

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Dunia pendidikan pada saat ini kebanyakan ditandai dengan pencapaian *academic standar* dan *performance standart*. Faktanya, banyak peserta didik mampu menyajikan tingkat hafalan yang baik terhadap materi ajar yang diterimanya, namun pada kenyataannya mereka tidak memahaminya. Sebagian besar dari peserta didik tidak mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut akan dipergunakan atau dimanfaatkan. Peserta didik memiliki kesulitan untuk memahami konsep akademik sebagaimana mereka biasa diajarkan yaitu dengan menggunakan sesuatu yang abstrak dan metode ceramah. Padahal peserta didik sangat butuh untuk dapat memahami konsep – konsep yang berhubungan dengan tempat kerja dan masyarakat pada umumnya di mana mereka akan hidup dan bekerja. Pembelajaran, menunjuk pada proses belajar yang menempatkan peserta didik sebagai *center stage performance*. Pembelajaran lebih menekankan bahwa peserta didik sebagai makhluk berkesadaran memahami arti penting interaksi dirinya dengan lingkungan yang menghasilkan pengalaman adalah kebutuhan. Kebutuhan baginya mengembangkan seluruh potensi kemanusiaan yang dimilikinya.(Suprijono,2009)

Pelaksanaan pembelajaran saat ini harus mengalami perubahan, di mana siswa tidak boleh lagi dianggap sebagai obyek pembelajaran semata, tetapi harus diberikan peran aktif serta dijadikan mitra dalam proses pembelajaran sehingga siswa bertindak sebagai agen pembelajar yang aktif sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator dan mediator yang kreatif. Ilmu kimia sebagai salah satu bidang kajian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sudah mulai diperkenalkan kepada siswa sejak dini. Mata pelajaran kimia menjadi sangat penting kedudukannya dalam masyarakat karena kimia selalu berada di sekitar kita dalam kehidupan sehari-hari. Kimia adalah satu mata pelajaran yang mempelajari mengenai materi dan perubahan yang terjadi di dalamnya. Namun selama ini masih banyak siswa

yang mengalami kesulitan dalam memahami dan mengikuti pelajaran kimia. Hal ini tidak terlepas dari materi yang dipelajari dalam kimia lebih bersifat abstrak. Adanya kesulitan atau kurang senang siswa terhadap pelajaran kimia dapat disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa. Faktor internal ini dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi siswa dalam kegiatan belajar adalah faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat (Slameto, 2003).

Mata pelajaran kimia saat ini merupakan mata pelajaran yang belum mendapatkan ketertarikan yang lebih pada diri siswa. Anggapannya mata pelajaran Kimia susah dan tidak menyenangkan. Hal ini disebabkan karena materi pelajaran Kimia banyak bersifat abstrak. Siswa akan sulit untuk memahami materi jika guru tidak mengupayakan agar materi ini memiliki ketertarikan dan harus melibatkan siswa, serta melatihnya dengan soal-soal dan juga mampu saling bertukar pikiran dengan teman-temannya.

Penggunaan berbagai macam model pembelajaran yang merangsang minat siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran sudah mulai banyak dilakukan di sekolah-sekolah. Salah satu model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *collaborative learning*. Model *collaborative* dalam pembelajaran lebih menekankan pada pembangunan makna oleh siswa dari proses sosial yang bertumpu pada konteks belajar. Dasar dari model *collaborative* adalah teori interaksional yang memandang belajar sebagai suatu proses membangun makna melalui interaksi sosial. Lingkungan pembelajaran kolaboratif berintikan usaha bersama, baik antar siswa maupun antara siswa dan guru, dalam membangun pemahaman, pemecahan masalah, atau makna, atau dalam menciptakan suatu produk. Selain model pembelajaran guru juga memerlukan media yang baik untuk mendukung proses belajar mengajar di kelas agar siswa lebih tertarik dengan pelajaran yang disajikan oleh guru.

Learning game yang secara harafiah diartikan sebagai permainan pembelajaran atau pembelajaran melalui permainan merupakan alternatif yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam belajar. Karena learning game merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan menuntut keaktifan sehingga memudahkan siswa memahami materi.

Dalam learning game dapat digunakan beberapa jenis media atau tehnik penyajian untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan minat, semangat, kemauan, dan perhatian siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar dalam diri siswa. Kartu domino merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian materi pelajaran karena penggunaan media ini menekankan kerjasama antar kelompok dan saling belajar untuk memecahkan masalah dengan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya serta saling memberitahkan pengetahuan tersebut kepada siswa lain yang membutuhkan sehingga siswa merasa senang salavin (Rusman, 2011)

Selain media kartu domino media lain seperti media power point juga dapat menunjang pembelajaran. Untuk mengatasi masalah keterbatasan guru dalam menghadirkan objek pelajaran di kelas, maka dibutuhkan suatu alat yang dapat menghadirkan objek tersebut. Alat yang dimaksud dalam hal ini adalah media. Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien (Solihatin, 2005). *Powerpoint* merupakan suatu media yang sering digunakan guru dalam proses pembelajaran. *Powerpoint* dapat digunakan untuk menunjukkan suatu objek yang kelihatan abstrak seolah-olah ada, sehingga dengan media ini siswa tidak akan kebingungan ketika mempelajari suatu materi yang sifatnya abstrak.

Berdasarkan pengalaman penulis pada saat melakukan program pengalaman lapangan terpadu (PPLT), sekolah kurang mampu menerapkan penggunaan model dan media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan guru, guru cenderung menggunakan model konvensional (ceramah) yang mana siswa hanya menghafal materi saja tanpa memahami materi materi yang mereka

hafal secara mendalam hal ini menyebabkan siswa kurang meminati mata pelajaran kimia yang mana bersifat abstrak. Dengan menggunakan media power point guru dapat menunjukkan gambar pada slide atau menunjukkan materi melalui animasi sehingga siswa akan lebih mengingat dan memahami pelajaran yang di pelajarnya sedangkan jika menggunakan media kartu domino siswa dapat mengerjakan soal dan lebih aktif dalam kelompok untuk mengerjakan masalah yang diberikan guru.

Penelitian mengenai model pembelajaran kolaboratif learning yang sudah dilakukan Eprysca Noviasari, dkk dengan tujuan mengetahui hasil belajar siswa yang di belajarkan dengan model kolaboratif learning di dapat kesimpulan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan kolaboratif sebesar 61,03 sedangkan pada model non kolaboratif sebesar 48,62 hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kolaboratif lebih baik dibanding non kolaboratif.

Pada penelitian Mono Eviyanto yang membandingkan model kolaboratif dan model ekspositori dengan hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kolaboratif dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran ekspositori. Siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kolaboratif memperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 83,33 sedangkan siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran ekspositori memperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 76,17.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Kimia Siswa Menggunakan Media *Powerpoint* Dengan Kartu Domino Berbasis Model *Collaborative Learning* Pada Sistem Koloid.”**

## 1.2 Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka yang menjadi ruang lingkup dalam penelitian ini adalah Perbedaan Hasil Belajar Siswa SMA dengan Model Pembelajaran Collaborative Learning dengan Menggunakan Media PowerPoint dan Kartu Domino Pada Pokok Bahasan Sistem Koloid.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan ruang lingkup di atas, masalah yang dapat dirumuskan adalah apakah ada perbedaan dan peningkatan hasil belajar kimia siswa SMA menggunakan media *Powerpoint* dengan kartu domino berbasis model *Collaborative Learning* pada sistem koloid.

## 1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model *Collaborative Learning* menggunakan media *Powerpoint* dan kartu Domino
2. Penelitian ini dilakukan pada pokok bahasan sistem koloid di kelas XI SMA Swasta Katolik Tri Sakti Medan
3. Semua pembelajaran tersebut dilakukan oleh guru yang sama

## 1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan peningkatan hasil belajar siswa SMA dengan model pembelajaran collaborative learning menggunakan media powerpoint dan kartu domino pada pokok bahasan sistem koloid.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi guru  
Sebagai pertimbangan bagi para guru dalam memilih jenis metode dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi Siswa  
Diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajar melalui metode yang diterapkan guru dalam belajar kimia
3. Bagi guru bidang studi lain  
Sebagai bahan rujukan untuk mengetahui bagaimana pentingnya metode belajar yang baik bagi siswa.
4. Bagi Mahasiswa calon guru  
Hasil penelitian ini akan menambah wawasan, kemampuan dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensinya sebagai calon guru.

## 1.7 Definisi Operasional

### 1. Model *collaborative learning*

Model *collaborative* sejatinya merupakan model belajar yang lebih menekankan pada tugas spesifik dan berbagi tugas dalam kerja kelompok, membandingkan kesimpulan dan prosedur kerja kelompok, dan memberikan keleluasaan yang lebih besar pada siswa dalam kerja kelompok. Oleh karena itu melalui pembelajaran kolaboratif, siswa akan terbiasa dalam bekerjasama dengan sesama siswa guna mencapai suatu tujuan dalam belajar.

### 2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan dalam memahami bahan ajar di sekolah yang dinyatakan dalam nilai atau skor yang diperoleh siswa pada awal (pretest) dan akhir (posttest) dalam penelitian. Hasil belajar siswa merupakan pencapaian pemahaman siswa dalam ranah kognitif pada pokok bahasan sistem koloid.

### 3. Materi koloid

Materi koloid merupakan materi kimia yang terdapat pada kelas XI IPA semester genap. Topic koloid ini mencakup bahasan seperti disperse, jenis-jenis koloid, sifat-sifat koloid, serta peranan koloid dalam kehidupan sehari-hari.

### 4. Media kartu domino

Media merupakan alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan dapat memberi semangat, perhatian, dan kemauan merangsang pikiran, perasaan dan kemajuan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara (djamarah 2013). Yang dimaksud kartu domino, dimana satu sisi bertuliskan soal dari materi dan sisi lainnya adalah jawaban dari soal lain yang terbuat dari ketsas karton (manila) ( $210 \times 297$ ) berbentuk persegi panjang dengan ukuran  $8 \times 6$ cm, bertuliskan materi-materi kimia koloid

### 5. Media Microsoft powerpoint

Media microsoft powerpoint merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan microsoft, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Power point merupakan suatu media yang sering digunakan guru dalam proses pembelajaran. Power point dapat digunakan untuk menunjukkan suatu objek yang kelihatan abstrak seolah-olah ada, sehingga dengan media ini siswa tidak akan kebingungan ketika mempelajari suatu materi yang sifatnya abstrak.