

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keberhasilan suatu bangsa tidak lepas dari peran pendidikan. Pendidikan yang tepat dapat mengarahkan generasi bangsa menjadi lebih baik dan untuk menciptakan masyarakat yang cendekiawan. Pendidikan juga merupakan salah satu kebutuhan manusia yang sangat penting dalam usaha untuk mengembangkan dirinya dalam kehidupan bermasyarakat. Salah satu upaya pemerintah agar mutu pendidikan di Indonesia meningkat adalah melakukan pembaharuan pada kurikulum pendidikan. Kurikulum pendidikan di Indonesia telah banyak mengalami beberapa kali pembaruan hingga kurikulum yang sekarang diterapkan adalah kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mengalami perbaikan dalam pola pembelajaran dari yang berpusat pada guru menjadi pola pembelajaran yang berpusat pada siswa. Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 memperhatikan tiga kompetensi utama, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Hasil akhir yang diharapkan adalah siswa dapat memiliki kepribadian yang baik, memiliki pengetahuan luas, dan keterampilan bagus dalam lingkungan bermasyarakat.

Salah satu cabang ilmu pengetahuan alam yang merupakan bagian dari kurikulum 2013 yaitu, kimia. Kimia merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang susunan, struktur, sifat, dan perubahan materi. Mata pelajaran kimia juga merupakan mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman secara berkelanjutan, antara satu materi dengan materi lainnya atau materi sebelumnya. Keterkaitan ini dapat dilihat dari persoalan-persoalan yang muncul pada satu materi dan

harus diselesaikan dengan mengkaitkan pada materi sebelumnya. Keterkaitan dari materi-materi ini mengharuskan siswa untuk memahami setiap materi terkait yang telah diajarkan untuk memudahkan dalam mempelajari materi selanjutnya. Salah satu materi kimia yang membutuhkan pemahaman berkelanjutan adalah asam basa.

Asam basa merupakan materi kimia yang diajarkan pada siswa kelas XI semester genap. Materi asam basa merupakan materi yang bersifat pemahaman konsep dan juga rumus hitungan, dalam pembelajarannya sendiri Siswa diharapkan mampu untuk mendiskripsikan teori asam dan basa, mengidentifikasi zat mana yang bersifat asam dan mana yang bersifat basa dan juga mengetahui macam-macam kekuatan asam dan basa. Dalam materi asam basa ini memiliki kesulitan tersendiri bagi siswa karena harus mengetahui konsep dan rumus yang dipakai dalam soal yang disajikan ditambah pembelajaran yang membosankan sehingga membuat siswa jenuh dalam belajar, Untuk itu dibutuhkan terobosan baru dalam pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki fungsi meningkatkan daya tarik terhadap materi pelajaran dan perhatian siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memberikan pengaruh yang besar terhadap minat dan daya tarik siswa dalam mempelajari sesuatu. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Multimedia. Multimedia merupakan perpaduan berbagai macam media yang menyajikan informasi. Perpaduan tersebut dapat berupa teks, grafik, animasi, gambar, video, dan suara. Selain itu media pembelajaran yang dibutuhkan media yang dapat digunakan secara aktif dan mandiri atau interaktif.

Penelitian mengenai pengembangan dan peranan multimedia yang bersifat interaktif telah banyak dilakukan dan memperoleh hasil yang memuaskan. Di antaranya adalah penelitian oleh Ditama (2015), tentang pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan program adobe flash untuk pembelajaran kimia materi hidrolisis garam sma kelas XI Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran layak dan penelitian yang dilakukan oleh Febriani (2020) yakni mengembangkan media pembelajaran interaktif powerpoint berbasis inkuiri terbimbing pada materi ikatan kimia dan mengungkapkan kevaliditas dan kepraktikalitasnya sebagai media pembelajaran kimia.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama guru kimia SMAN 10 Kota Jambi, dari wawancara tersebut diketahui bahwa beberapa permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran pada materi asam basa di SMAN 10 Kota Jambi. Diantaranya guru masih menggunakan metode ceramah yang meskipun dapat menyatukan pemahaman siswa namun cenderung membosankan. Selain itu juga pernah digunakan metode diskusi namun membutuhkan waktu yang lama. Selain itu juga pembelajaran yang dilakukan sekarang yaitu pembelajaran daring dimana sulitnya untuk menjelaskan materi ditambah lagi jaringan yang kurang stabil. Hal ini berdampak pada ketuntasan belajar siswa yang belum mencapai 50% terutama pada materi asam basa. materi asam basa merupakan konsep dasar ilmu kimia yang menjadi prasyarat sebelum lanjut ke materi larutan penyangga dan hidrolisis garam, sehingga ketika nilai asam basa rendah kemungkinan nilai larutan penyangga dan hidrolisis garam juga rendah. Dalam penyampaian materi guru telah berusaha menggunakan media powerpoint

namun media tersebut belum secara maksimal dimana siswa hanya melihat dan mendengar penjelasan-penjelasan dari guru melalui powerpoint yang tidak berinteraksi dengan siswa, sehingga siswa merasa bosan dan jenuh dengan pembelajaran yang monoton. Masalah-masalah tersebut dapat diminimalisir dengan media berupa multimedia interaktif yang berbasis *mind map*. *Mind map* atau peta pikiran dapat dijadikan sebagai suatu cara dalam mengorganisasikan dan menyajikan konsep, ide atau informasi dalam hubungan antar materi. Beberapa kelebihan *mind map* yaitu meringkas informasi, memudahkan dalam mempelajari dan memahami pelajaran.

Adapun penelitian mengenai *mind map* oleh Ridayanti (2018) pengembangan media interaktif *mind map* pada materi hidrokarbon kelas XI IPA di SMA Negeri 8 Kota Jambi dimana hasil penelitiannya bahwa media *mind mapping* kimia pada materi hidrokarbon yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan mendapat respon positif dari siswa.

Berdasarkan angket pra penelitian, yang disebarakan kepada beberapa siswa kelas XI SMAN 10 Kota Jambi, ternyata 91,4% siswa mengaku kesulitan memahami materi asam basa, sebanyak 85,7% siswa memiliki laptop/komputer, selain itu sebanyak 91,4% siswa menyatakan setuju jika dikembangkan multimedia interaktif berbasis *mind map* untuk materi asam basa dengan komponen audio, video, teks, animasi, latihan dan contoh soal serta adanya link pada *mind map*.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti ingin mengangkat judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Mind Map* Pada Materi Asam Basa SMA”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumusan masalah yang akan diteliti ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif berbasis *mind map* pada materi asam basa yang dikembangkan?
2. Bagaimana penilaian guru terhadap pengembangan multimedia interaktif berbasis *mind map* pada materi asam basa?
3. Bagaimana respon siswa terhadap multimedia interaktif berbasis *mind map* pada materi asam basa?

1.3 Batasan Masalah

Supaya penelitian ini terarah dan teratur maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *mind map* hanya mencakup sub materi teori asam basa dan indikator asam basa.
2. Penelitian ini dilakukan di SMAN 10 Kota Jambi.
3. Pada fase pelaksanaan pengembangan, uji coba yang dilakukan hanya sebatas uji coba kelompok kecil.

1.4 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan pengembangan ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis *mind map* pada materi asam basa yang dikembangkan.
2. Untuk mengetahui penilaian guru terhadap pengembangan multimedia interaktif berbasis *mind map* pada materi asam basa.

3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap multimedia interaktif berbasis *mind map* pada materi asam basa.

1.5 Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *mind map* ini menggunakan software Lectora Inspire 18 dan kerangka desain pengembangan Lee & Owens.
2. Materi pengembangan multimedia interaktif berbasis *mind map* ini adalah materi asam basa dengan kurikulum 2013.
3. Pada setiap sub bab di sajikan dalam bentuk *mind map* yang memiliki *link* ke halaman materi tersebut.

1.6 Manfaat Pengembangan

Diharapkan setelah penelitian dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *mind map* pada materi asam basa untuk siswa SMA kelas XI memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, memberikan kontribusi yang baik khususnya dapat dijadikan acuan untuk pengembangan media pembelajaran lainnya.
2. Bagi guru, menambah media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam pembelajaran asam basa.
3. Bagi siswa, meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam mempelajari materi asam basa.
4. Bagi penulis, meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan Software Lectora inspire 18.

1.7 Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman istilah, maka perlu diberikan beberapa definisi istilah sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat-alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

2. *Mind Mapping*

Mind Mapping adalah cara mengembangkan kegiatan berpikir ke segala arah, menangkap berbagai pikiran dalam berbagai sudut. *Mind Mapping* mengembangkan cara berpikir divergen dan kreatif

3. *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.