

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan kegiatan pokok untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Siswa tidak hanya dijadikan objek pembelajaran tetapi harus dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan kreativitas seorang guru untuk mengembangkan proses pembelajaran yaitu dengan media yang tepat selama proses pembelajaran.¹ Faktor-faktor yang mempengaruhi kurang berhasilnya pembelajaran adalah guru dalam memilih metode pembelajaran tidak sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran, sehingga juga mempengaruhi dalam menentukan media yang digunakan, sehingga pembelajaran kurang efektif, kurang melibatkan siswa, pembelajaran masih berlangsung transfer pengetahuan, hanya dalam bentuk hafalan dan masih jauh dari konsep perberdayaan berpikir. Hal ini berakibat keaktifan dan keterampilan siswa cenderung terabaikan sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.²

Keberhasilan pencapaian pendidikan banyak bergantung pada proses pembelajaran berlangsung secara efektif serta melibatkan banyak aktivitas peserta didik. Selain metode pembelajaran, 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 mempertinggi proses belajar

¹ Yessy Asnovida Amri, Asmadi M.Noer, dan Sri Haryati, "Penggunaan Media Kartu Domino Hidrokarbon Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Ketuntasan Belajar Siswa Di Kelas X.10 Sma Negeri 5 Pekanbaru", Universitas Riau, 2016, hal. 3.

² Ana Ariyani, "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, Vol.32 No. 2, Oktober 2017, hal. 167.

siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapainya.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Media adalah sarana untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran.³ Dengan demikian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran.⁴ Kedudukan media tidak hanya sekedar sebagai alat bantu mengajar, tetapi sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran. Kedudukan media memiliki hubungan antara media pembelajaran dengan komponen sistem pembelajaran sebagai wujud pemecahan masalah belajar.

Fungsi utama media pembelajaran adalah untuk tujuan instruksional, dimana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa baik dalam bentuk mental maupun dalam bentuk aktifitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.⁵ Belajar adalah proses yang kompleks dan unik, maka dalam mengelola proses pembelajaran harus diusahakan dapat memberikan fasilitas belajar yang sesuai dengan perbedaan individual siswa. Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketetapan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

³ Rodhatul Jennah, "*Media Pembelajaran*", (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), hal. 1

⁴ *Ibid*, hal. 13

⁵ *Ibid*, hal. 19

Pembelajaran kimia menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitarnya secara ilmiah. Pembelajaran kimia harus dapat membantu siswa secara ilmiah, terampil mengumpulkan fakta, menyusun konsep, menyusun generalisasi secara mandiri. Siswa juga dilatih dengan Konsep-konsep kimia yang abstrak, untuk memiliki keingintahuan tentang sesuatu yang dapat menuntun ke arah mencari prinsip atau teori yang dapat diperoleh dari hasil pengkajian. Materi pelajaran kimia terdiri dari materi yang dapat disajikan secara kongkrit dan abstrak. Struktur atom, partikel atom, partikel materi, rumus kimia, ikatan kimia, tata nama senyawa, mekanisme reaksi merupakan materi pelajaran yang bersifat abstrak dan sangat teoritis. Materi ini sebagai dasar dari materi-materi lain. Jika materi struktur atom tidak dikuasai, maka siswa akan sulit memahami tentang karakter suatu unsur atau molekulnya serta keteraturannya dalam materi ikatan kimia.⁶

Dari pengamatan dan pengalaman di lapangan, terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran kimia, diantaranya pembelajaran koloid cenderung tidak melibatkan perhitungan seperti materi lainnya walaupun hanya berisi konsep-konsep yang harus dipahami, namun materi koloid tergolong sulit dipahami oleh siswa. sebab itu, pada materi ini siswa hanya lebih cenderung menghafal.⁷ Selain mengalami kesulitan dalam memahami, metode yang digunakan guru juga membosankan sehingga peserta didik menjadi tidak semangat dan kreatif karena pelajaran diberikan dalam bentuk ceramah dan belum menggunakan metode atau media pembelajaran yang menarik untuk diterapkan di kelas. Pada pembelajaran materi ini sangat diperlukan

⁶ Ana Ariyani, "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*, Vol.32 No. 2, Oktober 2017, hal. 167.

⁷ Rohma, Muntholib, dan Munzil, *Pengembangan Bahan Ajar Sistem Koloid Berbasis E-Learning*, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 4, No. 1, 2013, hal. 2

metode untuk siswa dapat memahami. Karakteristik pada materi koloid lebih banyak menunjukkan aspek sub mikroskopis dan makroskopis dibandingkan aspek simbolik.⁸ Sehingga dalam pembelajaran ini sangat diperlukan media yang dapat memecahkan masalah untuk mencapai keberhasilan suatu proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

Media kartu domino dalam pembelajaran sangat menarik dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Media kartu domino melatih daya nalar siswa dan memancing fokus siswa selama aktivitas memainkan domino.⁹ Pembelajaran menggunakan media kartu domino membuat siswa tidak merasa bosan mengikuti pelajaran, mereka ingin dan ingin terus belajar di kelas, karena dipenuhi rasa semangat dan antusiasme yang tinggi mengikuti pelajaran. Permainan kartu domino didesain untuk menemukan konsep materi membuat siswa bisa berlatih dengan santai dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi. Penggunaan media pembelajaran kartu domino, membantu guru menjelaskan konsep pembelajaran yang bersifat abstrak, sehingga menarik minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran melalui penggunaan media kartu domino melibatkan siswa secara aktif dan mampu menciptakan suasana yang interaktif, kompetitif dan tanggung jawab antar siswa, sehingga hal ini berpengaruh terhadap aktivitas siswa dan ketuntasan belajar siswa. Pada penelitian ini media pembelajaran yang akan digunakan adalah media *Chemical Domino Card (CDC)* merupakan salah satu media pembelajaran yang mampu membuat peserta didik mempunyai kemampuan

⁸ *Ibid*, hal.1

⁹ Yessy Asnovida Amri, Asmadi M.Noer, dan Sri Haryati, “*Penggunaan Media Kartu Domino Hidrokarbon Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Ketuntasan Belajar Siswa Di Kelas X.10 Sma Negeri 5 Pekanbaru*”, Universitas Riau, 2016, hal. 3.

berlatih keterampilan berpikir kritis, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Alasan peneliti memilih judul “Pengaruh Media *Chemical Domino Card* Pada Materi koloid Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Sunan Kalijogo Malang” adalah karena mata pelajaran kimia masih dianggap sulit bagi siswa kelas XI IPA SMA Sunan Kalijogo, dimana pada materi koloid bersifat hafalan dan pemahaman. Dengan demikian, perlu adanya media yang mudah untuk mengatasi kesulitan siswa kelas XI dalam mempelajari materi tersebut. Maka, digunakanlah metode *Chemical Domino Card (CDC)* untuk mengatasi kesulitan tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Rendahnya kemampuan siswa dalam memahami materi kimia terutama dalam materi koloid
2. Kurangnya keberhasilan belajar siswa dalam proses pembelajaran
3. Media pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Sistem Koloid.
2. Penelitian hanya terbatas pada pengaruh penggunaan media *Chemical Domino Card* terhadap hasil belajar siswa.
3. Hasil belajar siswa yang dimaksud untuk dikaji pada dimensi kognitif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks penelitian, maka fokus penelitian adalah:

1. Adakah Pengaruh Media *Chemical Domino Card* Pada Materi koloid terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Sunan Kalijogo Jabung Malang?
2. Seberapa besar Pengaruh Media *Chemical Domino Card* Pada Materi koloid terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Sunan Kalijogo Jabung Malang?

E. Tujuan Penelitian

Dari uraian rumusan masalah yang ada, penelitian bertujuan:

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh media *chemical domino card* pada materi koloid terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Sunan Kalijogo Jabung Malang.
2. Untuk Mengetahui besar pengaruh media *chemical domino card* pada materi koloid terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Sunan Kalijogo Jabung Malang.

F. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan berguna bagi pihak-pihak yang terkait.

Adapun kegunaan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi siswa

Mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih bermakna serta membantu meningkatkan hasil belajar.

- 2) Bagi guru

Sebagai bahan masukan bagi guru, khususnya guru mata pelajaran kimia untuk meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran dengan memilih media pembelajaran yang tepat.

3) Bagi peneliti

Peneliti dapat mengetahui pengaruh penggunaan media *chemical domino card* terhadap hasil belajar siswa dan penelitian ini dapat dijadikan batu loncatan untuk dapat berinovasi dalam pembelajaran lebih efektif dan lebih baik. Di samping itu, dapat dijadikan bahan refleksi dan bahan rujukan informasi agar segala kekurangan yang terdapat di penelitian ini dapat diperbaiki oleh para peneliti berikutnya.

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan dengan judul penelitian ini, maka penulis mendapatkan hipotesis bahwa, Terdapat pengaruh penggunaan media *chemical domino card* pada materi koloid terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Sunan Kalijogo.

H. Penegasan Istilah

Untuk membahas permasalahan dalam penelitian ini, perlu penegasan beberapa pengertian dan pembatasannya perlu dijelaskan:

1. Penegasan Konseptual

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.¹⁰

b. Koloid

¹⁰ Rayanda Asyar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi Jakarta, 2012), hal. 8

Koloid atau disebut juga dispersi koloid atau sistem koloid merupakan sistem dispersi dengan ukuran partikel yang lebih besar dari larutan, tetapi lebih kecil dari pada suspensi. Koloid adalah suatu bentuk campuran yang keadaannya diantara larutan dan suspensi.¹¹

c. Hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa adalah kemampuan siswa dalam mempelajari suatu konsep di sekolah dan dinyatakan dalam skor melalui hasil tes untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam pencapaian pembelajaran.¹²

2. Penegasan Operasional

a. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga memudahkan informasi atau pesan (materi pembelajaran) tersampaikan ke peserta didik dan membantu serta menstimulus peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien. Tersampainya informasi atau pesan ke peserta didik inilah yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman tentang sistem koloid karena secara tidak langsung keberhasilan dalam proses pembelajaran tercapai.

b. Koloid

Materi sistem koloid merupakan salah satu materi kimia kelas XI yang sebagian sulit untuk memahami konsep kimianya sehingga hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran rendah. Selain itu, materi ini sangat menunjang keberlanjutan materi kimia selanjutnya. Pokok bahasan pada topik sistem

¹¹ Unggul Sudarmo, *Kimia Untuk SMA/MA Kelas XI*. (Jakarta: Erlangga, 2017), hal. 312.

¹² Dimiyati & Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta. 2006

koloid meliputi: sistem koloid, larutan dan suspensi, serta sifat-sifat koloid dan pembuatan koloid. Berdasarkan penelitian terdahulu, diketahui pada saat pembelajaran sebagian peserta didik mengalami kesulitan dan kejenuhan dalam proses pembelajaran.

c. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif yang dinyatakan dalam simbol, huruf maupun kalimat. Fokus hasil belajar kognitif diukur menggunakan tes berupa soal pilihan ganda. Meningkatnya hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh keberhasilan dalam proses pembelajaran yang tepat sehingga terciptanya pembelajaran yang efektif dan tidak membosankan.

A. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang menjadi langkah-langkah dalam proses penyusunan skripsi adalah sebagai berikut:

a. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan uraian dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

b. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan kajian terhadap beberapa teori dan referensi yang menjadi landasan dalam mendukung penelitian ini, yaitu media *chemical domino card*, koloid, hasil belajar siswa dan penelitian terdahulu.

c. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan metode penelitian, populasi dan sampel, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

d. BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi deskripsi data, hasil uji coba instrumen, hasil data penelitian dan pengujian hipotesis.

e. BAB V PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan rumusan masalah pertama dan kedua.

f. BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dalam penelitian ini dan saran.