PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA SENYAWA PADA MATERI TATA NAMA SENYAWA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMA NEGERI 1 ALALAK

The Effect of Snake Ladder Compound Media On Compound Nomenclature Material To Student's Learning Outcomes In SMA Negeri 1 Alalak

Arpina Saleha, Raden Roro Ariessanty Alicia Kusuma Wardhani, Okviyoandra Akhyar
Program Studi Pendidikan Kimia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Kalimantan (Uniska) Muhammad Arsyad Al Banjari, Banjarmasin
*e-mail: *Arpinasaleha026@gmail.com*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media permainan ular tangga senyawa terhadap hasil belajar siswa.Penelitian ini menggunakan *nonequivalentcontrolgroupdesign.* Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MIA, sedangkan sampel penelitian yang digunakan yaitu X MIA 2 dan X MIA 3.Pada penelitian ini kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda,kelas X MIA 2 dibelajarkan tanpa menggunakan permainan media ular tangga senyawa, sedangkan kelas X MIA 3 dibelajarkan menggunakan media permainan ular tangga senyawa.Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah soal tes pilihan ganda. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji mann whitney u.Data hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol lebih rendah daripadanilai rata-rata kelas eksperimen.Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media permainan ular tangga senyawa pada materi tata nama senyawa terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Alalak.

Kata Kunci : Hasil belajar, media ular tangga senyawa, tata nama senyawa

Abstract. *This study aimed to determine whether or not the influence of snake and compound compound media play on student learning outcomes. This study used nonequivalent control group design. The population in this study were all students of class X MIA, while the research samples used were X MIA 2 and X MIA 3. In this study both classes were given different treatments, class X MIA 2 was taught without using snake ladder compound media games, while classes X MIA 3 was taught using the media game snake ladder compound. Data collection techniques usedwere multiple choice test questions. The data obtained were analyzed using the Mann Whitney test. The data of the research showed that the average value of the control class post-test is lower than the average value of the experimental class. So it can be concluded that there were the influence of snake ladder compound media on compound nomenclature material on student learning outcomes in* SMA Negeri 1 Alalak.

Keywords*: Compound nomenclature, learning outcomes, snake ladder compounds media*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses komunikasi yang didalamnya mengandung perubahan pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan, baik yang terjadi di dalam maupun di luar lembaga pendidikan. Untuk mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan tersebut, pemerintah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan anatara lain dengan mengubah strategi pendidikan nasional melalui penyempurnaan kurikulum, dan perbaikan sistem pembelajaran.Pendidikan sangat berkaitandengan proses pembelajaranyang merupakan ujung tombak pendidikan. Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannyaJadi, pembelajaran merupakan proses interaksi yang membantu terjadinya proses belajar (Majid,2016).

Berdasarkan hasil wawancara di sekolah dengan guru kimia kelas X SMA Negeri 1 Alalak didapatkan informasi bahwa nilai siswa pada mata pelajaran kimia masih dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Salah satu materi pokok yang cukup sulit untuk difahami siswa adalah materi tata nama senyawa.Pada materi tersebut siswa dituntut agar dapat menamai suatu senyawa baik itu senyawa biner, terner, asam ataupun basa. Selain itu, siswa juga diharapkan mampu menuliskan rumus kimia dari suatu senyawa yang diberikan. Dengan demikian, jika ingatan siswa mengenai lambang dan nama suatu unsur relatif kurang maka siswa cenderung kesulitan untuk memahami materi tata nama senyawa tersebut.

Adapun solusi yang dapat diberikan agar siswa dapat belajar dengan rasa senang dan menantang adalah dengan cara menggunakan media pembelajaran berupa permainan ular tangga senyawa. Media pembelajaran mempunyai peran yaitu sebagai alat bantu atau penyampai informasi dalam proses belajar mengajar. Sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar,mempercepat proses belajar, dan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Arsyad,2016). Ular tangga senyawa adalah permainan yang dibagi dalam beberapa kotak-kotak kecil. Pada kotak-kotak tersebut ditempelkan sejumlah senyawa, tangga, dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ular tangga senyawa menggunakan dadu untuk menentukan jalannnya permainan.Permainan ular tangga senyawa mengajak siswa belajar sambil bermain. Materi pelajaran yang disampaikan dengan cara berbeda, dalam halini menggunakan media permainan ular tangga dapat dianggap memberikan kesan dan pesan yang berbeda pula. Oleh karena itu, penggunaan media tersebut diharapkan membantu siswa dalam mengingat dan memahami informasi atau materi pelajaran yang diajarkan. Menurut Yuliyanto (2016) media permainan ular tangga memiliki beberapa keunggulan, diantaranya menghibur untuk dilakukan, melatih kerjasama, memungkinkan adanya partisipasi siswa untuk belajar, memberikan umpan balik langsung, permainan bersifat luwes, permainannya mudah dibuat dan diperbanyak. Contoh media permainan ular tangga senyawa diberikan pada Gambar 1.

Gambar 1 Media Permainan Ular Tangga Senyawa

Penelitian menggunakan media ular tangga telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu. Salah satunya dilakukan oleh Rahmadani (2015) dengan judul "Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Hidrokarbon di Kelas XI SMA As-Shofa Pekanbaru". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap prestasi belajar siswa. Berdasarkan uraian-uraian tersebut di atas, maka telah dilakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Ular Tangga Senyawa Pada Materi Tata Nama Senyawa Terhadap Hasil Belajar siswa di SMA Negeri 1 Alalak".

METODE PENELITIAN

Jenis rancangan penelitian yang digunakanadalah eksperimen semu.Bentuk desain dari eksperimen semu yang digunakan adalah *Non-equivalent control grup design*. Tempat dan waktu penelitian dilaksanakan adalah di SMA Negeri 1 Alalak mulai dari tanggal 25 april sampai dengan 3 mei 2018. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa-siswi kelas X MIA 1, X MIA 2 dan MIA 3, dan teknik pengambilan sampelnya menggunakan *cluster random sampling* yaitu mengambil 2 kelas secara acak dengan cara melakukan pengundian sehingga didapatkan kelas X MIA 2 dan X MIA 3. Teknik pengumpulan data yaing digunakan adalah soal pilihan ganda.Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji *Mann Whitney*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, diberikan rekapitulasi data hasil belajar siswa seperti tersaji pada Tabel 1. Dari Tabel 1 tersebut diketahui bahwa nilai *pretest* siswa sangat rendah, karena siswa belum belajar materi tata nama senyawa. Selain itu, terdapat selisih nilai yang cukup jauh antara kelas kontrol dan eksperimen yaitu 9,9.

Tabel 1 Rekapitulasi hasil belajar siswa

Komponen	Kelas control	Eksperimen
Pretest	20,80	25,71
Postest	67,42	77,32
N (jumlah siswa)	31	28

Dari data yang diperoleh tersebut kemudian dilakukan uji prasyarat berupa normalitas dan homogenitas. Hasil masing-masing uji tersebut diberikan pada Tabel 2 dan 3. Dari hasil pengujian tersebut diketahui bahwa data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen tidak berdistribusi normal, sehingga uji prasyarat tidak terpenuhi. Oleh karena itu digunakan uji mann whitney u untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan pada hasil belajar siswa tersebut. Hasil uji mann whitney u diberikan pada Tabel 4.

Tabel 2 Uji Normalitas

Kelas	N	Sig	A	Keterangan
Kontrol	31	0,009	0,05	Tidak Berdistribusi Normal
Eksperimen	28	0,091		Berdistribusi Normal

Tabel 3 Uji Homogenitas

Kelas	Sig	α	Keterangan
Kontrol Eksperimen	0,579	0,05	Homogen

Tabel 4 Uji Mann Whitney U

	Hasil Belajar Siswa
Mann Whitney U	217.500
wilcoxon W	713.500
Z	-3.323
Asymp.sig(2-tailed)	.001

Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai Asymp.sig yang diperoleh sebesar 0,001. Nilai tersebut lebih kecil daripada 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media permainan ular tangga senyawa terhadap hasil belajar siswapada materi tata nama senyawa. Pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga senyawalebih baik dibandingkan menggunakan metode ceramah, karena dapat membuat siswa merasa senang, aktif, mudah dalam memahami materi pelajaran dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal inisesuai pendapat yang dikemukakan oleh Yuliyanto (2016), bahwa media permainan mampu menghibur, melatih kerjasama, meningkatkan aktivitas siswa siswa, memberikan umpan balik langsung, dan bersifat luwes saat bermain.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media permainan ular tangga senyawa pada materi tata nama senyawa kelas X SMA Negeri 1 Alalak.

DAFTAR RUJUKAN

Majid, A.(2016). *Strategi Pembelajaran.* PT REMAJA ROSDAKARYA

Arsyad, A.(2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Yuliyanto, N.(2016)*Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak*

Kelas Xi Akuntansi Smk Negeri 1 Klaten(Skripsi Tidak Terpublikasi). Klaten: universitas Negeri Yogyakarta

Rahmadani, S.(2015). *Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Hidrokarbon di Kelas XI SMA As-Shofa Pekan Baru.* Pekan Baru: Universitas Riau.