

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN *LECTORA INSPIRE*
PADA MATERI LARUTAN PENYANGGA KELAS XI SMA**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

**AFDINA
NIM. 18035116/2018**

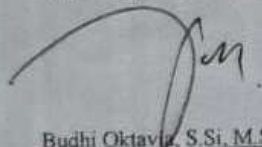
**DEPARTEMEN KIMIA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android
Menggunakan *Lectora Inspire* pada Materi Larutan Penyangga
Kelas XI SMA
Nama : Afdina
NIM : 18035116
Program Studi : Pendidikan Kimia
Departemen : Kimia
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, Maret 2023

Mengetahui :
Kepala Departemen Kimia



Budhi Oktavia, S.Si, M.Si, Ph.D
NIP. 19721024 199803 1 001

Disetujui Oleh :
Dosen Pembimbing



Dr. Desy Kurniawati, S.Pd., M.Si
NIP. 19751122 200312 2 003

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI



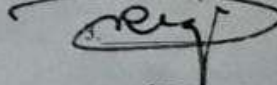
Nama : Afdina
TM/NIM : 2018/18035116
Program Studi : Pendidikan Kimia
Departemen : Kimia
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android
Menggunakan *Lectora Inspire* pada Materi Larutan Penyangga Kelas
XI SMA**

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Kimia Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Padang

Padang, Maret 2023

Tim Penguji

No	Jabatan	Nama	Tanda Tangan
1	Ketua	Dr. Desy Kurniawati, S.Pd., M.Si.	
2	Anggota	Dr. Fajriah Azra, S.Pd., M.Si.	
3	Anggota	Dr. Riga, S.Pd., M.Si.	

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini

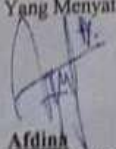
Nama : Afdina
NIM : 18035116
Tempat/Tanggal Lahir : Kerinci, 20 April 2001
Program Studi : Pendidikan Kimia
Departemen : Kimia
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Android Menggunakan *Lectora Inspire* pada Materi
Larutan Penyangga Kelas XI SMA

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis/skripsi ini adalah hasil karya saya dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik (sarjana) baik di UNP maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain kecuali tim pembimbing.
3. Pada karya tulis/skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali tertulis dengan jelas dicantumkan pada kepustakaan.
4. Karya tulis/skripsi ini sah apabila telah ditandatangani Asli oleh tim pembimbing dan tim penguji.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran di dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima **Sanksi Akademik** berupa pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh karena karya tulis/skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi.

Padang, Maret 2023
Yang Menyatakan


Afdina
NIM. 18035116

ABSTRAK

Afdina : Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *lectora inspire* pada materi larutan penyangga kelas XI SMA.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis validitas dan praktikalitas dari media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *lectora inspire* pada materi larutan penyangga pada kelas XI SMA. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini model pengembangan Plomp. Uji validitas materi dan media dilakukan oleh 8 orang validator yakni 4 dosen Kimia FMIPA UNP, 2 orang guru kimia, dan 2 orang dosen Teknik FT UNP. Uji praktikalitas dilakukan oleh 2 orang guru kimia dan 12 orang peserta didik kelas XII SMAN Pertiwi 1 Padang pada tahun ajaran 2022/2023. Instrumen penelitian berupa angket validitas dan praktikalitas. Angket validitas dianalisis dengan menggunakan formula *Aikens'V* dan angket praktikalitas dianalisis dengan menggunakan persentase statistik deskriptif. Dari hasil penelitian didapatkan nilai rata-rata *Aikens'V* untuk aspek kelayakan isi, kelayakan konstruk, kebahasaan, dan kegrafisan berturut-turut sebesar 0,91; 0,89; 0,93 dan 0,84 dengan kategori valid. Hasil penilaian media untuk aspek tampilan, pemrograman, dan pemanfaatan berturut-turut adalah 0,84; 0,94 dan 0,81 dengan kategori praktis. Nilai kepraktisan media yang didapatkan dari guru dan peserta didik masing-masing 94,11% dan 91,87% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *lectora inspire* pada materi larutan penyangga kelas XI SMA yang dihasilkan sudah valid dan praktis. Oleh karena itu penelitian ini dapat dilanjutkan ketahap uji efektifitas, sehingga media pembelajaran interaktif ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Media pembelajaran , Larutan penyangga, Plomp, *Lectora inspire*, Validitas, Praktikalitas

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas ke hadirat Allah Swt. serta limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan *Lectora Inspire* pada Materi Larutan Penyangga Kelas XI SMA”**. Diajukan sebagai bagian dari persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) Pendidikan Kimia, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Padang.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, arahan dan dorongan semangat kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Budhi Oktavia, S.Si., M.Si., Ph.D sebagai kepala Departemen kimia FMIPA Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dr. Yerimadesi, S.Pd., M.Si sebagai ketua prodi pendidikan kimia FMIPA Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Dr. Desy Kurniawati S.Pd., M.Si sebagai pembimbing sekaligus penasehat akademik yang telah membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Fajriah Azra, S.Pd., M.Si dan Bapak Dr. Riga, S.Pd.,M.Si selaku dosen pembahas serta validator ahli materi dan media.

5. Bapak Prof. Dr. Rahardian Z, S.Pd., M.Si, dan bapak Harry Sanjaya, S.Si. M.Si selaku validator ahli materi dan media.
6. Bapak Bayu Ramadhani Fajri, M.Ds, dan bapak Fadli Ranuharja, S.Pd., M.Pd. T. selaku validator ahli media.
7. Bapak Junaedi Syarkawi, S.Pd., M.Si, Ibu Fitri yani, S.Pd dan Ibu Haifa Hafifah selaku validator ahli materi dan guru bidang studi kimia di SMA Pertiwi 1 Padang.
8. Sekolah SMA Pertiwi 1 Padang dan SMA Pembangunan Laboratorium UNP yang telah memberikan kesempatan melakukan observasi dan mengumpulkan data yang diperlukan.
9. Semua pihak yang telah membantu peneliti menyelesaikan skripsi ini.

Semoga segala bantuan, arahan dan bimbingan yang telah diberikan mendapatkan balasan dari sisi Allah SWT. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi yang telah dibuat ini masih jauh dari kesempurnaan, maka peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi ilmu pengetahuan khususnya didunia pendidikan.

Padang, 15 february 2023
Peneliti

Afdina
NIM.18035116

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Landasan Teori	9
1. Media Pembelajaran	9
2. Media Pembelajaran Interaktif.....	11
3. Aplikasi Berbasis Android.....	13
4. <i>Lectora inspire</i>	16
5. Kurikulum Merdeka.....	22
6. <i>Project Based Learning</i>	25
B. Karakteristik Materi.....	28
C. Penelitian yang Relevan	31
D. Kerangka Berfikir	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian	36
B. Waktu dan Tempat Penelitian	37
C. Subjek Penelitian	37
D. Objek Penelitian	37
E. Prosedur Penelitian.....	37

F. Jenis Data.....	45
G. Instrumen Pengumpulan Data	46
H. Teknik analisis data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Hasil Penelitian.....	50
B. Pembahasan	79
BAB V KESIMPULAN	88
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran	88
KEPUSTAKAAN	89
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel

1. Capaian Kompetensi	29
2. Kategori Validitas skala Aiken's V	48
3. Kategori Kepraktisan	49
4. Hasil validitas aplikasi dari komponen isi	62
5. Hasil validitas aplikasi dari komponen konstruk	63
6. Hasil validitas aplikasi dari komponen kebahasaan.....	63
7. Hasil validitas aplikasi dari komponen kegrafisan.....	64
8. Hasil analisis data validasi ahli materi.....	64
9. Hasil validitas aplikasi dari aspek tampilan.....	65
10. Hasil validitas aplikasi dari aspek pemrograman.....	66
11. Hasil validitas aplikasi dari aspek pemanfaatan.....	67
12. Hasil analisis data validasi ahli media	67
13. Hasil Praktikalitas aspek kemudahan (<i>Small Group</i>).....	75
14. Hasil Praktikalitas aspek kemudahan (Guru).....	76
15. Hasil Praktikalitas aspek efisiensi waktu (<i>Small Group</i>).....	76
16. Hasil Praktikalitas aspek efisiensi waktu (Guru).....	77
17. Hasil Praktikalitas aspek manfaat (<i>Small group</i>).....	77
18. Hasil Praktikalitas aspek manfaat (Guru)	78
19. Hasil analisis praktikalitas (<i>small group</i>).....	79
20. Hasil analisis praktikalitas (Guru).....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar.

1. Fitur <i>file</i>	19
2. Fitur <i>home</i>	19
3. Fitur <i>design</i>	20
4. Fitur <i>insert</i>	20
5. Fitur <i>tesk & survey</i>	21
6. Fitur <i>tools</i>	21
7. Fitur <i>view</i>	22
8. Fitur <i>Properties</i>	22
9. Kerangka Berfikir.....	35
10. Tahapan Evaluasi Formatif Tessmer (Plomp, 2007).....	40
11. Prosedur Pengembangan	45
12. Tampilan utama aplikasi	55
13. Halaman Login.....	55
14. Tampilan Petunjuk	56
15. Menu Utama.....	56
16. Kompetensi	57
17. Minuman Karbonasi.....	58
18. Evaluasi.....	59
19. Referensi	59
20. Glosarium.....	60
21. Profil.....	60
22. Tampilan utama sebelum dan sesudah revisi	68
23. Tampilan login sebelum dan sesudah revisi.....	69
24. Menu utama sebelum dan sesudah revisi.....	70
25. Tampilan petunjuk sebelum dan sesudah revisi.....	71
26. Minuman karbonasi sebelum dan sesudah revisi	71
27. Tampilan referensi sebelum dan sesudah revisi.....	72
28. Daftar pustaka sesudah revisi.....	72
29. Tampilan profil sebelum dan sesudah revisi.....	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Lembar hasil wawancara guru	94
2. Lembar hasil Angket Guru.....	99
3. Lembar hasil angket Peserta didik	103
6. Kerangka Konseptual.....	107
7. Kisi-kisi Evaluasi Diri Sendiri (<i>Self Evaluation</i>)	111
9. Kisi-Kisi Lembaran Validasi Ahli Materi.....	114
10. Lembar Angket Validitas Ahli Materi	117
11. Kisi-Kisi Lembaran Validasi Ahli Media	122
12. Lembar Angket Validitas Ahli Media.....	124
13. Kisi-Kisi Uji Satu Satu (<i>One to One Evaluation</i>).....	1335
14. Daftar Nama dan Hasil Uji Satu Satu (<i>One to One Evaluation</i>).....	126
15. Kisi – kisi Angket Uji Kelompok Kecil (<i>small Group</i>).....	127
16 .Daftar Nama dan Hasil Angket Uji Kelompok Kecil (<i>small Group</i>)	128
17. Pengolahan Angket Uji Kelompok Kecil (<i>small Group</i>).....	127
18. Daftar Nama dan Hasil Praktikalitas Guru.....	131
19. Pengolahan Data Praktikalitas Guru	133
20. Surat Penelitian	134
21. Dokumentasi Penelitian	137
22. Surat Penelitian	134

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat membawa pengaruh bagi kehidupan masyarakat hari ini. Berbagai inovasi dan pengembangan dalam mendesain pembelajaran yang dilakukan oleh negara Indonesia, setidaknya mengalami perubahan kurikulum lebih dari 10 yang mempengaruhi gaya pembelajaran semenjak awal kemerdekaan (Herliana, 2013). Mulai dari Rentjana pembelajaran 1947 hingga kurikulum 2013, dan sekarang Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) baru menggagas secara langsung kurikulum yang baru saja hangat diperbincangkan, yakni kurikulum “Merdeka Belajar”. Pada tahun 2021 Pemerintah melalui Kemendikbud telah meluncurkan kurikulum prototipe yang akan disempurnakan lebih lanjut pada tahun 2022 menjadi kurikulum merdeka (Sugiri & Priatmoko, 2020).

Kurikulum merdeka yang memiliki 3 karakteristik utama yaitu: 1) Pembelajaran *project* untuk pengembangan *soft skills* dan karakter yang terdiri dari iman, taqwa, akhlak mulia, gotong royong, kebhinekaan global, kemandirian, nalar kritis, dan kreativitas; 2) Fokus pada materi esensial sehingga ada waktu cukup untuk pembelajaran yang mendalam bagi kompetensi dasar seperti literasi dan numerasi; 3) Fleksibilitas bagi guru untuk melakukan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan murid dan melakukan penyesuaian dengan konteks dan muatan lokal (Kemendikbudristek, 2022).

Hal-hal yang harus disiapkan kurikulum merdeka pada era digital ini yang pertama adalah profil pelajar pancasila, yaitu kompetensi dan karakter yang tertuang dalam enam dimensi dan berfungsi sebagai penuntun arah yang

memandu segala kebijakan dan pembaharuan dalam sistem pendidikan Indonesia, termasuk pembelajaran, dan penilaian. Hal yang kedua adalah struktur kurikulum yaitu jabaran mata pelajaran beserta alokasi jam pembelajaran. Ketiga adalah capaian pembelajaran yaitu kompetensi dan karakter yang dicapai setelah menyelesaikan pembelajaran dalam kurun waktu tertentu. Hal keempat adalah prinsip pembelajaran dan asesmen yang berfungsi sebagai nilai-nilai yang mendasari pelaksanaan pembelajaran dan asesmen (Kemendikbudristek, 2021b).

Perkembangan ini menuntut tenaga pendidikan untuk dapat memunculkan ide kreatif, efektif, dan inovatif dalam mengembangkan sistem pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, berorientasi dan memfasilitasinya dalam proses kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dirancang dan dikembangkan dengan menerapkan teknologi baik dari media cetak (contohnya buku) dan multimedia (contohnya *software*) yang dapat menunjang proses pembelajaran (Ariawan & Wahyuni, 2020).

Keberhasilan penyampaian materi oleh tenaga pendidik sangat bergantung pada kelancaran interaksi antara pendidik dengan peserta didik, untuk memperlancar interaksi tersebut, diperlukan adanya media sebagai perantara dan juga teknologi pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu hasil dari perkembangan pendidikan dengan memanfaatkan teknologi yaitu adanya bermacam-macam media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran merupakan alat yang diimplementasikan untuk menyajikan isi materi pembelajaran yang mampu merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik (Abi Hamid et al.,2020).

Media pembelajaran kimia telah banyak dikembangkan oleh para peneliti. Tren pengembangan yang dilakukan mengakomodasikan gaya pembelajaran abad 21 yang dilakukan melalui pengembangan media pembelajaran berbasis android (Sari, 2022). Penggunaan *smartphone* android sebagai media pembelajaran dapat menghadirkan suasana baru dalam pembelajaran (Firdha & Zulyusri, 2022). Berdasarkan data Statcounter, di Indonesia pengguna *smartphone* dengan sistem operasi android mencapai 89,18% (StatCounter, 2022), dan peserta didik rata-rata menghabiskan 9,5 jam perharinya dalam menggunakan *smartphone*, mulai dari *game*, *social media*, *chatting* dan *browsing* (Wulandari et al., 2019). Pembelajaran berbasis android juga banyak digunakan dibuktikan dengan korelasi yang tinggi dari aspek media, kemudahan dan pengetahuan dengan nilai yang sangat baik (Reza et al., 2021). Bahkan untuk mendukung pembelajaran kimia berbasis praktikum juga dikembangkan Virtual Laboratorium atau disingkat V-Lab (Ipa et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara peneliti dengan guru kimia di SMA Pertiwi 1 Padang dan SMA Pembangunan Laboratorium UNP diperoleh informasi bahwa pembelajaran kimia belum sepenuhnya mengkaitkan materi dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari dan kegiatan praktikum disekolah belum memberikan pengalaman kepada siswa. Hal tersebut disebabkan prosedur praktikum yang digunakan umumnya hanya berisi instruksi langsung. Siswa mengerjakan langkah-langkah sesuai perintah sehingga kurang melatih keterampilan dan kreativitas siswa, sehingga belum bisa berkembang dengan baik, dan perlu dikembangkan melalui pengalaman langsung sebagai pengalaman pembelajaran. Melalui pengalaman langsung siswa dapat lebih

menghayati proses atau kegiatan pembelajaran yang sedang dilakukan. Pembelajaran yang dimaksudkan disini adalah pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media yang mampu mengkaitkan materi kimia dengan contoh kehidupan sehari-hari dan mampu meningkatkan kreatifitas dan keterampilan siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan menggunakan media yang berisi literasi bacaan yang mampu mengkaitkan materi kimia dengan contoh penerapan dikehidupan sehari-hari dan dilengkapi dengan V-Lab sederhana untuk mendukung pemahaman siswa. Media yang dapat digunakan peneliti disini yaitu *software Lectora inspire*. Beberapa karakteristik *Lectora inspire* yang membedakan dengan media yang lain diantaranya: 1) Menyediakan template yang dapat diaplikasikan untuk menyusun materi pembelajaran, 2) Terdapat gambar, animasi, karakter animasi yang dapat digunakan langsung, 3) *Lectora* lebih cepat daripada aplikasi *web base* karena tidak bergantung dengan koneksi atau jaringan, 4) Terdapat *software* pendukung yang terinstall secara otomatis ketika menginstall *lectora*, seperti *Flypapaer*, *camtasia* atau *snagit*.

Oleh sebab itu, media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* menggunakan android dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian dari (Nurhairunnisah et al., 2022) dengan judul “Pengembangan media pembelajaran kimia berbasis *guided discovery* pada materi larutan penyangga” Menyatakan bahwa media ini dikembangkan menggunakan model ADDIE dan memperoleh hasil validasi dari ahli materi 89,77%, ahli media

92,85%, dan respon peserta didik sebesar 92,15% sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, Selanjutnya penelitian dari (Panjaitan, 2022) dengan judul “ Pengembangan bahan ajar kimia berbasis *project based learning* pada materi larutan elektrolit dan nonelektrolit” menyatakan bahwa penelitian ini menggunakan model 3D memperoleh hasil dari ahli materi pertama rata-rata skor 3,37, kedua 3,40 dan ketiga 3,5. Hasil validasi ahli model PjBL memperoleh skor 3,67 yang dikategorikan sangat layak dan tidak perlu direvisi dan penilaian peserta didik pada rentang nilai skor $3,26 < \text{Skor} \leq 4,00$ berjumlah 28 orang dimana penilaian ini masuk kekategori penilaian sangat baik sehingga masuk ke penilaian sangat baik sehingga secara keseluruhan layak untuk digunakan pada pembelajaran.

Merujuk dari pemaparan tersebut, peneliti melakukan penelitian yang belum dilakukan oleh peneliti dari peneliti sebelumnya yaitu media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *lectora inspire* dengan pokok bahasan yang dibahas adalah materi yang diajarkan pada siswa kelas XI yang mengandung konsep saling berkaitan sekaligus perhitungan dan berkaitan erat dengan kehidupan sehari hari yaitu materi larutan penyangga (*buffer*) (Alighiri et al., 2018) serta menggunakan model pembelajaran yang berbasis PjBL yang umumnya terdiri dari enam sintaks yaitu pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan *project*, menyusun jadwal, memonitoring siswa dan kemajuan *project*, menguji hasil dan evaluasi hasil belajar (Altabany,2014).

Pada penelitian ini model PjBL difasilitasi dengan beberapa literasi bacaan mengenai minuman karbornasi, dan minuman isotonik, sebagai sumber belajar

yang relevan yang merupakan contoh penerapan konsep larutan penyangga dikehidupan sehari-hari, sehingga siswa memiliki bekal pengetahuan yang cukup untuk mengerjakan tugas-tugas *project* yang telah didiskusikan dan disepakati dengan guru dengan demikian guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar melainkan mitra belajar siswa selama proses pembelajaran karena memberikan peluang kepada siswa secara bebas melakukan kegiatan mengkaji literatur di perpustakaan ataupun melakukan browsing internet, sehingga sumber belajar sehingga menjadi lebih terbuka dan bervariasi termasuk dalam mengeksplorasi lingkungannya (Nuryati et al., 2020.).

Berdasarkan Uraian diatas, serta telah mendapatkan data sebagai kebutuhan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dan dirancang menggunakan aplikasi *lectora inspire* berbasis android sesuai, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan *Lectora Inspire* pada Materi Larutan Penyangga Kelas XI SMA”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Permasalahan yang sudah dipaparkan, maka diperoleh identifikasi beberapa permasalahan yaitu :

1. Guru belum memaksimalkan dalam menghubungkan teori kimia dengan penerapan aplikasi materi larutan penyangga dikehidupan sehari-hari.
2. Kurangnya kreatifitas dan inovasi siswa dalam proses praktikum pada materi larutan penyangga.
3. Belum adanya media pembelajaran interaktif berbasis android

menggunakan *lectora inspire* pada kurikulum merdeka dengan materi larutan penyangga menggunakan model PjBL.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian ini menjadi lebih terencana dan terlaksana sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, maka masalah untuk penelitian dibatasi pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *lectora inspire* pada materi larutan penyangga kelas XI SMA dan penentuan uji kelayakan aplikasi dibatasi sampai penentuan tingkat validitas dan praktikalitas.

D. Rumusan Masalah

Beberapa rumusan masalah yang dapat dirangkum dalam penelitian adalah :

1. Apakah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *android* menggunakan *lectora inspire* pada materi larutan penyangga kelas XI SMA dapat di kembangkan ?
2. Bagaimana tingkat validitas dan praktikalitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *lectora inspire* pada materi larutan penyangga kelas XI SMA dapat di kembangkan ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *lectora inspire* pada materi larutan penyangga kelas XI SMA.

2. Menentukan validitas dan praktikalitas media pembelajaran berbasis android menggunakan *lectora inspire* pada materi larutan penyangga kelas XI SMA.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan yaitu:

1. Bagi Peserta didik, dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah belajar seperti kurangnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran.
2. Bagi Pendidik, dapat dijadikan sebagai inovasi media dalam mengajar sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif pada materi larutan penyangga kelas XI .
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat dimanfaatkan sekolah yang bersangkutan agar mutu capaian pembelajaran peserta didik meningkat.