

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era 4.0 saat ini, perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) begitu pesat. Kreativitas dan profesionalitas seorang guru dituntut untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi ini ke dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal tersebut bisa memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah, yaitu dengan cara menambah penggunaan media pembelajaran seperti modul, buku teks, slide, video, animasi, film, dan lainnya.

Media ialah alat, teknik dan metode yang dipakai dalam rangka lebih mengefektifkan interaksi dan komunikasi antara guru dan peserta didik didalam proses pembelajaran dan pendidikan di sekolah. Media pendidikan yaitu sarana atau (alat) komunikasi seperti radio, koran, spanduk, poster, film, televisi dan lain-lain yang dapat dipakai sebagai penghubung perantara dalam pendidikan.¹

Oleh karenanya penggunaan media pengajaran didalam kelas ialah sebuah kebutuhan yang tidak bisa diabaikan begitu saja. Hal itu bisa dimaklumi karena proses belajar mengajar yang dilaksanakan oleh siswa berdasar pada berbagai macam kegiatan supaya bisa menambah wawasan dan ilmu untuk bekal hidup di masa saat ini dan masa yang akan datang. Salah satu upaya tersebut yang harus ditempuh yaitu bagaimana cara untuk menciptakan situasi belajar mengajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar mengajar pada diri siswa

¹ Yunus Nasma, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Ternate: Pustaka Firdaus, 2000)

dengan mengerahkan segala cara belajar dan sumber belajar yang efisien dan efektif. Media pengajaran merupakan salah satu dari pendukung yang efektif untuk membantu terjadinya proses belajar siswa.²

Pembelajaran pada dasarnya adalah proses komunikasi untuk menambah informasi dan kemampuan yang baru. Pembelajaran ialah salah satu usaha yang disengaja, yang punya suatu tujuan dan terkendali agar orang lain agar bisa belajar atau melakukan suatu perubahan yang terkait pada orang lain.³

Jadi bisa dikatakan bahwa media pembelajaran yaitu alat yang bisa digunakan untuk alat bantu bagi seorang pendidik atau peserta didik dalam proses pembelajaran yang punya tujuan untuk mempermudah suatu proses pembelajaran dan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik secara maksimal sesuai dengan apa yang telah diharapkan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat yang ada disekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat- alat itu sesuai dengan tuntutan dan perkembangan zaman. Guru sekurangnya bisa menggunakan alat yang efisien dan murah yang bersahaja dan sederhana tapi merupakan keharusan dalam upaya untuk mencapai tujuan pengajaran yang sesuai harapan. Di samping menggunakan alat- alat yang ada, guru juga dituntut untuk bisa mengembangkan

² Nunu Mahnun. "Media Pembelajaran", *JURNAL PEMIKIRAN ISLAM*, Vol. 37, No. 1, 2012, hal. 27

³ Miarso, Yusuf hadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2004)

ketrampilan media pembelajaran yang akan dipakai apabila media tersebut belum tersedia. Media sebagai alat bantu untuk proses pembelajaran ialah suatu kenyataan yang memang tidak bisa dipungkiri. Karena memang guru yang menghendaki untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik.

Materi laju reaksi dalam kimia merupakan topik yang cukup kompleks karena melibatkan pemahaman konsep abstrak seperti mekanisme reaksi, teori tumbukan, dan pengaruh faktor-faktor seperti suhu, konsentrasi, luas permukaan, serta katalis terhadap kecepatan reaksi. Konsep-konsep ini sulit dipahami hanya melalui penjelasan verbal atau teks karena siswa harus membayangkan proses yang terjadi pada tingkat partikel secara mikroskopis. Tanpa bantuan visualisasi dan interaksi yang memadai, siswa cenderung mengalami kebingungan dan kesulitan dalam membangun pemahaman konseptual yang utuh, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif.

Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting untuk membantu siswa memahami materi laju reaksi secara lebih konkret dan bermakna. Media seperti animasi, simulasi, atau presentasi interaktif dapat menyajikan proses yang tidak dapat diamati secara langsung, seperti tumbukan antar partikel dan perubahan energi dalam reaksi. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, siswa dapat melihat keterkaitan antara teori dan aplikasi nyata, berinteraksi dengan materi, serta memperoleh umpan balik langsung terhadap pemahamannya. Hal ini tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara

signifikan.

Berdasarkan pernyataan tersebut, maka sangat perlu dilakukan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran agar motivasi dan hasil belajar siswa meningkat. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Perubahan perilaku individu akibat proses belajar tidaklah tunggal. Setiap belajar mempengaruhi perubahan perilaku pada domain tertentu pada diri siswa, tergantung perubahan yang diinginkan terjadi sesuai dengan tujuan pendidikan. Salah satu solusi pemecahannya adalah penggunaan media pembelajaran. Media yang digunakan dapat menarik siswa untuk semangat belajar. Media yang digunakan banyak sekali macamnya, salah satu diantaranya adalah media pembelajaran power point, yang merupakan salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam menunjang proses pembelajaran.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Model pembelajaran yang digunakan guru masih cenderung konvensional (ceramah, tugas, tanya jawab) dan belum bervariasi.
- b. Pemilihan model pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran sehingga menyebabkan pelajaran kimia mendapat kesan yang kurang baik dari siswa.

Agar permasalahan dalam penelitian terarah, maka masalah dibatasi

sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Power Point Interaktif berupa animasi pembelajaran. Model pembelajaran ini siswa diajak untuk meningkatkan kreatifitas dalam penggunaan media dalam pembelajaran materi laju reaksi.
- b. Dalam penelitian ini, keterampilan yang diukur adalah aspek mengobservasi, menafsirkan, mengklasifikasi, meramalkan, merencanakan percobaan, serta penerapan motivasi dan hasil belajar kelas XI pada materi Laju Reaksi
- c. Pokok bahasan dalam penelitian ini adalah fokus pada materi Laju reaksi.
- d. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif

2. Pertanyaan Penelitian

- a. Untuk mengetahui dan menganalisis pengembangan media pembelajaran power point interaktif pada materi laju reaksi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI di MAN 1 Pasuruan.
- b. Untuk mengetahui dan menganalisis kevalidan media pembelajaran power point interaktif pada materi laju reaksi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI di MAN 1 Pasuruan.
- c. Untuk mengetahui dan menganalisis respon siswa terhadap media pembelajaran power point interaktif pada materi laju reaksi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI di MAN 1 Pasuruan.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada materi laju reaksi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI di MAN 1 Pasuruan.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan bagi berbagai pihak diantaranya;

1. Manfaat bagi guru:

- a. Menghasilkan kegiatan pembelajaran berbasis media *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- b. Dapat menjadi masukan dalam memperbaiki proses pembelajaran kimia khususnya pada kegiatan pembelajaran berupa media *powerpoint* interaktif sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- c. Memberikan wawasan baru, tentang media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat bagi siswa:

- a. Pengalaman belajar yang baru dalam kegiatan pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif berupa animasi pada materi laju reaksi
- b. Dapat mengembangkan keterampilan siswa dalam pokok bahasan materi laju reaksi.

E. Penegasan Istilah

Untuk membahas permasalahan dalam penelitian ini, perlu penegasan beberapa kata kunci yang pengertian dan pembatasannya perlu dijelaskan.

1. Pembelajaran

Pembelajaran ialah segala sesuatu yang bisa membawa pengetahuan dan informasi dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.⁴ Belajar menurut psikologis yaitu suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam menentukan suatu kebutuhan hidup. Perubahan tersebut nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Menurut psikologi klasik, hakikat belajar adalah *all learning is a proseses of developing or training of mind*. Belajar ialah melihat objek dengan menggunakan sensasi dan substansi. Menurut teori mental State, belajar ialah mendapatkan pengetahuan melalui alat indera yang disampaikan dalam bentuk perangsang dari luar. Pengalaman-pengalaman bereproduksi dan berasosiasi. Oleh karenanya latihan memegang peranan itu sangat penting.

2. Hasil Belajar

Seseorang bisa dikatakan belajar apabila ia mengalami suatu proses kegiatan yang berakibat terjadinya perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku ini bisa diamati dan berlaku dalam waktu jangka panjang. Belajar ialah proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil

⁴ Asyhar, R., *Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2011)

pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁵

3. Power Point Interaktif

Power Point ialah suatu *software* yang dikembangkan dan dibuat oleh perusahaan *microsoft*, dan merupakan suatu program berbasis multimedia. Di dalam komputer program ini sudah dikelompokkan dalam suatu program *microsoft office*. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan persentasi dengan berbagai fitur menu yang bisa membuat sebagai media komunikasi yang menarik untuk dilihat.⁶

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan proposal ini terdiri dari tiga bagian, yaitu:

1. Bagian Awal

Pada bagian ini terdiri atas halaman-halaman: sampul depan, persembahan, kata pengantar, daftar isi.

2. Bagian Utama

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

Bab II : Landasan Teori

Pada bab ini membahas mengenai Deskripsi Teori, Penelitian Terdahulu, dan

⁵ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran*, hlm.20

⁶ Daryanto, *Media Pembelajaran*. Cet. III, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), hal. 24

Kerangka Konseptual yang dijadikan landasan dalam pembahasan pada bab selanjutnya.

Bab III : Metode Penelitian

Pada bab ketiga, diuraikan menjadi beberapa jenis, antara lain: Rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, kisi-kisi instrument, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data.