

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada zaman sekarang, teknologi telah mengalami perkembangan yang pesat dan memberikan dampak besar pada bidang pembelajaran.¹ Berbagai inovasi teknologi telah mendorong transformasi dalam cara kita belajar dan mengajar. Salah satu contoh penerapan teknologi pada pembelajaran seperti *game* edukasi sebagai media pembelajaran. Beberapa manfaat teknologi dalam kegiatan pembelajaran saat ini adalah (1) siswa dapat belajar sendiri, (2) membuat pelajaran menjadi menarik, (3) mempersiapkan siswa untuk masa depan, (4) beberapa gaya belajar, dapat meningkatkan kemungkinan siswa mempelajari materi pembelajaran, (4) beberapa gaya mengajar dengan penggunaan teknologi, guru dapat memberikan berbagai cara untuk mendidik siswa dari segala usia, dan (5) siswa dapat memperoleh pemahaman lebih dalam.²

Teknologi mempermudah siswa dalam mempelajari dan memahami pelajaran atau materi yang susah seperti pembelajaran kimia. Pelajaran kimia ini mempelajari tentang sifat, struktur, komposisi, perubahan, dan juga energi yang menyertainya. Kimia juga mempelajari tentang teori-teori, konsep-konsep, dan juga

¹Niar Agustian and Unik Hanifah Salsabila, "Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran," *ISLAMIKA* 3, no. 1 (January 31, 2021): 123–33, <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>.

²Dr. Joseph W. Chan, "Importance of Educational Technology on Learning", *Merit Research Journals* 7, No. 6 (June 24, 2019): 065-067, <https://doi.org/10.5281/ZENODO.3255008>.

hukum-hukum untuk menjelaskan berbagai fenomena alam yang terjadi.³ Kebanyakan siswa SMA/MA masih kurang meminati mata pelajaran kimia, karena pembelajaran kimia dianggap sulit yang membuat siswa tidak mau belajar kimia lebih lanjut. Pandangan siswa yang menganggap bahwa pembelajaran kimia sulit yang menyebabkan motivasi siswa belajar tidak ada.⁴

Materi koloid merupakan pembelajaran yang tidak melibatkan matematika seperti materi kimia lainnya.⁵ Materi koloid berisikan konsep-konsep imajiner dan mikroskopik. Hal ini menjadikan materi koloid merupakan salah satu materi kimia yang dianggap sulit dan cenderung nilai persentase ketuntasan siswa rendah.⁶ Selama ini materi koloid hanya dijelaskan melalui ceramah dan media papan tulis, konsep yang dijelaskan tidak semua dan siswa cenderung sulit memahami penjelasan yang diberikan. Oleh sebab itu seorang guru harus bisa membuat siswa termotivasi, salah satunya adalah dengan menggunakan media dalam pembelajaran.

Media pembelajaran digunakan sebagai perantara dari pemberi informasi yaitu guru kepada yang menerima informasi yaitu siswa.⁷ Media pembelajaran juga

³ I Wayan Redhana, "Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 dalam Pembelajaran Kimia", *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 13, No. 1(2019): 2239-2253, <https://doi.org/10.15294/jipk.v13i1.17824>.

⁴ I Putu Budiariawan, "Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Kimia," *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 3, no. 2 (October 11, 2019): 103, <https://doi.org/10.23887/jpk.v3i2.21242>.

⁵ Kevin William Andri Siahaan, Anita Debora Simangunsong, Latri Lumongga Nainggolan, and Miranda Agustina Simanjuntak., "Pengembangan Bahan Ajar Kimia Materi Koloid Untuk Sma Dengan Model Inkuiri Terbimbing Dengan Media Animasi," *Jurnal Nalar Pendidikan* 8, no. 2 (December 29, 2020): 130, <https://doi.org/10.26858/jnp.v8i2.15376>.

⁶ Lia Pradilasari, Abdul Gani, and Ibnu Khaldun, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA," *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 7, no. 1 (June 16, 2020): 9–15, <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293>.

⁷ Muhammad Hasan, Milawati, Darodjat Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufid Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana, and I Made Indra P., "*Media Pembelajaran*", (Klaten: Tahta Media Grub, 2021), h.4.

digunakan sebagai alat bantu guru dalam mengajar, baik di dalam maupun di luar sekolah.⁸ Media pembelajaran juga dapat menjadikan minat siswa untuk belajar dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru menjadi mudah dipahami.⁹ Telah dijelaskan di dalam Al-Qur`an tentang penggunaan dan kegunaan media di dalam proses pembelajaran. Allah *Subhanahu wa ta`ala* berfirman pada surah An-Naml ayat 28-30.

أَذْهَبَ بِكِتَابِي هَذَا فَأَلْقِيهِ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّ عَنْهُمْ فَانظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ (٢٨) قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُ

إِنِّي أُلْقِيَ إِلَيْ كِتَابٍ كَرِيمٍ (٢٩) إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمٍ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ (٣٠)

Menurut tafsir Jailani, dijelaskan bahwa media telah diterapkan pada zaman Nabi Sulaiman. Media yang diterapkan ialah burung Hud sebagai pengantar surat terhadap Ratu Balqis, jikalau zaman sekarang ialah sarana informasi berupa media pelajaran. Dari penjelasan di atas bahwa guru semestinya bisa mengaplikasikan media dalam pelaksanaan pelajaran agar pelaksanaan penyampaian materi menjadi lancar terhadap siswa dan mengaplikasikan sarana agar siswa nyaman untuk mendapatkan tujuan pelajaran yang optimal.¹⁰

⁸ Ahmad Zaki dan Diyan Yusri, "Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu," *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (August 17, 2020): 809–20, <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>.

⁹ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (June 27, 2018): 171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

¹⁰ Muhammad Ramli, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur`an Dan Hadits", *Itihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan* 13, No. 23 (April, 2015): 144, <http://dx.doi.org/10.18592/ittihad.v13i23.1737>.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa tentang suatu pembelajaran sehingga siswa dapat mudah memahaminya. Penggunaan media dalam suatu pembelajaran sangatlah diperlukan, penggunaan media pembelajaran berguna bagi guru untuk dapat mengalihkan perhatian siswa, agar siswa tidak jenuh dan bosan dalam proses belajar. Pemanfaatan media dalam suatu pembelajaran akan menunjang efisiensi, efektivitas, serta membuat siswa menjadi semangat dalam mengikuti pembelajaran.¹¹

Salah satu media yang digunakan pada pendidikan adalah media *game* edukasi. *Game* edukasi adalah jenis permainan yang dirancang untuk memberikan pembelajaran dan pendidikan kepada pemainnya. Tujuan utama dari *game* edukasi adalah menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga memudahkan pemahaman dan memotivasi pemain untuk belajar lebih banyak. *Game* edukasi bertujuan untuk pendidikan dan hiburan.¹² *Game* edukasi sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif yang menarik bagi guru untuk memperkenalkan, mengajarkan, dan menguji pemahaman siswa tentang materi koloid dengan cara yang menyenangkan dan efektif. *Game* edukasi yang digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran salah satunya adalah *game who wants to be a millionaire*.

¹¹ Amelia Putri Wulandari, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah., "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (January 22, 2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

¹² Andhik Ampuh Yunanto, Darlis Herumurti, Siti Rochimah, and Imam Kuswardayan, "English Education *Game* Using Non-Player Character Based On Natural Language Processing", *Procedia Computer Science* 161, (2019): 502-508, <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.11.158>.

Game who wants to be a millionaire merupakan permainan atau kuis yang terdiri atas beberapa soal dari tingkat yang mudah hingga yang paling sulit.¹³ *Game who wants to be a millionaire* juga merupakan *game* yang bisa dimainkan di *android* maupun laptop. Kelebihan *game* ini adalah pembelajaran tidak membosankan, mudah diakses, sebagai bahan evaluasi pembelajaran, *game* menarik hingga berkesan menyenangkan, dan dapat dimainkan di sekolah maupun di rumah.

Berdasarkan observasi awal proses pembelajaran yang dilakukan di kelas XI MAN 3 Banjarmasin, banyak siswa belum memanfaatkan teknologi secara optimal, seperti menggunakan *android* dan laptop hanya untuk bermain media sosial, bermain *game* yang kurang bermanfaat, dan lain-lain. Ketika perbincangan yang dilakukan dengan siswa sekolah tersebut proses pembelajaran yang dilakukan sebagian besar menggunakan metode ceramah. Kemudian, untuk media pembelajarannya guru menggunakan media seperti buku pelajaran, papan tulis, dan *power point* sehingga siswa merasa jenuh, mengantuk, dan kurang memiliki minat. Oleh sebab itu seharusnya pembelajaran bisa dibantu dengan media yang menarik.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan *Game* Edukasi *Who Wants To Be A Millionaire* pada Materi Koloid Siswa Kelas XI MAN 3 Banjarmasin”**.

¹³ Tukiran Tukiran and Rahaju Rahaju, “Penerapan model pembelajaran teams games tournament berbantuan permainan who wants to be a millionaire,” *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 3 (December 30, 2017): 188–98, <https://doi.org/10.33654/math.v3i3.71>.

B. Definisi Operasional

1. *Game* Edukasi

Game edukasi termasuk media pembelajaran yang menarik dan bersifat mendidik. *Game* edukasi bertujuan untuk pendidikan dan hiburan.¹⁴ *Game* edukasi merupakan *game* yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. *Game* edukasi yang digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat diaplikasikan di *android* maupun di laptop dan tujuannya agar materi pembelajaran mudah dipahami serta pembelajaran tidak membosankan. *Game* edukasi yang dimaksud dalam penelitian adalah *Game who wants to be a millionaire* pada materi koloid.

2. *Game Who Wants To Be A Millionaire*

Game who wants to be a millionaire merupakan permainan atau kuis yang terdiri atas beberapa soal dari tingkat yang mudah hingga yang paling sulit.¹⁵ *Game who wants to be a millionaire* pada penelitian pengembangan berisi petunjuk permainan, Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), tujuan, materi, dan kuis *game*. *Game who wants to be a millionaire* diadaptasi dari acara show *who wants to be a millionaire* yang ada di televisi. *Game who wants to be a millionaire* digunakan sebagai media pembelajaran yang memudahkan siswa memahami, mengingat, dan serta menjadikan pelajaran materi koloid menjadi menyenangkan.

¹⁴ Andhik Ampuh Yunanto, Darlis Herumurti, Siti Rochimah, and Imam Kuswardayan, "English Education *Game* Using Non-Player Character Based On Natural Language Processing", *Procedia Computer Science* 161, (2019), 502-508, <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.11.158>.

¹⁵ Tukiran Tukiran and Rahaju Rahaju, "Penerapan model pembelajaran teams games tournament berbantuan permainan who wants to be a millionaire," *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 3 (December 30, 2017): 188–98, <https://doi.org/10.33654/math.v3i3.71>.

3. Materi Koloid

Materi koloid merupakan pembelajaran yang tidak melibatkan matematika seperti materi kimia lainnya.¹⁶ Materi koloid merupakan materi kelas XI IPA semester genap sebagai materi pada *game who wants to be a millionaire* yang akan dikembangkan. Materi koloid yang ada pada *game who wants to be a millionaire* adalah tentang pengertian dan jenis-jenis koloid, sifat-sifat koloid, dan pembuatan dan pemurnian sistem koloid.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

- a. Bagaimana validitas dari pengembangan *game* edukasi *who wants to be a millionaire* pada materi koloid siswa kelas XI MAN 3 Banjarmasin?
- b. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan *game* edukasi *who wants to be a millionaire* pada materi koloid siswa kelas XI MAN 3 Banjarmasin?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini sebagai berikut.

- a. Mengetahui validitas dari pengembangan *game* edukasi *who wants to be a millionaire* pada materi koloid siswa kelas XI MAN 3 Banjarmasin.
- b. Mengetahui respon siswa terhadap pengembangan *game* edukasi *who wants to be a millionaire* pada materi koloid siswa kelas XI MAN 3 Banjarmasin.

¹⁶ Kevin William Andri Siahaan, Anita Debora Simangunsong, Lastris Lumongga Nainggolan, and Miranda Agustina Simanjuntak., "Pengembangan Bahan Ajar Kimia Materi Koloid Untuk SMA Dengan Model Inkuiri Terbimbing Dengan Media Animasi," *Jurnal Nalar Pendidikan* 8, no. 2 (December 29, 2020): 130, <https://doi.org/10.26858/jnp.v8i2.15376>.

E. Signifikansi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini hendaknya dapat memperbanyak aset ilmu pengetahuan serta memberikan bantuan Prodi Tadris Kimia, memperbanyak hasil penelitian yang telah ada, juga dapat memberi gambaran mengenai pengembangan *game* edukasi *who wants to be a millionaire* pada materi koloid siswa kelas XI MAN 3 Banjarmasin.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat berfungsi sebagai panduan dan kontribusi berharga bagi guru dalam mengembangkan beragam media pembelajaran inovatif.

b. Bagi Siswa

Penggunaan *game* edukasi ini dapat digunakan untuk menjadi alat latihan yang efektif, membantu mengatasi permasalahan seperti kurangnya motivasi siswa dan kejenuhan dalam proses belajar dengan menyajikan soal-soal yang menarik dan interaktif.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat membantu mengembangkan pola pikir dan memberikan pengalaman yang akan menjadi pegangan ketika peneliti menjalani peran sebagai guru di masa depan, terutama dalam pengembangan media pembelajaran.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sedang diteliti dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Penelitian Terdahulu	Hasil Penelitian Terdahulu	Perbedaan
1	Nama penulis : M. Iqbal Rizki Ramadhani. Tahun penelitian : 2022. Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi “ <i>Who Wants To Be A Millionaire</i> ” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pembelajaran PPKN Di Kelas VIII B SMPN 18 Kota Jambi	Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil validitas materi pada produk media interaktif dikatakan sangat valid, lalu validitas media dikategorikan sangat layak, dan dari hasil angket yang telah diisi guru mata pelajaran dan siswa bahwa media ini sangat praktis. Kemudian berdasarkan nilai <i>post-test</i> dari 32 siswa hanya 1 yang tidak tuntas dan nilai tertinggi 100 lalu nilai terendah 60. ¹⁷	Peneliti menggunakan model <i>4D (Four D Models) (Define, Design, Development, dan Dissemination)</i> pada materi koloid, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan model <i>ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)</i> pada mata pelajaran PPKN materi Kebangkitan Nasional Tahun 1908.
2	Nama penulis : Agung Setiawan Tahun penelitian : 2020. Judul Penelitian : Pengembangan <i>Mathematics Millionaire Quiz</i> Melalui Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Daring.	Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil validitas materi pada produk media interaktif dikatakan sangat valid, lalu validitas media dikategorikan sangat layak, dan dari hasil angket yang telah diisi guru mata pelajaran dan siswa bahwa media ini sangat praktis. ¹⁸	Peneliti menggunakan model <i>4D (Four D Models) (Define, Design, Development, dan Dissemination)</i> pada materi koloid, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan model <i>ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)</i> pada materi pokok Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel.
3	Nama penulis : Ebid Ricky Alfatih Tahun penelitian : 2021.	Hasil dari penelitian pada kelas yang melakukan model pembelajaran tersebut meningkatnya hasil pembelajaran dari rata-rata 70,25 menjadi 82,25 dan	Peneliti menggunakan model <i>4D (Four D Models) (Define, Design, Development, dan Dissemination)</i> pada materi koloid, Sedangkan peneliti

¹⁷ Muhammad Iqbal Rizki Ramadhan, “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi “*Who Wants To Be A Millionaire*” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran PPKN Di Kelas VIII B SMPN 18 Kota Jambi”, *Skripsi*, Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. FKIP Universitas Jambi, 2022.

¹⁸ Agung Setiawan, “Pengembangan *Mathematics Millionaire Quiz* Melalui Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Daring”. *Skripsi*. Program Studi S1 Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Semarang, 2020.

No	Penelitian Terdahulu	Hasil Penelitian Terdahulu	Perbedaan
	Judul Penelitian : Pengaruh Model pembelajaran Kuis Interaktif <i>Who Wants To Be A Millionaire</i> terhadap Hasil Belajar Siswa	siswa tuntas dari 6 siswa menjadi 12 siswa. ¹⁹	terdahulu menggunakan model <i>desain pretest</i> dan <i>posttest control group design</i> pada materi pembelajaran Geografi.

G. Asumsi Penelitian

Asumsi dasar penelitian ini adalah apabila *game* edukasi *who wants to be a millionaire* layak digunakan, maka *game* edukasi ini dapat dimanfaatkan dan digunakan berkelanjutan.

H. Sistematika Penulisan

Gambaran sistematika penulisan skripsi ini sebagai berikut:

1. Bab bagian pertama terdiri atas latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, asumsi penelitian, dan sistematika penelitian.
2. Bab bagian kedua terdiri atas kajian teori (menjelaskan tentang *game* edukasi, *game who wants to be a millionaire*, dan koloid) dan kerangka pikir.
3. Bab bagian ketiga terdiri atas jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.
4. Bab bagian keempat terdiri atas hasil penelitian dan pembahasan.
5. Bab bagian kelima terdiri atas kesimpulan dan saran.

¹⁹ Ebid Rocky Alfatikh, "Pengaruh Model Pembelajaran Kuis Interaktif *Who Wants To Be A Millionaire* Terhadap Hasil Belajar Siswa," *JURNAL GEOGRAFI: Geografi dan Pengajarannya* 19, no. 1 (June 6, 2021): 12, <https://doi.org/10.26740/jggp.v19n1.p12-24>.