

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang diperlukan oleh setiap manusia. Di mana dengan adanya pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi diri maupun potensi alam dan lingkungan untuk kepentingan manusia itu sendiri yang beriringan dengan berkembangnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, mempermudah setiap orang untuk mengakses informasi apapun yang ingin didapatkan termasuk di bidang pendidikan yang mewadahi proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, komputer telah dilibatkan sebagai sarana pembelajaran yang memiliki peran sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran. Dengan demikian penggunaan teknologi mempermudah dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam Kurikulum 2013 yaitu pelajaran kimia. Kimia merupakan cabang sains yang membahas tentang susunan dan perubahan sifat suatu zat/objek. Materi pelajaran Kimia di SMA umumnya banyak berisi konsep-konsep yang tidak mudah untuk dipahami siswa, karena menyangkut hitungan-hitungan dan reaksi kimia serta konsep-konsep yang bersifat abstrak dan sistem yang cukup kompleks Bahriah dan Ristiyani (2016). Materi larutan elektrolit dan non elektrolit merupakan salah satu materi kimia kelas X semester genap. Materi ini berisi konsep dan hafalan yang membutuhkan pengamatan siswa secara langsung sehingga diharapkan siswa dapat mengamati fenomena, gejala-gejala, mengelompokkan, membuat jawaban sementara, menjelaskan dan menarik kesimpulan. Pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit akan dibahas beberapa sub pembahasan, seperti

pengertian larutan, menganalisis sifat larutan elektrolit dan non elektrolit berdasarkan daya hantar listrik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kimia di SMAN 5 Kota Jambi, beliau mengatakan bahwa pembelajaran kimia pada materi larutan elektrolit dan elektrolit membutuhkan pemahaman konsep yang baik untuk memahami materi. Namun, siswa belum mampu memahami konsep materi larutan elektrolit dan non elektrolit dengan baik dilihat dari sekitar 45% siswa dengan nilai yang masih di bawah KKM dari 36 siswa. Dan beliau juga menuturkan bahwa kendala-kendala lain selain penyebab permasalahan tersebut seperti kurangnya media pembelajaran yang membantu siswa mempermudah mempelajari materi larutan elektrolit dan non elektrolit yang bersifat abstrak. Pada saat pembelajaran materi larutan elektrolit dan non elektrolit guru memberikan materi berupa *file word* dan ppt dalam bentuk pdf yang dikirim dalam *website Edulogy* dan kemudian diakses siswa untuk mempelajari materi. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran lain di SMAN 5 Kota Jambi khususnya pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang lain untuk menunjang proses pembelajaran khususnya pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Pada penyebaran angket diperoleh 70,3% siswa kelas X MIPA SMA 5 Kota Jambi mengatakan perlu penggunaan media pembelajaran untuk materi larutan elektrolit dan non elektrolit, siswa mengharapkan proses pembelajaran pada materi tersebut lebih menarik serta dapat mempermudah siswa dalam memahami materi elektrolit dan non elektrolit. Hal ini cukup memungkinkan untuk dilaksanakan karena dari hasil angket mengatakan bahwa 100% siswa telah menguasai penggunaan komputer serta telah tersedia sarana dan prasarana ICT (*Information and Communication Of Technology*) seperti laboratorium komputer, 4 infocus,

LCD proyektor, dan jaringan WIFI diruangan khusus telah memadai di MA Laboratorium Kota Jambi.

Berdasarkan permasalahan yang sudah disampaikan oleh salah satu guru mata pelajaran kimia di SMA Negeri 5 Kota Jambi bahwa diperlukannya media pembelajaran lain yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Salah satu media yang dapat digunakan atau dikembangkan mendukung proses pembelajaran adalah media pembelajaran berupa multimedia *Software Prezi*. Dengan *Software Prezi* diharapkan bisa membuat siswa lebih mudah memahami materi serta tidak mudah bosan dan jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Media ini tidak hanya bagus digunakan pada saat sistem pembelajaran daring saja, proses belajar tatap muka pun sangat efektif untuk digunakan. Penggunaan dalam proses belajar mengajar dapat membantu meningkatkan perhatian siswa pada materi dan akhirnya jumlah siswa yang tidak memahami materi yang disampaikan dapat diminimalisir karena memuat gambar-gambar, video, audio, animasi yang menarik.

Berdasarkan penelitian menggunakan *software Prezi* yang dilakukan oleh Rohiman & Anggoro (2019), hasil utama penelitian ini yaitu kualitas media pembelajaran matematika menggunakan *Software Prezi* adalah sangat baik dan respons siswa terhadap media pembelajaran adalah sangat baik dan dapat menarik perhatian siswa. Oleh karena itu untuk menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar ,maka saya berinisiatif untuk menggunakan *software* presentasi lain yang lebih baik sebagai media pembelajaran yaitu *Prezi*. Dimana *software* ini memiliki keunggulan yang tidak dimiliki oleh *software* presentasi lain yaitu adanya *zoomable canvas*. *Zoomable canvas* memungkinkan pengguna tidak perlu berpindah dari satu *frame* ke *frame* lain. Cukup hanya dalam satu *frame* bisa disisipkan teks, video, gambar, dan lain sebagainya. Selain itu, *software Prezi* ini dapat disisipkan *powerpoint*, *pdf*, serta *file flash* yang menunjang

kemudahan untuk menyusun alur (*path*) presentasi serta *file* dapat diunduh ke dalam bentuk *file executable (EXE)*.

Dari beberapa penelitian media pembelajaran di atas dan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru. Maka, Peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran yang dituangkan dalam penelitian yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Menggunakan Software Prezi Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Non Elektrolit Kelas X MIPA.”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* menggunakan *software Prezi* pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit kelas X MIPA ?
2. Bagaimana tingkat kevalidan terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* menggunakan *software Prezi* pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit kelas X MIPA ?
3. Bagaimana penilaian guru dan respons siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* menggunakan *software Prezi* pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit kelas X MIPA ?

1.3 Batasan Pengembangan

Agar pengembangan ini terpusat dan terarah, maka penulis membatasi pengembangan yang akan dibahas yaitu sebagai berikut:.

1. Pada fase pelaksanaan implementasi, Dilakukan uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil.

1.4 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan produk adalah:

1. Untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* menggunakan *software Prezi* pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit.
2. Untuk mengetahui kelayakanl terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* menggunakan *software Prezi* pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit.
3. Untuk mengetahui penilaian guru dan respons siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* menggunakan *software Prezi* pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit.

1.5 Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat pengembangan multimedia ini, yaitu:

1. Bagi peneliti, meningkatkan kreativitasnya dalam proses pengembangan media pembelajaran.
2. Bagi guru, menambah pengetahuan tentang media pembelajaran yang efektif untuk digunakan pada proses belajar mengajar dan membantu guru dalam menyampaikan konsep-konsep pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit dengan menggunakan media yang dikembangkan.
3. Bagi siswa, menumbuhkan minat dan semangat dalam proses pembelajaran kimia, terutama materi larutan elektrolit dan non elektrolit dan memberikan suasana pembelajaran kimia yang menarik dan menyenangkan.

4. Bagi sekolah, multimedia pembelajaran dapat digunakan bagi peningkatan prestasi siswa dan dapat dijadikan acuan bagi pembelajaran lainnya.

1.6 Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran menggunakan *software Prezi* memuat materi, gambar, video, musik, latihan soal dan animasi. *Software* ini memiliki efek *Zooming* yang dapat menarik perhatian siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi. Sehingga dapat digunakan untuk belajar secara mandiri oleh siswa ataupun digunakan oleh guru pada tahapan inti dalam proses pembelajaran secara online maupun offline.
2. Pengembangan multimedia pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan model desain pengembangan Hannafin And Peck
3. Menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*
4. Multimedia pembelajaran menggunakan *Prezi* dapat digunakan pada komputer, laptop dan *notebook* dengan kategori *windows* pentium sampai *windows 10*.

1.7 Definisi Istilah

Beberapa definisi istilah dalam pengembangan multimedia yaitu:

1. Multimedia dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai media yang menampilkan teks, suara, grafik, video, animasi dalam sebuah tampilan yang terintegrasi dan interaktif (Munir, 2008).
2. *Prezi* adalah suatu *software* pembuatan frame presentasi yang mengandalkan *zoomable canvas*, sehingga dapat memfokuskan frame atau kursor ke setiap kalimat. Berbeda dengan *Power Point* yang mengusung mode slide dalam tampilannya, *Prezi* memberikan kita ruang yang lebih bebas untuk menuangkan kreasi kita dalam pembuatan *frame* presentasi.

3. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa yang melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan yang harus dilakukan untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Di dalam proses pembelajaran keterkaitan antara tujuan pembelajaran, materi ajar, pemilihan model, pendekatan, dan media tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya.
4. *Discovery Learning* adalah belajar mencari dan menemukan sendiri, dalam pembelajarannya siswa diberi peluang untuk mencari, memecahkan, hingga menemukan cara-cara penyelesaiannya dan jawaban-jawabannya sendiri.
5. Respons siswa adalah perilaku yang lahir sebagai hasil masuknya stimulus yang diberikan guru kepadanya.