

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi yang semakin berkembang pesat saat ini sangat berpengaruh dalam semua bidang, mulai dari bidang ekonomi, sosial, kesehatan, pertahanan dan pengetahuan. Perkembangan tersebut berpotensi besar untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, salah satunya melalui *efektivitas* dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu yang dapat memperjelas dan mempermudah pemahaman materi oleh siswa.

Siswa pada umumnya menganggap suatu pelajaran yang menarik adalah pelajaran yang jika dilihat nyata, jika dilakukan berkesan dan jika diajarkan tidak membosankan. Artinya siswa selalu menghindari mata pelajaran yang umumnya bersifat abstrak, salah satunya seperti mata pelajaran kimia. Menurut Kean (dalam Nazalin, 2016), bahwa: “Karakteristik materi dari ilmu kimia, yaitu: materi kimia yang bersifat abstrak, ilmu kimia merupakan penyederhanaan dari yang sebenarnya, materi kimia yang berurutan dan berkembang dengan cepat, ilmu kimia tidak hanya sekedar memecahkan soal-soal tetapi juga siswa harus mempelajari deskripsi seperti fakta-fakta kimia, aturan-aturan kimia, serta materi yang dipelajari dalam ilmu kimia sangat banyak”. Dari hal yang dikemukakan tersebut membuktikan bahwa ilmu kimia sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami sehingga siswa kurang tertarik untuk mempelajari materi-materi kimia.

Titration is one of the materials in chemistry lessons that previously existed in one Basic Competency with acids and bases. However, in the 2013 Curriculum Revision, titration material is included in one Basic Competency on its own. This is done to increase effectiveness in understanding and achieving student mastery in the material. Minimum Mastery Criteria (KKM) for titration material is 78. Based on data from the class XI IPA exam score list for the 2015/2016 school year, 40% of class XI IPA students do not meet KKM. The average learning result of students on acid and base material before the revision, only reached 60%. This is due to the titration material also having many calculations that require analysis of experimental data, which makes students increasingly confused and less interested in solving titration material problems. Titration material should be supported with an experiment, so students do not get bored because they have to analyze and calculate a lot.

The interview results conducted at SMAN 1 Telaga show that both students and teachers state that it is still rare to conduct chemistry experiments in the school chemistry laboratory, due to limited equipment and materials as well as less effective time, if they still have to prepare an experiment design. From this problem, it can be known that optimization in learning implementation is still very low. For that, the use of appropriate media is very needed to be able to optimize learning implementation. This is intended so

siswa dapat berfikir secara mandiri dan ilmiah walaupun tidak lewat pengalaman langsung.

Media *flash* merupakan suatu media yang dapat menampilkan bentuk animasi, grafik, game, audio, teks, gambar dan video sehingga dapat memperjelas konsep kimia yang umumnya bersifat abstrak dan dapat memberikan gambaran yang lebih nyata seperti suatu pengalaman langsung. Menurut Fathiyati (2011) “*Flash* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif karena di dalamnya terdapat teks, gambar, suara dan animasi”. Salah satu bentuk media pembelajaran *flash* yang dapat digunakan adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah penggunaan *software* untuk dapat membuat dan menyajikan materi pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk melakukan interaksi langsung lewat *tool* ataupun audio visual yang memanfaatkan komputer atau laptop sebagai alat untuk mengoprasikannya.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan hasil yang positif pada pembelajaran menggunakan media *flash* adalah antara lain menurut Kumbini (2015) mengatakan hasil persentase pengaruh pembelajaran menggunakan media *flash* terhadap hasil belajar siswa sebesar 39,8%. Kartika (2014) mengatakan hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih baik dari pada di kelas kontrol dengan skor rata-rata *posttest* siswa di kelas eksperimen sebesar 52,73 dan kelas kontrol sebesar 48,19. Mashuri (2014) menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh di kelas eksperimen sebesar 70,40% dan kelas kontrol sebesar 59,18%”.

Dari latar belakang tersebut diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka penting dalam melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Titrasi Kelas XI SMAN 1 Telaga”** sebagai upaya untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa.

2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi adanya beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik untuk setiap materi kimia.
2. Rendahnya hasil belajar siswa.
3. Bahan dan sumber belajar yang kurang menarik.

3.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang diangkat pada penelitian ini adalah : Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada materi titrasi di SMAN 1 Telaga?

4.1 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah : Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media

pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada materi titrasi di SMAN 1 Telaga.

5.1 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi peneliti
 1. Memberikan kesempatan kepada peneliti untuk dapat melihat secara langsung pengaruh dari penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa.
 2. Berguna menambah pemahaman untuk dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif yang lebih menarik untuk dapat mengatasi kelemahan konsep dan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran kimia.
- b. Bagi siswa
 1. Mengembangkan kemampuan siswa dalam menghubungkan konsep
 2. Meningkatkan keefektifan pembelajaran
 3. Meningkatkan hasil belajar siswa
- c. Bagi guru
 1. Memberikan referensi untuk guru dari pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif
 2. Membantu guru dalam mengatasi masalah hasil belajar siswa dengan bantuan remedial yang dapat langsung menggunakan media pembelajaran interaktif secara mandiri.

d. Bagi sekolah

1. Penelitian ini dapat menjadi kontribusi positif mengenai pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa, sehingga akan mencerminkan kualitas sekolah dengan adanya penerapan penggunaan media pembelajaran interaktif sesuai dengan perkembangan IPTEK.
2. Menjadikan sekolah lebih terdepan dalam pengadaan pelaksanaan pembelajaran yang selalu *update* terhadap perkembangan teknologi.

e. Bagi peneliti lain

Dapat dijadikan referensi untuk melihat lebih jauh pengaruh dari penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa dengan menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai acuan untuk meningkatkan penelitian pada materi yang lebih luas.