

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Syukriyyah Hanifah, (2017): Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Problem Solving* Berbantuan Media *Chem-Blocks Game* terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Materi Hukum Dasar Kimia

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen, dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) masih di terapkan pada kurikulum 2013 dan kemampuan kognitif kimia siswa pada materi hukum dasar kimia masih di bawah Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *problem solving* berbantuan media *chem-blocks game* terhadap kemampuan kognitif siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Pekanbaru. Sampel terdiri dari dua kelas yang dipilih secara *simple random sampling* dan diperoleh kelas X MIA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X MIA 2 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes dalam bentuk uji homogenitas sebagai data awal pada materi sebelumnya, *pretest* dan *posttes* sebagai data akhir, dokumentasi dan observasi. Analisis data akhir pada penelitian ini dihitung dengan menggunakan uji “t”. Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 2,16$ dan $t_{tabel} = 1,99$ pada taraf signifikan 5%. Pada analisis kemampuan kognitif, kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang lebih besar dari pada kelas kontrol yaitu 86,11% dengan kategori amat baik sementara kelas kontrol yaitu 80,47% dengan kategori baik. Pada taksonomi Bloom terdapat perbedaan pada aspek C1, C2, C3, dan C4 di kelas eksperimen dan kontrol. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya ada pengaruh penerapan model pembelajaran *problem solving* berbantuan media *chem-blocks game* terhadap kemampuan kognitif siswa pada materi hukum dasar kimia dengan nilai koefisien pengaruh sebesar 6,6%.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran Problem Solving, Media Chem-Blocks Game, Kemampuan Kognitif, Hukum Dasar Kimia*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Syukriyyah Hanifah, (2017): The Effect of Using Problem Solving Learning Model with Chem-Blocks Game Media toward Student Cognitive Ability on Basic Low of Chemistry Lesson

This research was a Quasi-experiment instigated by the learning process that teacher centered was implemented in 2013 Curriculum, and student chemistry cognitive ability on Basic Low of Chemistry material was under the minimum standard of passing grade. This research aimed at knowing the effect of using Problem Solving learning model with Chem-Blocks Game media toward student cognitive ability at State Senior High School 4 Pekanbaru. There were 2 classes of samples taken by using Simple random sampling, and it was obtained the tenth grade students of MIA 1 as the experimental group and MIA 2 as the control group. Homogeneity test as the preliminary data test, pretest and posttest as the final data test, documentation, and observation were the techniques of collecting the data. t test was used to analyze the final data. Based on the results, it was obtained that t_{observed} was 2.16 and t_{table} was 1.99 at 5% significant level. In the analysis of cognitive ability, experimental group achieved higher score than the control group that was 80.47% on good category. In the Bloom taxonomy, there were differences on C1, C2, C3, and C4 aspects at the experimental and control groups. It could be concluded that t_{observed} was higher than t_{table} that H_0 was rejected and H_a was accepted. It meant that there was an effect of using Problem Solving learning model with Chem-Blocks Game media toward student cognitive ability on Basic Low of Chemistry material, and the coefficient effect was 6.6%.

Keywords: *Problem Solving Learning Model, Chem-Blocks Game Media, Cognitive Ability, Basic Low of Chemistry*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ملخص

سيوكرايه حنفة, (٢٠١٧) : تأثير تطبيق نموذج التعليم " تحليل المشكلات " بمساعدة وسيلة *Chem-Block Game* في قدرة المعرفي لدى التلاميذ لمادة أساس الكيمياء .

هذا البحث بحث شبه التجريبي، خلفية البحث هي تركز عملية التعليم إلى المدرس وتطبيق المنحاج الدراسي سنة الفين وثلاثة عشر ولم يبلغ قدرة المعرفي لدى التلاميذ لمادة أساس الكيمياء إلى معايير شمولية الأعلى (KKM). يهدف هذا البحث لمعرفة تأثير تطبيق نموذج التعليم " تحليل المشكلات " بمساعدة وسيلة *Chem-Block Game* في قدرة المعرفي لدى التلاميذ في المدرسة الثانوية الحكومية الرابعة باكنبارو. عينة البحث هي الصفان وهما الصف العاشر *MIA 1* كالفصل التجريبي و الصف العاشر *MIA 2* كالفصل الضبطي. تقنية جمع البيانات باستخدام اختبار التجانس كالبيانات الأولى في المادة قبله، الإختبار القبلي والإختبار البعدي كالبيانات الأخيرة، الوثائق والملاحظة. تحليل البيانات باستخدام إختبار "t". وجدت نتيجة الحساب $t_{hitung} = 2,16$ و $t_{tabel} = 1,99$ في المرحلة الهامة ٥%. في تحليل قدرة المعرفي، الفصل التجريبي أكبر النتيجة من الفصل الضبطي وهو ٨٦,١١% على دراجة جيد جدا والفصل الضبطي هو ٨٠,٤٧% على دراجة جيدة. وجد الفرق في تاقصنومي بلو من ناحية *C1, C2, C3, C4* في الفصل التجريبي والفصل التجريبي و الفصل الضبطي. وتلخص نتيجة البحث أن $t_{hitung} < t_{tabel}$ حتى H_0 مردود و H_a مقبول، بمعنى على وجود التأثير من تطبيق نموذج التعليم " تحليل المشكلات " بمساعدة وسيلة *Chem-Block Game* في قدرة المعرفي لدى التلاميذ لمادة أساس الكيمياء بنتيجة معاملات التأثير ٦,٦%.

الكلمات الأساسية : نموذج التعليم " تحليل المشكلات "، وسيلة *Chem-Block Game*، قدرة المعرفي، أساس الكيمياء.