

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran berlangsung sebagai suatu proses saling mempengaruhi antara guru dan siswa. Dalam hal ini, pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, upaya guru untuk mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting, setkeaktifan belajar siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran (Fitriana, 2014). Keberhasilan siswa dalam memahami dan mengerti materi pelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa tersebut. Sebagai pengejar atau pendidik, guru merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dalam setiap upaya peningkatan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, setiap inovasi pendidikan khususnya dalam kurikulum dan peningkatan sumber daya manusia yang dihasilkan dari upaya pendidikan selalu bermuara pada faktor guru. Hal ini menunjukkan bahwa keberadaan dan peran guru dalam dunia pendidikan sangat penting. Demikian pula dalam upaya membelajarkan peserta didik, guru dituntut memiliki multiperan, sehingga mampu menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif (Salirawati, 2008).

Permasalahan mutu pendidikan di sekolah menengah sering dibahas dan diperdebatkan, terutama karena belum tercapainya mutu pendidikan yang merata di seluruh wilayah Indonesia walau telah menggunakan kurikulum yang berlaku secara nasional sebagai pedoman. Pemerintah selalu berusaha untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui berbagai kegiatan seperti pelatihan guru, perubahan dan penyempurnaan kurikulum, pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan, penerapan manajemen berbasis sekolah, sampai dengan pemberian remunerasi bagi guru sesuai tuntutan Undang-undang Guru dan Dosen Tahun 2005. Akan tetapi, indikator ke arah peningkatan mutu pendidikan dirasakan lambat bila dibandingkan dengan tuntutan kemajuan IPTEKS yang sangat cepat (Situmorang, 2013).

Menurut Kusnandar (2008) pembelajaran pada kurikulum 2013 berpusat pada siswa (*student centered*). Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern

yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Pembelajaran dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

Proses pembelajaran dapat berjalan baik jika didukung oleh berbagai komponen pembelajaran yang berjalan sinergis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu komponen pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pebelajar menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap (Anitah, 2009).

Kurikulum 2013 sangat menyarankan penggunaan media pembelajaran berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Hal itu terbukti pada kurikulum KTSP, TIK masih menjadi mata pelajaran, sedangkan pada Kurikulum 2013, TIK bukan lagi sebagai mata pelajaran, melainkan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Jadi seorang guru wajib mengetahui betul media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar (Amirudin, 2016). Bentuk media pembelajaran yang sedang berkembang seiring perkembangan teknologi saat ini adalah media pembelajaran berbantuan komputer yang dapat menggabungkan multimedia dan animasi dengan bantuan komputer (PC). Pembelajaran dengan bantuan komputer atau *Computer Assisted Instruction* (CAI) adalah media pembelajaran dengan menggunakan komputer sebagai alat bantu (Sasmito, 2013).

Media dapat memudahkan guru dalam proses mengajar. Dengan adanya media siswa lebih tertarik untuk belajar. Hal ini sangat penting bagi suksesnya proses belajar dan mengajar di kelas (Afandi, 2017). Menurut Azhar Arsyad (2014) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan Teknologi dan Komunikasi (TIK) di sekolah sangat baik dilakukan terutama jika diaplikasikan dalam bentuk media interaktif berbasis komputer (Rasim, 2008). Pembelajaran kolaboratif yang didukung komputer untuk mempelajari sains, menemukan peningkatan yang signifikan dari *pretest* sampai *posttest*. Mereka mengemukakan pembelajaran berbasis komputer dapat meningkatkan motivasi belajar (Lu & Cheng, 2012). Hal yang sama juga dikemukakan oleh Rogers (2011) bahwa simulasi komputer mampu menghubungkan kesenjangan antara kenyataan dan pengetahuan abstrak.

iSpring Presenter salah satunya program komputer berbasis multimedia yang mudah untuk digunakan. *iSpring Presenter*, yakni program untuk mengkonversi file *ppt* (*power point*) menjadi bentuk *flash* yang atraktif (Waryanto, 2010). Program *iSpring* ini belum banyak digunakan untuk mengembangkan media. Hernawati Kuswari (2010) lebih lanjut, *iSpring Presenter* merupakan bentuk *flash* dan bentuk SCORM/AICC, yaitu bentuk yang biasa digunakan untuk pembelajaran dengan *e-learning* LMS (*Learning Management System*). *iSpring Presenter* dapat menyisipkan berbagai bentuk media, seperti video, gambar, dan soal sehingga media pembelajaran yang dihasilkan akan lebih menarik. Adanya hal tersebut guru dapat memanfaatkan teknologi yang berkembang pesat sebagai salah satu media untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada penelitian yang dilakukan Kurniasih (2016) mengatakan penggunaan *teaching aids iSpring Presenter* untuk materi teorema pythagoras dapat mengembangkan logika berpikir siswa terhadap materi teorema pythagoras. Dapat dilihat dari hasil tes logika kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol. Rata-rata hasil tes logika kelas kontrol adalah 66,416 sedangkan rata-rata hasil tes logika kelas eksperimen adalah 73,080. Berdasarkan penelitian Aprizal (2016) dengan judul “Pengembangan Multimedia *iSpring Presenter* Berbasis Pada Materi Ikatan Kimia SMA Fakultas Keguruan Dan Pembelajaran Menggunakan Representasi Submikroskopik Ada Di Kelas X MIPA Negeri 10 Kota Jambi” menyatakan bahwa hasil respon siswa kelas X MIPA SMAN 10 kota Jambi diperoleh persentase 87,4% (sangat positif). Dari proses pengembangan mulai dari

validasi media maupun materi dan hasil penelitian, secara keseluruhan disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran ini menarik, efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran kimia.

Materi ikatan kimia biasanya dikelompokkan menjadi empat sub bab tema, yaitu ikatan ionik, ikatan kovalen, ikatan logam dan gaya antar molekul. Materi ikatan kimia menjelaskan tentang bagaimana atom-atom membentuk ikatan, baik dengan atom yang sama maupun dengan atom yang berbeda. Konsep-konsep dalam ikatan kimia bersifat abstrak sehingga sulit diterapkan secara kontekstual (Safitri, 2018).

Ikatan kovalen merupakan konsep yang berisi simbol-simbol, struktur dan proses kimia, sehingga bentuk-bentuk representasi simbolik dan mikroskopis terlihat sangat jelas. Kemampuan dalam merepresentasikan konsep ikatan kovalen sangat diperlukan karena materi ini merupakan satu diantara konsep dasar untuk mempelajari materi selanjutnya, seperti tata nama senyawa sederhana, larutan elektrolit dan non elektrolit dan senyawa hidrokarbon.

Pelajaran kimia dianggap sulit disebabkan oleh proses pembelajaran kimia yang cenderung kurang menarik atau membosankan dan kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar. Selain itu, pembelajaran secara umum berpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga peran guru dalam proses belajar mengajar lebih besar dibandingkan peran siswa di dalam kelas. Hal ini juga dikemukakan Sunyono (2005) ia mengatakan bahwa proses pembelajaran kimia selama ini cenderung kurang menarik, siswa merasa jenuh dan tidak memiliki minat pada pelajaran kimia, suasana kelas cenderung pasif dimana siswa yang bertanya pada guru sangat sedikit meskipun materi yang diajarkan belum dapat dipahami.

Dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap beberapa orang siswa di Madrasah Aliyah Swasta Muallimin UNIVA Medan dan hasil observasi peneliti selama magang. Mereka mengatakan bahwa mereka kurang memahami tentang pelajaran kimia, karena banyak konsep-konsep yang harus dihapal, materinya sangat susah untuk dipahami dan merasa enggan untuk meminta penjelasan kepada gurunya, karena merasa malu dan takut. Disamping itu pembelajaran pada umumnya masih berlangsung secara konvensional dengan metode ceramah dan

metode tanya jawab, tidak adanya media pembelajaran yang digunakan selain lembar kerja siswa (LKS) dimana konsep-konsep ditransfer secara utuh oleh guru kepada siswa atau pembelajaran masih berpusat pada guru. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar kimia siswa belum mencapai nilai KKM.

Berdasarkan latar belakang dan pemikiran tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *iSpring Presenter* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah dikemukakan maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, sebagai berikut :

1. Peningkatan mutu pendidikan masih sangat lambat bila dibandingkan dengan tuntutan kemajuan IPTEKS yang sangat cepat
2. Perlunya penggunaan media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan baik
3. Konsep-konsep dalam ikatan kimia bersifat abstrak
4. Pelajaran kimia dianggap sulit disebabkan oleh proses pembelajaran kimia yang cenderung kurang menarik atau membosankan
5. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga peran guru dalam proses belajar mengajar lebih besar dibandingkan peran siswa di dalam kelas.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Pengembangan media pembelajaran *iSpring presenter* ini hanya mencakup materi ikatan kovalen.
2. Objek penelitian adalah siswa kelas X semester ganjil
3. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Direct Intruction*
4. Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model Borg and Gall.

1.4 Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah media pembelajaran yang digunakan di MAS Muallimin UNIVA Medan pada materi ikatan kovalen sesuai dengan standart kelayakan BSNP ?
2. Apakah media *iSpring Presenter* pada pembelajaran ikatan kovalen yang telah dikembangkan sesuai dengan standart kelayakan BSNP ?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media *iSpring Presenter* dan media *Powerpoint* pada materi ikatan kovalen ?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media *iSpring Presenter* dan media *Powerpoint* pada materi ikatan kovalen ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang digunakan di MAS Muallimin UNIVA Medan pada materi ikatan kovalen sesuai dengan standart kelayakan BSNP.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media *iSpring Presenter* pada pembelajaran ikatan kovalen yang telah dikembangkan sesuai dengan standart kelayakan BSNP.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media *iSpring Presenter* dan media *Powerpoint* pada materi ikatan kovalen.
4. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media *iSpring Presenter* dan media *Powerpoint* pada materi ikatan kovalen.

1.6 Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait diantaranya sebagai berikut :

1. **Bagi Peneliti**

Menambah wawasan dan meningkatkan kreativitasnya dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis *iSpring presenter*.

2. **Bagi Siswa**

Meningkatkan hasil belajar siswa dan menumbuhkan semangat belajar yang terkadang kurang karena proses pembelajaran yang monoton dan kurang menarik.

3. **Bagi Guru**

Meningkatkan proses pembelajaran yang dilakukan, menambah pengetahuan baru tentang inovasi dalam media pembelajaran serta membantu guru dalam menyampaikan konsep-konsep pada materi ikatan kovalen.

4. **Bagi Sekolah**

Media pembelajaran dapat digunakan bagi peningkatan prestasi siswa dan dapat dijadikan acuan bagi pembelajaran lainnya.

