

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sektor yang sangat menentukan kualitas suatu bangsa. Dunia pendidikan menuntut untuk dilakukannya inovasi dan kreativitas yang dapat mendukung peningkatan mutu pendidikan. Perkembangan teknologi sejalan dengan peningkatan mutu pendidikan yang tertuang dalam Peraturan Pemerintah RI Nomor 32 tahun 2013 perubahan atas Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 pada bab 4 tentang Standar Nasional Pendidikan mengenai standar proses, menyatakan bahwa Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum dari lembaga pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang diterapkan. Untuk mencapai tujuan tersebut, siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pembelajaran atau proses pengajaran (Depdiknas, 2003).

Agustin (2011:102) menyatakan teknologi dalam pendidikan memiliki dampak besar terhadap keluaran pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, menyebarkan informasi lebih luas, cepat, sehingga pesan dapat disampaikan sesuai tujuan pembelajaran.

Menurut Prastowo (2011:18) realita pendidikan di lapangan masih banyak guru yang menggunakan bahan ajar konvensional. Bahan ajar konvensional berupa bahan ajar yang tinggal pakai, kemungkinan kecil dalam merencanakan sendiri. Bahan ajar seperti ini didapatkan guru dari pemerintah, sehingga hanya sebagian kecil yang menambah materi ajar dari buku lain untuk menunjang keterbatasan materi yang tersedia. Penggunaan bahan ajar tanpa dibantu dengan media atau teknologi dalam pembelajaran akan menyulitkan siswa dalam memahami materi yang abstrak (Yuniasih., dkk, 2018).

Materi ikatan kimia merupakan materi yang sulit karena memiliki karakteristik pemahaman konsep dan kemampuan analisis yang tinggi. Materi ikatan kimia juga memiliki keterkaitan dengan materi sebelumnya yaitu struktur atom dan sistem periodik unsur, sehingga peserta didik harus memiliki pemahaman ekstra agar dapat memahami konsep ikatan kimia dengan benar.

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan aktivitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik salah satunya adalah melalui penerapan model pembelajaran yang dapat membangkitkan keaktifan berpikir dan kerja peserta didik yaitu model *discovery learning*. Menurut Maryani., dkk (2012) menyatakan bahwa, pembelajaran dengan *discovery* mendorong peserta didik untuk belajar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, guru mendorong peserta didik untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk mereka sendiri. Setiap tahap dalam model *discovery learning* akan mendorong peserta didik berpikir secara kritis, analitis serta memahami, merepakan, dan mengembangkan pola pikir yang rasional dan objektif dalam menerima materi pelajaran, sehingga menghasilkan peserta didik yang produktif, kreatif, dan inovatif melalui penguatan sikap, keterampilan dan pengetahuan yang terintegrasi.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Istiana., dkk (2015) yaitu penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik pada materi larutan penyangga, terlihat pada siklus I, persentase aktivitas belajar peserta didik sebesar 37% yang kemudian meningkat pada siklus II menjadi 77,78%. (wulandari., dkk, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa di Kelas X MIA SMA Negeri 9 Medan, mereka mengungkapkan bahwa selama proses pembelajaran kimia terkait materi ikatan kimia, pembelajaran berlangsung hanya menggunakan Model ceramah, diskusi dan terkadang menggunakan media *power point* yang membuat pembelajaran menjadi sangat monoton, apalagi PPT yang dibuat hanya berisi teks- teks saja tanpa adanya video atau animasi yang menarik. Dan hasil wawancara dengan beberapa guru Kimia di SMA Negeri 9 Medan, bahwa sebenarnya pembelajaran yang dilakukan guru sudah baik, tetapi guru kurang memperhatikan kondisi belajar siswa yang sangat jenuh dan monoton karena hanya

menggunakan pembelajaran secara konvensional. Guru juga menyampaikan perangkat pembelajaran yang digunakan kurang mendukung aktivitas belajar yang mengarah pada kemampuan kognitif karena metode pembelajaran yang digunakan sebatas ceramah dan penugasan sehingga kreativitas anak tidak terlatih.

Kehadiran media dalam pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, penyampaian informasi, peningkatan pemahaman peserta didik membuat penyajian informasi lebih menarik, memudahkan penafsiran informasi dan memadatkan informasi (Sukiman, 2012). Menurut Wena (2009) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran secara tepat merupakan hal penting dalam proses pembelajaran, karena media mempunyai berbagai kelebihan antara lain membuat konsep yang abstrak dan kompleks menjadi sesuatu yang nyata, sederhana, sistematis, dan jelas.

Dan juga kehadiran media pembelajaran menurut Indriana (2011:48-49) meliputi: a) membuat konkret berbagai konsep yang abstrak, b) menghadirkan berbagai objek yang sulit didapat sekitar lingkungan, c) menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil ke dalam kelas, d) memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat, tahapan terlalu lambat berupa tahapan perkembangan benih, proses mekarnya bunga dapat dipercepat prosesnya dalam bentuk video.

Media pembelajaran berbasis teknologi yang sering digunakan antara lain *Power point*, *Lectora*, *Adobe Flash* dan sebagainya, yang umum digunakan adalah *Power Point*. Salah satu media pembelajaran interaktif adalah *iSpring Presenter* yang belum banyak dikembangkan. *Ispring* merupakan salah satu tool yang dapat mengubah file presentasi yang kompatibel dengan *power point* untuk dijadikan dalam bentuk *flash*. Kelebihan aplikasi *ispring Presenter* ialah dapat menyediakan variasi bentuk soal yang disertai dengan penskoran akhir dan dilengkapi dengan *record audio*, *record video*, manajemen presentasi dan *flash*.

Menurut Hermawati (2010:1) *Ispring* merupakan salah satu *tool* yang mengubah *file* presentasi menjadi bentuk *flash*, secara mudah dapat diintegrasikan dalam *Microsoft Powerpoint* sehingga penggunaannya tidak membutuhkan keahlian yang rumit. Penggunaan aplikasi ini dapat membuat berbagai bentuk *quiz*, memasukkan audio, video, maupun youtube.

Penelitian yang dilakukan oleh Wijayanto, *et al.* (2017) mengatakan bahwa

penggunaan multimedia interaktif yang digunakan sebagai metode pembelajaran dengan *software Ispring Presenter* dapat dijadikan sebagai variasi sarana pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas peserta didik. Media yang digunakan membuat peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu dapat dijadikan sebagai bahan pembanding untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik. Media yang digunakan meningkatkan minat dan motivasi peserta didik.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang membuat siswa lebih tertarik dengan mata pelajaran kimia. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran pada materi ikatan kimia dengan menggunakan *iSpring Presenter* yang dipadukan dengan beberapa software pendukung sehingga pada media yang dikemas tersebut memuat tampilan yang lebih menarik yang disertai dengan audio visual bersamaan dengan slide power point serta terdapat beragam jenis evaluasi sehingga siswa dapat diarahkan untuk lebih fokus dan diajak berinteraksi dengan sesama sehingga penggunaan media *iSpring Presenter* lebih maksimal serta siswa lebih mudah untuk menangkap dan memahami materi belajar menggunakan media tersebut. Selain itu media *iSpring Presenter* juga dapat membantu guru agar lebih mudah dalam menerangkan materi pelajaran dan mengkondisikan suasana siswa yang kondusif tanpa mengambil alih peran utama guru sebagai pengajar. Penelitian ini berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *iSpring Presenter* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia di SMA Negeri 9 Medan ”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) di era globalisasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan sesuai tuntutan kurikulum 2013.
2. Kesesuaian model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kimia
3. Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kimia
4. Keberhasilan belajar siswa SMAN 9 Medan pada mata pelajaran kimia

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah diatas maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Produk media yang dikembangkan adalah media dengan aplikasi Power Point berbasis *iSpring Presenter* yang telah memenuhi standar kelayakan BSNP.
2. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Discovery Learning*.
3. Materi yang digunakan dan dikembangkan dalam penelitian ini adalah Ikatan Kimia pada kelas X berdasarkan kurikulum 2013.
4. Keberhasilan belajar siswa yang dimaksudkan atau yang akan diukur hanyalah aspek kognitif yang meliputi C1, C2, C3.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran yang digunakan di sekolah SMAN 9 MEDAN pada materi ikatan kimia memenuhi standar kelayakan BSNP terintegrasi media komputer ?
2. Apakah media berbasis *iSpring Presenter* yang telah dikembangkan memenuhi kelayakan BSNP terintegrasi media komputer ?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan media *iSpring Presenter* dengan media PPT yang dibelajarkan di sekolah ?
4. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan media *iSpring Presenter* ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah dan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang digunakan di sekolah SMAN 9 MEDAN pada materi ikatan kimia memenuhi standar kelayakan BSNP yang terintegrasi media komputer.

2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media *iSpring Presenter* pada pembelajaran yang telah dikembangkan memenuhi standar kelayakan BSNP terintegrasi media komputer.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan media *iSpring Presenter* dengan media PPT yang dibelajarkan di sekolah.
4. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan media *iSpring Presenter*.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada:

1. Bagi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan keilmuan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Power Point berbasis *iSpring Presenter*.

2. Bagi Peserta Didik

Dapat memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik dan dapat meningkatkan motivasi dan daya tarik peserta didik terhadap pelajaran kimia khususnya ikatan ionik.

3. Bagi Pendidik

Memberikan alternatif bahan pengajaran kepada pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran kimia dan membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara pendidik dengan peserta didik serta dapat membantu pendidik agar meninggalkan cara pembelajaran yang kurang menarik dan monoton dengan memilih pembelajaran yang menarik dan efektif.

4. Bagi Sekolah

Sebagai sarana pengembangan media pembelajaran berbasis *iSpring Presenter* dan untuk mempertimbangkan penyediaan sarana prasarana dalam penerapan dan pengembangan model pembelajaran tersebut serta membantu proses belajar mengajar khususnya mata pelajaran kimia pada materi ikatan kimia.

5. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengalaman, wawasan dan pengetahuan khususnya pengembangan media pembelajaran interaktif *iSpring Presenter* Dan diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif guna meminimalisir kejenuhan dalam pembelajaran konvensional di kelas yang mengakibatkan motivasi belajar peserta didik menjadi kurang untuk memahami materi yang diberikan pendidik.

