

MEMOTIVASI SISWA BELAJAR MATERI ASAM BASA MELALUI MEDIA PERMAINAN *RANKING ONE CHEMISTRY QUIZ*

(THE MOTIVATION OF STUDENTS IN THE LEARNING MATERIAL ACID
BASE WITH GAME MEDIA *RANKING ONE CHEMISTRY QUIZ*)

Rachma Nur Kartika Arum dan Achmad Lutfi
Jurusan Kimia FMIPA Unesa
Hp 085856929244, e-mail: teacher_imoet@yahoo.co.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi siswa pada pembelajaran materi asam basa dengan menggunakan Media Permainan *Ranking One Chemistry Quiz*. Media permainan *Ranking One Chemistry Quiz* dimainkan secara berkelompok yang beranggotakan 3 orang. Masing-masing kelompok akan melewati 4 babak. Pada setiap babak, kelompok harus berlomba untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru secara tepat, cepat dan benar. Sumber data yang digunakan adalah 12 orang siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 18 Surabaya. Data didapatkan dari angket motivasi siswa yang diberikan setelah penggunaan media permainan *Ranking One Chemistry Quiz* dan ditunjang dari hasil tes belajar siswa. Hasil yang diperoleh adalah 91,3% untuk angket motivasi siswa dan hasil tes belajar siswa yang mencapai ketuntasan 100%.

Kata kunci: *Ranking One Chemistry Quiz*, asam-basa, motivasi

Abstract: The aims of study research to know the motivation of students in the learning material acid base using game media Ranking One Chemistry Quiz. The game media Ranking One Chemistry Quiz is played in group consisting of 3 persons. Each group will go through several rounds. At each round, the group must complete to answer questions posed by teacher precisely, quickly and correctly. Data sources used were 12 students XI science SMAN 18 Surabaya. Data on students motivation to get from the questionnaire given after the game Ranking One Chemistry Quiz and supported the use of media of students test results. the results obtained were 91.3% for questionnaires and students who achieve completeness 100%.

Key Words: *Ranking One Chemistry Quiz, acid-based, motivation*

PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, persaingan di segala bidang sangat ketat sehingga kualitas seseorang menjadi sangat penting. Kualitas seseorang sangat dipengaruhi oleh latar belakang pendidikannya. Dalam upaya meningkatkan kualitas seseorang, guna mengatasi keteringgalan di segala aspek, pemerintah telah banyak upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan, diperlukan motivasi. Motivasi dapat didorong dari media pembelajaran yang diberikan dalam proses pembelajaran di kelas. Menurut Heinich [1], media merupakan pembawa informasi antara sumber dengan penerima informasi.

Dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat merasa nyaman, nikmat atau *enjoy* dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Berdasarkan Nur [2]

satu cara yang sangat bagus untuk meningkatkan minat dalam suatu pembelajaran adalah penggunaan permainan/simulasi. Tujuan media dalam pembelajaran menurut Sudjana [3] adalah dapat menimbulkan motivasi siswa.

Sementara berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Freitas [4] media permainan memiliki keunggulan tersendiri dibandingkan dengan media lain karena media permainan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, seru, dan tidak monoton.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Sandford (dalam Freitas [4]) kelebihan dari permainan adalah dapat memotivasi siswa untuk berkembang dan meningkatkan level pembelajaran mereka.

Keuntungan dari penggunaan media permainan adalah dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Motivasi dapat dibagi menjadi motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

Berdasarkan Ryan and Deci [5] motivasi intrinsik ditemukan secara alami sebagai bawaan seseorang untuk berkompetisi. Ryan and Deci berhipotesis bahwa ketika seseorang secara bebas memilih melakukan suatu kegiatan, mereka akan mencari situasi yang menarik dimana mereka dapat meningkatkan suatu nilai dari aktivitas yang mereka lakukan.

Sementara berdasarkan Lucas [5] motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar, yang berupa suatu tindakan yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu, seperti pemberian hadiah atau menghindari hukuman.

Dari beberapa teori motivasi belajar yang berkembang, teori yang disampaikan oleh John M. Keller [6] yang menyusun suatu model untuk mengukur motivasi belajar yaitu dengan

model ARCS. Model ini mengembangkan empat kategori kondisi motivasional, yaitu: *Attention, Relevansi, Confidence, dan Satisfaction*.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media permainan "*Ranking One Chemistry Quiz*". Media ini telah dilakukan telaah yang menghasilkan saran dan kritik yang digunakan dalam pengembangan media ini. Selain dengan telaah, dilakukan pula validasi oleh beberapa ahli media dan guru kimia, dengan hasil yang menunjukkan bahwa media permainan *Ranking One Chemistry Quiz* layak digunakan sebagai media permainan dalam proses belajar mengajar di kelas.

Dengan media permainan *Ranking One Chemistry Quiz*, diharapkan siswa dapat termotivasi dalam proses belajar mengajar pada materi asam basa yang mereka dapatkan dapat diterapkan di dalam kehidupan sehari-hari dan di era globalisasi ini.

Rumusan masalah dalam penelitian adalah sejauh mana media permainan *Ranking One Chemistry Quiz* dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran pada materi asam basa.

Tujuan dalam penelitian adalah untuk mengetahui motivasi siswa pada pembelajaran materi asam basa dengan menggunakan Media Permainan *Ranking One Chemistry Quiz*.

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai alternatif guru untuk menggunakan media permainan sebagai cara memotivasi siswa dalam proses belajar.

METODE

Dalam penelitian ini digunakan media permainan *Ranking One Chemistry Quiz*. Penelitian ini dilakukan implementasi terbatas pada 12 orang siswa. Sumber data yang digunakan adalah 12 orang siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 18 Surabaya.

Penggunaan media permainan ini, di mulai dengan memberikan pretes pada awal permainan dan postes pada akhir permainan. Selain itu diberikan pula

angket motivasi siswa pada akhir pembelajaran.

Angket motivasi digunakan untuk dapat mengetahui motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa dalam penggunaan media permainan. Hasil angket motivasi siswa dianalisis secara kuantitatif yaitu dengan menghitung presentase. Presentase diperoleh berdasarkan skor skala Guttman [7] yaitu untuk jawaban “ya” diberi skor 1, sedangkan untuk jawaban “tidak” diberi skor 0.

Hasil analisis lembar angket motivasi siswa digunakan untuk mengetahui media permainan dapat memotivasi siswa.

Rumus yang digunakan dalam perhitungan untuk memperoleh presentase adalah:

$$P (\%) = \frac{\text{Jumlah skortotal}}{\text{Skorkriterium}} \times 100\%$$

$\text{Skor kriterium} = \text{skor tertinggi tiap item} \times \text{jumlah item} \times \text{jumlah responden}$

Berdasarkan kriteria tersebut, maka media permainan dalam penelitian ini dikatakan dapat memotivasi siswa apabila presentase angket motivasi siswa mencapai nilai respon kuat $\geq 61\%$.

Hasil angket motivasi ini, didukung pula dengan hasil tes belajar siswa. Di mana dengan peningkatan hasil belajar ini, apat diketahui termotivasi tidaknya siswa setelah penggunaan media permainan.

Hasil tes belajar akan dianalisis secara kuantitatif yaitu dengan menghitung presentase ketuntasan belajar siswa. Dimana siswa dapat dikatakan tuntas, jika ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal mencapai $\geq 75\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil angket motivasi siswa yang tertuang dalam Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1 Hasil Angket Motivasi Siswa

NO	SKOR TOTAL	PRESENTASE (%)
1	19	86,4
2	18	81,8
3	18	81,8
4	22	100
5	20	90,1
6	21	95,5
7	20	90,1
8	21	95,5
9	18	81,8
10	19	86,4
11	21	95,5
12	22	100

Berdasarkan hasil pada Tabel 1 diketahui bahwa seluruh siswa termotivasi dalam proses belajar mengajar materi asam basa setelah penggunaan media permainan *Ranking One Chemistry Quiz*. Hal ini dapat dilihat dari presentse yang didapatkan masing-masing siswa dari angket motivasi siswa yang menunjukkan tidak adanya presentase di bawah nilai respon kuat yaitu $\geq 61\%$.

Hal ini menunjukkan bahwa media permainan *Ranking One Chemistry Quiz* dapat memotivasi siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sandford [4] kelebihan dari permainan adalah dapat memotivasi siswa untuk berkembang dan meningkatkan level pembelajaran mereka.

Sementara berdasarkan Tuzun [8] adanya suatu efek positif pada pembelajaran dan motivasi, sikap siswa dan guru pada permainan komputer dengan menggunakan perlengkapan ICT pada pembelajaran formal untuk mendukung efektif pembelajaran geografi siswa.

Berdasarkan hasil pada Tabel 2 diketahui bahwa siswa termotivasi dalam proses belajar mengajar materi asam basa setelah penggunaan media permainan *Ranking One Chemistry Quiz*. Hal ini dapat dilihat bahwa media dapat menimbulkan perhatian dan rasa ingin tahu dalam diri mereka (*ATTENTION*), dapat membuat siswa memiliki tujuan

dalam pembelajaran materi asam basa (*RELEVANCE*), memiliki keyakinan untuk mencapai tujuan yang ingin mereka hasilkan (*CONFIDENCE*), dan memberikan kepuasan kepada siswa setelah mereka mendapatkan tujuan

yang ingin mereka capai (*SATISFACTION*) dengan masing-masing presentase adalah 100%.

Tabel 2 Hasil Angket Motivasi Siswa Menurut ARCS

MODEL	NO	PERYATAAN	PRESENTASE (%)
ATTENTION	1	Apa yang saya pelajari dalam pembelajaran ini berguna bagi saya	100
	2	Guru melakukan hal-hal yang berbeda dari biasanya dan sangat menarik	100
	3	Dalam kegiatan belajar mengajar ini, saya tampak selalu ingin mengetahui tentang materi pembelajaran yang dibahas	100
RELEVANCE	4	Tugas-tugas yang diberikan dalam pembelajaran ini membuat materi pelajaran menjadi penting	100
	5	Saya harus bekerja keras untuk berhasil dalam pembelajaran ini	100
	6	Dalam kegiatan pembelajaran saya mencoba mengikuti dan berusaha memperoleh nilai baik	100
CONFIDENCE	7	Saya yakin dapat mengikuti pembelajaran ini	100
	8	Saya yakin akan berhasil mengikuti kegiatan belajar mengajar ini jika saya bekerja dengan sungguh-sungguh	100
	9	Saya merasa bahwa keberhasilan dan kegagalan tergantung pada saya sendiri	100
SATISFACTION	10	Saya senang mengikuti pembelajaran ini	100
	11	Isi pembelajaran ini sesuai dengan harapan dan tujuan saya	100
	12	Saya merasa memperoleh banyak penghargaan atas segala upaya yang saya lakukan dalam pembelajaran ini baik berupa nilai, komentar, atau umpan balik.	100

Hasil angket motivasi ini didukung oleh hasil tes belajar siswa. Di mana hasil tes belajar siswa, dilakukan dengan

memberikan pretes (tes awal) dan postes (tes akhir).

Tabel 3 Hasil Tes Belajar Siswa

NO	PRETES		POSTES	
	NIL AI	KETUN TASAN	NIL AI	KETUN TASAN
1.	70	Tidak	75	Tuntas
2.	70	Tidak	85	Tuntas
3.	75	Tuntas	85	Tuntas
4.	75	Tuntas	90	Tuntas
5.	90	Tuntas	95	Tuntas
6.	90	Tuntas	100	Tuntas
7.	80	Tuntas	90	Tuntas
8.	65	Tidak	85	Tuntas
9.	70	Tidak	90	Tuntas
10.	65	Tidak	80	Tuntas
11.	70	Tidak	85	Tuntas
12.	85	Tuntas	95	Tuntas

Berdasarkan Tabel 3 hasil pretes (sebelum menggunakan media) menunjukkan bahwa sebesar 50% (6 siswa) telah mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan standar ketuntasan individu yaitu 75. Hasil postes (setelah menggunakan media) menunjukkan bahwa 100% (12 siswa) telah mencapai ketuntasan belajar. Setelah siswa menggunakan media permainan *Ranking One Chemistry Quiz*, tes hasil belajar siswa mengalami kenaikan.

Hal ini menunjukkan media permainan *Ranking One Chemistry Quiz* dapat memotivasi siswa sehingga dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa sehingga terjadi peningkatan prestasi yang lebih baik. Berdasarkan data di atas, ketuntasan belajar siswa secara klasikal mencapai 100%.

Selain itu, dari tes hasil belajar siswa ini sesuai dengan hasil penelitian dari Najjar [9] dalam jurnalnya yang berjudul *Multimedia Information and Learning*: suatu multimedia dapat membantu siswa dalam belajar dan menerima banyak informasi dengan cepat daripada siswa yang hanya belajar dalam proses belajar di kelas seperti biasa. Berdasarkan John M. Keller [10] lima prinsip motivasi dan volition adalah karakteristik sistem pembelajaran sangat efektif memotivasi siswa.

PENUTUP

Media permainan *Ranking One Chemistry Quiz* pada materi asam basa dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran materi asam basa. Dari hasil penelitian ini, dapat diberikan saran untuk para guru, untuk memberikan media permainan pada saat pembelajaran berlangsung. Sehingga siswa akan termotivasi dalam proses belajar mengajar di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

1. Heinich, et all. 1996. *Instructional Media and Technologies for Learning, Sixth edition*. Columbus: Prentice Hall, Inc.
2. Nur, M. 2003. *Pemotivasian Siswa untuk Belajar*. Surabaya : Unipress
3. Sudjana, N dan Ahmad R. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
4. Freitas, S. de. 2006. *A review of game-based learning*. Jurnal Prepared for the JISC e-Learning Programme.
5. Lucas, Rochelle Irene. 2010. *A Study on The Motivation Factors in Second Language Learning Among Selected Freshman Students*. Philippines ESL Journal vol. 4. Time taylor international ISSN 1718-2298.
6. Keller, John M. 2004. *Learner Motivation and E-learning Design: a Multinationally Validated Process*. Journal of Education Media Vol.29 No.3
7. Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.

8. Tuzun, Hakan, et al. 2008. *The Effects of Computer Games on Primary School Students Achievement and Motivation in Geography Learning*. J.compedu.2008.06.008. Journal homepage: www.elsevier.com/locate/eompedu
9. Najjar, J. L. 1996. *Multimedia Information and Learning*. JI. of Educational Multimedia and Hypermedia 5(2)129-150
10. Keller, John M. 2008. *First Principles of Motivation to Learn and E-Learning*. Journal Distance Education Vol 29 No.2