

PENGEMBANGAN MEDIA *CHEM DICE* PADA MATERI TATA NAMA SENYAWA DI MAN 1 BANJARMASIN

¹Siti Nurimah, ²Novrian Dony, ³Herlina Apriani

¹Pendidikan Kimia, 84204, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Kalimantan, NPM16230016

²Pendidikan Kimia, 84204, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Kalimantan, NIDN1118118602

³Pendidikan Kimia, 84204, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Kalimantan, NIDN1104049001

email: nurimahashter07@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan media *chem dice* yang layak digunakan sebagai media pembelajaran dan mempermudah siswa dalam memahami materi tata nama senyawa. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) menurut teori Sugiyono. Media *chem dice* dihasilkan melalui langkah-langkah proses (R & D), meliputi tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain produk, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian dan revisi produk final. Hasil uji kelayakan media *chem dice* meliputi kelayakan isi, kelayakan sajian, kelayakan bahasa, dan kelayakan kegrafisan oleh validator mendapatkan skor rata-rata sebesar 95,83% dengan kriteria sangat layak. Pada uji coba produk mendapatkan rata-rata skor sebesar 17,3 dengan kriteria sangat baik, sedangkan uji coba pemakaian mendapatkan rata-rata skor sebesar 15,8 dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media *chem dice* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : *Chem Dice*, Kelayakan Media, Tata Nama Senyawa

Abstract

This study aims to test the feasibility of a chem dice media that is suitable for use as a learning medium and to make it easier for students to understand the compound nomenclature material. This type of research is development research (Research and Development) according to Sugiyono's theory. Chem dice media are generated through process steps (R & D), including potential and problem stages, data collection, product design, product design validation, design revision, product testing, product revision, usage trials and final product revisions. The results of the feasibility test for chem dice media include content feasibility, presentation feasibility, language feasibility, and graphic feasibility by the validator to get an average score of 95.83% with very feasible criteria. In the product trial, it got an average score of 17.3 with very good criteria, while the use trial obtained an average score of 15.8 with very good criteria. Based on the results of the above assessment, it can be concluded that the chem dice media is suitable for use as a learning medium.

Keywords : *Chem Dice*, Media Feasibility, Compound Nomenclature

DAFTAR PUSTAKA

- Gomulya, D.S & Iswendi. (2018). Pengembangan Ludo Word Game (LWG) Kimia sebagai Media Chemo-Edutainment (CET) pada Materi Sistem Koloid Kelas XI SMA/MA. *Jurnal Menara Ilmu*. Vol 12, No 12, hal. 19-29.
- Halim, A.M., Husain, H & Sugiarti. (2017). Analisis Miskonsepsi Siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Pinrang Pada Materi Ikatan Kimia Menggunakan Three-Tier Test. *Prosiding Seminar Nasional Kimia UNY*, hal. 37-54.
- Hamalik, O. (1992). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Helfiana, M. (2016). *Penguasaan Konsep Pada Materi Tata Nama Senyawa Melalui Pembelajaran Berbasis Inkuiri Siswa Kelas X SMAN 1 Labuhanhaji*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Kimia Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh.
- Mahmudah, S., Yuridka, F & Mashuri, M.T. (2019). Komparasi Pembelajaran Kimia Menggunakan Metode Teams-Games Tournament Dan Team-Assisted Individualization Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Ajar Tata Nama Senyawa Kelas X SMA Negeri 12 Banjarmasin. *Dalton : Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia*. Vol 2, No 1, hal. 16-21.
- Parmawati, A., Reffiane, F & Hadi, H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Berbantu Media Ledusa Tema 3. *Jurnal Pedagogi dan pembelajaran*. Vol 2, No 3, hal. 394-401.
- Rahayu, I. (2009). *Praktis Belajar Kimia 1 : Untuk Kelas XII Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.
- Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung:Alfabeta.
- Sadiman, A.S.,dkk. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Septiani, V.N. (2017). *Pengembangan Roll Spin Accounting Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian Untuk Kelas X Akuntansi Di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudjana, N. (2013). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian & Pengembangan Research And Development*. Bandung : Alfabeta.
- Sukriyanti, F.Z & Nadiputro, M. (2015). Pengembangan Media Game Kocok Dadu Dalam Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Kelas VI SDN 1 Banjaran Baureno Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. Vol 3, No 1, hal. 119-125.
- Susanti, I.S & Lutfi, A. (2014). Pengembangan Permainan Tradisional Jamuran Sebagai Media Pembelajaran Tata Nama Senyawa Di Kelas X SMA. *Unesa Journal Of Chemical Education*. Vol 3, No 2, hal. 279-287.
- Wahyuni, E.S. dan Hidayah, R. (2016). Pengembangan Media Permainan Kartu Quarchem Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Analitis Siswa Pada Materi Ikatan Kimia Kelas X SMA. *In Prosiding Seminar Nasional Kimia dan Pembelajarannya*, hal. 124-130.