

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dalam diri untuk memiliki nilai spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya sebelum terjun kedalam masyarakat. Jika disederhanakan bahwa makna pendidikan yaitu usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi jasmani maupun rohani sesuai dengan norma yang ada di dalam masyarakat serta budaya yang ada. Pendidikan dan budaya ada bersama dan saling memajukan (Rahman dkk, 2022).

Belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang saling berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan edukatif. Belajar merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang yang disadari ataupun yang disengaja. Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong setiap siswa dalam melakukan proses belajar. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pembelajaran dilakukan (Pane & Dasopang, 2017). Penggunaan media pembelajaran merupakan tindakan yang mempengaruhi proses belajar agar tidak terlalu abstrak dan memiliki variasi. Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar. Penggunaan teknologi begitu pesat sehingga para guru dituntut untuk memanfaatkan teknologi dalam bidang pendidikan.

Android adalah sistem operasi yang umumnya disukai orang. Penggunaan *handphone* berbasis *Andorid* atau *Ios* merupakan suatu teknologi yang sangat dekat dengan siswa (Ryan, 2021). Peranan media pembelajaran dalam

proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, terangsang untuk menulis, berbicara, dan berimajinasi. Dengan demikian, media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta menciptakan hubungan yang lebih baik antara guru dan siswa. Jika tidak menggunakan media dalam pembelajaran, yang terjadi adalah mengalami kesulitan dalam mengajar, materi menjadi monoton dan siswa merasa bosan dengan apa yang diajar oleh pendidik (Tafonao, 2018).

Berdasarkan kegiatan magang 3 pada tahun 2020 di SMA Negeri 1 Pancur Batu T.A 2019/2020 bahwa kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru masih menggunakan metode mengajar ceramah dimana guru menjadi pusat pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran sebagai bahan dalam kegiatan belajar mengajar tersebut. Dengan metode mengajar dengan metode ceramah tersebut membuat siswa cenderung bosan dan sulit memahami serta mengikuti pembelajaran bahkan sesekali siswa memainkan handphone saat pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan rata-rata siswa mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada saat ujian. Pembelajaran yang menarik dan nyaman bagi siswa, seperti media pembelajaran berbasis android, adalah solusi untuk masalah ini.

Kimia adalah ilmu yang mempelajari tentang komposisi, struktur, sifat, dan sifat zat atau materi dari skala atom hingga molekul, serta perubahan atau transformasi dan interaksi antara atom untuk membentuk materi yang ditemukan sehari-hari. Selain itu, kimia berusaha untuk menerapkan pengetahuan ini pada tingkat makroskopik untuk mempelajari sifat dan interaksi atom individu (Dwinata, 2016).

Teknologi sering dikaitkan dengan kemajuan pendidikan di zaman sekarang. Siswa diharapkan dapat mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang diharapkan melalui proses pembelajaran, yang berdampak pada perubahan tingkah laku dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotor.. Digitalisasi menggambarkan masyarakat informatif, di mana internet dan perangkat pintar sangat penting dalam kehidupan setiap orang. Ini juga berlaku untuk pendidikan,

di mana teknologi seperti media pembelajaran digital telah masuk dan diharapkan dapat membantu orang-orang memperoleh keterampilan yang diinginkan di abad ini. Banyak jenis media pembelajaran, mulai dari yang konvensional hingga yang menggunakan perangkat komputer, digunakan dalam proses pembelajaran harus memenuhi beberapa persyaratan. Ini terutama berlaku untuk media pembelajaran modern yang berbasis teknologi (Putra & Salsabila, 2021).

Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Penggunaan media interaktif dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara visual dan auditif, tetapi juga memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan materi yang mereka pelajari. (Syamili & Zulfitria, 2024).

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dilakukan penelitian tentang **“Pengembangan Media Interaktif Pada Materi Larutan Penyangga Kelas XI IPA SMA”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan pada latar belakang diatas, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah :

- 1) Pentingnya media belajar terhadap pembelajaran.
- 2) Penggunaan media pembelajaran yang masih tidak maksimal.
- 3) Perkembangan teknologi yang memaksa guru untuk meningkatkan kreativitas melakukan pembelajaran yang inovatif.
- 4) Diperlukan penggunaan media interaktif sebagai media pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan baik dan secara terarah maka batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Media yang digunakan adalah aplikasi berbasis *android*.
- 2) Materi yang akan di ajarkan dan disajikan dalam penelitian ini adalah larutan penyangga.

- 3) Media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan akan diuji kualitasnya oleh validator ahli media, validator ahli materi, dan respon siswa SMA

1.4 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka dapat di rumuskan masalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana kelayakan media belajar interaktif pada materi larutan penyangga kelas XI PA SMA?
- 2) Bagaimana respon siswa terhadap media belajar interaktif pada materi larutan penyangga kelas XI IPA SMA yang dikembangkan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui kelayakan media belajar interaktif pada materi larutan penyangga kelas XI IPA SMA.
- 2) Untuk mengetahui respon siswa terhadap media belajar interaktif pada materi larutan penyangga kelas XI IPA SMA yang dikembangkan.

1.6 Manfaat Penelitian

- 1) Bagi Guru

Mampu menumbuhkan bahkan mengembangkan kreatifitas guru dalam menciptakan media pembelajaran. Dengan belajar menggunakan media pembelajaran interaktif dapat memotivasi siswa untuk lebih lagi memahami bahkan mengembangkan pengetahuannya dibidang Ilmu Teknologi (IT)

- 2) Bagi Murid

Dengan belajar menggunakan media pembelajaran interaktif dapat memotivasi siswa untuk lebih lagi memahami bahkan mengembangkan pengetahuannya dibidang Ilmu Teknologi (IT)

- 3) Bagi Peneliti

Sebagai suatu produk jadi dalam bentuk media pembelajaran dan bahan pegangan bagi mahasiswa untuk menerapkannya dimasa yang akan datang

saat menjadi guru kimia. Peneliti juga dapat lebih lagi mengembangkan ilmu nya dibidang Ilmu Teknologi dalam menciptakan media komunikasi juga media pembelajaran.