

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, karena keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Secara khusus, media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Arsyad dalam Halida, 2016). Media pembelajaran merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah (Hamalik dalam Halida, 2016). Penggunaan media pembelajaran yang inovatif juga dapat memfasilitasi pelaksanaan pembelajaran seperti yang tertuang didalam PP No.32 Tahun 2013 pasal 19 ayat (1) yang menyebutkan bahwa kegiatan pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran berpotensi untuk membantu meningkatkan performa akademik peserta didik berupa hasil belajar pada ranah kognitif (Chuang & Chen, 2007).

Ilmu kimia adalah ilmu yang berkenaan dengan karakteristik, komposisi dan tranformasi materi (Mortimer dalam Ashadi, 2009). Menurut ilmu kimia banyak memuat konsep-konsep abstrak seperti simbol-simbol, struktur, reaksi dan proses-proses kimia yang terstruktur. Banyak peserta Sekolah Menengah Atas menganggap mata pelajaran kimia sulit dipelajari, sehingga peserta didik sudah terlebih dahulu merasa kurang mampu mempelajarinya (Yusfiani & Situmorang, 2006).

Dewasa ini terdapat banyak kritik terhadap proses dan hasil pembelajaran kimia di Sekolah Menengah Atas, menurut Tim Pengembang Ilmu Pendidikan (2007), sejumlah kritik terarah pada kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga pembelajaran nampak sebagai ceramah dimana pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan prosedur) kimia disampaikan oleh guru tanpa menstimulasi peserta didik untuk berpikir atau bernalar. Ketika proses pembelajaran berlangsung peserta didik hanya mendengar dan mencatat hal-hal yang dianggap penting serta cenderung dituntut untuk menghafal rumus-rumus dan teori saja (Sudjanah, 2015). Kesulitan dalam memahami materi-materi kimia tersebut menyebabkan peserta didik tidak menyukai mata pelajaran kimia (Winarti dalam Fakhruddin dkk, 2010). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat memberikan banyak manfaat, pemahaman, motivasi, dan tidak menganggap kimia itu sulit, tetapi sebagai mata pelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi pada saat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Santo Arnoldus Janssen Kupang pada tahun 2021, peserta didik kelas X MIPA mengalami kesulitan dalam memahami materi kimia salah satunya pada materi Tata Nama Senyawa yaitu pembentukan senyawa sekaligus penamaan senyawa kimia. Salah satu faktor yang mempengaruhi masalah tersebut karena pendidik kurang memanfaatkan media pembelajaran untuk memudahkan peserta didik lebih cepat mengerti dan memahami materi kimia.

Berikut ini terdapat data olahan hasil belajar materi Tata Nama Senyawa peserta didik kelas X MIPA SMA Santo Arnoldus Janssen Kupang dimana peserta didik dikatakan tuntas jika mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni ≥ 75 . Bila dibandingkan dengan KKM ketuntasan tertinggi hanya mencapai 50%. Padahal kriteria ideal ketuntasan untuk masing-masing indikator adalah 75% (Hakiim, 2008).

Tabel 1. 1 Hasil Belajar Peserta Didik

No	Tahun pelajaran	Ketuntasan
1.	2019	50%
2.	2020	40%
3.	2021	50%

(Sumber: Hasil Observasi SMA St. Arnoldus Janssen Kupang)

Dari data pada tabel 1.1 dapat dilihat bahwa ketuntasan peserta didik materi tata nama senyawa perlu ditingkatkan. Salah satu upaya pendidik memfasilitasi peserta didik agar mendapatkan hasil belajar yang lebih baik adalah menggunakan media pembelajaran yang menerapkan prinsip permainan. Ketertarikan anak usia Sekolah Menengah Atas terhadap permainan masih cukup tinggi sehingga upaya untuk menyajikan permainan yang menarik dan tetap mengandung unsur pembelajaran dapat menjadi pilihan. Maka dari itu, peneliti melakukan inovasi dengan mengembangkan media pembelajaran berupa “Media Kartu Ion” dimana media kartu ion merupakan media yang berupa alat peraga yang dibuat dalam bentuk kartu yang didalamnya berisi nama nama anion-kation serta muatannya. Dalam hal ini tujuan media kartu ion ini adalah agar peserta didik lebih mudah memahami pembentukan senyawa sekaligus dapat menuliskan nama senyawa kimia selain itu juga lewat media kartu ion ini peserta didik termotivasi untuk mempelajari ilmu kimia, didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Sudjanah (2015) bahwa diskusi informasi berjalan dengan penuh antusias, sampai peserta didik masing-masing dapat menuliskan rumus senyawa dan memberi nama senyawa yang dibentuk dari kation dan anion, serta dapat menyimpulkan rumusan senyawa yang dibentuk dari kation dan anion serta rumusan tata namanya.

Berdasarkan deskripsi yang dikemukakan pada latar belakang di atas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Analisis Pemanfaatan Media Kartu Ion Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X MIPA SMA Santo Arnoldus Janssen Kupang Pada Materi Tata Nama Senyawa Tahun Ajaran 2021/2022”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di elaskan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas Media Kartu Ion pada materi tata nama senyawa?
2. Bagaimana keterlaksanaan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan pemanfaatan media kartu ion pada peserta didik kelas X MIPA SMA Santo Arnoldus Janssen?
3. Bagaimana respon peserta didik kelas X MIPA SMA Santo Arnoldus Janssen terhadap pemanfaatan media kartu ion pada materi tata nama senyawa?
4. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas X MIPA SMA Santo Arnoldus Janssen terhadap pemanfaatan media kartu ion pada materi tata nama senyawa?
5. Bagaimana pengaruh respon terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MIPA SMA Santo Arnoldus Janssen?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui validitas media kartu ion pada materi tata nama senyawa.
2. Untuk mengetahui keterlaksanaan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media kartu ion pada materi tata nama senyawa.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pemanfaatan media kartu ion pada materi tata nama senyawa.
4. Untuk mengetahui hasil belajar perserta didik terhadap pemanfaatan media kartu ion pada materi tata nama senyawa.
5. Untuk mengetahui pengaruh respon terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MIPA SMA Santo Arnoldus Janssen.

1.4 Manfaat Penulisan

Adapun manfaat penulisan penelitian ini adalah:

1. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti lain dengan materi sejenis, serta memberikan sumbangan bagi perbendaharaan karya tulis ilmiah di perpustakaan.

2. Bagi Sekolah

- a. Sebagai bahan masukan bagi guru Kimia dalam usaha untuk memperbaiki faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik khususnya hasil belajar Kimia pada materi pokok tata nama senyawa.
- b. Memberikan motivasi agar lewat media kartu ion peserta didik dapat tertarik belajar kimia serta lebih semangat belajar.

3. Bagi Peneliti

- a. Menambah pengetahuan sekaligus menerapkan ilmu pengetahuan yang selama ini diperoleh di Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.
- b. Jika dari hasil penelitian ini diperoleh bahwa Media Kartu Ion berpengaruh positif terhadap hasil belajar kimia peserta didik, maka hal ini mendorong penulis untuk menggunakan media ini dalam kegiatan belajar mengajar dimasa mendatang.

1.5 Batasan Penelitian

Guna memfokuskan kajian dalam penelitian ini, maka permasalahan yang ada perlu dibatasi pada:

1. Tes Hasil Belajar (THB) dibatasi pada aspek KI3 dan KI4.
2. Pemanfaatan media kartu ion terhadap hasil belajar pada materi Tata Nama Senyawa.
3. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X MIPA SMA St. Arnoldus Janssen Kupang yang berjumlah 18 orang.
4. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif asosiatif.

1.6 Batasan Istilah

Batasan istilah bertujuan untuk menghindari penafsiran yang beraneka ragam terhadap penelitian ini. Beberapa istilah yang berkaitan dengan penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Media pembelajaran

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2011).

b. Respon Peserta didik

Respon peserta didik adalah tanggapan peserta didik pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung (Istiyani, 2004).

c. Hasil Belajar

Hasil belajar dalam hal ini berarti hasil belajar kimia materi pokok Tata Nama Senyawa pada peserta didik SMA Santo Arnoldus Janssen Kupang Tahun Ajaran 2021/2022.

d. Media Kartu Ion

Media kartu ion merupakan media yang berupa alat peraga yang di buat dalam bentuk kartu yang didalamnya berisi nama nama anion-kation serta muatannya