

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran di sekolah merupakan alat kebijakan publik terbaik sebagai upaya peningkatan pengetahuan dan keterampilan. Selain itu banyak siswa menganggap bahwa sekolah adalah kegiatan yang sangat menyenangkan, mereka bisa berinteraksi satu sama lain. Sekolah dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kesadaran kelas sosial siswa. Sekolah secara keseluruhan adalah media interaksi antar siswa dan guru untuk meningkatkan kemampuan intelegensi, keterampilan dan rasa kasih sayang diantara mereka (Aji, 2020).

Penggunaan alat bantu disadari oleh banyak praktis pendidikan sangat membantu aktifitas proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu peningkatan prestasi belajar siswa (Dewi, 2020).

Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami oleh peserta didik. Belajar merupakan proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kemampuan, daya penerimaan dan lain-lain aspek yang ada pada individu. Dalam proses pembelajaran banyak komponen yang bisa mempengaruhi hasil belajar antara lain bahan atau materi yang dipelajari, model dan metode pembelajaran yang digunakan, serta siswa dan guru yang bertindak sebagai subyek belajar. Komponen-komponen tersebut saling terkait satu sama lain sehingga melemahnya satu komponen akan menghambat pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal (Marwah, 2014).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran diperlukan adanya pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar (Budiarta, 2019).

Dalam media pembelajaran, kartu yang dimaksud bukanlah suatu kartu yang sering digunakan oleh orang untuk berjudi, melainkan suatu media untuk pembelajaran dengan cara permainan kartu, permainan yang dimaksudkan disini adalah strategi pembelajaran yang seluruh aktivitasnya tetap relevan dengan materi pelajaran sehingga dapat memotivasi, mengurangi kejenuhan serta bersifat menghibur (Marwah, 2014).

Media kartu kimia UNO dilaksanakan dengan cara bermain bersama untuk membangun kerja sama antara peserta didik yang satu dengan lainnya serta peserta didik dapat memiliki perilaku yang santun, tertib, disiplin dalam memainkan permainan kartu kimia UNO sebagai media pembelajaran. Media kartu kimia UNO berupa permainan yang berisi pertanyaan – pertanyaan mengenai tata nama senyawa suatu unsur kimia sehingga peserta didik harus memiliki kemampuan berpikir logis, kreatif dan sistematis untuk menyelesaikan permainan UNO tersebut sehingga peserta didik akan memahami konsep dengan sendirinya.

Menurut penelitian yang dilaksanakan oleh Estiani, dkk (2015) yang melakukan pengembangan media kartu UNO untuk meningkatkan pemahaman konsep dan karakter siswa kelas VII tema optik maka didapatkan bahwa media permainan kartu UNO dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam meningkatkan pemahaman konsep dan karakter rasa siswa pada pembelajaran IPA terpadu tema optik kelas VII.

Adapun aktivitas siswa yang menonjol selama pembelajaran menggunakan media permainan kartu UNO adalah kerjasama antar siswa di setiap kelompok. Dengan demikian, karakter kerjasama siswa dapat dilatih dan dikembangkan melalui pembelajaran menggunakan media permainan kartu UNO. Begitu juga dengan keefektivitasan penggunaan media. Pada penelitian yang dilakukan oleh Sari, dkk (2018) hasil belajar siswa yang di belajarkan dengan media permainan kartu UNO lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang di belajarkan dengan pembelajaran langsung. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Estiani, dkk (2015) yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu UNO efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kimia merupakan salah satu pelajaran IPA yang kurang diminati oleh kebanyakan peserta didik SMA. Hal tersebut tidak terlepas dari cara buku menyajikan materi, cara guru mengajarkan kimia, informasi publik yang diterima peserta didik, dan tujuan siswa belajar kimia (Subagia, 2014).

Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran pada kegiatan Magang 3 (2020), menunjukkan bahwa sebagian guru masih mengajar secara konvensional, tanpa didukung penggunaan media. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas diperlukan media pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi pembelajaran. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah diatas dengan menerapkan media pembelajaran kartu kimia UNO yang akan menarik perhatian siswa agar lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran kimia ini khususnya pada materi tata nama senyawa kimia.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka perlu dilakukan penelitian penerapan media pembelajaran kartu kimia UNO untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPA pada materi tata nama senyawa kimia.

1.2 Ruang Lingkup

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian guru masih mengajar secara konvensional tanpa di dukung adanya penggunaan media yang menyebabkan siswa merasa bosan pada proses pembelajaran. Maka dari itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa agar lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Maka ruang lingkup pada penelitian ini adalah media pembelajaran kartu kimia UNO siswa SMA kelas X IPA serta hubungannya dengan peningkatan hasil belajar siswa.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

Apakah Penerapan Media Pembelajaran Kartu Kimia UNO dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPA pada materi tata nama senyawa kimia ?

1.4 Batasan Masalah

Untuk menjaga agar penelitian lebih terarah dan terfokus, maka diperlukan adanya batasan masalah. Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Sampel dibatasi pada siswa kelas X IPA tahun ajaran 2020/2021.
2. Siswa yang akan diteliti yaitu siswa di sekolah MAS Al-Ikhlash Bah Jambi.
3. Media pembelajaran yang digunakan adalah kartu kimia UNO.
4. Materi yang diajarkan adalah Tata Nama Senyawa Kimia.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan media pembelajaran kartu kimia UNO dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPA MAS Al-Ikhlash Bah Jambi pada materi tata nama senyawa kimia .

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa : Mengembangkan kemampuan berfikir siswa, pemecahan masalah dan keterampilan intelektual.
2. Bagi guru : Menambah wawasan guru dalam mengembangkan bahan ajar inovatif yang layak dipergunakan pada proses belajar mengajar.
3. Bagi mahasiswa peneliti : Menambah wawasan dan keterampilan dalam pembuatan bahan ajar inovatif.
4. Bagi peneliti selanjutnya : Sebagai bahan pertimbangan dan perbandingan serta rujukan dalam penelitian selanjutnya.

1.7 Definisi Operasional

Untuk menyamakan pandangan mengenai beberapa istilah yang digunakan sebagai judul penelitian maka dibuat definisi operasional sebagai berikut:

1. Media pembelajaran pada penelitian ini adalah kartu kimia UNO.
2. Kartu Kimia UNO adalah permainan kartu yang mirip dengan UNO yang dapat dimainkan oleh 2 – 10 pemain.
3. Hasil belajar yang dimaksud adalah data angka yang mewakili kemampuan kognitif siswa.

4. Materi tata nama senyawa kimia adalah materi pelajaran kimia kelas X semester genap yang terdiri dari materi penamaan senyawa biner, poliatomik dan senyawa organik sederhana menurut IUPAC.



THE
Character Building
UNIVERSITY