat bagi peneliti lainnya, yaitu menjadi sumber referensi tambahan untuk penelitian yang lebih lanjut kedepannya.

