

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mengalami kemajuan yang sangat pesat di zaman modern saat ini, dilihat dengan banyaknya ketersediaan komputer/laptop dan fasilitas internet. Kemajuan ini telah membawa dampak besar pada berbagai bidang ilmu, termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam pembelajaran ini, teknologi dapat membantu memecahkan masalah pendidikan seperti kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru (Meitantiwi, dkk, 2015).

Sistem pendidikan Indonesia saat ini telah memungkinkan pemerintah untuk memfasilitasi sekolah dengan adanya internet, sehingga dapat menyajikan materi baru, dan menggabungkan teknologi melalui penggunaan situs web untuk membantu sistem pendidikan dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. (Silalahi, 2018).

Untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam bidang pendidikan secara efisien, pemerintah harus memberikan kegiatan pelatihan bagi guru, serta mendidik guru dan siswa tentang manfaat teknologi bagi pembelajaran sehingga mereka dapat mengembangkan sikap positif tentang teknologi di dalam kelas. Ini juga akan meningkatkan motivasi guru, karena kesiapan mereka dalam menggunakan TIK di kelas (Fatmawati, dkk, 2017).

Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa dampak yang luar biasa terhadap kualitas guru di Indonesia. Inovasi pembelajaran seperti pengembangan teknik pembelajaran, penyediaan bahan ajar, pengadaan peralatan laboratorium, peningkatan kualitas guru, dan pengembangan media pembelajaran semuanya dapat digabungkan dengan usaha dalam peningkatan kualitas guru (Fajrina dan Simorangkir, 2018).

Guru dan siswa merupakan penentuan keberhasilan belajar, sedangkan media pendidikan dan pembelajaran serta bahan ajar yang digunakan selama proses pembelajaran juga memiliki pengaruh dalam proses pembelajaran. Bagian – bagian

ini terkait erat dan tidak dapat dipisahkan. Media pembelajaran dapat menumbuhkan minat dan keinginan baru, menginspirasi dan merangsang kegiatan belajar, bahkan memberikan efek psikologis pada siswa ketika digunakan dalam proses belajar mengajar (Prasetyo, dkk, 2014).

Materi pendidikan sangat penting dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua faktor yaitu metode pengajaran dan media pembelajaran. Kedua bagian ini saling bergantung sehingga tidak dapat dibedakan. Penggunaan media dapat membantu dalam penyederhanaan materi yang perlu disampaikan kepada siswa. Media dapat mengungkapkan apa yang tidak dapat dijelaskan oleh guru dengan menggunakan kata atau kalimat tertentu. Kehadiran media juga dapat mengkonkretkan abstraksi materi. Pemanfaatan media pembelajaran berbantuan komputer berpengaruh signifikan terhadap motivasi siswa untuk menguasai kompetensi yang diajarkan. Guru dapat menghemat waktu dengan mengubah ketergantungan siswa pada penjelasan guru dan meningkatkan motivasi belajar mereka melalui penggunaan media pembelajaran. (Zuhri dan Rizaleni, 2016).

Pada tahap orientasi pembelajaran, penggunaan media akan sangat membantu proses penyampaian pesan dan isi pelajaran. Siswa dapat memperoleh manfaat dari media pembelajaran dengan meningkatkan pengetahuan mereka, menyajikan fakta secara menarik dan dapat dipercaya, memfasilitasi data dan memadatkan informasi, serta menawarkan motivasi dan minat (Usmeldi, 2017).

Media pembelajaran dirancang untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang disampaikan sehingga dapat mempercepat proses pembelajaran, serta untuk membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru sehingga proses belajar mengajar dapat lebih menyenangkan (Sittichailapa, dkk, 2015).

Media pembelajaran kimia merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa di sekolah. Guru dapat mengatasi keterbatasan penyampaian materi dengan memasukkan media pembelajaran ke dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian pendidikan tentang pengembangan media pembelajaran diperlukan untuk menyediakan media yang dapat digunakan

secara efektif di dalam kelas. Salah satu masalah dengan pemilihan media, bahwa siswa belajar dengan cara yang berbeda. Ada yang lebih menyukai media visual, ada juga yang lebih menyukai media audio, ada juga yang lebih menyukai media cetak, media audio visual, dan sebagainya. Akibatnya, menggabungkan multimedia ke dalam kegiatan pembelajaran diperlukan untuk mengatasi permasalahan ini (Hajar, dkk, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dengan melakukan analisis kebutuhan awal menggunakan lembar angket dan wawancara pada guru diketahui bahwa hasil belajar kimia siswa pada SMA Negeri 1 Siantar khususnya kelas X MIA masih tergolong rendah karena masih terdapat siswa yang belum tuntas. Salah satu faktor yang menyebabkan adalah model dan media pembelajaran yang kurang inovatif. Media yang digunakan di sekolah adalah media pembelajaran *powerpoint* dengan tampilan yang sederhana. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengefektifkan proses pembelajaran adalah dengan memadukan multimedia pembelajaran dengan model pembelajaran.

Lectora Inspire merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang mudah dibuat. Trivantis Corporation menciptakan *Lectora Inspire*, merupakan sebuah media pembelajaran elektronik. Menurut Hasanah dkk, (2016) *Lectora Inspire* merupakan salah satu bentuk *authoring tool (multimedia production tool)* yang berguna dalam pembuatan media pembelajaran. Karena *Lectora* memiliki antarmuka yang familiar, dapat digunakan untuk membuat konten digital seperti bahan ajar dan bahan uji dalam bentuk multimedia yang dinamis, mudah digunakan, dan berkualitas tinggi tanpa memerlukan keterampilan seni dan desain grafis, serta sebagai program berkualitas tinggi untuk mengikuti dinamika perubahan sistem pengajaran dan pembelajaran.

Camtasia for Lectora, merupakan sebuah program yang dapat merekam aktivitas yang dilakukan di layar komputer dan membuat video dari aktivitas tersebut, telah terintegrasi dengan berbagai alat yang diperlukan untuk membuat konten multimedia interaktif. Ini juga dapat digunakan untuk mengedit video dan animasi flash. *Flypaper for Lectora* merupakan aplikasi yang dapat membuat media

pembelajaran lebih kreatif dengan melibatkan dan menambahkan animasi flash dan efek khusus (Mas'ud, 2014).

Snagit for Lectora adalah aplikasi yang dapat membuat foto resolusi tinggi layar kerja komputer untuk kemudian digunakan dalam media pembelajaran. *Lectora Inspire* menyediakan berbagai kemampuan, termasuk kemampuan untuk menyisipkan gambar, video, dan animasi flash, serta permainan instruksional. Selanjutnya, kemampuan memasukkan soal latihan lengkap dengan umpan balik yang menunjukkan jawaban benar atau salah, serta skor yang mungkin langsung diketahui, menjadikan *Lectora Inspire* unik dan lengkap. Karena skor langsung ditampilkan, memudahkan guru dalam melakukan penilaian (Shalikhah, 2017).

Ada pertanyaan pilihan ganda, pertanyaan entri singkat, pertanyaan mak comblang, pertanyaan drag and drop, dan jenis pertanyaan lainnya di *lectora inspiratif*. Dalam penggunaan media kita juga harus memanfaatkan model pembelajaran saat menggunakan media, model pembelajaran yang benar akan dapat membangun karakter siswa sekaligus meningkatkan hasil belajar dan pengetahuan. Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan (Harahap, dkk, 2021).

PBL adalah model pembelajaran yang berbasis masalah dimana siswa dapat menemukan dan menyelesaikan masalah yang ada dilingkungan sekitar (nyata) yang berkaitan dengan materi pelajaran. PBL atau pembelajaran berbasis masalah adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi materi pelajaran (Widyasari, dkk, 2018).

Linda, dkk, (2016) melakukan penelitian yang relevan dengan penelitian ini yang berjudul “Pengembangan *Lectora Inspire* Sebagai Pembelajaran Kimia Multimedia Interaktif di SMA”. Hasil penelitian berdasarkan angket respon guru dan siswa diperoleh skor rata-rata masing-masing 96,67 % dan 97,3 % untuk *lectora inspire* pada pokok bahasan Laju reaksi, 98,3% dan 96,5 % untuk *lectora inspire* pada pokok bahasan Laju reaksi. berdasarkan temuan skor rata-rata

keseluruhan validasi dan uji coba media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada materi laju reaksi dan hidrolisis garam .

Berdasarkan rerata skor total validasi dan pengujian media pembelajaran berbasis *lectora*, materi Laju Reaksi dan Hidrolisis garam adalah valid dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Selain itu, penelitian Romadhan dan Rusimanto (2015) yang melakukan penelitian di SMK Negeri 3 Jombang tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif *lectora inspire* pada mata pelajaran teknik elektronika dasar, menyimpulkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan oleh guru dan siswa sebagai media penunjang pembelajaran, dengan penilaian validasi oleh ahli media. ahli materi (kategori sangat baik), dengan rata-rata 84 %.

Yoto dan Wiyono, (2015) melakukan penelitian lain tentang pengembangan pembelajaran multimedia interaktif teori kinetik gas berbantuan *lectora inspire* untuk siswa sekolah menengah (SMA) dan menemukan bahwa multimedia interaktif ini praktis setelah melakukan evaluasi kelompok kecil, dengan skor rata-rata 3,89 pada kategori praktis dari angket respon siswa terhadap penggunaan multimedia ini. Rata-rata hasil belajar siswa pada tahap pretest menurut data uji lapangan adalah 42,0 dalam kategori rendah dan 80,26 dalam kategori tinggi.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Lectora Inspire* dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Perlunya mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pembelajaran kimia
2. Sebagian guru hanya menggunakan media *powerpoint* dalam proses pembelajaran selama ini.
3. Guru masih kurang optimal dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran kimia

4. Kurang sesuai antara media dan model pembelajaran yang digunakan.
5. Keberhasilan hasil belajar siswa SMA pada saat proses pembelajaran kimia.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang diidentifikasi di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Problem Based Learning* (PBL).
2. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah *Lectora Inspire*.
3. Pokok bahasan yang diajarkan adalah larutan elektrolit dan non elektrolit.
4. Kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan program *Lectora Inspire* berdasarkan standart BSNP.
5. Keberhasilan belajar siswa yang diukur dalam penelitian ini meliputi kemampuan yang dijabarkan berdasarkan Kurikulum 2013.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang diuraikan di atas, maka masalah yang diajukan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil analisis kebutuhan awal media pembelajaran kimia pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit yang ada di sekolah?
2. Apakah media pembelajaran *Lectora Inspire* pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit yang dikembangkan telah sesuai dengan standar BSNP?
3. Apakah pembelajaran menggunakan media *Lectora Inspire* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan larutan elektrolit dan nonelektrolit?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil analisis kebutuhan awal media pembelajaran kimia pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit yang ada di sekolah.

2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *Lectora Inspire* pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit yang dikembangkan berdasarkan standart BSNP.
3. Untuk Menunjukkan apakah pembelajaran menggunakan media *Lectora Inspire* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan larutan elektrolit dan nonelektrolit.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis: dapat memperkaya data ilmiah dan sebagai rujukan bagi para peneliti yang berminat lebih mendalami permasalahan ini dengan melakukan penelitian lanjutan.
2. Secara Praktis:1) menghasilkan suatu media pembelajaran interaktif dan inovatif yang dapat meningkatkan hasil belajar dan 2) memberikan informasi bagi para guru untuk dapat memperluas wawasan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.7 Defenisi Operasional

- a. *Problem Based Learning* (pembelajaran berbasis masalah) adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai inti pembelajaran (Widyasari, 2018).
- b. *Lectora Inspire* merupakan software pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih (Zuhri dan Rizaleni, 2016).
- c. Hasil belajar adalah hasil dari koneksi dalam pertukaran pembelajaran dan sering tercermin oleh nilai guru (Nasution, 2006).