

# PENGARUH MEDIA DART BOARD TERHADAP MINAT BELAJAR KIMIA SISWA PADA MATERI KOLOID DI KELAS XI SMA NEGERI 12 BANJARMASIN

Novianti<sup>1</sup>, Okviyoandra Akhyar, M.Si<sup>2</sup>, Mohan Taufiq Mashuri, M.Pd<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Kimia  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin  
E-mail: Nnovianti848@gmail.com

## ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 12 Banjarmasin pada bulan April 2018 dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media *dart board* terhadap minat belajar kimia siswa pada materi koloid. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif jenis eksperimen semu dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 12 Banjarmasin yang terdiri dari 3 kelas yaitu kelas XI IPA 1, XI IPA 2, dan XI IPA 3. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 2 sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan untuk mengukur minat belajar siswa berupa angket. Berdasarkan hasil analisis data *uji mann whitney u* dengan bantuan program *SPSS 16.0 for windows* diperoleh nilai sig sebesar  $0,039 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media *dart board* terhadap minat belajar kimia siswa pada materi koloid.

**Kata Kunci:** media pembelajaran; *dart board*; minat belajar.

---

## ABSTRACT

*This research was carried at SMA Negeri 12 Banjarmasin in April 2018 with the aim to find out whether or not there is a dart board against the influence of media interest in learning chemistry students on colloidal material. This research is quantitative research the type of quasi experiment with nonequivalent control group design. The population in this research were all students of class XI IPA in SMA Negeri 12 Banjarmasin consisting of 3 classes, namely class XI IPA 1, XI IPA 2, and XI IPA 3. The sample in this research were class XI IPA 1 as the experiment class and class XI IPA 2 as the control class. Instrument used to measure students learning interest in the form of interest question form. Based on the result of the mann whitney u test with the help of SPSS 16.0 for windows program obtained sig value of  $0,039 < 0,05$ , then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, so that it can be concluded that there is a media dart board against the interest in learning chemistry students on colloidal material.*

**Keywords:** instructional media; *dart board*; interest to learn

## PENDAHULUAN

Pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu kondisi yang sengaja diciptakan oleh guru yang didalamnya terdapat interaksi antara guru, siswa dan sumber belajar sehingga siswa mendapatkan tujuan belajar yang diharapkan (Rahyubi, 2012:4; Djamarah dan Zain, 2010:15; Majid, 2013:6) dalam (Siti, 2017).

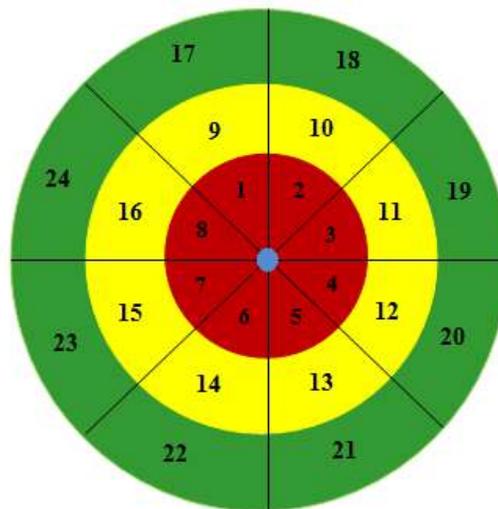
Menurut guru mata pelajaran kimia kelas XI IPA di SMA Negeri 12 Banjarmasin, pembelajaran dikelas masih didominasi oleh guru dengan menggunakan metode ceramah, dimana pembelajaran cenderung monoton. Selama pembelajaran berlangsung kebanyakan siswa masih kurang mempersiapkan diri. Misalnya, pada saat pembelajaran akan dimulai, beberapa siswa masih berada diluar kelas dan tidak hadir tepat waktu. Sehingga bisa dikatakan bahwa siswa kurang berminat untuk mempelajari kimia.

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan terhadap suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh. Pada dasarnya minat merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat (Slameto, 2015:180) dalam (Zeptian, 2017). Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Menurut Fleming (1987:234) dalam Azhar (2016:3) media atau sering diganti dengan kata *mediator* adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak, media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah media permainan. Permainan yang dapat digunakan adalah *dart board*. *Dart board* adalah sebuah permainan melemparkan panah kecil pada target berupa papan berbentuk bundar (Agung, 2017), *dart board* memiliki kolom angka 1 – 24. Point tertinggi berada pada pusat atau bagian ditengah lingkaran. Penggunaan media *dart board* ini di latar belakang faktor kesesuaian terhadap materi. Materi yang digunakan adalah koloid karena hanya berupa teori tanpa ada perhitungan. Contoh media *dart board* ditunjukkan pada gambar 1.

Penelitian yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Lusi dan Elok (2017) yang menyatakan bahwa media *dart board* terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi tekanan zat di kelas VII SMP Negeri 1 Cerme. Hal ini ditunjukkan dengan persentase motivasi belajar siswa sebesar 79,72%.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh Pipin (2016) yang menyatakan bahwa media *dart board* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan persentase motivasi belajar sebesar 79,24% pada siklus I menjadi 91,51% pada siklus II dan penelitian yang dilakukan oleh Agung (2017) yang menyatakan bahwa *Dart Game Accounting* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dilihat dari hasil analisis angket motivasi belajar yang mengalami peningkatan sebesar 8,33% dari 76,38% menjadi 84,71%. Hasil perhitungan dengan menggunakan *gain score* sebesar 0,35. Peningkatan Motivasi Belajar tersebut masuk kedalam kategori sedang karena nilai *gain* berada pada rentang  $0,3 < g < 0,7$ .



Gambar 1. Contoh Media *Dart Board*

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*, desain penelitian ditunjukkan pada tabel 1.

**Tabel 1. Desain Penelitian**

Kelompok	Sebelum perlakuan	Perlakuan	Sesudah perlakuan
KE	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
KK	O <sub>2</sub>	-	O <sub>2</sub>

(Creswel, 2010:204).

Keterangan:

KE : Kelompok eksperimen

KK : kelompok kontrol

X : media *dart board*

O<sub>1</sub> : minat belajar kimia siswa sebelum perlakuan

O<sub>2</sub> : minat belajar kimia siswa sesudah perlakuan

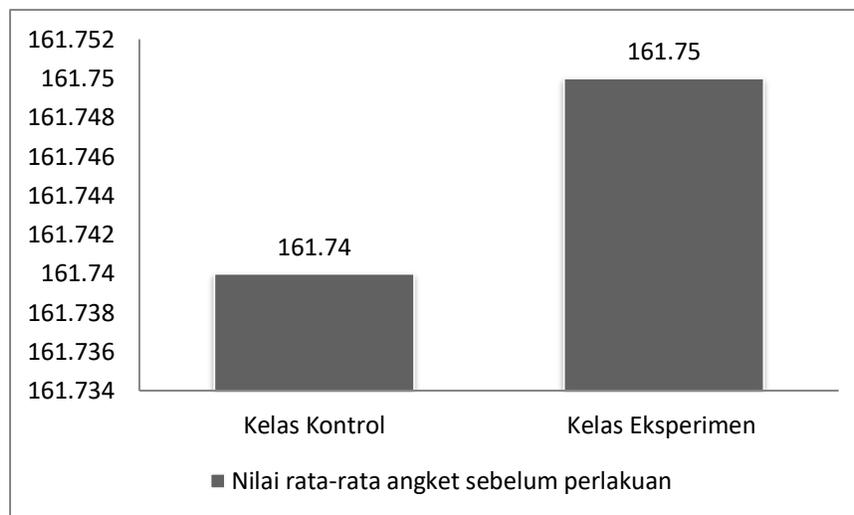
Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 12 Banjarmasin pada bulan April 2018. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 12 Banjarmasin yang terdiri dari 3 kelas yaitu kelas XI IPA 1 terdiri dari 24 siswa, XI IPA 2 terdiri dari 23 siswa, dan XI IPA 3 terdiri dari 25 siswa. Sampel pada penelitian ini adalah kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 2 sebagai kelas kontrol dengan menggunakan teknik *cluster sampling*, dimana pemilihannya mengacu pada kelompok bukan pada individu.

Pada pelaksanaan penelitian ini, kedua kelas diberi angket sebelum perlakuan dan angket sesudah perlakuan, perbedaannya terdapat pada media pembelajaran, kelas eksperimen menggunakan media *dart board*, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media *dart board*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur dan angket. Instrumen yang digunakan adalah lembar angket. Sebelum digunakan untuk subjek penelitian angket tersebut di uji kelayakan terlebih dahulu menggunakan uji validitas isi. Data hasil penelitian yang digunakan untuk menghitung uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis adalah data angket sesudah perlakuan.

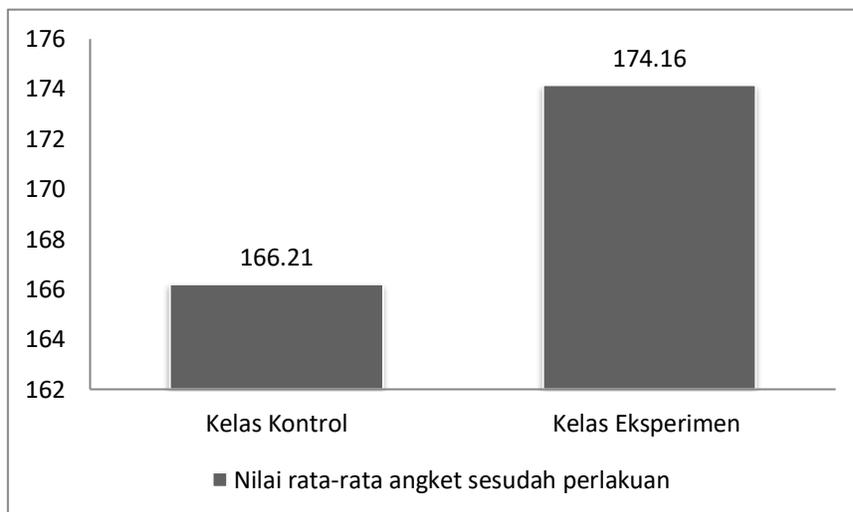
## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian untuk angket sebelum perlakuan diketahui bahwa nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 161,74 dan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 161,75. Nilai rata-rata angket sebelum perlakuan ditunjukkan dengan gambar 2.



**Gambar 2. Nilai Rata-rata Angket Sebelum Perlakuan**

Sedangkan hasil penelitian untuk angket sesudah perlakuan diketahui bahwa nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 166,21 dan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 174,16. Nilai rata-rata angket sesudah perlakuan ditunjukkan dengan gambar 3.



**Gambar 3. Nilai Rata-rata Angket Sesudah Perlakuan**

Pada penelitian ini dikelas kontrol dari 23 siswa sebanyak 3 siswa mengalami peningkatan minat, 15 siswa tidak mengalami perubahan minat, sedangkan 5 siswa mengalami penurunan minat. Hal ini mungkin disebabkan oleh gaya belajar siswa yang berbagai macam, sedangkan peneliti menggunakan metode ceramah dan diskusi, hanya cocok untuk siswa yang memiliki gaya belajar audio. Suyono dan Hariyanto (2011) menjelaskan gaya belajar audio, siswa akan lebih mudah belajar dengan cara mendengarkan, penerapan metode ceramah dan diskusi lebih efektif. Dalam hal ini 3 siswa yang mengalami peningkatan minat mungkin memiliki gaya belajar audio, dan 20 siswa yang lain kemungkinan memiliki gaya belajar visual ataupun gaya belajar kinestetik.

Pada kelas eksperimen dari 24 siswa sebanyak 16 siswa mengalami peningkatan minat, sedangkan 8 siswa mengalami penurunan minat. Hal ini mungkin disebabkan oleh gaya belajar siswa yang berbagai macam, sedangkan peneliti menggunakan metode ceramah dan permainan *dart board*, dimana hal ini cocok untuk siswa yang memiliki gaya belajar audio kinestetik. Suyono dan Hariyanto (2011) menjelaskan gaya belajar kinestetik, siswa belajar melalui gerakan-gerakan fisik, misalnya seperti berjalan-jalan, menggerak-gerakkan kaki atau tangan, melakukan eksperimen yang memerlukan aktivitas fisik. Dalam hal ini 16 siswa yang mengalami peningkatan minat kemungkinan memiliki gaya belajar audio kinestetik, dan 8 siswa lain kemungkinan memiliki gaya belajar audio ataupun visual.

Berdasarkan data yang telah diperoleh, angket minat sesudah perlakuan di uji normalitas dan homogenitasnya terlebih dahulu untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas data menggunakan *software SPSS 16.0 for windows* didapatkan nilai sig 0,014 untuk kelas kontrol dan nilai sig 0,005 untuk kelas eksperimen, kedua data tersebut dikatakan tidak berdistribusi normal karena nilai sig < 0,05. Data diketahui tidak berdistribusi normal, peneliti tidak bisa menggunakan hipotesis parametrik *independent sample t-test*, sehingga peneliti menggunakan hipotesis non-parametrik yang setara dengan *independent sample t-test* yaitu *mann whitney u-test*. Dalam hal ini, peneliti tetap menghitung uji homogenitas untuk mengetahui nilai sig nya menggunakan *software SPSS 16.0 for windows* didapatkan nilai sig 0,579, data tersebut dikatakan homogen karena nilai sig > 0,05. Berdasarkan hasil uji *mann whitney u* menggunakan *software SPSS 16.0 for windows* didapatkan nilai sig 0,039, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, hal ini dikarenakan nilai sig < 0,05.

Menurut Nana dan Ahmad seperti dikutip Agung (2017) manfaat media media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain: pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa; metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan.

## **PENUTUP**

### **KESIMPULAN**

Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh media dart board terhadap minat belajar siswa pada materi koloid

### **SARAN**

Untuk peneliti selanjutnya sebaiknya meneliti dengan materi yang berbeda namun lebih banyak referensi lagi.

### **REFERENSI**

Agung Setya Sri Pambudi. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Dart Game Accounting untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kas Kecil Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

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

Creswell, John W. (2010). *Ebook Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed* (Edisi ke-10). Alih bahasa oleh Achmad Fawaid. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Lusi Maria Handayani dan Elok Sudibyo. (2017). *Keefektifan Media Permainan Science Dart dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Tekanan Zat untuk Siswa SMP*. Skripsi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Pipin Marfia Susanti. (2016). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) dengan Media Dart Board untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas Xi Akuntansi 4 Smk Ypkk 2 Sleman*. Skripsi. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.

Siti Nadhiroh. (2017). *Pengaruh Media Komik Biologi terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Muhammadiyah 2 Kota Magelang*. Skripsi. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.

Suyono dan Hariyanto (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.

Zeptian Pratama. (2017). *Pengaruh Media Pembelajaran Audio-Visual terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 4 di SMK Negeri 3 Bandung*. Skripsi. Bandung: Universitas Pasundan.