

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Memasuki abad ke-21, sistem pendidikan nasional menghadapi tantangan yang kompleks dalam menyiapkan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang mampu bersaing di era global. Upaya yang tepat untuk menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan bermutu tinggi serta satu-satunya wadah yang dapat dipandang adalah pendidikan (Trianto, 2014).

Pendidikan adalah hal yang sangat penting bagi setiap individu, karena melalui pendidikan manusia dapat tumbuh dan berkembang sebagai pribadi yang utuh dan mempunyai peran besar dalam membentuk kualitas suatu bangsa. Sehingga, pendidikan merupakan salah satu upaya untuk memberikan pengetahuan, keterampilan dan keahlian tertentu kepada individu-individu guna menggali dan mengembangkan bakat serta kepribadian mereka. Di dalam pendidikan terdapat kegiatan proses belajar mengajar yang mengarah pada suatu tujuan pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, tenaga pendidik tidak hanya menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Tetapi, tenaga pendidik harus memperhatikan pemahaman yang dapat diserap oleh peserta didik berdasarkan materi yang diajarkannya melalui hasil belajar siswa. Keberhasilan untuk mencapai tujuan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh metode dan media tenaga pengajar yang menyampaikan materi pembelajaran.

Masalah utama dalam pembelajaran di sekolah adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Prestasi ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi peserta didik itu sendiri, yaitu bagaimana sebenarnya belajar itu. Dalam arti yang lebih substansial, bahwa proses pembelajaran dewasa ini masih memberikan dominasi

guru dan tidak memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dalam proses berfikirnya (Trianto, 2009).

Perkembangan teknologi mewajibkan guru sebagai tenaga pendidik untuk melakukan berbagai inovasi agar proses pembelajaran selalu relevan dengan perkembangan tersebut. Kurikulum 2013 menghendaki agar pola pembelajaran yang semula berbasis konvensional menjadi pembelajaran yang aktif. Jika seorang guru ingin mencapai tujuan pembelajaran dengan baik, maka media yang digunakan tidak hanya berpatokan pada papan tulis, menggunakan metode ceramah dan menghafal materi saja. Tetapi, media pembelajarannya dapat ditambahkan dengan menggunakan bantuan teknologi. Melalui bantuan teknologi ini dapat dikembangkan media penyampaian materi pembelajaran yang dibuat menjadi lebih menarik sehingga peserta didik akan lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar tersebut.

Menurut Sadiman (2009) media dapat diartikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima (siswa) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat sehingga proses belajar mengajar terjadi. Oleh karena itu, media digunakan untuk memudahkan siswa agar dapat memahami materi yang disampaikan. Sehingga dapat menggunakan teknologi multimedia yang bertindak sebagai pelengkap yang mampu memberikan kesan yang besar dalam media pembelajaran.

Adapun masalah dalam pemilihan media yaitu cara belajar peserta didik yang berbeda-beda. Menurut Gagne dalam Sadiman (2011), media dibagi atas tujuh macam kelompok yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar. Pendapat ahli selanjutnya adalah Edling dalam Sadiman (2011) yang menyatakan bahwa media merupakan bagian dari enam unsur rangsangan belajar yaitu dua untuk pengalaman audio meliputi kodifikasi subjektif visual dan kodifikasi objektif audio, dua untuk pengalaman visual meliputi kodifikasi subjektif audio dan kodifikasi objektif visual, dan dua pengalaman belajar tiga dimensi meliputi pengalaman langsung dengan orang dan pengalaman langsung dengan benda benda. Maka, untuk mengatasi masalah tersebut dapat digunakan multimedia dalam kegiatan proses belajar mengajar. Unsur multimedia yang terdiri dari teks,

grafik, animasi, gambar dan suara dalam pembelajaran diharapkan dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang memiliki perbedaan kemampuan kognitif.

Berdasarkan hasil observasi Magang 3 yang dilaksanakan di SMK Negeri 3 Medan, dilihat dari fasilitas kelas yang disediakan sekolah sudah memadai seperti adanya *infocus*, sakelar dan listrik yang berfungsi cukup baik, ruang kelas yang luas dan dilengkapi *whiteboard* disetiap ruang belajar. Tetapi, guru masih kurang dalam hal pemberian variasi media pembelajaran dan waktu penyampaian materi yang berlangsung singkat menggunakan media *powerpoint* yang hanya berisi tulisan serta memberikan contoh-contoh soal dipapan tulis yang membuat peserta didik kurang tertarik dan memahami materi yang diberikan guru serta siswa menjadi tidak aktif di kelas. Hal ini disebabkan oleh media pembelajaran diberikan guru selama proses belajar mengajar yang kurang menarik perhatian siswa serta mereka mudah bosan selama mengikuti pembelajaran di kelas. Dari permasalahan tersebut, maka peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis multimedia yang menarik minat dan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran.

Adapun media pembelajaran berbasis multimedia yang belum banyak diketahui oleh guru namun dapat digunakan sebagai media belajar yang menarik dan interaktif, yaitu aplikasi *iSpring Presenter*. *iSpring Presenter* adalah salah satu *tool* (alat) yang mengubah *file* presentasi menjadi bentuk *flash* dan SCORM/AICC, yaitu bentuk yang biasa digunakan dalam pembelajaran dengan *e-learning LMS (Learning Management System)* (Hamzah, dkk, 2018). *iSpring Presenter* mudah diintegrasikan dalam *Microsoft Powerpoint* sehingga penggunaannya tidak begitu rumit. Dengan *iSpring Presenter*, guru kimia dapat lebih mudah menampilkan materi pembelajaran melalui suara, gambar dan video. Sehingga, *iSpring Presenter* dapat membantu guru kimia dalam menyampaikan materi dan menciptakan suasana belajar yang hidup, tidak monoton dan siswa tidak mudah bosan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Pramita (2019), *iSpring Presenter* sangat layak digunakan sebagai bahan ajar. Kelayakan bahan ajar *Powerpoint* Interaktif tergambar ahli media diperoleh nilai 46 yang

menunjukkan nilai $X > 45$ yang termasuk kategori sangat layak. Kepraktisan bahan ajar *Powerpoint* Interaktif dikategorikan sangat praktis dalam proses pembelajaran, hal ini dapat dilihat melalui uji coba *One to One* dan *Small group* dengan memperoleh nilai $X > 42$ dengan kategori sangat praktis. Adapun menurut Aprizal (2016), berdasarkan hasil penelitian yang dilakukannya *iSpring Presenter* yang divalidasi oleh ahli media dilakukan sebanyak tiga kali yang diperoleh skor 75 (sangat baik) dan tanggapan guru diperoleh persentase 88% (sangat positif) sehingga multimedia yang dikembangkan layak untuk diujicobakan. Berdasarkan proses pengembangan mulai dari validasi media maupun materi dan hasil penelitian, secara keseluruhan disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran *iSpring Presenter* ini menarik, efektif, dan layak digunakan sebagai media pembelajaran kimia.

Dari berbagai hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa *iSpring Presenter* sebagai media pembelajaran dapat digunakan pada berbagai mata pelajaran yang mengusung konsep dan bersifat abstrak. Misalnya, pada materi Ikatan Kimia yaitu pelajaran dasar kimia yang mengusung konsep-konsep yang bersifat abstrak karena mempelajari tentang pembentukan ikatan suatu unsur. Guru harus dapat membangun konsep-konsep agar materi ikatan kimia yang disampaikan dapat diterima dengan baik dan benar oleh siswa, karena tujuan yang harus dicapai dalam pembelajaran kimia adalah siswa mampu menguasai konsep-konsep yang telah dipelajarinya. Oleh karena itu, dalam menyampaikan materi pembelajaran harus dilengkapi dengan media yang menarik perhatian dan minat siswa agar dapat mengikuti proses belajar mengajar dengan baik.

Dari permasalahan dan penjelasan di atas, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran *iSpring Presenter* pada Materi Ikatan Kimia**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Materi Ikatan Kimia yang mengusung konsep dan abstrak dianggap kurang menarik dan membosankan bagi peserta didik.
2. Kurangnya variasi media pembelajaran yang diberikan guru saat proses belajar mengajar.
3. Guru kimia yang kurang memperhatikan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian serta daya serap atau pemahaman siswa saat proses belajar mengajar.
4. Waktu penyampaian materi yang singkat.
5. Pembelajaran yang berpusat pada guru.

1.3. Ruang Lingkup

1. Penggunaan *iSpring Presenter* sebagai media pembelajaran pada materi ikatan ion.
2. Kelayakan *iSpring Presenter* sebagai media pembelajaran pada materi ikatan ion.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran *iSpring Presenter* pada materi ikatan ion?
2. Apakah pengembangan media pembelajaran *iSpring Presenter* pada materi ikatan ion memenuhi standar kelayakan BSNP?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran *iSpring Presenter* pada materi ikatan ion?

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah *iSpring Presenter*.
2. Media pembelajaran yang digunakan berbentuk video.

3. Mata pelajaran yang digunakan adalah materi ikatan ion.
4. Penggunaan media pembelajaran *iSpring Presenter* pada materi ikatan ion yang dikembangkan oleh peneliti dan divalidasi oleh ahli.

1.6. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah maka tujuan dari penelitian yang ingin dicapai oleh peneliti adalah:

1. Mengetahui langkah-langkah pengembangan media pembelajaran *iSpring Presenter* pada materi ikatan ion.
2. Mengetahui pengembangan media pembelajaran *iSpring Presenter* pada materi Ikatan Ion yang memenuhi standar kelayakan BSNP.
3. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *iSpring Presenter* pada materi ikatan ion.

1.7. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk:

1. Dari segi teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah pemahaman, pengetahuan, dan wawasan pembaca serta masukan terhadap dunia pendidikan mengenai tingkat efektivitas media pembelajaran untuk membantu proses belajar mengajar yang lebih aktif dan meningkatkan minat belajar siswa.

2. Dari segi praktis

Pada penelitian ini dapat memberikan manfaat pada:

- a. Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan meningkatkan kreativitas peneliti mengenai media pembelajaran *iSpring Presenter* pada materi ikatan ion, sehingga media dapat digunakan untuk mengajar.

- b. Guru

- 1) Sebagai bahan pertimbangan bagi guru bidang studi untuk menggunakan *iSpring Presenter* sebagai media pembelajaran.
 - 2) Sebagai bahan masukan guru mengenai variasi media pembelajaran sebagai usaha dalam meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada materi ikatan ion.
- c. Peserta Didik

Sebagai alat bantu belajar untuk memahami materi, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar serta mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan.

1.8. Defenisi Operasional

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran untuk peserta didik agar lebih memahami materi yang disampaikan selama proses belajar mengajar.

3. *iSpring Presenter*

iSpring Presenter adalah alat yang digunakan untuk mengubah file presentasi seperti *powerpoint* ke dalam bentuk animasi gambar. Dengan *iSpring Presenter* bahan ajar dapat disajikan secara interaktif dan menarik.