

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan. Melalui pendidikan siswa akan dididik dan dibentuk sesuai dengan keahliannya. Pendidikan dikatakan berhasil apabila tujuan pendidikan dapat tercapai. Untuk mencapai tujuan pendidikan dibutuhkan suatu proses, yaitu proses pembelajaran. Oleh karena itu, kualitas pendidikan harus dijaga dan ditingkatkan. Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan beberapa cara, antara lain; melakukan pembaruan kurikulum, peningkatan kualitas guru, pengadaan buku pelajaran, media pembelajaran, model pembelajar yang sesuai, dan sarana belajar lain yang meningkatkan kualitas pendidikan (Purnomosari dkk., 2014).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu disiplin ilmu yang memiliki dan menunjukkan karakteristik tertentu yang berbeda dengan bidang atau disiplin ilmu lainnya. IPA itu sendiri terdiri dari berbagai rumpun ilmu didalamnya, salah satunya adalah kimia (Handayanti dkk., 2016). Kimia merupakan mata pelajaran disekolah menengah atas yang dianggap sulit oleh sebagian siswa, dikarenakan materi yang terdapat dalam mata pelajaran kimia mencakup hal-hal abstrak, hapalan dan hitungan sehingga sulit dimengerti oleh peserta didik. Kebanyakan peserta didik merasa kesulitan dalam memahami serta menerapkan rumus yang cukup banyak selama pembelajaran kimia berlangsung (Linda.R., dkk, 2016). Salah satu materi kimia SMA adalah Laju Reaksi. Laju reaksi merupakan pokok bahasan yang mempelajari tentang teori tumbukan, perhitungan laju suatu reaksi, dan faktor-faktor yang mempengaruhi laju reaksi kimia.

Berdasarkan hasil observasi rata-rata nilai siswa pada materi laju reaksi di SMA Mulia Pratama medan pada tahun lalu masih dibawah KKM dengan nilai 65,7. Pada materi laju reaksi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Sebagai upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut dan membuat pelajaran menjadi lebih inovatif, yang dapat mendorong siswa belajar lebih optimal baik belajar mandiri maupun di dalam kelas. Maka penggunaan model pembelajaran akan lebih baik (Nyuryanto, dkk., 2015). Salah satu model yang

dapat diterapkan dan sesuai dengan materi laju reaksi adalah *Problem based learning* (PBL).

*Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa berfikir kritis terhadap masalah yang muncul dalam proses pembelajaran dan mampu menyelesaikan masalah tersebut secara kelompok atau individu. Masalah yang muncul dalam model pembelajaran ini adalah masalah di kehidupan sehari-hari. Menurut penelitian sebelumnya Al-Fikry,dkk (2018), menyatakan bahwa model PBL secara signifikan lebih baik dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik dibandingkan model konvensional. Menurut Batdi (2014), bahwa Pembelajaran PBL lebih efektif dari pada pembelajaran konvensional.

Selain peran dari model pembelajaran yang tepat, seorang guru juga harus memilih media pembelajaran bervariasi yang inovatif, interaktif, menarik, menyenangkan dan sesuai dengan keadaan siswa. Menurut Atapukang (2016), Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (komputer, televisi, proyektor). Maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Maka salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah media *lectora inspire*. *Lectora inspire* merupakan program yang efektif dalam membuat media pembelajaran. Menurut Shalikhah (2017), *lectora inspire* merupakan *software* pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih. Dengan menggunakan *lectora inspire*, materi pelajaran didesain semenarik mungkin, dapat menampilkan video, serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi pembelajaran, sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bermakna, sehingga berpengaruh pada peningkatan prestasi belajar peserta didik. Menurut penelitian Fismansyah, & Rusman (2019), menyatakan bahwa media *lectora inspire* dapat menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik lebih tinggi dan signifikan pada mata pelajaran biologi.

Saat ini sedang marak-maraknya wabah virus korona sehingga pembelajaran dengan tatap muka ditiadakan. Menurut Dewi (2020), pada tanggal 24 maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Belajar di rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19. Dengan pembelajaran daring siswa memiliki keleluasaan waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti *classroom*, video konferensi, telepon, *live chat*, *zoom* maupun melalui *whatsapp group*. Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variat

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “**Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media *Interaktif Lectora Inspire* Pada Materi Laju Reaksi**”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, identifikasi masalah penelitian ini adalah:

1. Kesulitan siswa dalam pembelajaran kimia.
2. Hasil belajar siswa pada materi laju reaksi dibawah KKM.
3. Ketidaksesuaian media pembelajaran yang digunakan.
4. Ketidaksesuaian model pembelajaran yang digunakan.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka, batasan masalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian adalah siswa kelas XI IPA semester I SMA Mulia Pratama Medan T.P 2020/2021
2. Model yang digunakan adalah *Problem Based Learning* (PBL).

3. Media yang digunakan adalah media *Interaktif Lectora Inspire*.
4. Hasil belajar siswa yang diukur melalui tes berupa *pretest* dan *posttest*.
5. Materi yang diajarkan adalah laju reaksi.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model *Problem Based Learning* menggunakan media *Interaktif Letora Inspire* pada materi laju reaksi mencapai minimal nilai 70?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model *Prolem Based Learning* menggunakan media *Interaktif Lectora Inspire* pada materi laju reaksi mencapai minimal nilai 70.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dalam penelitian ini antara lain adalah:

1. Bagi guru sebagai referensi guru kimia dalam meneliti model dan media pembelajaran yang sesuai dengan proses belajar mengajar khususnya pada materi laju reaksi.
2. Bagi sekolah hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dalam meningkatkan prestasi hasil belajar siswa.
3. Bagi peneliti yaitu hasil penelitian ini akan menambah wawasan, kemampuan, dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensinya sebagai calon guru.
4. Bagi penelitian selanjutnya sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi penelitian- penelitian selanjutnya.

### 1.7 Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran berbasis masalah yang disajikan pada awal pembelajaran dengan tujuan untuk melatih siswa menyelesaikan masalah dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah (Utomo, dkk., 2014).
2. Media merupakan alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan dapat memberikan semangat, perhatian, dan kemampuan merangsang pikiran, perasaan dan kemajuan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar (Djamarah, 2013).
3. *Lectora Inspire* adalah *software* pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang relatif mudah diaplikasikan untuk kebutuhan pembelajaran baik secara *online* maupun *offline* yang dapat dibuat dengan cepat dan mudah. *Lectora Inspire* dapat digunakan untuk menggabungkan flash, *video*, gambar, dan *screen capture* (Linda.R, dkk., 2016).
4. Laju reaksi merupakan pokok bahasan yang mempelajari tentang teori tumbukan, perhitungan laju suatu reaksi, dan faktor-faktor yang mempengaruhi laju reaksi kimia. Secara umum, materi yang terdapat pada pokok bahasan laju reaksi bersifat abstrak seperti teori tumbukan (Linda.R, Herdini., dan Rahmaputri.Z., 2017).