

ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BERNUANSA ARAB MELAYU PADA TATA NAMA SENYAWA

Lila Susanti¹, Ardi Widhia Sabekti², Friska Septiani Silitonga³
lilasusanti02@gmail.com

Program studi Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim
Raja Ali Haji

Abstract

The purpose of this article is to analyze the needs of teachers and students in developing learning media for educational games with Arabic nuances of Malay on compound nomenclature material. This research uses descriptive qualitative research. The subject of this research is a teacher of chemistry education and 6 students of class X MIPA SMA Negeri 7 Tanjungpinang. The data analysis technique used descriptive analysis of interview results and looked for the average user questionnaire results which were then described qualitatively. The results of data collection show that (1) the limitations of learning media at SMA Negeri 7 Tanjungpinang (2) teachers have never integrated learning with Malay Arabic culture (3) students have difficulty understanding compound nomenclature material (4) students want conducive learning and fun. Based on interviews and needs questionnaires, teachers and students need media that can help the learning process on compound nomenclature material so that learning objectives can be achieved properly.

Kata kunci: Game Edukasi, Arab Melayu, Tata Nama Senyawa

I. Pendahuluan

Materi pelajaran kimia terdiri dari materi yang disajikan secara abstrak dan kongkrit (Ariyani, 2017). Salah satu materi kimia yaitu tata nama senyawa anorganik. Materi tata nama senyawa anorganik merupakan materi yang abstrak dan teoritis (Lestari dkk, 2020). Siswa akan kesulitan memahami materi jika dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang kurang tepat (Munawaroh, 2015). Sehingga siswa akan mengalami kejenuhan dalam pembelajaran kimia tersebut. Akibatnya siswa sulit memahami pembelajaran kimia yang dapat menurunkan kualitas dan minat siswa untuk belajar terutama pada materi tata nama senyawa anorganik (Miranda dkk., 2014). Kualitas dan minat belajar siswa salah satunya dapat diwujudkan dengan penggunaan media pembelajaran (Jannah, 2015). Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, bahkan memiliki andil yang cukup besar dalam kegiatan pembelajaran (Srirahayu, 2019).

Peraturan Pemerintah No.57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, pelaksanaan pembelajaran sebagaimana dimaksud dalam Pasal 10 ayat (2) huruf b diselenggarakan dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Salah satu media yang cocok untuk pembelajaran materi tata nama senyawa anorganik yaitu

berbentuk permainan (Murniati & Sanjaya, 2013). Media pembelajaran berbentuk permainan merupakan semua alat permainan yang bersifat mendidik. Semua siswa terlibat penuh dalam proses pembelajaran. Selain itu harus menciptakan media permainan yang membuat siswa senang sehingga siswa akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran (Yusuf & Auliya, 2014). Media permainan dalam proses pembelajaran harus dikemas dalam hal-hal yang bersifat menghibur, menarik dan menyenangkan, agar siswa tidak mengalami kejenuhan (Nurseto, 2013).

Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kompetensi peserta didik pada konsep-konsep bidang ilmu (aspek pengetahuan), namun juga untuk menghasilkan generasi muda yang memiliki kemampuan menjadi agent of change, berkarakter, dan berbudaya dalam menghadapi tantangan masa depan (Rahmawati, 2018). Pembelajaran kimia yang memperhatikan kearifan budaya lokal atau etnosains, merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan kurikulum di Indonesia, khususnya dalam kurikulum kimia di tingkat Sekolah Menengah (Imansari & Sumarni, 2018). Namun pada kenyataannya guru masih belum bisa mengembangkan media pembelajaran yang memperhatikan budaya lokal.

Media bernuansa kearifan lokal dikembangkan agar peserta didik dapat memahami materi dan menambah pengetahuan peserta didik mengenai kearifan lokal, khususnya kearifan lokal Kepulauan Riau. Rendahnya kemampuan guru dalam mengembangkan media dan penggunaan media dalam proses pembelajaran menyebabkan rendahnya prestasi belajar peserta didik. Untuk itu diperlukan sebuah pengembangan media bernuansa kearifan lokal untuk menambah wawasan dan meningkatkan kreatifitas siswa. Tujuan dari penelitian ini yaitu menganalisis kebutuhan pengembangan media bernuansa kearifan lokal yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik.

II. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu menganalisis hasil wawancara dan angket terhadap kebutuhan media pembelajaran. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 7 Tanjungpinang dilakukan pada Tahun Ajaran 2020/2021. Subjek penelitian 6 orang peserta didik kelas X dan seorang guru mata pelajaran kimia. Pengumpulan data dalam penelitian dengan melakukan wawancara kepada seorang guru dan penyebaran angket pada 6 orang peserta didik. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu analisis deskripsi terhadap hasil angket yang kemudian dideskriptifkan secara kualitatif. Tahap selanjutnya yaitu analisis materi sesuai dengan KI dan KD yang bertujuan untuk menyesuaikan KI dan KD pada materi tata nama senyawa.

III. Hasil dan Pembahasan

Analisis permasalahan dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh guru maupun peserta didik dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran kimia. Pada penelitian ini dilakukan wawancara guru kimia dan peserta didik kelas X IPA di SMA Negeri 7 Tanjungpinang dan analisis materi yang meliputi KI, KD dari silabus kimia kelas X kurikulum 2013 revisi untuk menentukan indikator dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan materi tata nama senyawa. Berdasarkan hasil wawancara guru, diperoleh informasi bahwa peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran dan sebagian nilai siswa masih kurang maksimal dalam materi tata nama senyawa. Dalam penelitian Rosmalara dkk (2019) mengatakan bahwa hasil belajar yang belum mencapai KKM antara lain disebabkan oleh anggapan siswa yang menganggap mata pelajaran kimia sulit, tingkat perhatian siswa dalam memperhatikan penjelasan guru serta konsentrasi siswa yang tidak terfokus pada kegiatan pembelajaran serta kurangnya penggunaan media. Untuk mengatasi kendala tersebut, menurut Nurlaela (2018) guru harus melibatkan peserta didik secara sistematis, memberikan motivasi kepada siswa agar peserta didik mampu mempunyai kemauan belajar lebih giat dan sungguh-sungguh. Hasil wawancara disajikan pada Tabel 1

Tabel 1. Hasil Wawancara Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kurikulum apa yang digunakan di SMA Negeri 7 Tanjungpinang ?	k-13 revisi
2	Media pembelajaran apa yang digunakan pada proses pembelajaran ?	Menggunakan media powerpoint dan video
3	Bagaimana respon siswa dalam pembelajaran materi tata nama senyawa dan bagaimana rata-rata hasil belajar siswa ?	Kurang aktif, sebagian nilai siswa masih kurang maksimal karena siswa sering lupa dalam penamaan senyawa
4	Apakah Ibu pernah menggunakan media <i>game</i> edukasi saat proses pembelajaran ?	Belum pernah
5	Dalam proses pembelajaran kimia, apakah pernah mengintegrasikan materi kimia dengan kebudayaan seperti Arab Melayu ?	Belum pernah
6	Apakah Ibu setuju jika dilakukan pengembangan sebuah <i>game</i> edukasi yang bernuansa Arab Melayu ?	Setuju, harapan saya semoga media yang dikembangkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran

Hasil wawancara guru juga menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran kimia masih kurang pembelajaran yang berkaitan dengan kearifan lokal, seperti Arab Melayu. Maka, perlu dilakukannya pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik dan berintegrasi dengan kearifan lokal.

Tabel 2. Hasil Angket Peserta Didik

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anda mengalami kesulitan dalam belajar kimia ?	83% peserta didik mengalami kesulitan belajar kimia
2	Jika Ya, apa yang membuat pelajaran kimia sulit untuk dipelajari ?	67% peserta didik mengalami kesulitan belajar karena daring sehingga sulit memahami materi
3	Apakah materi Tata Nama Senyawa termasuk materi yang sulit dipelajari ?	83% peserta didik menjawab Ya, karena banyak istilah-istilah dan senyawa-senyawa yang sulit untuk di ingat dan banyak aturan-aturan yang harus di patuhi dan pahami
4	Media pembelajaran apa yang sering digunakan guru dalam proses pembelajaran kimia ?	100% peserta didik menjawab powerpoint, file materi, google meet
5	Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut, apakah pembelajaran kimia terasa menyenangkan dan dapat memahami materi kimia dengan baik ?	83% peserta didik menjawab kurang menyenangkan dan sulit memahami pembelajaran
6	Bagaimana suasana belajar yang anda inginkan ?	67% peserta menjawab proses pembelajaran secara langsung, kondusif dan menyenangkan
7	Apakah proses pembelajaran kimia pernah dikaitkan dengan kearifan lokal ?	100% peserta didik menjawab belum pernah
8	Apakah anda pernah mempelajari Arab Melayu ?	100% peserta didik menjawab pernah mempelajari Arab Melayu
9	Jika pada proses pembelajaran menggunakan media berupa permainan kartu, apakah anda tertarik untuk belajar ?	100% peserta didik menjawab sangat tertarik

Berdasarkan hasil angket 6 orang peserta didik SMA Negeri 7 Tanjungpinang, peserta didik menyatakan bahwa mereka mengalami kesulitan belajar karena pembelajaran secara daring dan kurang menyenangkan. Sehingga pada umumnya banyak peserta didik menyatakan kesulitan untuk

memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu peserta didik menginginkan proses pembelajaran yang secara langsung, kondusif dan menyenangkan. Karakteristik utama dalam pembelajaran menyenangkan adalah munculnya minat dan motivasi yang tinggi dalam belajar. Menurut Arsyad (2013) penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Analisis materi dilakukan untuk menentukan materi pokok, sub materi pokok dan tujuan pembelajaran yang tepat agar tercapai indikator pencapaian kompetensi. Berikut hubungan KD dan IPK pada materi tata nama senyawa.

Tabel 1. Hubungan Kompetensi Dasar dan Indeks Pencapaian Kompetensi Pada Materi Tata Nama Senyawa

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.9 mengidentifikasi reaksi reduksi dan oksidasi menggunakan konsep bilangan oksidasi unsur	3.9.1	Mendiskusikan Penerapan aturan tata nama senyawa	
	3.9.2	Menentukan nama beberapa senyawa sesuai aturan IUPAC	

Tujuan dari analisis KI dan KD yaitu untuk mengembangkan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) karena indikator merupakan langkah strategis dalam peningkatan kualitas pembelajaran di kelas dan pencapaian kompetensi peserta didik (Delafini dkk, 2014). Berdasarkan hasil analisis materi terdapat 2 tujuan indikator pencapaian kompetensi yang menjadi acuan dalam pengembangan media agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran kimia pada materi tata nama senyawa, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan belum bervariasi. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi yang berkaitan dengan kearifan lokal sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

V. Daftar Pustaka

- Ariyani, A. (2017). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa SMA Melalui Metode Simulasi Berbantuan Media Bongkar Pasang Kartu Domino Pada Materi Rumus Kimia dan Tata Nama Senyawa. *Jurnal Vidya Karya*, 32(2), 166–177.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Delafini, R., Holillulloh, & Nurmalisa, Y. (2014). Pengaruh Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan Indikator Pencapaian Kompetensi Terhadap Kesiapan Guru Dalam Mengajar. *Pendidikan*, 2(4), 1–13.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Imansari, M., & Sumarni, W. (2018). Analisis Literasi Kimia Peserta Didik Melalui Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Bermuatan Etnosains. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 12(2), 13–18.
- Jannah, F. (2015). Inovasi Pendidikan Dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Penelitian Tindakan Kelas. *Prosiding SEMNAS PS2DMP*, 1(1), 5–11.
- Lestari, G., Farida, I., & Helsy, I. (2020). Pembuatan Media Chemosmart pada Materi Tata Nama Senyawa Anorganik. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(1), 1–13.
- Miranda, E. D. M. D., Copriady, J. C. J., & Susilawati. (2014). *Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Chemo-edutainment Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pokok*

Bahasan Koloid Di Kelas XI IPA MAN 2 Model Pekanbaru. Skripsi. Riau University.

- Munawaroh, S. (2015). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tata Nama Senyawa. Skripsi.* Universitas Negeri Semarang.
- Murniati, D. R., & Sanjaya, I. (2013). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kimia Berbasis Blended Learning Di Sma Negeri 7 Kediri (Development Of Chemistry Learning Kit Based On Blended Learning At Sma Negeri 7 Kediri). *Unesa Journal of Chemical Education*, 2(3), 29–35.
- Nurlaela, E. U. (2018). Disco Ning CDC (Discovery Learning dengan Chemical Domino Card) Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Kimia pada Materi Tata Nama Senyawa Kimia bagi Siswa Kelas X MIPA 4 Negeri 1 Purworejo Tahun 2017/2018. *Jurnal Pendidikan IPA*, 9(1), 23–33.
- Nurseto, T. (2013). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 28–35.
- Rahmawati, Y. (2018). Peranan Transformative Learning dalam Pendidikan Kimia: Pengembangan Karakter, Identitas Budaya, dan Kompetensi Abad ke-21. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 8(1), 1–16.
- Rosmalara, A., Elvia, R., & Rohiat, S. (2019). Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division dan Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Kation Anion Terhadap Hasil Belajar Kimia. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kimia*, 3(2), 170–175.
- Srirahayu, P. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Pada Materi Tata Nama Senyawa Di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar. Skripsi.* UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Yusuf, Y., & Auliya, U. (2014). *Sirkuit pintar melejitkan kemampuan matematika dan bahasa Inggris dengan metode ular tangga.* Jakarta: Visi Media.

VI. Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak M. Tohir Karjono, M.Pd selaku plt. Kepala sekolah SMA Negeri 7 Tanjungpinang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian, beserta Ibu Eva Dewi Yulianti., S.Pd selaku guru kimia yang telah bersedia memberikan informasi terkait kondisi proses pembelajaran di sekolah.