

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan kegiatan mengoptimalkan perkembangan potensi, kecakapan serta karakteristik pribadi peserta didik (Rerung, 2017). Pendidikan juga merupakan salah satu fasilitator dalam upaya peningkatan kualitas peserta didik setelah melalui usaha-usaha belajar guna mencapai tujuan tertentu. Tujuan pendidikan dalam UU RI No 20 Tahun 2003 yang tercantum pada BAB II Pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan, membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Selain itu pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pada era globalisasi penguasaan teknologi tentu menjadi indikator kemajuan suatu negara. Perkembangan teknologi dan informasi komunikasi memberikan dampak positif dalam berbagai bidang tanpa terkecuali dalam bidang pendidikan. Hal ini juga disampaikan oleh (Ngafifi, 2014) yang menyatakan bahwa teknologi memiliki banyak peran dalam memudahkan aktivitas manusia, salah satunya aktivitas pendidikan. Teknologi memberikan kemudahan dalam pengalaman aktivitas belajar dan pembelajaran yang menyebabkan bergesernya orientasi belajar yang semula *outside-guided* menuju *self-guided*. Yang artinya perkembangan teknologi ini menuntut peserta didik untuk menjadi lebih mandiri lagi serta mengkonstruksi atau membangun pengetahuannya sendiri melalui sumber belajar yang ada. Tidak hanya sekedar membantu dan memfasilitasi saja, teknologi juga memiliki peran penting bagi peserta didik untuk mengeksplorasi pengalaman-pengalaman belajar dan menggali pengetahuannya karena teknologi berperan sebagai penyaji berbagai macam pengetahuan yang dapat dijadikan

sebagai bahan pembelajaran contohnya yaitu media pembelajaran (Khotimah, K., 2020).

Mata pelajaran Kimia merupakan mata pelajaran wajib bagi siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) pada Kurikulum 2013 jurusan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pada umumnya banyak siswa yang menganggap bahwa mata pelajaran kimia adalah pelajaran yang agak sulit karena mengandung konsep-konsep yang abstrak sehingga siswa kurang tertarik pada pelajaran kimia. Hal ini terlihat pada hasil penelitian sebelumnya yaitu pada penelitian (Akram, 2017) menyatakan bahwa tidak semua siswa menengah atas memiliki hasil belajar kimia yang tinggi.

Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran kimia di SMA Negeri 1 Batang Kuis, diperoleh informasi bahwa pemahaman siswa terhadap materi kesetimbangan kimia terkhusus kelas XI IPA sangat rendah dikarenakan materi ini bersifat abstrak sehingga siswa sulit memahaminya. Selain itu, berdasarkan observasi awal yang dilakukan, semua siswa hadir mengikuti pembelajaran di kelas serta mendengarkan penjelasan guru. Namun demikian, secara kualitas keterlibatan siswa masih kurang. Keterlibatan ini terlihat dari hanya beberapa siswa yang secara aktif dan berinisiatif mengajukan pertanyaan terkait materi kimia yang disampaikan. Beberapa siswa belum fokus mengikuti pelajaran dan tidak menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Kurangnya pemahaman dan minat peserta didik terhadap pelajaran kimia membuat kebanyakan peserta didik kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan yang menyangkut reaksi kimia dan hitungan kimia (Sapriyah, 2019). Salah satu cara untuk mengatasi masalah ini yaitu dengan penggunaan model dan media pembelajaran untuk mempermudah pemahaman siswa. Penggunaan model yang tepat bisa melibatkan siswa aktif untuk berpikir dan mengembangkan pengetahuan, memberikan dukungan dan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan ide-idenya. Adapun model yang dapat mendukung materi kesetimbangan kimia yaitu model *Project Based Learning*.

Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek (kegiatan) sebagai inti pembelajaran. Dalam setiap kegiatan yang dilakukan siswa akan mendapat pengalaman secara langsung yang nantinya dapat meningkatkan hasil belajar anak. Model

pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk menemukan konsep-konsep baru, pengalaman baru, serta dalam meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas siswa baik dalam memecahkan masalah maupun dalam membuat sebuah produk. Melalui model PjBL diharapkan hasil belajar peserta didik pada materi kesetimbangan kimia dapat meningkat dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan semestinya.

Berdasarkan hasil penelitian (Anwar *et al.*, 2021) menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis proyek berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Model pembelajaran berbasis proyek ini juga lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran langsung. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Marta *et al.*, 2017) juga mengatakan bahwa dalam pembelajaran berbasis proyek siswa memiliki kesempatan untuk menyelidiki topik permasalahan dalam dunia nyata. Selain itu, model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki keuntungan lain yaitu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Yulianto, 2017).

Kesulitan peserta didik dalam memahami materi kesetimbangan kimia bukan hanya dipengaruhi oleh proses belajar melainkan juga dipengaruhi oleh media pembelajaran yang dipergunakan. Oleh sebab itu, untuk mengatasi permasalahan dan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep materi, maka diperlukan pengembangan suatu media pembelajaran. Salah satu media interaktif yang dapat digunakan adalah buku interaktif menggunakan *Flipbook*. Pengembangan media digital *Flipbook* merupakan bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual yang dirancang dapat mengkonversi file PDF ke halaman balik publikasi digital atau digital book. Perangkat ini dapat merubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku, majalah digital, serta katalog perusahaan. Penggunaan perangkat lunak ini juga dapat menjadikan tampilan media yang lebih variatif, tidak hanya teks melainkan, gambar, video, dan audio juga dapat disisipkan dalam media ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik dan efektif (Fadillah, 2021).

Dalam jurnal (Rahmawati *et al.*, 2017) menyatakan penggunaan media pembelajaran *Flipbook* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Mulyadi *et al.*, 2016) juga menunjukkan adanya peningkatan

keterampilan berpikir kreatif selama kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran *Flipbook*. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh (Leny *et al.*, 2021) memperoleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Flipbook* dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran, karena *Flipbook* menyajikan materi yang ringkas dan bahasa yang komunikatif untuk membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu penggunaan *Flipbook* sebagai bahan ajar dapat memudahkan dan menumbuhkan minat siswa dalam proses pembelajaran karena dilengkapi dengan deskripsi materi, animasi, video, lembar jawaban, dan soal tes formatif akhir.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran PjBL Berbantuan Media Digital *Flipbook* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Materi Kesetimbangan Kimia”**.

## 1.2 Ruang Lingkup Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka yang menjadi ruang lingkup dalam penelitian ini adalah Pandangan siswa yang menganggap bahwa mata pelajaran kimia sulit, kompleks dan abstrak khususnya pada materi kesetimbangan kimia dan sub temanya.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan ruang lingkup yang telah dijelaskan, maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI Semester Ganjil di SMA Negeri 1 Batang Kuis dengan kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013.
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah *Digital Flipbook*.
3. Model pembelajaran pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran Project Based Learning.

4. Materi pelajaran yang di diajarkan adalah materi Keseimbangan Kimia di Kelas XI SMA Semester ganjil.
5. Hasil belajar siswa yang diukur mencakup aspek kognitif pada Taksonomi Bloom yang terdiri atas C1 (hafalan), C2 (pemahaman), C3 (penerapan), dan C4 (analisis) yang dinyatakan dengan nilai tes yang diperoleh dari nilai *post-test*.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh media *Digital Flipbook* menggunakan model pembelajaran PjBL terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada materi Keseimbangan Kimia di SMA Negeri 1 Batang Kuis?
2. Apakah ada perbedaan minat belajar siswa yang dibelajarkan dengan media *Digital Flipbook* menggunakan model pembelajaran PjBL pada materi Keseimbangan Kimia Kelas XI di SMA Negeri 1 Batang Kuis?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang di jelaskan diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Digital Flipbook* menggunakan model pembelajaran PjBL terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada materi Keseimbangan Kimia di SMA Negeri 1 Batang Kuis”.
2. Untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa yang dibelajarkan dengan media *Digital Flipbook* menggunakan model pembelajaran PjBL pada materi Keseimbangan Kimia Kelas XI di SMA Negeri 1 Batang Kuis”.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan memberikan manfaat berupa manfaat teoritis dan manfaat praktek. Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah

sebagai pengembangan keilmuan atau sebagai menambah khazanah ilmu pengetahuan. Sedangkan manfaat praktis dari penelitian ini yaitu :

- 1) Bagi guru, dengan dilaksanakannya penelitian ini dapat membantu melengkapi kurangnya media yang dimiliki oleh guru khususnya untuk pembelajaran kimia. Sebagai masukan guru untuk meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan dikelasnya.
- 2) Bagi siswa, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan untuk siswa dalam memahami materi Keseimbangan Kimia.
- 3) Bagi peneliti, menambah pengetahuan dalam penggunaan media pembelajaran khususnya media *Flipbook* sehingga nantinya dapat dijadikan sebagai pengembangan dalam proses belajar mengajar.

### 1.7 Definisi Operasional

Untuk memperoleh persamaan persepsi dan menghindarkan penafsiran berbeda dari beberapa istilah dalam penelitian ini, maka perlu di jelaskan beberapa istilah yang digunakan.

1. Pengaruh merupakan daya yang ada atau timbul dari suatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.
2. Project Based Learning adalah sebuah model pembelajaran yang inovatif, dan lebih menekankan pada belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks.
3. Media adalah secara harfiah media berarti perantara dari sumber informasi ke penerima informasi. Sedangkan media yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran, dimana media pembelajaran sendiri adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.
4. *Flipbook* adalah aplikasi untuk membuat *e-book*, *e-paper*, *e-magazine*, dll. Tidak hanya berupa teks, dengan *flipbook* dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, link, dan video pada *e-book*. *E-book* atau elektronik book adalah digital buku yang tersimpan dalam bentuk aplikasi elektronik,

sehingga bisa dibuka melalui komputer atau perangkat lainnya yang dirancang untuk tujuan tertentu.

5. Hasil belajar adalah bentuk perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan nilai sikap siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini, perubahan hasil belajar yang akan diukur adalah perubahan hasil dalam bidang pengetahuan.
6. Hasil belajar siswa dalam penelitian ini mencakup nilai kognitif siswa dari *post-test* setelah diberikan perlakuan. Nilai kognitif ini diukur dengan memberikan soal pilihan berganda dengan butir soal meliputi C1 hingga C4, dimana C1 = mengingat, C2 = memahami, C3 = menerapkan, dan C4 = menganalisis.

