

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini begitu pesat sehingga mempengaruhi dunia pendidikan. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh besar terhadap peningkatan kualitas guru di Indonesia. Pembelajaran dalam pendidikan juga harus bersifat interaktif, inspiratif, menantang, serta meningkatkan kualitas dan motivasi proses pembelajaran. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk dapat menyesuaikan perkembangan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan, sehingga pendidik sebagai fasilitator dituntut untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran dan bahan ajar yang berkualitas untuk digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang berkualitas harus mampu menyajikan bahan ajar sesuai dengan tuntutan kurikulum, mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) (Sandy,N.R.2022).

Salah satu ilmu yang saat ini berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi adalah ilmu kimia. Tujuan pelajaran kimia di sekolah menengah atas adalah membekali siswa dengan kemampuan memahami konsep, prinsip, hukum dan teori kimia, serta hubungan dan penerapannya untuk memecahkan masalah sehari-hari. Namun proporsi nilai pada mata pelajaran kimia masih relatif kecil. Hal ini dikarenakan media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran kurang beragam atau bervariasi. Salah satu materi kimia yang sulit dipelajari siswa adalah materi Sistem Periodik Unsur. Siswa mengalami kesulitan dengan konsep kimia yang abstrak dan siswa tidak mampu memvisualisasikan proses yang sedang terjadi (Silaban *et al.*,2023).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti dengan guru kimia di MAN 2 Model Medan pada tahun ajaran 2023/2024, di peroleh bahwa guru masih menggunakan metode ceramah dengan model pembelajaran konvensional. Kemudian guru kimia di MAN 2 Model Medan juga mengatakan bahwa siswa kesulitan ketika mengetahui kelebihan dan kekurangan teori atom

sedangkan dalam sistem periodik unsur tabel periodik unsur yang membuat siswa kesulitan dalam menghafalnya seperti nomor atom, nomor massa, golongan dan periode. Oleh karena itu, peranan guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar siswa selalu tertarik dalam belajar. Solusi untuk mengatasi permasalahan diatas adalah dengan penggunaan media serta model pembelajaran yang tepat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu media berbantuan teknologi yang digunakan oleh peneliti adalah Aplikasi *Smart App Creator (SAC)* merupakan salah satu software yang dapat membuat berbagai aplikasi multimedia yang dapat dipublikasikan di android, laptop, atau perangkat komputer, dan HTML 5 (Sutejo & Yogi., 2021). Aplikasi ini mudah dipahami bahkan sebagai pengguna pemula karena aplikasi ini telah dirancang untuk membuat multimedia pembelajaran. Pengguna tidak diharuskan untuk menjadi mahir dalam pemrograman aplikasi karena aplikasi ini tidak menggunakan pengkodean (Zurweni Haryanto., 2021).

Dengan aplikasi ini, para pendidik dapat memastikan agar setiap siswa dapat melaksanakan kegiatan belajar secara bersamaan walaupun dalam keadaan yang sama lokasi yang berbeda (Azizah, 2020). Mendukung aplikasi *Smart App Creator* JPG, PNG, video, audio, teks, link terkoneksi internet, yang akan memudahkannya bagi pengguna untuk merancang media pembelajaran yang diinginkan. (Yelfi Dewi., 2021).

Tantangan bagi guru untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan mampu meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan berbagai macam model pembelajaran yang merangsang minat siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang lebih banyak digunakan adalah model pembelajaran kooperatif dengan berbagai model yang salah satunya adalah *Student Teams Achievement Division (STAD)*. Metode *STAD* ini dalam pelaksanaannya adalah mengajak siswa untuk belajar secara berkelompok dengan anggota kelompok yang berasal dari campuran tingkat kecerdasan dan jenis kelamin. Tujuan dari pembagian kelompok dengan ketentuan tersebut adalah agar dalam satu kelompok terdapat siswa yang lebih unggul, sehingga apabila ada anggota kelompok yang

mengalami kesulitan siswa tersebut dapat membantu menyelesaikan masalahnya (Haryanto dkk.,2015).

Minat belajar penting dalam proses pembelajaran karena tanpa adanya minat siswa maka pembelajaran tidak dapat diterima oleh siswa itu sendiri. Tidak ada minat dari seseorang siswa atau anak terhadap pelajaran akan timbul kesulitan belajar. Ada tidaknya minat terhadap sesuatu pelajaran dapat dilihat dari cara anak mengikuti pelajaran, lengkap tidaknya catatan, memperhatikan pelajaran atau tidak. Minat dalam sebuah pembelajaran pada dasarnya adalah penerimaan akan sesuatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin dekat hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang ada di luar diri semakin besar minatnya.

Berdasarkan penelitian Silaban,..,dkk.(2022) media pembelajaran kimia berbasis Android efektif terhadap hasil belajar kimia dan dapat menarik minat siswa selama pembelajaran sehingga materi yang diajarkan mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut,maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Smart App Creator* Berbasis Android Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil dan Minat Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur dan Struktur Atom”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diungkapkan diatas, diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang diterapkan kurang bervariasi
2. Model pembelajaran yang bersifat konvensional
3. Rendahnya minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran kimia pada materi sistem periodik unsur dan struktur atom

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari penelitian ini adalah penggunaan media *Smart App Creator* pada materi sistem periodik unsur dan struktur atom dan pengaruhnya terhadap minat dan hasil belajar kimia siswa di kelas X IPA MAN 2 Model Medan.

1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas X semester ganjil di MAN 2 Model Medan tahun ajaran 2023/2024. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *Smart App Creator (SAC)*. Model yang digunakan adalah model kooperatif tipe STAD. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar (pretest dan posttest) dan non tes (angket minat belajar)

1.5 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media *Smart App Creator* berbasis android menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada materi struktur atom dan sistem periodik unsur?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan media *Smart App Creator* berbasis android menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* terhadap minat belajar siswa kelas X pada materi struktur atom dan sistem periodik unsur?
3. Bagaimana hubungan antara minat belajar siswa dengan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan media *Smart App Creator* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* pada materi struktur atom dan sistem periodik unsur?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Smart App Creator* berbasis android menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* terhadap hasil belajar siswa pada materi struktur atom dan sistem periodik unsur di kelas X.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Smart App Creator* berbasis android menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* terhadap minat belajar siswa pada materi struktur atom dan sistem periodik unsur di kelas X.
3. Untuk mengetahui hubungan antara minat belajar siswa dengan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* pada materi struktur atom dan sistem periodik unsur di kelas X.

1.7 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Dari teori yang telah digunakan untuk membantu penelitian ini, dengan digunakannya teori tersebut diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan media pembelajaran yang inovatif. Bukan hanya itu, penelitian ini juga dapat menambah konsep-konsep dan teori yang ada, sebagai kajian ilmu yang baru bagi pembaca.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Guru

Dalam penelitian yang dilakukan peneliti diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan media pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan.

- b. Bagi Siswa

Memberikan siswa agar bisa memahami materi dengan mudah dan media yang digunakan juga mudah di akses oleh siswa tersebut. Bukan hanya itu, dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan siswa

lebih tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan.

c. Bagi Peneliti

Sebagai bahan informasi bagi mahasiswa sebagai calon guru tentang pentingnya penggunaan model dan media pembelajaran khususnya dalam materi kimia.

d. Bagi Pengembangan Ilmu

Untuk dijadikan sebagai bahan referensi dalam mengkaji penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran.