

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran kimia adalah salah satu bagian dari bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan merupakan salah satu pelajaran yang sulit bagi kebanyakan siswa tingkat SMA, karena terdapat banyak materi dan perhitungan di dalamnya (Yakina dkk., 2017). Salah satu materi dalam pembelajaran kimia adalah laju reaksi, materi ini diajarkan pada kelas XI IPA semester ganjil di SMA, yang mempelajari tentang proses perubahan konsentrasi reaktan atau produk persatuan waktu, yang terdiri dari pengertian laju reaksi, hukum laju dan penentuannya, teori tumbukan serta factor yang mempengaruhi laju reaksi (Silabus, 2013). Laju reaksi merupakan materi yang bersifat abstrak, memerlukan kemampuan pemahaman, menghafal, menghitung dan menganalisis serta keaktifan peserta didik untuk berlatih sehingga peserta didik benar-benar memahami konsep (Elfiana dan Azhar, 2019).

Dalam situasi sekarang ini, pandemic Covid-19 berpengaruh terhadap proses pembelajaran di SMAN 1 Sumbul dimana yang sebelumnya pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka sekarang menjadi pembelajaran daring dan luring. Sementara itu pembelajaran daring dan luring yang dilakukan ini juga kurang sempurna mengingat keterbatasan dari sekolah dan pembelajaran yang dilaksanakan lebih banyak menggunakan grup *whatsapp* dan *google classroom* yang berdampak pada rendahnya hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik dimana masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Menyikapi pandemi Covid-19 yang mengharuskan pembelajaran secara online (jarak jauh), SE No. 4 tahun 2020 telah dikeluarkan oleh Kemendikbud RI di bulan Maret 2020 terkait tata cara proses kegiatan belajar mengajar pada masa pandemic Covid-19, yang menganjurkan untuk pelaksanaan proses pembelajaran dari rumah secara daring (online/jarak jauh) dalam rangka memenuhi kebutuhan pendidikan yang bermakna. (Kemendikbud, 2020). Maka diperlukan sebuah media yang sesuai dengan keadaan saat ini.

Pembelajaran dalam bentuk *e-learning* memungkinkan siswa dan guru dapat berbagi pengetahuan secara tepat waktu menggunakan perangkat teknologi kecil seperti tablet atau *smartphone*. Survei terbaru yang mengeksplorasi praktik pembelajaran seluler di pendidikan tinggi oleh Pusat Penelitian Terapan Educause menunjukkan 67% siswa yang disurvei percaya bahwa perangkat tersebut penting untuk kesuksesan akademis mereka (Hurst, 2018).

Media pembelajaran berbantuan teknologi dan informasi (TIK) dapat dimanfaatkan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan berdampak baik pada prestasi akademik dalam hal motivasi dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu penerapan gaya belajar abad 21 yang memiliki kemampuan untuk meningkatkan prestasi akademik siswa pada ranah kognitif, metakognitif, afektif, dan sosial budaya berupa hasil belajar. Bentuk media pendidikan ini menarik karena memungkinkan siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja (Yekstyastuti dan Ikhsan, 2016).

iSpring Presenter merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan. *iSpring Presenter* adalah aplikasi populer untuk pembelajaran menggunakan LMS (*Learning Management System*) *e-learning*, dan dapat mengubah *file* presentasi menjadi format *flash* dan SCORM/AICC. *Software* ini ada dalam versi gratis dan premium. *iSpring Presenter* tidak memerlukan kemampuan tingkat lanjut karena dapat dengan mudah diintegrasikan ke dalam *Microsoft Power Point*. Dengan *iSpring Presenter*, setiap pendidik dapat lebih siap menunjukkan pengetahuan melalui suara, gerakan, visual, dan warna, baik secara alami maupun buatan, membantu guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik yang tidak monoton atau membosankan (Wagino dkk., 2015).

Pemanfaatan multimedia interaktif sebagai model pembelajaran yang dipadukan dengan *software iSpring* dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas di dalam kelas. Siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran sebagai akibat dari media yang digunakan (Wijayanto *et al.*, 2017).

Pembelajaran dengan menggunakan *iSpring Presenter* akan dilakukan dengan menerapkan media tersebut pada kelas eksperimen, dimana sebelumnya telah diberikan *pre-test* terlebih dahulu, kemudian setelah selesai pembelajaran maka akan diberikan *post-test* serta angket motivasi belajar. Data yang diperoleh akan dianalisis dan diuji dengan menggunakan uji t satu pihak (pihak kanan) untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *iSpring Presenter* terhadap hasil belajar siswa.

Dari penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa tanggapan siswa, guru, maupun dosen ahli menunjukkan bahwa tampilan media *iSpring Presenter* ini sudah memiliki kualitas yang baik dan menarik untuk mempelajari materi yang disajikan oleh media (Widyastuti dkk., 2016). Selain itu, multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Powerpoint-iSpring Presenter* telah memenuhi kriteria valid dan praktis (Wulandari dkk., 2014). Maka media pembelajaran *iSpring Presenter* telah layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis ingin melaksanakan pembelajaran kimia khususnya laju reaksi dengan menggunakan media *iSpring Presenter* yang akan penulis lakukan dalam penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kimia Interaktif *iSpring Presenter* Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Pada Materi Laju Reaksi”**.

1.2. Ruang Lingkup Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini, yakni:

1. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran kimia cenderung menggunakan media konvensional.
2. Pembelajaran *online* tidak sepenuhnya menggunakan *platform video conference*.
3. Pada pembelajaran daring yang dilaksanakan tidak ada kegiatan praktikum mengenai materi laju reaksi
4. Hasil belajar siswa pada materi laju reaksi masih rendah.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan ruang lingkup masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya adalah:

1. Apakah hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan media pembelajaran kimia interaktif *iSpring Presenter* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai KKM TA 2021 pada materi laju reaksi?
2. Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan media pembelajaran kimia interaktif *iSpring Presenter* pada materi laju reaksi?
3. Bagaimana motivasi belajar siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran kimia interaktif *iSpring Presenter* pada materi laju reaksi?
4. Apakah terdapat hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran kimia interaktif *iSpring Presenter* pada materi laju reaksi?

1.4. Batasan Masalah

Peneliti memberikan batasan permasalahan yang akan diteliti sesuai dengan latar belakang dan ruang lingkup di atas agar lebih terstruktur dan terfokus pada tujuan yang sesuai. Batasan penelitian ini adalah:

1. Media yang digunakan adalah media pembelajaran kimia interaktif *iSpring Presenter*.
2. Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas XI dengan materi laju reaksi.
3. Keberhasilan belajar siswa yang akan diukur dilakukan terhadap hasil belajar dan peningkatan hasil belajar serta motivasi belajar siswa.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran kimia interaktif *iSpring Presenter* pada materi laju reaksi.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran kimia interaktif *iSpring Presenter* pada materi laju reaksi.
3. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran kimia interaktif *iSpring Presenter* pada materi laju reaksi.
4. Untuk mengetahui hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran kimia interaktif *iSpring Presenter* pada materi laju reaksi.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan dampak dan manfaat bagi pembaca sebagai alternatif dan salah satu variasi baru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media, khususnya media pembelajaran *iSpring Presenter*.

1.7. Defenisi Operasional

Sangat penting untuk memberikan definisi kerja untuk memperjelas masing-masing variabel dalam penelitian ini untuk menghindari interpretasi yang berbeda. Berikut ini adalah definisi dari karya penelitian:

1. Media pembelajaran adalah sarana atau wadah untuk menyampaikan atau menyebarkan pesan di dalam kelas, serta sebagai fasilitator untuk terciptanya hubungan antara pemberi dan penerima pesan.
2. Hasil belajar adalah apresiasi terhadap aktivitas belajar siswa melalui suatu tahap/siklus berulang dan akan disimpan dalam waktu yang lama sekaligus menjadi factor yang menciptakan kepribadian seseorang demi pencapaian yang lebih besar. Sedemikian rupa hingga mentransformasikan cara dan

daya berpikir orang tersebut untuk hal yang lebih baik. Dalam penelitian ini akan diamati hasil belajar dan peningkatan hasil belajar melalui *pre-test* dan *post-test*.

3. Motivasi belajar adalah faktor menyeluruh yang mendorong seseorang untuk aktif belajar serta mengusahakan kesinambungannya dan memfasilitasi bimbingan bagi kegiatan belajar agar capaian objek pembelajaran terpenuhi.
4. *ISpring Presenter* adalah aplikasi presentasi berbasis *flash* dalam bentuk media untuk digunakan saat *e-learning (Learning Management System)*.
5. Materi laju reaksi adalah studi yang membahas terkait cepat lambatnya suatu reaksi berlangsung melalui perubahan konsentrasi persatuan waktu, yang terdiri pemahaman tentang laju reaksi, hukum laju dan penentuannya, teori tumbukan, dan faktor-faktor yang mempengaruhi laju reaksi.



THE
Character Building
UNIVERSITY