

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah sarana untuk membangun martabat dan peradaban manusia sebagai seorang individu yang juga merupakan bagian dari suatu komunitas. Dengan pendidikan setiap individu berproses dan berpotensi menjadi manusia yang berkualitas baik secara mental, spiritual maupun kognitif. Integrasi antar nilai-nilai luhur, nilai-nilai agama, dan aspek kognitif merupakan sinergi yang kuat dalam membentuk manusia-manusia bermartabat sehingga anak-anak bangsa tersebut mampu membangun peradaban yang maju. Masyarakat dengan peradaban yang maju salah satunya dapat dilihat dari capaian yang telah mampu diperoleh dalam bidang akademis (Widodo, 2015).

Permasalahan yang sering muncul dalam dunia pendidikan adalah lemahnya kemampuan siswa dalam berpikir untuk menyelesaikan masalah. Banyak pengetahuan dan informasi yang dimiliki siswa tetapi sulit dihubungkan dengan situasi yang mereka hadapi. Ketika siswa mengikuti suatu pendidikan tidak lain untuk menyiapkan mereka menjadi manusia yang tidak hanya cerdas tetapi mampu menyelesaikan persoalan yang akan mereka hadapi di kemudian hari (Nainggolan dan Nugroho, 2019).

Pelaksanaan proses pembelajaran melibatkan beberapa komponen yang saling menunjang, antara lain tujuan, materi, guru, media, peserta didik, lingkungan dan evaluasi. Masing-masing komponen tersebut membentuk sebuah sistem yang mendukung tercapainya tujuan bersama yakni peserta didik yang berhasil (output) dan lulusan yang berhasil (outcome) (Zuhri dan Rizaleni, 2016). Untuk menunjang proses pembelajaran yang efektif maka yang perlu diketahui yaitu hasil belajar. Hasil belajar menentukan pencapaian tujuan pengajaran. Muslich (2007:24), mengungkapkan bahwa “hasil belajar sebagai tolak ukur untuk meningkatkan mutu pendidikan serta sebagai umpan balik bagi pengajar dalam hal ini adalah guru dalam peningkatan kualitas pendidikan”. Hasil belajar siswa yang rendah salah satunya bisa disebabkan oleh kurangnya variasi guru dalam menerapkan metode dan media pembelajaran. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam

pembelajaran. Nana Sudjana (2009) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dimiyati dan Mudjiono (2006) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Hosnan (2014:282), *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Melalui belajar penemuan, siswa juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi. Menurut Asmuis (2009:154), model *Discovery Learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah untuk dilupakan siswa. *Discovery learning* adalah strategi pembelajaran yang cenderung meminta siswa untuk melakukan observasi, eksperimen, atau tindakan ilmiah hingga mendapatkan kesimpulan dari hasil tindakan ilmiah tersebut (Saifuddin, 2014:108).

Maryani, dkk (2012) menyatakan bahwa, pembelajaran dengan *discovery* mendorong peserta didik untuk belajar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, guru mendorong peserta didik untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk mereka sendiri. Setiap tahap dalam model *discovery learning* akan mendorong peserta didik berpikir secara kritis, analitis serta memahami, merepakan, dan mengembangkan pola pikir yang rasional dan objektif dalam menerima materi pelajaran, sehingga menghasilkan peserta didik yang

produktif, kreatif, dan inovatif melalui penguatan sikap, keterampilan dan pengetahuan yang terintegrasi (Maryani dkk, 2012).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Istiana dkk (2015) yaitu penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik pada materi larutan penyangga, terlihat pada siklus I, presentase aktivitas belajar peserta didik sebesar 37% yang kemudian meningkat pada siklus II menjadi 77,78%. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Widiadnyana dkk (2014) bahwa model *discovery learning* berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPA dan sikap ilmiah peserta didik sehingga terdapat perbedaan nilai rata-rata pemahaman konsep secara signifikan antara kelompok peserta didik yang belajar dengan model *discovery learning* dengan kelompok peserta didik yang belajar dengan model pengajaran langsung.

Penelitian lain mengenai model *discovery learning* oleh Nurhayati dkk (2014) menghasilkan temuan bahwa hasil dari angket yang telah diberikan pada peserta didik, sebanyak 76,74% peserta didik memberikan respon positif terhadap perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan melalui pendekatan keterampilan proses dengan metode *discovery learning*, kemudian rerata persentase aktivitas peserta didik selama tiga kali pembelajaran *discovery learning* adalah sebesar 93,33%. Rerata persentase aktivitas guru selama pembelajaran adalah sebesar 93,89%. Hasil ini juga menunjukkan kategori aktivitas guru baik. Hasil nilai ujian 16 peserta didik kelas VIII akselerasi ada 3 peserta didik yang mendapat nilai 70. 13 peserta didik lainnya mendapat nilai 70. Hasil dari penelitian tersebut dapat dihitung rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 77 dan persentase peserta didik yang mendapat nilai 70 adalah sebesar 81,25%, hal ini menunjukkan model *discovery learning* mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Menurut penelitian Zuhri, MS, & Rizaleni, EA (2016) Pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dengan pendekatan kontekstual pada pokok bahasan Bangun Ruang SMA kelas X layak digunakan (valid) sebagai media pembelajaran dengan melihat penilaian dari validasi ahli media sebesar 87,5%, ahli materi sebesar 92,5%. Dari hasil uji t satu pihak menunjukkan bahwa uji t diperoleh

thitung > ttabel yaitu $2,6129 > 1,645$, yang berarti prestasi belajar peserta didik yang menggunakan Lectora Inspire dengan pendekatan kontekstual lebih baik dari pada prestasi belajar peserta didik yang menggunakan model konvensional yang ditunjukkan dari nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 51,681 dan kelas kontrol sebesar 43,371.

Materi ikatan kimia merupakan materi yang sulit karena memiliki karakteristik pemahaman konsep dan kemampuan analisis yang tinggi. Materi ikatan kimia juga memiliki keterkaitan dengan materi sebelumnya yaitu struktur atom dan sistem periodik unsur, sehingga peserta didik harus memiliki pemahaman ekstra agar dapat memahami konsep ikatan kimia dengan benar. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan aktivitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik salah satunya adalah melalui penerapan model pembelajaran yang dapat membangkitkan keaktifan berpikir dan kerja peserta didik yaitu model *discovery learning*. Menurut Malik., dkk., (2001) bahwa model *discovery learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. Model *discovery learning* terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip.

Selain model pembelajaran, sumber belajar juga menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam proses pembelajaran. Belajar tanpa adanya alat-alat pelajaran yang memadai niscaya pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar. Ada banyak jenis sumber belajar, antara lain adalah sumber belajar berbasis manusia, sumber belajar berbasis cetakan, sumber belajar berbasis visual, sumber belajar berbasis audio-visual, dan sumber belajar berbasis komputer. Sumber belajar yang sudah tersedia di sekolah terkadang kurang bisa dimanfaatkan oleh para siswa untuk kegiatan belajar. Hal tersebut dikarenakan ketersediaannya yang tidak lengkap, jumlahnya kurang, atau bahkan memang siswa tidak begitu merespon dengan tersedianya sumber belajar yang disediakan. Maka dari itu, ketersediaan sumber belajar yang bervariasi sangat diperlukan untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran (Okongo, 2015).

Penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap daya tarik peserta didik untuk mempelajari kompetensi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran dapat menghemat waktu persiapan mengajar, mengurangi kesalah pahaman peserta didik terhadap penjelasan yang diberikan guru dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Ulfatuzzahra, 2020). Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang yang diindikasikan dengan adanya minat dan dorongan. Motivasi sangat penting artinya dalam kegiatan belajar, sebab adanya motivasi mendorong semangat belajar dan sebaliknya kurang adanya motivasi akan melemahkan semangat belajar (Herlina dkk, 2016).

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media yang dapat mendukung proses Pembelajaran. Salah satu media pembelajaran berbasis multimedia adalah *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* adalah perangkat lunak *Authoring Tool* untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh *Trivantis Corporation*. *Lectora Inspire* dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran baik secara *online* maupun *offline* yang dapat dibuat dengan cepat dan mudah. *Lectora Inspire* dapat digunakan untuk menggabungkan *flash*, video, gambar, dan *screen capture* (Nurhafni dkk, 2019). Berdasarkan penelitian (Linda dkk., 2016).

Media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada pokok bahasan Ikatan Kimia dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Manfaat penggunaan *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran interaktif antara lain pengembangan media pembelajaran mudah dilakukan, terdapat fitur penggabungan materi dan evaluasi sehingga mempermudah guru dalam pengoperasiannya, kelengkapan konten yang ada di dalam *Lectora Inspire* menambah kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, akses penggunaan media pembelajaran bisa dilakukan secara *offline* sehingga pengguna bisa menggunakan secara mandiri dan produk akhir media pembelajaran dapat dioperasikan pada komputer/laptop pengguna tanpa harus mempunyai software *Lectora Inspire* (Mahmudah, 2019). Selain sebagai perantara dalam interaksi belajar mengajar, media pembelajaran memiliki peran sebagai alat bantu proses belajar mengajar yang efektif. Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai, peserta

didikdiharapkan memperoleh pengalaman nyata, sehingga materi pelajaran yang disampaikan dapat diserap dengan mudah dan lebih baik.

Menurut hasil penelitian dari berbagai yang sudah peneliti lakukan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mempelajari materi ikatan kimia adalah dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* melalui media interaktif yang merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengkaitkan antara materi dengan situasi dunia nyata dan dapat mendorong siswa dalam pengetahuan yang dimilikinya.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, penulis tertarik untuk meneliti model pembelajaran *discovery learning* menggunakan media interaktif yaitu *lectora inspire* dengan judul **“Pengembangan Pembelajaran Dengan Model *Discovery Learning* Menggunakan Media Pembelajaran *Lectora Inspire* Di Sma Pada Pokok Bahasa Ikatan Kimia”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, pokok-pokok masalah diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Ketersediaan dan kesesuaian media pembelajaran pada mata pelajaran kimia
2. Ketersediaan dan kesesuaian model pembelajaran pada mata pelajaran kimia
3. Keberhasilan belajar siswa SMA pada mata pelajaran kimia
4. Motivasi belajar siswa SMA pada mata pelajaran kimia

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut diatas maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *lectora inspire* yang memenuhi standar BSNP ?
2. Apakah penggunaan model *discovery learning* menggunakan media pembelajaran *lectora inspire* berpengaruh terhadap hasil belajar ?

3. Apakah capaian pembelajaran yang diperoleh dengan model *discovery learning* menggunakan media pembelajaran *lectora inspire* lebih tinggi dari pada KKM ?
4. Apakah terdapat kolerasi yang signifikan antara motivasi dan hasil belajar pada pembelajaran dengan model *discovery learning* menggunakan media pembelajaran *lectora inspire*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini bertujuan untuk sebagai berikut :

1. Untuk menunjukkan kelayakan media pembelajaran *lectora inspire* sesuai standar BSNP
2. Untuk menunjukkan apakah model *discovery learning* berpengaruh terhadap hasil belajar
3. Untuk menunjukkan capaian pembelajaran dengan membandingkan pada KKM
4. Untuk menunjukkan kolerasi antara motivasi dan hasil belajar dengan model *discovery learning* menggunakan media pembelajaran *lectora inspire*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar dalam memperoleh pengetahuan yang lebih menarik serta membuat pembelajaran kimia yang efektif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa.

2. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan dan penggunaan program multimedia interaktif. Dan guru dapat mengetahui sejauh mana siswa berhasil menguasai materi dan yang belum menguasai materi.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadikan kontribusi positif mengenai pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa, serta penelitian ini diharapkan mampu memberikan bantuan yang baik pada sekolah dalam rangka perbaikan proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran kimia.

4. Bagi Peneliti

Memberikan tambahan ilmu pengetahuan serta pemikiran baru mengenai dengan pembuatan media pembelajaran, memperoleh pengalaman langsung dengan menggunakan media pembelajaran dan evaluasi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran kompetensi dasar.

1.6 Definisi Operasional

1. Pengembangan adalah proses mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan dalam tujuan tertentu
2. *Discovery learning* menuntut siswa untuk mandiri dalam memecahkan permasalahan yang diberikan guru, sehingga jika terlaksana dengan baik dan efektif, konsep materi yang diperoleh siswa dapat tertanam dengan baik dalam ingatan mereka.
3. *Lectora Inspire* merupakan perangkat lunak *Authoring Tool* untuk pengembangan konten *e-learning*, baik secara *online* maupun *offline* yang dapat dibuat dengan cepat dan mudah.
4. Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya dan berinteraksi dengan lingkungan dalam suatu suasana dan kondisi pembelajaran. Hasil belajar dalam penelitian ini diukur menggunakan instrument tes.
5. Ikatan kimia merupakan salah satu materi pembelajaran kimia kelas X SMA semester ganjil.
6. Motivasi belajar siswa yang diukur dalam penelitian ini adalah motivasi belajar yang ditimbulkan dari luar (ekstrinsik) siswa dengan menggunakan model *discovery learning* menggunakan media pembelajaran *lectora inspire*.