

**PENERAPAN PENDEKATAN *DISCON* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS
DAN HASIL BELAJAR TATA NAMA SENYAWA
(Studi Pada Siswa Kelas X SMA N 1 PATI)**

**THE APPLICATION OF *DISCON APPROACH* TO IMPROVE ACTIVITIES
AND NOMENCLATURE OUTCOMES
(Study On Students Of Class X SMA N 1 PATI)**

Idha Nurhayati
SMA Negeri 1 Pati
E-mail : aktinidha@yahoo.com

Naskah Masuk: 20 Agustus 2015 Naskah Revisi: 2 Oktober 2015 Naskah Diterima: 12 Oktober 2015

ABSTRACT

Results of studying chemistry class X SMA N 1 Pati from year to year in material Nomenclature Compounds are always low. The research objective was to determine the increase in activity and learning outcomes of chemical compounds on the material Nomenclature for class X MIA 9 SMA Negeri 1 Pati, by applying the approach DISCON (Discovery-Contextual) and games Tameo (Take Me Out). The research method is descriptive with qualitative and quantitative approaches, implemented January to March 2014 in SMA Negeri 1 Pati. The primary source is obtained from class X MIA 9 SMA Negeri 1 Pati consisting of 34 students (24 girls and 10 boys) and partner teachers. While secondary data derived from the study documents. Descriptive data were analyzed qualitatively and quantitatively. Results of the research is the liveliness of students in active and very active categories of the initial condition of 58.82%; cycle 1 of 73.53%; cycles 2 of 91.17%. The average value of 71.35 with an initial condition in classical learning completeness 64.71%; cycle1 of the average value of 76.94 with a classical mastery learning 76.47%; cycle 2 average value of 84.29 with a classical mastery learning 85.30%. Affective value in cycle 1 in the category of good and very good by 70.58%; cycle 2 of 88.23.

Keywords : learning activities, learning outcomes, discon approach, tameo games, nomenclature

ABSTRAK

Hasil belajar kimia siswa kelas X SMA N 1 Pati dari tahun ke tahun pada materi Tata Nama Senyawa selalu rendah. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui peningkatan aktifitas dan hasil belajar kimia pada materi Tata Nama Senyawa bagi siswa kelas X MIA 9 SMA Negeri 1 Pati, dengan menerapkan pendekatan Discon (Discovery-Contextual) dan permainan Tameo (Take Me Out). Metode penelitian yaitu deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dilaksanakan bulan Januari sampai Maret 2014 di SMA Negeri 1 Pati. Sumber primer diperoleh dari siswa kelas X MIA 9 SMA Negeri 1 Pati yang terdiri dari 34 siswa (24 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki) dan guru mitra. Sedangkan data sekunder berasal dari dokumen pembelajaran. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian yaitu keaktifan belajar siswa pada kategori aktif dan sangat aktif kondisi awal 58,82%; siklus 1 sebesar 73,53%; siklus 2 sebesar 91,17%. Nilai rata-rata kondisi awal 71,35 dengan ketuntasan belajar secara klasikal 64,71%; siklus 1 nilai rata-rata 76,94 dengan ketuntasan belajar secara klasikal 76,47%; siklus 2 nilai rata-rata 84,29 dengan ketuntasan belajar secara klasikal 85,30%. Nilai afektif pada siklus 1 pada kategori baik dan sangat baik sebesar 70,58 %; siklus 2 sebesar 88,23.

Kata kunci : aktifitas belajar, hasil belajar, pendekatan discon, permainan tameo, tata nama senyawa

PENDAHULUAN

Hasil belajar kimia siswa kelas X SMA N 1 Pati dari tahun ke tahun pada materi Tata Nama Senyawa selalu rendah. Hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata untuk materi Tata Nama Senyawa dalam 3 (tiga) tahun terakhir yang selalu kurang dari KKM (kurang dari KKM : 77). Rendahnya hasil belajar kimia pada materi Tata Nama Senyawa di kelas X SMA N 1 Pati tersebut menunjukkan rendahnya pemahaman siswa pada konsep Tata Nama Senyawa. Metode dalam pembelajaran Tata Nama Senyawa yang digunakan selama ini adalah ceramah dan diskusi informasi sehingga peran guru mendominasi pembelajaran. Dominasi guru dalam kegiatan pembelajaran mengakibatkan siswa memiliki banyak pengetahuan tetapi tidak mampu menemukan pengetahuan dan konsep.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibuat suatu inovasi dalam pembelajaran dengan mengkolaborasikan dua pendekatan pembelajaran yaitu pendekatan *Discovery* dan pendekatan *Contextual (Discon)* yang disertai dengan permainan *Tameo (Take Me Out)*. Permainan *Tameo* dianggap sebagai pilihan yang paling tepat dalam upaya mengembangkan aktivitas, kreatifitas, dan motivasi siswa. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran ini akan lebih berkesan dan menyenangkan sehingga hasil belajar siswa akan maksimal.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan aktifitas dan hasil belajar kimia pada materi Tata Nama Senyawa bagi siswa kelas X MIA 9 SMA Negeri 1 Pati dengan menerapkan pendekatan *Discon (Discovery-*

Contextual) dan permainan *Tameo (Take Me Out)*.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003).

Aktifitas Belajar

Aktifitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Aktifitas harus dilakukan oleh siswa sebagai usaha untuk meningkatkan hasil belajar. Menurut beberapa ahli maka dapat disimpulkan bahwa aktifitas belajar siswa merupakan segala bentuk kegiatan yang dilakukan siswa baik disekolah yang mendukung kegiatan lainnya yang melibatkan fisik dan mental secara bersama-sama (Sardiman, 2006)

Hasil belajar

Menurut Sudjana (2005), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku pada peserta didik. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pendekatan *Discovery*

Pendekatan *Discovery* merupakan pendekatan mengajar yang berusaha meletakkan dasar dan mengembangkan

cara berpikir ilmiah. Sanjaya (2008) menjelaskan strategi pembelajaran *Discovery* adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berfikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban yang sudah pasti dari suatu masalah yang dipertanyakan.

Pendekatan Contextual

Pendekatan *Contextual* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka (Sanjaya, 2008).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai Maret 2014 di SMA Negeri 1 Pati. Sumber data yaitu data primer diperoleh dari siswa kelas X MIA 9 SMA Negeri 1 Pati yang terdiri dari 34 siswa (24 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki) dan guru mitra. Sedangkan data sekunder berasal dari dokumen pembelajaran. Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini ada dua, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Dimana data kuantitatif berupa data hasil belajar siswa, hasil observasi dan data angket, sedang data kualitatif adalah data yang berupa dokumen.

Cara pengambilan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : (1) metode tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa mengenai materi tata nama senyawa setelah mengikuti pembelajaran melalui pendekatan *Discon* dan permainan *Tameo*; (2) metode dokumentasi digunakan untuk pengumpulan data yang berupa silabus, RPP, nilai siswa dan data siswa; (3) metode teknik angket digunakan untuk memperoleh data

mengenai sikap (afektif) siswa selama pembelajaran melalui pendekatan *Discon* dan permainan *Tameo*; (4) observasi digunakan untuk mengukur keaktifan siswa, kegiatan guru dan faktor-faktor yang dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam tindakan berikutnya.

Data hasil angket dan observasi divalidasi dengan triangulasi sumber secara kolaboratif dengan guru BP dan guru mitra, sedangkan validasi terhadap instrumen penilaian tes akhir siklus berupa penyusunan kisi-kisi, sehingga terpenuhi validitas teoretik, khususnya *content validity*.

Pembelajaran tata nama senyawa kimia yang digunakan dalam penelitian yaitu tata nama senyawa anorganik yang meliputi : tata nama senyawa Biner, tata nama senyawa Poliatomik dan tata nama senyawa Organik. Sedangkan prosedur penelitian berupa prosedur penelitian tindakan.

Sebelum melakukan penelitian tindakan, maka dilakukan : (a) observasi awal kelas yang akan diteliti sehingga dapat menemukan atau mengetahui permasalahan yang dihadapi di kelas yang berkaitan dengan hasil belajar siswa maupun proses belajar mengajar. Setelah mengetahui permasalahan yang timbul maka dapat merencanakan suatu tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian; (b) menyusun instrumen pembelajaran yang berupa rencana pembelajaran yang disetting sebagai PTK, bahan pengajaran yang akan diberikan, menyiapkan media pembelajaran, bahan tugas untuk siswa, kisi-kisi soal serta menyusun alat evaluasi.

Prosedur penelitian tindakan kelas terdiri dari dua siklus. Suyitno (2005) menyatakan bahwa dalam penelitian tindakan kelas perlu ada siklus kegiatan sekurang-kurangnya dua siklus, di mana

pada setiap siklus kegiatan pembelajaran dimulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Rincian pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus 1 adalah **Perencanaan** : kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan : (1) dokumentasi kondisi awal siswa; (2) mengobservasi keaktifan belajar siswa; (3) perencanaan tindakan kolaborasi antara guru dan guru mitra (observer); (4) guru menyusun jadwal kegiatan penelitian; (5) guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar kegiatan siswa, lembar observasi aktifitas siswa, lembar observasi kegiatan guru, angket afektif dan alat evaluasi akhir siklus; (6) guru membuat kelompok-kelompok senyawa; (7) guru membagi siswa ke dalam 6 kelompok, masing-masing terdiri dari 5-6 siswa; (8) guru memberikan tugas rumah kepada masing-masing siswa untuk membuat *name tag* yang berisi : no absen, jenis unsur, simbol unsur (pembagian unsur diundi oleh guru yaitu unsur logam, non logam), nama unsur dan bilangan oksidasi; (9) guru memberikan tugas rumah kepada masing-masing siswa untuk mengumpulkan 3 label produk yang berisi rumus kimia dan namanya.

Tahap selanjutnya adalah tahap **Pelaksanaan** : (1) guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian memberikan motivasi dan persepsi tentang pentingnya materi pelajaran tata nama senyawa, kaitan materi tata nama senyawa dengan kehidupan sehari-hari, mereview pembelajaran yang lalu dan menyebutkan tujuan pembelajaran; (2) guru meminta siswa untuk mengenakan *name tag* yang mereka buat; (3) guru menunjukkan beberapa senyawa biner beserta dengan namanya masing-masing, kemudian menanyakan mengapa nama senyawa-senyawa tersebut berbeda-beda. Guru merangsang siswa untuk berfikir dan

bertanya; (4) guru membagikan LKS kepada kelompok siswa, kemudian meminta siswa untuk mengamati kelompok-kelompok senyawa biner yang telah dipersiapkan oleh guru dan mencatat nama senyawa biner pada LKS; (5) guru meminta siswa untuk mendiskusikan hasil pengamatan dalam kelompok, selanjutnya hasil diskusi yang berupa temuan konsep tata nama di tulis di LKS. Siswa mencocokkan label produk yang telah dibawa siswa dengan konsep yang mereka temukan; (6) guru memotivasi dan membimbing siswa dalam bekerja kelompok, dalam menggunakan kemampuannya untuk menyelesaikan masalah-masalah yang terkait; (7) secara acak dan bergantian, guru menunjuk kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas; (8) guru bersama-sama dengan kelompok lain mengevaluasi hasil diskusi kelompok tersebut. Pada saat kegiatan ini, guru memberikan kesempatan kepada siswa ataupun kelompok lain untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran seperti bertanya, memberikan tanggapan atau mengungkapkan pendapatnya; (9) guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan mengenai penamaan pada senyawa-senyawa biner berdasarkan konsep-konsep temuan mereka; (10) guru menjelaskan aturan permainan *Tameo*, kemudian bersama-sama dengan siswa mengadakan permainan *Tameo*. (11) Pada akhir pembelajaran Guru memberikan tugas rumah untuk mencatat rumus kimia beberapa zat yang ada di sekitar mereka. Pada akhir siklus 1 dilakukan tes hasil belajar selama 45 menit dan dilanjutkan dengan mengisi angket afektif pembelajaran siklus 1.

Tata cara permainan *Tameo* (*Take Me Out*) adalah sebagai berikut : Dari awal pembelajaran setiap siswa diwajibkan mengenakan identitas berupa *name tag* yang berisi nomor absen, jenis

unsur, simbol unsur, nama unsur dan bilangan oksidasi (pembuatan *name tag* sudah ditugaskan pada pertemuan sebelumnya). Setiap siswa mendapatkan pembagian unsur dari hasil pengundian. *Name tag* tersebut dimaksudkan agar siswa lebih mudah mengingat nama unsur dan simbolnya. Berdasarkan identitas tersebut, seluruh siswa terbagi menjadi 2 (dua) jenis kelompok yaitu kelompok unsur logam dan unsur non logam. Kelompok “pria single” terdiri dari unsur logam, sedangkan kelompok lain berperan sebagai “wanita single” terdiri dari unsur non logam. Pria single memperkenalkan diri kepada wanita single. Kemudian wanita single yang berminat terhadap unsur “pria single” mengangkat *name tag* nya. Unsur “pria single” memilih satu diantara unsur “wanita single” untuk menjadi pasangannya. Mereka membentuk pasangan dan berdiskusi mengenai turunannya yaitu rumus kimia dan nama setelah mereka bersenyawa. Kemudian mereka mengumumkan rumus kimia dan nama senyawa tersebut. Jika rumus kimia dan nama tersebut benar mereka mendapat skor 100 dan jika nama tersebut salah mereka mendapat skor 0. Bagi pasangan yang mendapatkan skor 0, kepada mereka diberikan sanksi untuk berjoged dan menyanyikan sebuah lagu yang syairnya berisi nama-nama unsur.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut : (1) melalui pendekatan *Discon (Discovery-Contextual)* dan permainan *Tameo (Take me out)* dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa pada pembelajaran kimia tentang tata nama senyawa bagi siswa Kelas X 9 MIA SMA N 1 Pati tahun pelajaran 2013/2014; (2) melalui pendekatan *Discon (Discovery-Contextual)* dan permainan *Tameo* dapat meningkatkan hasil belajar kimia pada

materi tata nama senyawa bagi siswa Kelas X MIA 9 SMA N 1 Pati tahun pelajaran 2013/2014.

Selanjutnya, penilaian hasil belajar siswa diperoleh dari tes pada akhir siklus 1, penilaian afektif diperoleh dari data angket yang diisi siswa dan penilaian aktifitas siswa dan kegiatan guru diperoleh dari lembar observasi. Data yang diperoleh pada siklus 1 dikumpulkan untuk selanjutnya dianalisis, berdasarkan hasil analisis tersebut, dilakukan refleksi sehingga dapat diketahui apakah terjadi peningkatan aktifitas dan hasil belajar setelah adanya tindakan. Data inilah yang nantinya digunakan sebagai bahan pertimbangan pelaksanaan siklus berikutnya. Siklus 2 di laksanakan berdasarkan hasil refleksi tindakan pada siklus 1 dengan tahapan yang sama pada siklus 1.

Data penelitian yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif yaitu membandingkan keaktifan dan hasil belajar siswa sebelum tindakan dengan keaktifan dan hasil belajar siswa setelah tindakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal

Pembelajaran kimia yang berlangsung selama ini, bersifat konvensional, di mana guru masih berperan sebagai sumber dari segala pengetahuan bagi siswa, sehingga selama proses pembelajaran berlangsung keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih kurang. Siswa tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran. Data sebelum dilakukan penelitian, menunjukkan hasil ulangan akhir semester 1 siswa kelas X

MIA 9 dan hasil observasi keaktifan belajar siswa masih rendah.

Dari hasil observasi tampak bahwa siswa cenderung tidak aktif dalam

belajar. Rangkuman nilai Ulangan Akhir Semester 1 siswa kelas X MIA 9 dan hasil observasi keaktifan siswa terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1.
Nilai Ulangan Akhir Semester 1 Siswa Kelas X MIA 9

| No | HASIL TES | PENCAPAIAN |
|----|--|------------|
| 1 | Nilai tertinggi | 86,00 |
| 2 | Nilai terendah | 40,00 |
| 3 | Nilai rata-rata | 71,35 |
| 4 | Jumlah siswa tuntas belajar | 22 |
| 5 | Jumlah siswa tidak tuntas belajar | 12 |
| 6 | Persentase ketuntasan belajar klasikal | 64,71 % |

Sumber : Pengolahan data, 2014

Tabel 1 menunjukkan bahwa capaian nilai tertinggi yang diperoleh adalah 86,00; nilai terendah yang diperoleh 40,00; dan nilai rata-rata 71,35. Jumlah siswa tuntas belajar 22 orang,

jumlah siswa tidak tuntas belajar 12 orang, dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 64,71% (masih terdapat 35,29% yang belum memiliki ketuntasan belajar klasikal).

Tabel 2.
Hasil Observasi Keaktifan Siswa sebelum penelitian

| Kategori | Range Skor | Siklus 2 | | Persentase Keaktifan |
|--------------------|------------|--------------|------------|----------------------|
| | | Jumlah siswa | Persentase | |
| Sangat aktif | 27 - 32 | - | - | |
| Aktif | 21 - 26 | 20 | 58,82 % | 58,82 % |
| Tidak aktif | 15 - 20 | 14 | 41,18 % | 41,18 % |
| Sangat tidak aktif | 8 - 14 | - | - | - |

Sumber : Pengolahan data, 2014

Tabel 2 menunjukkan tidak terdapat siswa yang memperoleh skor 27-32 (kategori sangat aktif) dan skor 8-14 (kategori sangat tidak aktif). Jumlah siswa yang memperoleh skor 21-26 sebanyak 20 orang atau 58,82%. Persentase keaktifan siswa yang merupakan penjumlahan dari kategori sangat aktif dan aktif sebesar 58,82%. Sedangkan jumlah siswa yang memperoleh skor 15-20 sebanyak 14 orang atau 41,18%. Persentase keaktifan siswa sebesar 41,18%.

Hasil Siklus 1

Kondisi hasil belajar dan keaktifan siswa setelah diberi tindakan siklus 1 dapat disajikan dalam Tabel 3. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 93,33; nilai terendah adalah 36,67; dan nilai rata-rata adalah 76,96. Jumlah siswa tuntas belajar 26 orang, jumlah siswa tidak tuntas belajar 8 orang, dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 76,47% (masih 23,53% belum memiliki ketuntasan belajar klasikal).

Tabel 3.
Hasil Belajar Kognitif Siklus 1

| No | HASIL TES | PENCAPAIAN |
|----|--|------------|
| 1 | Nilai tertinggi | 93,33 |
| 2 | Nilai terendah | 36,67 |
| 3 | Nilai rata-rata | 76,96 |
| 4 | Jumlah siswa tuntas belajar | 26 |
| 5 | Jumlah siswa tidak tuntas belajar | 8 |
| 6 | Persentase ketuntasan belajar klasikal | 76,47 % |

Sumber : Pengolahan data, 2014

Tabel 4.
Hasil Belajar Afektif Siklus 1

| Kategori | Range Skor | Siklus 2 | | Persentase skor afektif |
|-------------------|------------|--------------|------------|-------------------------|
| | | Jumlah siswa | Persentase | |
| Sangat baik | 105 - 128 | - | - | |
| Baik | 81 - 104 | 24 | 70,58 % | 70,58 % |
| Tidak baik | 57 - 80 | 10 | 29,41 % | 29,41 % |
| Sangat tidak baik | 32 - 56 | - | - | - |

Sumber : Pengolahan data, 2014

Tabel 4 menunjukkan bahwatidak terdapat siswa yang memperoleh skor 105-128 (kategori sangat baik) dan skor 32-56 (kategori sangat tidak baik). Jumlah siswa yang memperoleh skor 81-104 sebanyak 24 orang atau 70,58% dengan persentase skor baik

(penjumlahan kategori sangat baik dan baik) sebesar 70,58%. Sedangkan jumlah siswa yang memperoleh skor 57-80 sebanyak 10 orang atau 29,41% dengan persentase skor baik (penjumlahan kategori tidak baik dan sangat tidak baik) sebesar 29,41%.

Tabel 5.
Keaktifan Siswa Siklus 1

| Kategori | Range Skor | Siklus 2 | | Persentase Keaktifan |
|--------------------|------------|--------------|------------|----------------------|
| | | Jumlah siswa | Persentase | |
| Sangat aktif | 27 - 32 | 6 | 17,65 % | |
| Aktif | 21 - 26 | 19 | 55,88 % | 73,53 % |
| Tidak aktif | 15 - 20 | 9 | 26,47 % | 26,47 % |
| Sangat tidak aktif | 8 - 14 | - | - | - |

Sumber : Pengolahan data, 2014

Tabel 5 menunjukkan bahwa jumlah siswa yang memperoleh skor 27-32 sebanyak 6 orang atau 17,65% . Jumlah siswa yang memperoleh skor 21-26 sebanyak 19 orang atau 55,88%.

Dari kedua kategori yaitu sangat aktif dan aktif, maka diperoleh persentase keaktifan sebesar 73,53%. Untuk jumlah siswa yang memperoleh skor 15-20 sebanyak 9 orang atau

26,47% dengan persentase keaktifan sebesar 26,47%.

Pencapaian indikator pada siklus 1 : (1) Siswa yang mencapai ketuntasan dalam tes hasil belajar siklus 1 dengan KKM = 77 sebanyak 76,47%. Hal ini belum sesuai dengan target yang telah ditetapkan yaitu sebesar 85%. (2) Siswa yang mencapai ketuntasan dalam penilaian afektif (angket) siklus 1 dengan kriteria baik/sangat baik sebanyak 70,58 %. Hal ini belum sesuai dengan target yang telah ditetapkan yaitu sebesar 85%. (3) Siswa yang aktif didalam pembelajaran 73,53 %. Hal ini belum sesuai dengan target yang telah ditetapkan yaitu 85 %.

Hasil Siklus 2

Berdasarkan refleksi di siklus 1, dilakukan perbaikan di siklus 2 sebagai berikut : (1) Memperbaiki penyusunan lembar kegiatan siswa, yaitu : menggunakan kalimat yang lebih operasional dan lebih fokus ke titik permasalahan dalam penamaan senyawa

yaitu perbedaan banyaknya jenis bilangan oksidasi unsur. (2) Berbeda dengan siklus 1, pada siklus 2 Guru mengacak keanggotaan kelompok diskusi agar siswa pandai dan siswa kurang pandai dapat berbaur, saling membantu (tutor sebaya). Serta memperkecil jumlah anggota kelompok yaitu 4 orang (7 kelompok) dan 3 orang (2 kelompok). (3) Memperbaiki skenario permainan *Tameo* dan menambahkan yel-yel pada masing-masing kelompok logam dan ion poliatomik yang akan diserukan diawal permainan agar siswa lebih bersemangat. (4) Memberikan tugas rumah untuk mengamati dan mengingat unsur-unsur golongan IA dan IIA pada SBU, sebagai unsur-unsur yang memiliki bilangan oksidasi satu macam. Sedangkan unsur-unsur selain golongan IA dan IIA pada umumnya memiliki bilangan oksidasi lebih dari satu macam.

Kondisi hasil belajar dan keaktifan siswa setelah diberi tindakan siklus 2 dapat disajikan dalam Tabel 6.

Tabel 6.
Hasil Belajar Kognitif Siklus 2

| No | HASIL TES | PENCAPAIAN |
|----|--|------------|
| 1 | Nilai tertinggi | 100,00 |
| 2 | Nilai terendah | 53,33 |
| 3 | Nilai rata-rata | 84,41 |
| 4 | Jumlah siswa tuntas belajar | 29 |
| 5 | Jumlah siswa tidak tuntas belajar | 5 |
| 6 | Persentase ketuntasan belajar klasikal | 85,30 % |

Sumber : Pengolahan data, 2014

Tabel 6 menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh adalah 100,00; nilai terendah yang diperoleh 53,33; dan nilai rata-rata yang diperoleh 84,41. Jumlah siswa tuntas belajar 29 orang,

jumlah siswa tidak tuntas belajar 5 orang, dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 85,30% (masih terdapat 14,70% yang belum memiliki ketuntasan belajar klasikal).

Tabel 7.
Hasil Belajar Afektif Siklus 2

| Kategori | Range Skor | Siklus 2 | | Persentase Skor Afektif |
|-------------------|------------|--------------|------------|-------------------------|
| | | Jumlah siswa | Persentase | |
| Sangat baik | 105 - 128 | 3 | 8,82 % | |
| Baik | 81 - 104 | 27 | 79,41 % | 88,23 % |
| Tidak baik | 57 – 80 | 4 | 11,76 % | 11,76 % |
| Sangat tidak baik | 32 – 56 | - | - | - |

Sumber : Pengolahan data, 2014

Tabel 7 menunjukkan bahwa jumlah siswa yang memperoleh skor 105-128 sebanyak 3 orang atau 8,82% . Jumlah siswa yang memperoleh skor 81-104 sebanyak 27 orang atau 79,41% . Dari kedua kategori yaitu sangat baik

dan baik, maka diperoleh persentase skor afektif sebesar 88,23%. Sedangkan jumlah siswa yang memperoleh skor 57-80 sebanyak 4 orang atau 11,76% dengan persentase skor afektif sebesar 11,76%

Tabel 8.
Keaktifan Siswa Siklus 2

| Kategori | Range Skor | Siklus 2 | | Persentase Keaktifan |
|--------------------|------------|--------------|------------|----------------------|
| | | Jumlah siswa | Persentase | |
| Sangat aktif | 27 - 32 | 10 | 29,41 % | |
| Aktif | 21 - 26 | 21 | 61,76 % | 91,17 % |
| Tidak aktif | 15 – 20 | 3 | 8,82 % | 8,82 % |
| Sangat tidak aktif | 8 – 14 | - | - | - |

Sumber : Pengolahan data, 2014

Tabel 8 menunjukkan bahwa jumlah siswa yang memperoleh skor 27-32 sebanyak 10 orang atau 29,41% . Jumlah siswa yang memperoleh skor 21-26 sebanyak 21 orang atau 67,76%. Dari kedua kategori yaitu sangat aktif dan aktif, maka diperoleh persentase keaktifan sebesar 91,17%. Untuk jumlah siswa yang memperoleh skor 15-20 sebanyak 3 orang atau 8,82% dengan persentase keaktifan sebesar 8,82%.

Pencapaian indikator kinerja pada siklus 2 adalah sebagai berikut (1) Siswa yang mencapai ketuntasan dalam tes hasil belajar siklus 1 dengan KKM = 77 sebanyak 85,30 %. Hal ini menunjukkan bahwa target yang telah ditetapkan sebesar 85% telah tercapai pada siklus 2. (2) Siswa yang mencapai ketuntasan dalam penilaian afektif siklus 1 dengan kategori baik/sangat baik sebanyak 88,23%. Hal ini menunjukkan bahwa

target yang telah ditetapkan sebesar 85% telah tercapai pada siklus 2. (3) Siswa yang aktif di dalam pembelajaran 91,17%. Hal ini menunjukkan bahwa target yang telah ditetapkan sebesar 85% telah tercapai pada siklus 2.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa Pembelajaran materi Tata Nama Senyawa melalui pendekatan *Discon* dan permainan *Tameo* mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X MIA SMA Negeri 1 Pati. Meningkatnya aktivitas dan hasil belajar ini dikarenakan dalam pembelajaran ini, siswa berfikir secara kritis, terlibat aktif untuk membangun dan memperoleh pengetahuannya sendiri serta memahami bahwa pengetahuan yang diperolehnya bermanfaat untuk kehidupan nyata. Berdasarkan data hasil angket, dapat disimpulkan bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan

siswa secara aktif dan dalam suasana yang menyenangkan. Siswa merasa termotivasi, lebih mudah memahami materi yang diajarkan dan tidak bosan. Dari indikator kerja yang ditentukan dalam Penelitian ini, seluruhnya tercapai setelah siklus 2 berakhir, sehingga **siklus tidak dilanjutkan**.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pada kondisi awal, siklus 1 dan siklus 2 : keaktifan belajar siswa yang berada pada kategori aktif dan sangat aktif kondisi awal sebesar 58,82%; pada siklus 1 sebesar 73,53%; pada siklus 2 sebesar 91,17% (indikator kinerja 85%); hasil belajar kognitif siswa meningkat. Pada kondisi awal, nilai rata-rata siswa 71,35 dengan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 64,71%; pada siklus 1 nilai rata-rata siswa 76,94 dengan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 76,47%; pada siklus 2 nilai rata-rata siswa 84,29 dengan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 85,30% (indikator kinerja 85%); hasil belajar afektif siswa meningkat. Pada siklus 1 nilai afektif siswa yang berada pada kategori baik dan sangat baik sebesar 70,58 %; pada siklus 2 sebesar 88,23 (indikator kinerja 85%).

Saran

1. Bagi guru, diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
2. Pendekatan *Discon* (*Discovery-Contextual*) dan permainan *Take me*

out dapat diterapkan pada materi pelajaran lain. dengan penyesuaian dan modifikasi

3. Bagi guru yang ingin menerapkan pendekatan *Discon* (*Discovery-Contextual*) dan permainan *Take me out*, hendaknya merancang pembelajaran dengan teliti dan dapat mengatur waktu sebaik mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman, 2006, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Slameto. 2003. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : PT Rineka. Cipta.
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung : PT. Remaja Rosdikarya.
- Suyitno, Amin. 2005. *Petunjuk Praktis Penelitian Tindakan Kelas untuk Penyusunan Skripsi*. Semarang: FMMIA UNNES.

BIODATA PENULIS

Idha Nurhayati, lahir 31 Juli 1968 di kota Jepara Jawa Tengah. Pendidikan S1 Pendidikan Kimia Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Semarang. Saat ini bekerja sebagai Guru Kimia di SMA N 1 Pati.