

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan untuk melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.¹Sesuai dengan tuntutan kurikulum sekarang yang lebih dikenal dengan KTSP, pemerintah menginginkan bentuk pendidikan yang menciptakan kelulusan, untuk dapat menguasai seperangkat kompetensi yang bermanfaat bagi kehidupan. Kompetensi ini meliputi pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam berfikir dan bertindak.²Proses belajar mengajar sendiri terjadi manakala ada interaksi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa yang lain. Dalam interaksi tersebut guru memerankan fungsi sebagai pengajar, pemimpin belajar serta fasilitator belajar, sedangkan siswa berperan sebagai pelajar atau individu yang belajar.³

Dalam proses belajar mengajar ada berbagai macam media yang diterapkan. Namun suatu media belajar yang cocok diterapkan untuk pokok bahasan tertentu belum tentu cocok pula diterapkan untuk pokok bahasan lainnya. Untuk itu seorang guru perlu memilih media mana yang paling cocok digunakan sehingga siswa akan memperoleh hasil belajar yang maksimal.⁴ Sejalan dengan hal tersebut, didalam bukunya Azhar Arsyad menyatakan bahwa dalam suatu proses belajar mengajar, ada dua unsur yang sangat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua unsur ini sangat berkaitan, pemilihan metode mengajar tertentu akan mempengaruhi

¹Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 3

²Muhammad Joko Susilo, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), hlm. 15

³ Mutadi, *Pendekatan Efektif dalam Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2007), hlm 31

⁴Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Predana Media Group, 2010), hlm.18

media yang digunakan. Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.⁵

Pada proses belajar kimia perlu menekankan pada pengajaran keterampilan proses yang salah satunya adalah belajar dengan berbuat (*learning by doing*). Pengajaran keterampilan proses diperlukan karena bidang studi kimia merupakan bidang studi yang tidak hanya menuntut hafalan dan pengetahuan saja akan tetapi juga keterampilan mental. Indikasi ini dapat dilihat dari dasar-dasar ilmu kimia yang berhubungan dengan lingkungan hidup, pemahaman cara kerja, pengamatan, pengembangan kemandirian dan kerja kelompok.

Berdasarkan observasi awal melalui wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran kimia kelas X di MANU Demak menjelaskan bahwa masalah dalam pembelajaran kimia yang dialami siswa adalah rasa bosan dalam menerima materi ditambah rendahnya minat siswa dalam belajar, hal ini disebabkan karena sebagian besar metode atau media yang digunakan dalam pembelajaran kimia adalah (konvensional) metode ceramah, yang menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang terdorong untuk belajar yang berakibat pada rendahnya kualitas hasil belajar. Hal ini terlihat pada nilai mata pelajaran kimia di kelas X pada dua tahun terakhir yaitu 60 dan persentase ketuntasan belajar 65 %. Sedangkan hasil ini masih dibawah kriteria ketuntasan minimal sekolah yaitu 70%.⁶

Kesulitan siswa dalam mempelajari suatu materi sangat tergantung pada cara guru mengajar. Guru dapat mengubah rasa takut siswa terhadap pelajaran kimia dengan menyampaikan materi pelajaran melalui cara yang menarik, sehingga akan menjadikan siswa merasa senang dan kemudian mampu mendorong siswa aktif dalam proses belajar mengajar. Padahal belajar efektif hanya terjadi dalam suasana yang menyenangkan dengan

⁵Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 5

⁶Hasil Wawancara dengan Nailis Ma'rifah, S.Pd, selaku Guru Mata Pelajaran Kimia MA NU Demak.

kegiatan yang mengaktifkan semua kecerdasan siswa, sehingga pembelajaran harus dikemas secara menarik serta dalam proses pembelajarannya juga harus melibatkan keaktifan siswa. Sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif melakukan kegiatan belajar mengajar ini akan menyebabkan siswa terdorong untuk mempelajari suatu materi pembelajaran, sehingga apa yang diperoleh siswa dari proses belajar itu akan lebih bermakna⁷. Salah satunya yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu materi pelajaran diantaranya adalah menggunakan pembelajaran berbasis penilaian *performance* dengan media *chemo-edutainment* dalam bentuk kartu ionik untuk mendukung proses pembelajaran.

Dari permasalahan di atas, penulis mencoba memberikan pemecahan masalah yang terjadi dengan menawarkan pembelajaran berbasis penilaian *performance* dengan menggunakan *chemo-edutainment* kartu ionik sebagai medianya. Dalam pembelajaran kimia menggunakan media pembelajaran kartu ionik dirasakan akan lebih efektif dan berhasil daripada menggunakan metode ceramah terutama bagi siswa yang daya ingatnya kurang dalam belajar karena banyaknya materi yang harus diterima di sekolah, selain itu dengan menggunakan kartu ionik ada keasyikan tersendiri dalam belajar, sehingga siswa akan tertarik dan mudah untuk menerima, mengerti dan memahami pelajaran yang dipelajari. Untuk itu, peneliti ingin mengetahui sejauh mana efektivitas media pembelajaran kartu ionik tersebut digunakan dalam pembelajaran kimia pada siswa kelas X di MANU Demak. Dengan bukti media pembelajaran *chemo-edutainment* kartu ion yang dilakukan oleh Arif Rahman mahasiswa FMIPA Jurusan Kimia Universitas Negeri Semarang yang dilakukan di SMA. Dalam penelitiannya penggunaan media *chemo-edutainment* kartu ion meningkatkan hasil belajar siswa dengan ketercapaian ketuntasan belajar mencapai 81,04-86,74%. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Arif Rahman dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti kali ini mempunyai persamaan yaitu dalam hal media

⁷Robert E. Slavin, *Media yang Menarik & Menyenangkan, Teori, Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2005), hlm. 11

pembelajaran menggunakan *chemo-edutainment* kartu ionik, sehingga harapannya pada penelitian kali ini hasil belajar siswa pada materi pokok ikatan kimia di MANU Demak dapat meningkat. Untuk itu peneliti mengadakan penelitian dengan judul: “**Efektivitas Pembelajaran Berbasis Penilaian *Performance* dengan Media *Chemo-Edutainment* Kartu Ion dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas X pada Materi Pokok Ikatan Kimia di MANU Demak Tahun Pelajaran 2012/2013**”.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rasa kebosanan pada siswa dalam menerima materi kimia dan rendahnya minat siswa dalam belajar kimia.
2. Masih rendahnya kualitas hasil belajar siswa dan sistem evaluasi yang hanya melihat pada nilai akhir bukan pada proses.

C. RUMUSAN MASALAH

Atas dasar uraian pada latar belakang diatas maka masalah yang dihadapi adalah sebagai berikut:

Apakah pembelajaran berbasis penilaian *performance* dengan media *chemo-edutainment* kartu ionik pada materi pokok ikatan kimia efektif dalam meningkatkan hasil belajar kimia siswa kelas X di MANU Demak tahun ajaran 2012/2013?

D. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk mengetahui apakah pembelajaran berbasis penilaian *performance* dengan media *chemo-edutainment* kartu ionik pada materi pokok ikatan kimia efektif dalam meningkatkan hasil belajar kimia siswa kelas X di MANU Demak tahun ajaran 2012/2013.

E. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Siswa
 - a. Menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung.
 - b. Memberikan suasana pembelajaran kimia yang menarik dan menyenangkan.
 - c. Memberikan gambaran yang kongkrit pada siswa terhadap materi yang diajarkan.
 - d. Meningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan media kartu ion ikatan kimia.
2. Manfaat bagi Pendidik
 - a. Meningkatkan kreativitas pendidik dalam kegiatan belajar mengajar yaitu dengan adanya pembelajaran kartu ion kimia yang diterapkan, sehingga proses kegiatan belajar mengajar lebih berkualitas.
 - b. Sebagai bahan pertimbangan dan informasi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Manfaat bagi Sekolah
 - a. Memberikan sumbangan yang baik untuk menambah sistem penilaian pada pembelajaran dalam rangka perbaikan mutu pembelajaran, khususnya bagi sekolah yang dijadikan penelitian dan sekolah lain pada umumnya.
 - b. Sekolah dapat menerapkan media sesuai dengan standar kompetensi pada materi yang diajarkan.

F. PEMBATAAN ISTILAH

Untuk memperoleh pengertian yang jelas agar tidak terjadi kesalahfahaman dalam memahami judul penelitian ini, maka terlebih dahulu

dibuat penegasan istilah-istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini, sebagai berikut:

1. Efektivitas

Efektivitas adalah kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju.⁸ Efektivitas juga berkaitan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapainya tujuan, ketepatan waktu, dan adanya partisipasi aktif dari anggota.

2. Belajar

Belajar adalah aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap.⁹

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah laku.¹⁰

4. Pembelajaran Berbasis Penilaian *Performance*

Penilaian *performance* (unjuk kerja) merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan siswa dalam melakukan sesuatu. Penilaian ini digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang menuntut siswa melakukan tugas tertentu seperti: permainan kartu, praktek di laboratorium, praktek sholat, praktek olahraga, bermain peran, memainkan alat musik, bernyanyi, membaca puisi/deklamasi.¹¹

⁸ E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2007), hlm.82

⁹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 38

¹⁰ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, hlm. 45

¹¹ Brata Purnomo dalam, [Http://mbahbrata-edu.blogspot.com/2009/12/Penilaian-Hasil-Belajar-Berbasis-Performance.html](http://mbahbrata-edu.blogspot.com/2009/12/Penilaian-Hasil-Belajar-Berbasis-Performance.html) diakses Tanggal 2 Nopember 2012.

5. Media *Chemo-Edutainment*

Chemo-Edutainment adalah sebuah konsep pembelajaran yang menarik yang salah satunya dapat diwujudkan melalui media pembelajaran.

6. Kartu Ionik

Kartu ion merupakan suatu jenis kartu untuk pembelajaran kimia yang membentuk ikatan kimia jika dipasangkan dengan kartu sebelumnya.