

PENERAPAN METODE KASUS TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATERI KSP

Krida Puji Rahayu

¹ Universitas Pamulang

email: kridapujirahayu@gmail.com

Abstraksi

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dari penerapan metode kasus dengan menggunakan media audio-visual terhadap hasil belajar. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA. Pengambilan sampel dilakukan secara acak menggunakan teknik cluster random sampling. Berdasarkan hasil uji estimasi rata-rata diperoleh rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil uji ketuntasan belajar diperoleh persentase ketuntasan belajar klasikal untuk kelompok eksperimen sebesar 98% dan kelompok kontrol sebesar 76%. Adapun hasil observasi terhadap ranah afektif dan ranah psikomotorik diperoleh nilai rata-rata siswa pada kelompok eksperimen ≥ 65 .

Kata kunci: metode kasus berbasis audio-visual, hasil belajar Kimia

Abstract

This research aims to determine the effectiveness of the application of the case method by using audio-visual media to the learning outcomes. The population in this study is a grade XI SCIENCE student. Sampling is done randomly using the random sampling cluster technique. Based on the average estimated test results were obtained the average results of the experiment Group learning and the control group. The results of the submission are learned to get the percentage of classical learning submission for the experimental group of 98% and the control group at 76%. The results of observation of the affective and psychomotor domains were obtained the average value of students in the experimental group ≥ 65 .

Keywords: Audio-visual based case method, chemical learning Results

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran kimia juga tidak lepas dari tuntutan tersebut. Guru kimia dituntut dapat membelajarkan siswa dengan kegiatan-kegiatan bermakna yang dapat merangsang pemikiran siswa. Salah satunya adalah materi kimia itu sendiri. Kelarutan dan hasil kali kelarutan, misalnya yang dianggap sebagian besar siswa sebagai materi yang sulit. Berdasarkan hasil wawancara dengan 7 orang siswa, yaitu KA, WP., CN.R., BD, ME, DH dan BC, sebagian mereka menyatakan bahwa sebenarnya mereka punya niat dan keinginan untuk memahami

dan memperoleh nilai yang tinggi selain alasan kimia sebagai salah satu mata pelajaran yang masuk standar kelulusan dan mempelajari kimia itu menyenangkan karena menantang. Mereka berpendapat bahwa materi kelarutan dan hasil kali kelarutan lumayan susah, ada materi yang mudah dan juga ada yang sulit tetapi sebagian mereka juga menyatakan bahwa hanya dengan latihan soal dan memahami materi lebih dalam, mereka dapat menguasai materi. Banyak hal yang dipelajari dalam pokok materi ini, diantaranya adalah mengenai pengaruh ion sejenis terhadap kelarutan, pengaruh pH terhadap kelarutan, reaksi pengendapan dan lain sebagainya. Banyak proses yang

terjadi di alam bergantung pada pengendapan atau pelarutan suatu garam di dalam air. Misalnya, bentuk gua kapur (stalaktit dan stalagmit) yang terbentuk lebih ratusan tahun berasal proses pelarutan dan pengendapan batu kapur (CaCO_3).

Menurut Sanjaya (2006), melalui metode kasus guru menyampaikan informasi mengenai materi melalui kasus-kasus atau permasalahan sehingga siswa akan lebih mudah untuk memahami konsep-konsep materinya. Metode ini lebih menekankan kepada proses penyelesaian kasus yang dihadapi secara ilmiah, menempatkan kasus atau masalah sebagai kata kunci proses pembelajaran. Artinya tanpa masalah maka tidak mungkin ada proses pembelajaran.

Dalam Arsyad (2002: 15), Hamalik (1986) menyatakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat yang baru, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar dan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pengajaran terhadap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada waktu mengajar.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menerapkan metode kasus dengan menggunakan media audio-visual yang akan dilaksanakan di SMA N 4 Semarang karena di sekolah ini tersedia fasilitas-fasilitas yang mendukung pembelajaran, salah satunya adalah komputer dan LCD di tiap-tiap kelas dan laboratorium kimia yang mendukung peneliti dalam melaksanakan penelitian.

2. KAJIAN LITERATUR

2.1. Metode Kasus

Metode kasus lebih menekankan kepada proses penyelesaian kasus atau

permasalahan yang dihadapi secara ilmiah, menempatkan kasus atau masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran. Implementasi metode kasus dilakukan guru dengan memilih bahan pelajaran yang memiliki kasus yang dapat dipecahkan. Kasus-kasus itu dapat diambil dari buku teks atau dari sumber-sumber lain, misalnya dari peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar, dalam keluarga atau dari kemasyarakatan (Sanjaya, 2006: 213).

Pada pembelajaran metode kasus, siswa didorong untuk menjadi pemain utama terhadap masing-masing kasus yang dibahas dan peran guru hanya mengarahkan saja. Pembelajaran yang benar adalah pembelajaran yang selalu dibantu. Siswa akan lebih memahaminya dengan cara berpartisipasi dan terlibat di dalamnya. Suatu kasus berisi fakta. Tugas siswa adalah mengumpulkan data dan informasi yang diberikan pada kasus itu dan menginterpretasikan dan menemukan artinya. Ini adalah proses dari penemuan. Proses yang menghubungkan satu fakta dengan fakta yang lain untuk mendapatkan arti. Siswa yang harus membahas kasus terus-menerus tidak terasa telah berlatih dengan sendirinya sehingga mereka akan terbiasa dan dapat memecahkan permasalahan yang ada dengan baik karena telah berlatih melakukannya.

Metode kasus melibatkan siswa secara penuh dalam belajar. Kasus dalam pembelajaran ini bersifat tertutup, artinya jawaban dari masalah itu sudah pasti. Dalam pembelajaran, peran guru pada dasarnya menggiring siswa melalui proses tanya jawab pada jawaban yang sebenarnya sudah pasti. Adapun tahapan-tahapan dalam pembelajaran dengan metode kasus ini, adalah (Sanjaya, 2006: 215) meliputi orientasi, merumuskan masalah, merumuskan Hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan merumuskan kesimpulan.

2.2. Media Audio Visual

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terperdaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar. Sujana dan Rivai dalam Arsyad (2005: 24), mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran siswa.

Pengajaran melalui media audio-visual lebih menekankan pada hasil belajar yang diperoleh melalui pengalaman tidak hanya didasarkan atas kata-kata belaka. Sebenarnya media audio-visual, menambahkan materi audio kepada materi pengajaran visual, yang secara konseptual tidak banyak memberikan perbedaan yang berarti.

Pada dasarnya pekerjaan guru adalah mengkomunikasikan pengalaman kepada siswa. Ada tiga cara yang dapat ditempuh, yakni melalui pendengaran, penglihatan dan penggabungan keduanya. Media pengajaran dapat membantu cara-cara tersebut. Media yang digunakan untuk membantu siswa belajar menurut jenisnya dibagi menjadi tiga, yaitu (Djamarah, 2005 : 212).

Levie & lentz dalam Azhar Arsyad (2005: 16-17) mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran khususnya media audio-visual, sebagai berikut:

(1) Fungsi atensi, media visual merupakan inti yang menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi terhadap isi pelajaran yang berkaitan dengan media yang digunakan.

(2) Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca/ teks/ soal yang bergambar).

(3) Fungsi kognitif, berdasarkan penelitian-penelitian diungkapkan bahwa lambang visual/ gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahamidan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

(4) Fungsi kompensatoris, berdasarkan penelitian-penelitian media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

3. METODE PENELITIAN

Populasi dalam penelitian ini sebagai adalah siswa kelas XI IPA SMA Negeri 4 Semarang. Berikut rincian populasinya:

Tabel 1. Rincian Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 4 Semarang

No	kelas	Jumlah siswa
1	XI-1	44
2	XI-2	46
3	XI-3	43
4	XI-4	46
5	XI-5	45
6	XI-6	29
Jumlah		253

(Sumber: Administrasi kesiswaan SMA Negeri 4 Semarang)

Pengambilan sampel dalam penelitian ini diambil dengan teknik cluster random sampling yaitu mengambil dua kelas secara acak dari populasi dan akhirnya diperoleh kelas eksperimen yaitu kelas XI-4 yang mendapatkan pembelajaran dengan metode kasus menggunakan media audio-visual sedangkan kelas XI-3 mendapatkan pembelajaran seperti yang biasa diterapkan guru mitra sebagai kelas kontrol.

Variabel adalah obyek penelitian, atau apa saja yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2006:118).

Variabel dalam penelitian ini adalah :

(1) Variabel bebas yaitu pembelajaran yang menggunakan metode kasus dengan media berbasis audio-visual.

(2) Variabel terikat yaitu hasil belajar kimia materi kelarutan dan hasil kali kelarutan siswa SMA Negeri 4 Semarang kelas XI IPA yang dinyatakan dengan nilai tes.

Pengumpulan data dilakukan dengan empat cara, yaitu dokumentasi, tes, observasi, dan metode angket untuk memperoleh nilai afektif dan tanggapan siswa terhadap pembelajaran di kelas. Instrumen dalam penelitian ini terdiri atas rencana pembelajaran, angket dan alat ukur hasil belajar yaitu lembar observasi dan soal pretes dan postes, serta media berupa audio-visual dan lembar kerja siswa. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test and post-test group design*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil postes kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel 2.

Tabel 2 Data Hasil Belajar Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan

Kelas	n	Rata-rata	SD
Eksperimen	41	76,39	6,81
Kontrol	41	68,68	7,81

Sumber: data diolah

1) Uji Normalitas

Hasil uji normalitas postes dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Uji Normalitas Hasil Postes

Kelas	χ^2_{hitung}	dk	χ^2_{tabel}	kriteria
Eksperimen	8,04	5	11,07	Normal
Kontrol	9,29	4	9,49	Normal

Sumber: Data diolah

Data yang dianalisis diambil dari hasil ulangan akhir materi kelarutan dan hasil kali kelarutan. Berdasarkan hasil analisis tersebut diperoleh hasil untuk setiap data $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima. Hal ini berarti bahwa data tersebut berdistribusi normal, sehingga uji selanjutnya memakai statistik parametrik.

B. Hasil Uji Kesamaan Dua Varians Data Postes

Hasil uji kesamaan dua varians data postes dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Hasil Uji Kesamaan Dua Varians Data Postes

Data	Kelas	S^2	d	F_{hitung}	F_{tabel}
Postes	Eksperimen	46,34	40	1,31	1,69
	Kontrol	60,92	40	1,31	1,69

Sumber: data diolah

Berdasarkan hasil analisis data tersebut diperoleh nilai F_{hitung} untuk postes kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 1,31 sedangkan F_{tabel} yaitu 1,69. Harga F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima yang berarti kedua kelas memiliki varians yang sama.

C. Uji hipotesis

Uji hipotesis ini digunakan untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang diajukan. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji efektivitas pembelajaran. Uji ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran yang menerapkan metode kasus menggunakan media audio-visual pada kelompok eksperimen dan menerapkan metode konvensional pada kelompok kontrol. Data postes dianalisis dengan menggunakan estimasi rata-rata, estimasi proporsi dan uji ketuntasan belajar.

1) Uji Estimasi Rata-Rata

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan diperoleh estimasi rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen yaitu $74,24 < \mu < 78,54$ dan kelompok kontrol yaitu $66,08 < \mu < 70,94$, sehingga dapat diprediksikan bahwa rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen antara $74,24 - 78,54$ dan kelompok kontrol antara $66,08 - 70,94$.

2) Uji Estimasi Proporsi

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh estimasi proporsi pada kelompok eksperimen $93,7\% < \pi < 100\%$ yang artinya estimasi proporsi siswa yang mencapai ketuntasan belajar adalah antara 93,7% sampai 100%, sedangkan pada kelompok kontrol estimasi proporsinya mencapai $65\% < \pi < 91\%$ yang artinya estimasi proporsi siswa yang mencapai ketuntasan belajar adalah antara 65% sampai 91%.

3) Uji Ketuntasan Belajar

Berdasarkan hasil uji ketuntasan belajar individu baik kelompok eksperimen dan kontrol sudah mencapai ketuntasan belajar dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5 Hasil Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal

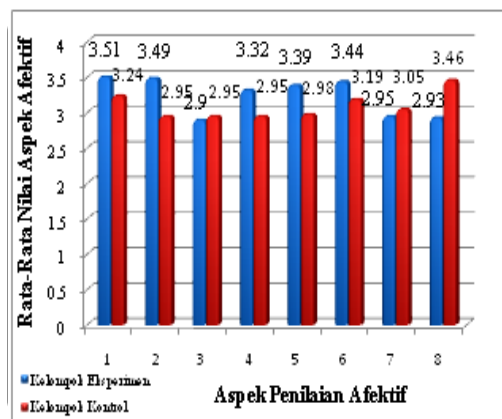
Kelas	Kelas	N	Rata-rata	X	%
Eksperimen	XI-4	41	76,4	40	98%
Kontrol	XI-3	41	68,7	32	78%

Sumber: Data diolah

Berdasarkan hasil analisis tersebut, kelompok eksperimen sudah mencapai ketuntasan belajar karena persentase ketuntasan belajar klasikal (keberhasilan kelas) yaitu sebesar 98% lebih dari 85% dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut yang telah mencapai ketuntasan individu. Sedangkan persentase ketuntasan belajar klasikal pada kelompok kontrol sebesar 78% belum mencapai ketuntasan belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima.

Hasil Belajar Ranah Afektif

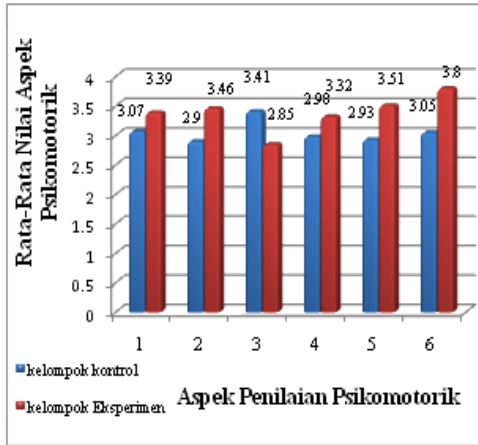
Aspek afektif diamati pada saat pembelajaran. Hasil belajar afektif siswa diperoleh melalui lembar kuesioner dan observasi. Rerata nilai aspek afektif siswa pada kelompok eksperimen mencapai 65,18% dan kelompok kontrol sebesar 61,95%. Persentase skor ini termasuk dalam kriteria cukup. Hasil belajar ranah afektif pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Penilaian Afektif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil Belajar Ranah Psikomotorik

Pada ranah psikomotorik yang digunakan untuk menilai siswa ada enam aspek. Hasil belajar psikomotorik diamati pada saat praktikum mengenai reaksi pengendapan dan pengaruh pH terhadap kelarutan. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada kelompok eksperimen, rata-rata nilai psikomotorik siswa mencapai 67,8 % dan kelompok kontrol sebesar 61,3%. Persentase skor ini termasuk dalam kriteria cukup. Hasil observasi terhadap ranah psikomotorik dapat dilihat pada gambar 2.

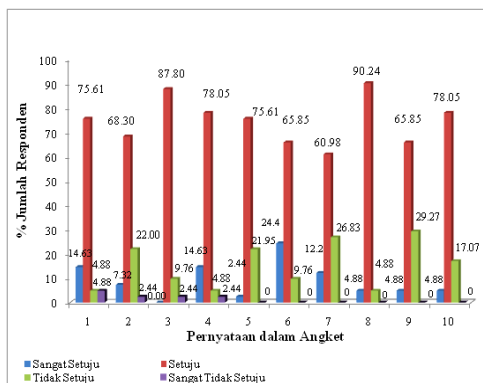


Gambar 2. Penilaian Psikomotorik kelas eksperimen dan kelas Kontrol.

Pada kelompok eksperimen, rata-rata nilai psikomotorik siswa mencapai 67,8 % dan kelompok kontrol sebesar 61,3%. Persentase skor ini termasuk dalam kriteria cukup.

Analisis Angket Tanggapan Siswa terhadap pembelajaran

Hasil analisis angket tanggapan siswa terhadap pembelajaran juga dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. analisis angket tanggapan siswa terhadap pembelajaran.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan kerangka berpikir dan analisis data, maka dapat diambil simpulan bahwa penerapan metode kasus menggunakan media audio-visual efektif terhadap pembelajaran kimia materi pokok kelarutan dan hasil kali kelarutan pada

siswa kelas XI IPA semester II SMA Negeri 4 Semarang yang ditunjukkan dengan estimasi rata-rata ketuntasan belajar pada kelas XI IPA-4 sebesar 74,24 – 78,54 dan estimasi proporsi sebesar 93,7% – 100,0%. Sedangkan jika ditinjau dari ranah afektif dan psikomotorik diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 65,18 dan 67,8.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa siswa menyukai pembelajaran yang menerapkan metode kasus dengan menggunakan media audio-visual karena lebih menyenangkan, menarik, dan dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi, hal ini dapat dilihat dari rasa ingin tahu siswa yang meningkat dalam pembelajaran dan mereka lebih termotivasi untuk giat belajar.

6. REFERENSI

Penulisan naskah dan sitasi yang diacu dalam naskah ini disarankan menggunakan aplikasi referensi (*reference manager*) seperti Mendeley, Zotero, Reffwork, Endnote dan lain-lain. [Times New Roman, 12, normal].

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Cahyasari, Septiana. 2008. Pengaruh Penggunaan metode SEQIP (Science Education Quality Improvement Project) Terhadap Hasil belajar siswa kelas XI pada materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan. Skripsi: tidak diterbitkan.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2003. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Jogiyanto. 2006. *Metode Kasus*. Jakarta: Andi.
- Mulyasa, E. 2002. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purnawan, Arif. 2005. *Peningkatan efektifitas pembelajaran kimia siswa SMA kelas X dengan menggunakan CD pembelajaran interaktif pada metode pemetaan pikiran (mind mapping) materi pokok Hidrokarbon pada tahun pelajaran 2004/2005*. Skripsi: tidak diterbitkan.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*. Bandung: Prenada Media.
- Sudarman. 2006. Penerapan Metode Collaborative Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Mata Kuliah Metodologi Penelitian. Vol 2 No.2 (Jurnal Pendidikan Inovatif)
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Edisi Enam. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2005. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV ALFABETA.
- Soeprodjo. 2007. *Kontribusi Statistika dalam Penelitian. Makalah Disampaikan pada Pelatihan Penyusunan Proposal Skripsi Pendidikan dan Bimbingan Skripsi Tematik dan Terpogram*. Semarang. 7 Juni.
- Wahyuningrum, N. 2008. *Pengaruh Penggunaan metode "My Rekan Empat" Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Pokok Materi Kelarutan dan Hasil Kali*. Skripsi: tidak diterbitkan.
- Yunianingrum, Evi. 2008. *Pengaruh Penggunaan Media Flow Chart dengan Pendekatan Konstektual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Pokok Materi Stoikiometri*. Skripsi: tidak diterbitkan.

