

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pada era globalisasi ini, ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang pesat baik teknologi informasi maupun teknologi komunikasi. Hal tersebut memberikan pengaruh di berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Pendidikan memanfaatkan teknologi untuk mempermudah proses pendidikan, salah satunya adalah keberadaan multimedia sebagai media pembelajaran.

Menurut Undang-undang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 8 disebutkan bahwa: “Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikasi pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional”. Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam undang-undang tersebut meliputi kompetensi pedagogis, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Untuk menunjang aspek-aspek tersebut, salah satunya adalah dengan mampunya guru membuat media pembelajaran secara mandiri. Media pembelajaran dapat dibuat dari bahan apapun tergantung kreativitas dari guru tersebut.

Media pembelajaran adalah komponen penting dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan, tetapi sebelum menggunakan media harus melihat terlebih dahulu kondisi kebutuhan siswanya, agar media dapat terealisasi secara optimal (Gafur,2012).

Telah tersedianya banyak software yang gratis maupun berbayar yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Namun pada kenyataannya, dalam proses belajar mengajar tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas, walaupun telah banyak media pembelajaran yang telah tersedia sebagai alat bantu pembelajaran. Pembelajaran saat ini perlu didukung dengan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Salah satu media pembelajaran menggunakan *software iSpring Presenter* merupakan *software* yang dapat mengubah file presentasi menjadi bentuk flash dan secara mudah dapat diintegrasikan kedalam *Microsoft Power Point* dapat digunakan tanpa menggunakan *iSpring Presenter* tetapi hasil yang ditampilkan kurang menarik dan kurang maksimal.

Penggunaan media pembelajaran komputer *iSpring Presenter* dapat meningkatkan hasil belajar, peningkatan yang didapatkan pada hasil belajar sangat signifikan. Pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran komputer *iSpring Presenter* lebih menekankan pada aspek psikomotor. Berbeda dengan hal tersebut, penggunaan media pembelajaran komputer *iSpring Presenter* ternyata mampu meningkatkan kapasitas pemahaman kognitif (Rudy,2014). Pengembangan multimedia berbasis *iSpring* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 0,66 dengan kriteria sedang (Faiqotul dan Martini,2017).

Kozma dan Russel (1997) mengemukakan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami berbagai simbol dalam kimia. Hal inilah yang menyebabkan siswa sulit memahami pelajaran kimia, bahkan dianggap sebagai pelajaran yang membosankan dan kurang menarik oleh sebagian siswa. Hampir semua konsep ilmu kimia merupakan konsep abstrak, hanya dapat dipelajari dengan baik oleh siswa yang sudah mencapai tingkat berpikir formal ditinjau dari teori perkembangan intelektual Piaget.

Kesukaran siswa mempelajari ilmu kimia diakibatkan kesukaran memahami konsep-konsep kimia dengan benar menyebabkan konsep tersebut merupakan konsep sukar bagi siswa (Wiseman,1981). Untuk memahami konsep reaksi redoks diperlukan pengetahuan proposisi reaksi redoks dan kemampuan operasi matematika sederhana (Sidauruk,2003). Beberapa konsep yang harus dipelajari siswa pada materi redoks, meliputi (1) perkembangan konsep reaksi reduksi dan oksidasi, (2) konsep bilangan oksidasi, (3) reduktor dan oksidator, (4) reaksi autoreduksi, dan (5) penerapan reaksi redoks dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu reaksi redoks merupakan salah satu materi kimia yang syarat dengan konsep-konsep yang abstrak di antaranya konsep reaksi redoks berdasarkan transfer

elektron, proses pelepasan dan penerimaan elektron yang tidak bisa dilihat dengan mata, tetapi hanya bisa dibayangkan (De Jong,1995 dan Treagust,2002).

Berdasarkan hasil observasi penelitian di SMA Swasta Budisatrya Medan diperoleh bahwa hasil belajar kimia siswa belum optimal, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar kimia yang diperoleh siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan guru sebesar 70. Hal ini dikarenakan guru belum mampu menerapkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah untuk memacu keaktifan siswa dalam pembelajaran dan guru belum memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang pada saat ini yang seharusnya dapat membantu kegiatan belajar mengajar dikelas sehingga siswa tertarik dan berminat untuk belajar kimia.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka akan dilakukan upaya dengan melakukan penelitian dengan judul :”**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *iSpring Presenter* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Pada Materi Reaksi Redoks Kelas X SMA**”

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Rata-rata hasil belajar kimia siswa masih belum memenuhi standar KKM.
2. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Guru masih kurang memanfaatkan teknologi dalam mengajar, terutama media internet.
4. Media pembelajaran yang diterapkan guru masih kurang menarik perhatian siswa untuk belajar kimia.

## **1.3. Batasan Masalah**

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah media berbasis *iSpring Presenter*.
2. Materi yang diajarkan adalah reaksi redoks dikelas X SMA semester genap di tahun ajaran 2018/2019.

3. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X IPA SMA Swasta Budisatrya Medan tahun ajaran 2018/2019.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan materi dan media pembelajaran berbasis *iSpring Presenter* pada materi reaksi redoks kelas X IPA SMA Swasta Budisatrya Medan yang telah dikembangkan berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP)?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran berbasis *iSpring Presenter* pada materi reaksi redoks kelas X IPA SMA Swasta Budisatrya Medan?
3. Apakah hasil belajar siswa pada materi reaksi redoks kelas X IPA SMA Swasta Budisatrya Medan yang dibelajarkan dengan media pembelajaran berbasis *iSpring Presenter* lebih tinggi dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan?

#### 1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk:

1. Untuk mengetahui kelayakan materi dan media pembelajaran berbasis *iSpring Presenter* pada materi reaksi redoks kelas X IPA SMA Swasta Budisatrya Medan yang telah dikembangkan berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP).
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran berbasis *iSpring Presenter* pada materi reaksi redoks kelas X IPA SMA Swasta Budisatrya Medan.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi reaksi redoks kelas X IPA SMA Swasta Budisatrya Medan yang dibelajarkan dengan media pembelajaran berbasis *iSpring Presenter* lebih tinggi dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

## 1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil yang bermanfaat bagi semua pihak, antara lain:

1. Bagi sekolah  
Untuk menyumbangkan referensi media pembelajaran bagi lembaga pendidikan serta menambah perangkat media pembelajaran disekolah.
2. Bagi guru  
Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga dapat membuat materi kimia lebih menarik dan menyenangkan.
3. Bagi siswa  
Sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan semangat dalam belajar, selain itu juga memberikan pengalaman belajar yang dapat membantu mereka untuk belajar mandiri.
4. Bagi peneliti  
Sebagai wacana untuk menambah pengalaman dan wawasan baru sebagai wadah dan wahana untuk mengembangkan pengetahuan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *iSpring Presenter* untuk meningkatkan hasil belajar.

## 1.7. Definisi Operasional

1. Pengembangan adalah suatu perilaku untuk menjadikan sesuatu ke arah yang dikehendaki agar mendapatkan sesuatu yang lebih baik.
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk merangsang perhatian peserta didik, pola pikir yang kritis, dan perasaan senang peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. *iSpring Presenter* merupakan perangkat untuk membuat media pembelajaran yang bersifat presentasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang memuat aspek media pada audio, visual, audio visual, dan beragam jenis evaluasi yang sudah disediakan.

4. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY