

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Kurikulum merupakan ciri utama pendidikan disekolah, dengan kata lain kurikulum merupakan syarat mutlak bagi pendidikan atau pengajaran. Pemerintah telah berusaha memperbaiki kurikulum, dari awalnya yang menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 diberlakukan mulai tahun ajaran 2013 / 2014 dengan tujuan “untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia”(Ginting,2013).

Diantara beberapa ilmu sains, kimia merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit.Hal ini mungkin terjadi karena karakteristik dari ilmu kimia sendiri yang terkesan abstrak dan kompleks, sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa rendah (Setiawan, 2016). Dilihat dari keabstrakan sifat ilmu kimia sendiri, maka kebanyakan siswa mempelajari ilmu kimia dengan cara menghafal. Sehingga dapat dipastikan konsep-konsep pokok yang diharapkan tercapai, menjadi tidak tercapai. Untuk itulah, kiranya diperlukan cara lain untuk membantu siswa memahami materi yang dianggap bersifat abstrak tersebut (Lukman, 2015).

Pengembangan pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran kimia sangat perlu dilakukan karena berhubungan dengan peningkatan kualitas lulusan dalam mengisi lapangan kerja bidang kimia.Pemanfaatan teknologi informasi untuk pembelajaran juga telah mendorong pergeseran pembelajaran dari pembelajaran konvensional kepada pembelajaran mandiri sehingga kesan pembelajaran dapat lebih lama diingat oleh siswa. Pengembangan pembelajaran sangat diperlukan dan dapat dituangkan dalam bahan ajar agar terjadi komunikasi

optimum dan efisien antara guru dengan siswa di dalam proses belajar-mengajar. Pengembangan pembelajaran yang dituangkan di dalam bahan ajar sangat penting sehingga dapat memberikan hasil belajar lebih baik dan terjadi peningkatan efektivitas pembelajaran menuju pembaharuan (Situmorang, 2013).

Menurut Depdiknas (2008), bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dan pembelajar dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar memiliki posisi strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) karena bahan ajar menjadi bagian penting dalam pembelajaran di sekolah. Dengan demikian bahan ajar kimia bermutu, inovatif dan diintegrasikan dengan pendidikan karakter sangat diperlukan oleh siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) karena berfungsi ganda sebagai media pembelajaran dan sekaligus memperbaiki karakter baik siswa (Situmorang, 2013).

Media yang akan digunakan peneliti disini yaitu *software lectora inspire*. Merujuk dari penelitian oleh Zuhri & Rizaleni (2016) *Lectora inspire* merupakan *software* pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih. Pada penelitian yang telah dilakukan media *lectora inspire* mempunyai potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu penelitian oleh Wiyono (2015) dengan menggunakan *lectora inspire* penelitian memperoleh hasil bahwa media terbukti valid, praktis dan efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbantu *software lectora inspire* efektif dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Merujuk dari pemaparan tentang *lectora inspire* oleh peneliti terdahulu penulis menyimpulkan bahwa *lectora inspire* memiliki potensi besar yang efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik yang mana persamaan yang akan dilakukan yaitu media yang akan dipakai dan perbedaannya yaitu target objek berupa video berbasis ICT serta materi yang akan dikembangkan.

Menurut Darmawan (2013) *Information and Communication Technology (ICT)* atau yang lebih dikenal dengan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer dari satu perangkat ke lainnya.

Media pembelajaran berbasis ICT memiliki beberapa kelebihan diantaranya lebih menarik, lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah dipahami anak, dan media pembelajarannya juga lebih bervariasi. Dari kelebihan media berbasis ICT tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT dalam bentuk *microsoft powerpoint* yang berisikan teks, gambar, video, dan animasi yang akan divalidasi oleh 2 (dua) ahli media dan satu (satu) guru kelas kelompok A untuk melihat apakah media tersebut layak digunakan atau belum. Adapun yang akan di validasi oleh tim ahli yaitu bahasa yang digunakan dalam media tersebut, serta isi dan teknis pembuatan media.

Ditinjau dari pengalaman saya menjalani program pengalaman lapangan terpadu selama tiga bulan di SMA Swasta Alwashliyah 3 Medan, saya mengamati bahwa sebagian guru masih menerapkan metode konvensional dalam proses pembelajaran, yang mengakibatkan pembelajaran lebih berpusat pada guru, padahal pada kurikulum 2013 ditekankan agar siswa yang menjadi pusat pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kimia kelas XI SMA Swasta Alwashliyah 3 Medan, materi senyawa Hidrokarbon merupakan materi yang kurang menarik bagi siswa. Hal ini dikarenakan siswa pada umumnya kesulitan dalam memahami materi tersebut. Sehingga diperlukan media dan model pembelajaran yang tepat untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh siswa tersebut.

Berdasarkan penelitian oleh (Siamy, Syazali, & Farida, 2018) yang mengembangkan media belajar interaktif mendapat hasil sangat menarik dari

validator dan respon sangat baik oleh peserta didik. Kehadiran media dalam pembelajaran juga dikatakan dapat membantu peningkatan pemahaman peserta didik, penyajian data atau informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi (Astutik & Rusimanto, 2016). Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Waskito, 2014) yang juga mengembangkan media pembelajaran interaktif yang jika dilihat dari kesimpulan media yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik dan dapat dijadikan alat bantu proses pembelajaran, perbedaan yang dilihat dari penelitian yang telah dilakukan dan yang akan dilakukan peneliti yaitu sarana atau media yang digunakan serta materi yang akan disampaikan didalam media.

Merujuk pada penelitian dan permasalahan yang dihadapi siswa diatas disertai adanya berbagai pendapat tentang penggunaan materi ajar kimia, penulis ingin mengembangkan media pembelajaran *Lectora Inspire* dan video berbasis ICT di sekolah menengah atas dan penulis tertarik mengadakan penelitian yang berjudul **“Inovasi Media Lectora Inspire Berbasis ICT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa SMA Kelas XI Pada Materi Senyawa Hidrokarbon”**.

## **1.2. Ruang Lingkup**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka perlu dilakukan pengembangan Multimedia pembelajaran (*Lectora Inspire*) berbasis ICT sebagai media pembelajaran pada Materi Senyawa Hidrokarbon.

## **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang serta identifikasi masalah, maka peneliti menitik beratkan pada masalah kurangnya media pembelajaran untuk mata pelajaran Kimia. Oleh karena itu, solusinya adalah dengan Mengembangkan media *Lectora Inspire* Pada pembelajaran Kimia berbasis ICT untuk siswa kelas XI IPA di SMA Swasta Alwashliyah 3 Medan.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Untuk memberikan arah penelitian yang lebih spesifik maka dibuat rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah Media Pembelajaran Lectora Inspire Berbasis ICT yang di Kembangkan Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Telah Sesuai Standar BSNP?
2. Apakah Hasil Belajar Siswa Yang di ajarkan Menggunakan Media Pembelajaran Lectora Inspire Berbasis ICT lebih Tinggi dari Nilai KKM?
3. Bagaimana Aktivitas Siswa yang diajarkan Menggunakan Media Pembelajaran Lectora Inspire Berbasis ICT?
4. Apakah ada Hubungan Antara Aktivitas Siswa dengan Hasil Belajar Siswa Pada Media Pembelajaran Lectora Inspire?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk Mengetahui Media Pembelajaran Lectora Inspire Berbasis ICT yang di kembangkan Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Telah sesuai Dengan Standar BSNP.
2. Untuk Mengetahui Hasil Belajar Siswa Yang di ajarkan Menggunakan Media Pembelajaran Lectora Inspire Berbasis ICT lebih Tinggi dari Nilai KKM.
3. Untuk Mengetahui Aktivitas Siswa Yang di ajarkan Menggunakan Media Pembelajaran Lectora Inspire Berbasis ICT.
4. Untuk Mengetahui Hubungan antara Aktivitas Siswa dengan Hasil Belajar Siswa Pada Media Pembelajaran Lectora Inspire.

## 1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi Peserta didik  
Media yang dikembangkan sebagai pegangan dalam pembelajaran serta meningkatkan minat belajar kimia.
2. Bagi Guru  
Multimedia pembelajaran sebagai media alternatif untuk pembelajaran kimia serta mengatasi permasalahan yang ada di kelas sehingga aktivitas dan ketercapaian kompetensi peserta didik dapat meningkat.
3. Bagi Peneliti  
Menumbuhkan kreativitas peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran serta mengetahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

## 1.7. Defenisi Operasional

1. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar dapat tertuang dalam taksonomi Bloom, yakni dikelompokkan dalam tiga ranah (domain) yaitu ranah kognitif (Pengetahuan), efektif (Sikap), dan Psikomotorik (Keterampilan), yang semuanya itu tercermin dalam hasil belajar siswa.
2. Aktivitas Belajar adalah suatu kegiatan individu yang dapat membawa perubahan ke arah yang lebih baik pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungan. *Lectora inspire* merupakan *software* pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih.
3. Aplikasi adalah kumpulan perintah program yang dibuat untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu .



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY