

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dunia Pendidikan memiliki berbagai persoalan yaitu lemahnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran sekolah mengharuskan siswa dengan berbagai bahan ajar yang harus dihafal, siswa dipaksa untuk mengingat dan mengumpulkan berbagai informasi tanpa dituntut memahami informasi yang diingat untuk menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Sebagian besar siswa beranggapan bahwa pelajaran kimia adalah salah satu mata pelajaran yang sulit untuk dipahami. Hal ini disebabkan banyak faktor, salah satunya adalah materi kimia banyak memuat pengetahuan yang bersifat abstrak. Seperti pada materi asam basa dengan teori yang abstrak dan kompleks membuat siswa merasa sulit untuk mempelajarinya (Hadewia, 2022). Salah satu penyebab siswa sulit memahami pelajaran kimia adalah karena adanya hambatan atau faktor internal yang mempengaruhi sifat fisiologis, maupun psikologis siswa yang membuat siswa tidak tertarik dengan pelajaran kimia, karena memiliki banyak teori dan rumus-rumus didalamnya, sehingga siswa tidak tertarik untuk mempelajarinya (Andini & Azizah, 2021).

Akibat masalah tersebut maka hasil belajar beberapa siswa dalam materi kimia menjadi rendah dan tidak mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini membuat guru kimia tersebut merasa tidak puas dengan metode mengajar yang diberikan saat proses belajar mengajar. Karakteristik materi kimia yang kompleks dan abstrak itu dimisalkan dengan representasi submikroskopik. Representasi submikroskopik merupakan peristiwa yang tidak bisa dilihat oleh mata sehingga digambarkan dengan beberapa penjelasan yang relevan agar lebih mudah untuk dipahami. Memahami materi yang bersifat rumit dapat diatasi dengan cara pemilihan media pembelajaran yang tepat dan (Zuhroti dkk., 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 7 Medan, didapatkan informasi bahwa hasil belajar kimia siswa masih rendah pada materi Asam – basa, Rata-rata nilai ujian siswa adalah 65, masih dibawah KKM, dengan KKM-nya adalah 75. Hal ini disebabkan karena siswa kurang tertarik selama proses pembelajaran berlangsung (Maskur dkk., 2018). Proses pembelajaran yang dilaksanakan disekolah masih bersifat konvensional dan *Teacher Center Approach*, dimana guru bertindak sebagai penggerak utama dalam proses pembelajaran dan guru kurang memanfaatkan media-media pembelajaran yang berbasis teknologi, padahal media pembelajaran berguna untuk mempermudah pemahaman siswa dalam proses pembelajaran (Muderawan., 2019).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar, pembelajaran mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran (Wardani dkk., 2021). Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk meningkatkan prestasi akademik siswa pada ranah kognitif, afektif (sikap, watak, perilaku, emosi, minat) dan sosial budaya berupa hasil belajar, sehingga media pembelajaran ini menarik karena memungkinkan siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja (Kuswanto & Radiansah, 2018).

Oleh karena itu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan dalam belajar kimia materi asam basa tersebut adalah dibutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik agar merubah cara berfikir siswa, dari pelajaran yang membosankan menjadi pelajaran yang menyenangkan dan siswa dapat lebih mudah memahami dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan praktis yaitu adalah media Ispring Presenter (Azhar dkk., 2021).

Ispring Presenter merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana transfer ilmu kepada siswa. Ispring Presenter adalah aplikasi populer untuk pembelajaran menggunakan LMS (Learning Management System) dan dapat mengubah file presentasi menjadi format flash atau SCORM/AICC. Ispring Presenter tidak memerlukan kemampuan tingkat lanjut karena dapat dengan mudah diintegrasikan ke

dalam Microsoft PowerPoint (Fattayevna, 2022). 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 dan membosankan (Santi & Guspatni, 2022).

Media ini akan digunakan dalam bentuk PPT bergerak, dan jika ada eksperimen, media ini bisa menunjukkan seberapa besar pengaruh konsentrasi asam, basa dan Titrasi asam basa kalau ditambahkan sehingga memudahkan siswa untuk melihat dan menganalisis secara langsung perubahan yang terjadi dalam kegiatan yang terjadi pada materi tersebut. Siswa akan lebih mudah mengaitkan materi yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari. Ispring Presenter akan menunjukkan cara kerja perubahan konsentrasi Asam dan Basa, cara kerja kertas lakmus dan penentuan nilai derajat keasaman. Sehingga dengan proses pembelajaran dengan penggunaan media Ispring Presenter ini membuat siswa lebih cepat tanggap dan mudah mengerti (Nugiasari & Guspatni, 2020).

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 (Sastrakusumah dkk., 2017).

Media Ispring Presenter ini akan dipakai untuk melihat hasil belajar siswa yang akan dibandingkan dengan media *PowerPoint* (PPT). *PowerPoint* adalah media presentasi terkenal dan banyak digunakan untuk berbagai tujuan termasuk presentasi, demonstrasi produk pelatihan, konferensi, seminar dan lain sebagainya. Teks, gambar, audio, video, dan animasi adalah indikator dalam menggunakan PPT (Rohmah, 2021). Media PPT adalah perangkat lunak pengedit presentasi yang memungkinkan untuk membuat presentasi yang efektif, profesional, dan sederhana. PPT menghidupkan ide dan memperjelas tujuannya dalam presentasi. PPT memungkinkan membuat slide dinamis dengan klip art keren yang dapat dilihat di layar computer (Alida, 2021).

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. Maka media pembelajaran Ispring Presenter telah layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Zakaria dkk., 2017). Hasil belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif berbasis Ispring Presenter memperoleh hasil yang mendukung, dimana diperoleh peningkatan hasil pembelajaran yang dilihat dari nilai rata-rata pre-test dan nilai rata-rata pos-test siswa, sehingga ada pengaruh penggunaan media pembelajaran kimia interaktif Ispring Presenter terhadap hasil belajar siswa.

Dari uraian diatas, penulis melaporkan hasil penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kimia Interaktif Ispring Presenter terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Siswa pada Materi Asam Basa”**.

1.2. Ruang Lingkup Masalah

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

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih terbatas pada media cetak.
2. Keberadaan media pembelajaran akan sangat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa.
3. Siswa kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran kimia sehingga kurang kreatif dalam proses pembelajaran.
4. Pembelajaran masih berpusat pada guru (Teacher Center Approach).

1.3. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran kimia interaktif *Ispring Presenter* dan media pembelajaran *PowerPoint*?
2. Apakah hasil belajar siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran *Ispring Presenter* lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran *PowerPoint*?
3. Bagaimanana peningkatan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran *Ispring Presenter* dan media *PowerPoint*?
4. Bagaimana motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran *Ispring Presenter*?
5. Bagaimana hubungan antara motivasi belajar siswa dengan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran *Ispring Presenter*?

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 pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah media *Ispring Presenter* yang termasuk kedalam jenis multimedia berbasis teknologi informasi yang hanya bisa diakses dalam bentuk WEB atau dalam bentuk aplikasi, dan media *Powerpoint* sebagai media pembanding yang digunakan sebagai media pembelajaran disekolah.
2. Media pembelajaran yang dibuat berisi materi, gambar, video pendukung, kuis, Latihan soal, berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) pada kurikulum 2013.
3. Keberhasilan belajar siswa yang akan diukur dilakukan terhadap hasil belajar dan 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 diajarkan dengan media pembelajaran *Ispring Presenter* dan media pembelajaran *PowerPoint*.
2. Untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran *Ispring Presenter* lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajarkan dengan *Powerpoint*
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran *Ispring Presenter* dan media *PowerPoint*
4. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran *Ispring Presenter*
5. Untuk mengetahui hubungan antara motivasi belajar siswa dengan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran *Ispring Presenter*

1.6. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

Sebagai referensi bagi guru untuk menggunakan media yang dapat meningkatkan nilai motivasi belajar kimia siswa seperti media pembelajaran *Ispring Presenter*.

2. Bagi Siswa

Dengan menggunakan media *Ispring Presenter* menjadikan proses pembelajaran menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa.

3. Bagi Peneliti

Sebagai suatu produk jadi dalam bentuk media pembelajaran dan bahan pegangan bagi mahasiswa untuk menerapkannya dimasa yang akan datang saat menjadi guru kimia.

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 faktor 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. Materi Asam Basa adalah studi yang membahas terkait konsep asam basa, menganalisis indikator untuk membedakan asam dan basa atau titrasi asam basa. Menghitung nilai PH dan membuat hubungan asam/basa lemah dengan asam/basa kuat untuk mendapatkan derajat ionisasi atau tetapan ionisasi.