

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pencapaian tujuan pembelajaran pendidikan merupakan salah satu keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar, pada kegiatan belajar mengajar guru harus berusaha menciptakan kondisi belajar yang efektif, mengembangkan bahan pengajaran dengan baik dan meningkatkan kemampuan siswa untuk memperoleh pelajaran serta menguasai tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Tetapi saat ini, banyak kegiatan belajar mengajar yang tidak mampu mencapai tujuan intruksional pembelajaran khususnya mempelajari pelajaran kimia. Masalah yang dihadapi adalah lemahnya proses pembelajaran di dalam kelas oleh guru, sehingga hasil belajar siswa menurun (W. Sanjaya, 2010).

Rendahnya hasil belajar kimia siswa karena kurangnya minat siswa dalam belajar. Pada proses pembelajaran, siswa tidak di dorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir tetapi siswa diarahkan hanya menghafal informasi tanpa memahami aplikasinya pada kehidupan sehari-hari (Sanjaya, 2010). Pada saat mengajar kimia biasanya guru menggunakan metode ceramah dan kadang dengan praktikum, pendekatan yang digunakan tidak memperhatikan minat dan kemampuan peserta didik dalam mempelajari kimia. Hal ini membuat situasi belajar sangat membosankan. Sehingga proses pembelajaran yang dilakukan guru monoton dan tidak bervariasi dalam proses pembelajaran (Larasati, 2008). Sedangkan pada awal proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru khususnya guru kimia adalah memberikan stimulasi/rangsangan kepada siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki siswa (Hamdani, 2011).

Materi Sistem Koloid merupakan materi yang diajarkan pada kelas XI IPA semester genap. Materi koloid mempelajari perbedaan antara suspensi, koloid dan larutan sejati, jenis-jenis koloid, sifat-sifat koloid, dan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari serta pembuatan koloid. Materi koloid pada umumnya bersifat abstrak

dan terdapat banyak konsep, sehingga harus diaplikasikan dengan berbagai contoh yang ada di kehidupan sehari-hari (Respati, 1992)

Untuk menyelesaikan masalah lemahnya proses pembelajaran dan rendahnya prestasi hasil belajar kimia siswa maka guru perlu melakukan perubahan paradigma pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai yaitu model pembelajaran *discovery learning* (belajar menemukan), yang bertujuan untuk menumbuhkan keterampilan-keterampilan yang dimiliki siswa (Hamdani, 2011). Model pembelajaran ini dapat mengembangkan belajar siswa aktif, meningkatkan kreativitas siswa sehingga pada akhirnya siswa dapat membentuk atau membangun sendiri pengetahuannya dengan memperoleh hasil belajar yang akan tahan lama dalam ingatan (Ira Vahlia, 2013). Model pembelajaran *discovery learning* juga merupakan salah satu model pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum 2013 saat ini (Suyitno, 2013).

Pembelajaran Model *Discovery Learning* ini pernah diteliti oleh beberapa peneliti sebelumnya, antara lain: Riyan Melani(2012) hasil penelitiannya menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *discovery learning* sebesar 47,4 %. Peneliti lain yaitu Ira Vahlia(2013) menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebesar 35,96 %. Dan Nur Qomariyah(2013) dalam penelitiannya hasil belajar siswa meningkat sebesar 57,5 %.

Agar penerapan model pembelajaran *discovery learning* lebih mudah dan lebih menarik dalam implementasinya, model pembelajaran ini dibantu dengan media handout sebagai bahan literasi siswa serta media *scramble* sebagai tehnik permainan dalam belajar. Penggunaan media handout dalam proses pembelajaran ditujukan untuk meningkatkan konsentrasi siswa terhadap pelajaran, memelihara kekonsistenan penyampaian materi pelajaran serta waktu yang digunakan siswa untuk mencatat menjadi relatif singkat (Chairil, 2009). Sedangkan penggunaan media *scramble* adalah untuk meningkatkan kadar keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, permainan bahasa dapat dipakai untuk membangkitkan kembali kegairahan belajar siswa (Soeparno, 1988).

Penelitian dengan menggunakan media handout telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Erdiana Gultom(2006) yang menggunakan media handout pada materi sistem koloid, sangat positif terhadap hasil belajar siswa sebesar 71,06 % dan Ellys Santi (2010) dalam penelitiannya terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebesar 59,96 %. Sedangkan pada media *scramble*, Poppy Dames(2012) mengatakan hasil penelitiannya mengenai media *scramble* menunjukkan nilai posttest pada kelas eksperimen sebesar 71,36% dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 63,0 %. Dan Irawati Harahap(2014) hasil posttest pada kelas eksperimen II dengan media *scramble* meningkat sebesar 71,0 %.

Oleh karena itu, mengingat pentingnya penggunaan model dan media dalam pembelajaran maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **“Perbedaan Media Handout dan Media Scramble Dengan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Koloid”**

1.2 Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka ruang lingkup masalah yang akan diteliti adalah :

1. Kurangnya minat siswa dalam belajar kimia.
2. Rendahnya hasil belajar siswa pada bidang studi kimia.
3. Kurang tepatnya penggunaan model pembelajaran dan pemilihan media yang dibelajarkan pada studi kimia.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan ruang lingkup di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah ada perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran *discovery learning* dengan media handout dan media *scramble* pada materi sistem koloid?

2. Berapa persen (%)kah peningkatan hasil belajar kimia siswa dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* dengan media handout dan *scramble* pada materi sistem koloid?

1.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah diantaranya pada :

1. Model pembelajaran *discovery learning* dengan media handout.
2. Model pembelajaran *discovery learning* dengan media *scramble*.
3. Hasil penelitian yang diukur adalah berupa data dari hasil belajar siswa pada materi sistem koloid di kelas XI IPA MAN 1 Medan

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang diajarkan melalui model pembelajaran *discovery learning* dengan media handout dan media *scramble* pada materi sistem koloid.
2. Untuk mengetahui persentase peningkatan hasil belajar kimia siswa melalui model pembelajaran *discovery learning* dengan media handout dan *scramble* pada materi sistem koloid.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan melalui penelitian ini adalah :

1. Bagi guru
 - Mengetahui variasi model dengan media pembelajaran yang tepat digunakan dalam pelajaran kimia khususnya pada materi sistem koloid.
 - Membuat suatu inovasi baru dalam kegiatan PBM
2. Bagi siswa
 - Hasil belajar siswa meningkat.
 - Membantu siswa dalam memahami pelajaran kimia khususnya pada materi sistem koloid

3. Bagi sekolah

- Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu proses pembelajaran, khususnya mata pelajaran kimia.

4. Bagi peneliti selanjutnya

- Sebagai bahan rujukan dalam melakukan penelitian selanjutnya.

1.7 Defenisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan atau kekurangjelasan makna, maka definisi operasional dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil belajar kimia adalah tingkat kemampuan dan penguasaan siswa terhadap mata pelajaran kimia.
2. *Discovery Learning* (belajar menemukan) adalah proses belajar mental ketika siswa mengasimilasikan suatu konsep atau suatu prinsip. Adapun proses mental yang dilakukan, misalnya mengamati, menjelaskan, mengelompokkan dan membuat kesimpulan, bertujuan untuk menumbuhkan keterampilan-keterampilan yang dimiliki siswa sesuai dengan taraf perkembangannya sehingga mereka memperoleh fakta atau konsep baru
3. Handout adalah bahan tertulis yang disiapkan oleh seorang guru untuk memperkaya pengetahuan peserta didik. Handout yang digunakan ialah handout dalam bentuk catatan yang akan dijadikan sebagai literatur oleh peserta didik pada kegiatan PBM.
4. *Scramble* adalah permainan yang berupa aktivitas menyusun kembali suatu struktur bahasa yang sebelumnya telah diacak atau berupa pertanyaan, siswa diajak untuk menjodohkan jawaban yang tepat untuk setiap pertanyaan. Akan tetapi jawaban tersebut harus disusun kembali sesuai dengan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.