

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting bagi kehidupan untuk meningkatkan kualitas setiap individu melalui pendidikan manusia bisa berkembang secara aktif dengan menggunakan kompetensi yang dimiliki sehingga menjadi manusia yang berkualitas ,terampil serta kreatif dalam memajukan bangsa dan Negara dalam meningkatkan kualitas pendidikan salah satu nya adalah dengan memanfaatkan sarana dan prasarana IT dalam proses belajar mengajar dalam meningkatkan pengembangan kognitif ,psikomotor serta efektivitas yang bertujuan untuk menghasilkan lulusan terbaik berkompeten serta berdaya saing.

Pendidikan merupakan interaksi antara guru(pendidik) dengan siswa(peserta didik) yang berlangsung di dalam lingkungan sekolah. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menciptakan dan mengembangkan manusia yang berkualitas. Menurut Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1 pasal (1), yang menyatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah ,pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama keberhasilan pencapaian pendidikan banyak bergantung pada proses pembelajaran berlangsung secara efektif serta melibatkan banyak aktivitas peserta didik.Selain metode mengajar aspek lain yang menonjol dalam metodologi pembelajaran adalah media pengajaran sebagai alat bantu mengajar. Kedudukan media pembelajaran sebagai alat

bantu mengajar merupakan metodologi sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru dengan tujuan untuk meningkatkan proses belajar yang bermakna .

Salah satu mata pelajaran yang di pelajari di SMA adalah kimia dimana kimia merupakan segala sesuatu yang mempelajari tentang materi yang ada di alam (Erna,2020).Dari pengertian tersebut dapat kita ketahui bahwa kimia sangat penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga pembelajaran kimia perlu di tingkat terus menerus di sekolah untuk itu sebagai seorang pendidik guru harus melibatkan peserta didik secara sistematis,memberikan motivasi kepada peserta didik agar mampu mempunyai kemauan belajar yang lebih giat dan bersungguh sungguh.Guru harus dapat menggunakan multi metode dan media dalam pembelajaran sehingga peserta didik tidak hanya mengenal fakta akan tetapi bagaimana prosedur memperoleh fakta tersebut .

Dalam buku De Porter menjelaskan pentingnya membangun ikatan emosional peserta didik yaitu dengan menciptakan kesenangan dalam belajar, menjalin hubungan dan menyingkirkan segala ancaman dari suasana belajar akan membantu pembelajaran mereka. Ditegaskan pula oleh Psikolog peneliti dari Harvard ,Howard Gardner yang menyatakan:”Disekolah,saat anak merasa bosan,mereka akan berontak dan berubah .Jika mereka di banjir tantangan ,mereka akan mencemaskan pekerjaan sekolah.Tetapi,Anda akan belajar dengan segenap kemampuan jika anda menyukai hal yang anda pelajari dan anda senang jika terlibat dalam hal tersebut”.

Dari kutipan diatas dapat diartikan bahwa seorang Guru Kimia harus memiliki eksistensi dalam mengajar dengan menggunakan konsep belajar PAIKEM (Pembelajaran Aktif,Inovatif,Kreatif , dan Menyenangkan sehingga para peserta didik dapat belajar dengan baik dan tidak membosankan untuk itu penulis mencoba membuat pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media kartu DOMIKA (Domino Kimia) pada materi Sistem Koloid.

Berdasarkan pengalaman PLP serta hasil wawancara pada tanggal 21 Desember 2021 bahwa kondisi pembelajaran dan Guru sebagai berikut

1. Kondisi awal

- a. Masih banyak peserta didik yang memperoleh nilai dibawah KKM

- b. Peserta didik banyak cenderung pasif dalam pembelajaran
- c. Adanya peserta didik yang menganggap bahwa pembelajaran kimia itu tidak menyenangkan

## 2. Keadaan Guru

Kurangnya respon siswa pada saat pembelajaran sebagai pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari

## 3. Kondisi Pembelajaran

### a. Penggunaan metode dan media yang kurang mengaktifkan siswa

Interaksi yang cenderung searah dan kebanyakan masih dipegang oleh Guru seperti menerangkan di papan tulis kemudian membelakangi peserta didik sehingga sebagian peserta didik ada yang mendengarkan dan ada yang tidak mendengarkan.

Kemudian adapun hasil observasi awal yang dilakukan dengan cara memberikan angket kebutuhan kepada siswa kelas XI MIPA SMA N 1 Muaro Jambi dan angket kebutuhan ini dibuat berdasarkan pengembangan ADDIE. Analisis terdiri beberapa tahap yaitu analisis kebutuhan, analisis tujuan, analisis karakteristik. Berdasarkan hasil angket yang dibagikan kepada siswa sebanyak 30 orang bahwa hampir 90%-95% siswa menggunakan smartphone untuk mengakses musik serta mengakses sumber belajar seperti e-book dan e-learning. Dan berdasarkan angket yang telah dibagikan kepada siswa bahwa pada analisis materi sistem koloid ini, didapatkan data bahwa 64,5% siswa tersebut menyatakan bahwa materi sistem koloid ini adalah materi yang sulit dipahami. Dari data tersebut sehingga diperlukannya media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran tentang materi sistem koloid. Kemudian diperoleh juga data sebesar 87,1% siswa menyukai pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran khususnya materi sistem koloid karena jika menggunakan media pembelajaran dapat membuat materi pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Kemudian berdasarkan analisis tujuan diperoleh data sebanyak 80,6% siswa setuju jika dilakukan pembelajaran dengan menggunakan kartu domino kimia dikarenakan mereka belum pernah menggunakan media pembelajaran kartu domino kimia. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis karakteristik siswa bahwa sebanyak 80,6% siswa memiliki gaya belajar visual, 74,2% auditori, dan 54,8% kinestetik. Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh terlihat

bahwa gaya belajar visual sangat mendominasi gaya belajar di dalam ruangan kelas .

Berdasarkan hasil observasi dan angket hasil analisis tersebut , maka peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran kartu domino kimia. Media pembelajaran kartu domino merupakan media pembelajaran berbentuk kartu domino yang berisi pertanyaan dan jawaban terkait materi Sistem Koloid. Media pembelajaran kartu domino tersebut dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik bagi siswa karena digunakan sambil bermain yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, kerja sama dan melatih daya ingat siswa. Media pembelajaran kartu domino dapat menstimulus peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran, media tersebut dapat diduplikasikan untuk permainan sehingga membuat peserta didik tidak mudah bosan dalam pembelajaran. Media pembelajaran kartu domino mudah digunakan dalam pembelajaran dan praktis dibawa kemana-mana karena ukurannya yang tergolong kecil.

Media kartu domino kimia disini bukanlah seperti kartu domino yang biasa di gunakan,akan tetapi melainkan sebuah media yang digunakan untuk pembelajaran yang bentuknya seperti kartu domino,hanya saja yang membedakannya adalah didalamnya terdapat sebuah materi atau pertanyaan dan didalam kartu tersebut akan di rancang background yang menarik.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti berkeinginan untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Kimia (DOMIKA) Pada Sistem Koloid Di SMA Kelas XI MIPA”

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah yang diteliti :

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran kartu domino pada materi Sistem Koloid di SMAN 1 Muaro Jambi ?
2. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajarankartu domino pada materi Sistem Koloid di SMAN 1 Muaro Jambi ?

3. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran kartu domino pada materi Sistem Koloid di SMAN 1 Muaro Jambi?
4. Bagaimana tingkat keefektifan media pembelajaran kartu domino pada materi Sistem Koloid di SMAN 1 Muaro Jambi?

### 1.3. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dapat diketahui tujuan penelitian ini yaitu :

1. Mengembangkan media pembelajaran kartu domino pada materi Sistem Koloid di SMAN 1 Muaro Jambi
2. Mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran kartu domino pada materi Sistem Koloid di SMAN 1 Muaro Jambi.
3. Mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran kartu domino pada materi Sistem Koloid di SMAN 1 Muaro Jambi.
4. Mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran kartu domino pada materi Sistem Koloid di SMAN 1 Muaro Jambi

### 1.4. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah maka penulis membatasi masalah yang akan di bahas yaitu :

1. Pengembangan kartu domino ini dilakukan sampai tahap uji produk kelompok kecil.
2. Dalam penelitian ini materi yang digunakan adalah, Sistem Koloid, komponen penyusun koloid, jenis-jenis koloid, sifat sistem koloid, dan koloid dalam kehidupan sehari hari.

### 1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pengembangan kartu domino kimia ini yaitu :

1. Bagi peserta didik, dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan pada materi Sistem Koloid

2. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai contoh pembelajaran kimia yang berorientasi pada multi media pembelajaran dengan menggunakan kartu domino kimia sehingga dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran
3. Bagi peneliti ,dapat menambah pengetahuan dan keterampilan dalam mengaplikasikan media pembelajaran saat sudah menjadi guru nanti nya.

#### 1.6. Spesifikasi Produk

Adapun spesifik pada pengembangan media ini yaitu :

1. Materi yang akan dibahas yaitu materi Sistem Koloid di kelas XI MIPA
2. Materi yang ada pada kartu domino kimia ini disesuaikan dengan KI dan KD.indikator dan silabus serta kurikulum yang digunakan .
3. Kartu domino kimia ini dikembangkan dengan bantuan aplikasi Canva
4. Kartu domino kimia ini memuat materi kimia Sistem Koloid dalam bentuk teks dan gambar serta soal soal
5. Kartu domino kimia ini berjalan pada mode offline atau pada saat pembelajaran tatap muka

#### 1.7. Defenisi Istilah

Adapun defenisi dari Istilah penelitian ini yaitu :

1. Pengembangan media adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada.
2. Kartu domino Kartu yang berupa kertas foto tebal yang berukuran kecil yang digunakan untuk bermain dimana setiap kartu dibagi menjadi dua bagian setiap bidang nya berisi 0-6 akan tetapi pada penelitian ini kartu domino berisi materi ,gambar serta soal soal

