

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kimia merupakan salah satu mata pelajaran yang konsep-konsepnya sebagian besar bersifat abstrak. Konsep-konsep yang abstrak tersebut terkadang membuat siswa kesulitan dalam memahami apa yang disampaikan oleh guru saat pembelajaran kimia berlangsung. Oleh sebab itu, diperlukan suatu sumber belajar yang dapat membuat konkret konsep yang abstrak tersebut sehingga siswa lebih memahami apa yang disampaikan guru.

Mengingat pentingnya mata pelajaran kimia, maka perlu upaya pembelajaran yang optimal agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Pada proses pembelajaran kimia disekolah, konsep yang diperoleh tidak hanya berasal dari pengamatan secara langsung tetapi juga keterlibatan guru dalam memilih dan menggunakan sumber belajar yang tepat agar siswa mampu memahami konsep yang diperoleh dalam pembelajaran.

Ahli konstruktivis berpendapat bahwa pengetahuan tidak dapat secara sederhana dipindahkan dari guru ke siswa. Siswa harus secara aktif mengkonstruksi pengetahuan mereka dari informasi baru dan pengalaman serta pengetahuan baru yang mereka dapatkan. Siswa menggunakan pengetahuan mereka sebagai dasar untuk mengevaluasi informasi baru. Bila informasi baru konsisten dengan pengetahuan yang sudah ada, informasi baru ini akan diasimilasi, tetapi bila berbeda sama sekali (kontradiktif) akan dilakukan akomodasi pengetahuan agar sesuai dengan informasi baru (Sanger & Greenbowe, 1997).

Untuk itu dibutuhkan model pembelajaran yang membuat siswa menjadi aktif, kreatif dan termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah. Kenyataan yang sering terdapat disekolah adalah kecenderungan guru yang memberikan pembelajaran kimia dengan metode ceramah, mengajak siswa untuk membaca bahan ajar, dan menghafal konsep-konsep kimia. Kondisi pembelajaran

kimia seperti ini akan menyebabkan pelajaran kimia menjadi tidak menarik, tidak disenangi dan dengan demikian hasil belajar siswa menjadi rendah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kimia di SMA Swasta Parulian 1 Medan masih menggunakan proses pembelajaran kimia dengan cara pendekatan yang berpusat pada guru. Untuk mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran yang diharapkan pada proses belajar mengajar perlu pengalaman untuk memecahkan suatu masalah. Sumber belajar yang ada umumnya hanya menyajikan sebatas materi, siswa masih bergantung pada guru dalam proses pemahamannya. Adanya permasalahan ini mendorong perlunya sumber belajar yang mendukung dan menyenangkan.

Untuk menumbuhkan keaktifan dan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran, maka guru diharapkan untuk mengembangkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu cara adalah mengubah metode pembelajaran konvensional (ceramah, tanya jawab, dan tugas) dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran CPS. Model CPS merupakan suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan (Pepkin, 2004).

Dengan model ini diharapkan ketika siswa dihadapkan dengan suatu masalah, mereka dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Hal tersebut dapat dilakukan tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, akan tetapi keterampilan memecahkan masalah juga dapat memperluas proses berpikir.

Terdapat beberapa hasil penelitian mengenai model pembelajaran CPS, media kartu domino dan media *powerpoint* antara lain, Rahma, dkk (2014) bahwa penerapan pembelajaran CPS dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa pada materi pokok hidrolisis garam. Pada siklus I persentase kreativitas siswa adalah 48,57% meningkat menjadi 65,71% pada siklus II. Peningkatan prestasi belajar dapat dilihat dari aspek kognitif dan aspek afektif. Pada aspek kognitif, ketuntasan belajar siswa dari 57,14% meningkat menjadi 88,57% pada

siklus II, sedangkan dari aspek afektif menunjukkan bahwa terjadi peningkatan persentase dari 76,20% pada siklus I menjadi 82,53% pada siklus II.

Patrisius, dkk (2014) mengemukakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajarkan menggunakan media *kartu domino kimia* dengan siswa yang diajarkan tanpa menggunakan media *kartu domino kimia* pada materi koloid kelas XI IPA SMA Negeri 1 Sekadau Hilir. Pengaruh pembelajaran kimia terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan media *kartu domino kimia* pada materi koloid sebesar 28,52%.

Berdasarkan uraian diatas Peneliti bermaksud mengambil penelitian dengan judul **“Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Kartu Domino dengan Media Powerpoint Berbasis Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* Pada Materi Konsep Redoks”**

1.2 Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka yang menjadi ruang lingkup dalam penelitian ini adalah perbedaan peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media *kartu domino* dengan media *powerpoint* berbasis model pembelajaran CPS pada materi konsep redoks.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan ruang lingkup di atas, masalah yang dapat dirumuskan adalah apakah ada perbedaan peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media *kartu domino* dengan media *powerpoint* berbasis model pembelajaran CPS pada materi konsep redoks.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model CPS menggunakan media *kartu domino* dan media *powerpoint*
2. Penelitian ini dilakukan pada pokok bahasan redoks di kelas X SMA Swasta Parulian 1 Medan

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan peningkatan hasil belajar siswa SMA yang diajarkan dengan model pembelajaran CPS menggunakan media kartu domino dengan model pembelajaran CPS menggunakan media *powerpoint*.

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

- a. Model pembelajaran CPS adalah model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk dapat memecahkan masalah secara kreatif. Model pembelajaran ini menitikberatkan pada partisipasi siswa, dan mendorong siswa agar menerima tantangan dari masalah yang timbul dan mengarahkan siswa untuk menyelesaikan dengan kreatif dan guru berperan aktif sebagai fasilitator.
- d. 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 materi sistem periodik unsur.

e. Media kartu domino 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 ketidak jelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Yang dimaksud kartu domino, dimana satu sisi bertuliskan soal dari materi dan sisi lainnya adalah jawaban dari soal lain yang terbuat dari kertas photo berbentuk persegi panjang dengan ukuran 8×6 cm, bertuliskan materi-materi kimia konsep redoks.

f. Media *Powerpoint* merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan microsoft, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. *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.