

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) juga berkembang dengan sangat pesat. Bidang yang mendapatkan dampak cukup berarti dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah bidang pendidikan (Sholikhah, 2017). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang begitu cepat menyebabkan institusi pendidikan harus mengikuti arus penggunaan komputer di semua satuan pendidikan bermula di tingkat dasar hingga ke tingkat yang lebih tinggi (Copriady, 2015). Oleh karena itu, dibutuhkan sumber daya manusia yang tanggap terhadap perkembangan TIK, terutama guru yang merupakan fasilitator dalam proses pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat mempermudah proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. Hal tersebut didukung juga oleh pendapat dari Asyhar (2012) yang menyatakan bahwa Saat ini, paradigma pembelajaran mulai bergeser dari pembelajaran tatap muka (*face to face course*) secara langsung ke pembelajaran modern. Kegiatan pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang dan waktu tertentu, melainkan dapat berlangsung kapan saja dan dimana saja karena didukung oleh perkembangan yang luar biasa di bidang ICT yaitu: komputer, multimedia dan telekomunikasi.

Dengan keadaan Indonesia saat ini yang sedang mengalami kondisi tidak baik yang disebabkan oleh virus berasal dari Wuhan, China yang dinamakan

dengan Covid-19. Pemerintah menerapkan kebijakan untuk Dirumah Saja seperti kerja dirumah atau Work From Home (WFH) dan kegiatan apapun yang berhubungan dengan perkumpulan atau pertemuan ditiadakan dan diganti dengan media online. (Kemendikbud, 2020). Dengan demikian, kemendikbud mengeluarkan Surat Edaran tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Covid-19. Untuk pembelajaran secara daring siswa membutuhkan media pembelajaran untuk menunjang proses belajar dari rumah guna membantu pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Kurikulum 2013 revisi 2017 mengintegrasikan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) didalam pembelajaran. Karakter yang diperkuat terutama karakter, yaitu: religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas. Mengintegrasikan literasi: keterampilan abad 21 atau diistilahkan dengan 4C (Creative, Critical thinking, Communicative, dan Collaborative). Salah satu mata pelajaran wajib di tingkat SMA yang tertera dalam kurikulum 2013 revisi 2017 yaitu kimia (Sani, 2014).

Kimia merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada saat Sekolah Menengah Atas hingga Perguruan Tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa mata pelajaran kimia merupakan mata pelajaran yang baru dikenal oleh siswa sekolah menengah atas, sehingga tidak sedikit yang tidak menyukai kimia dan mereka beranggapan bahwa kimia merupakan mata pelajaran sulit karena harus berhadapan dengan konsep-konsep yang bersifat abstrak. Hidrokarbon merupakan salah satu materi kimia yang di ajarkan dikelas XI. Materi hidrokarbon tersebut membutuhkan pemahaman yang cukup tinggi bagi siswa

terutama pada materi penamaan dan reaksi hidrokarbon, siswa terkadang kesulitan dengan cara penamaan suatu senyawa karena bersifat abstrak.

Dari hasil wawancara dengan guru kimia di MAN 1 Batanghari, diketahui bahwa masih banyak siswa yang kesulitan dalam mempelajari materi hidrokarbon. Selain siswa guru juga mengalami kesulitan dalam mengajar karena kebanyakan siswa belum membaca materi sebelum pembelajaran dimulai dan guru jarang menggunakan media pembelajaran. Media yang pernah digunakan yakni *software power point* (PPT) dan bahan ajar lembar diskusi siswa (LDS). Media yang dibuat oleh guru hanya menggunakan tulisan dan gambar, sedangkan diharapkan media juga dilengkapi dengan *audio*, *video*, animasi, dan latihan soal. Hal ini terlihat dari hasil analisis angket yang diberikan kepada siswa, dimana 75% siswa menyatakan kesulitan mempelajari materi hidrokarbon, 86,3% siswa menyatakan pelajaran tidak menarik dan membosankan. Selain itu 59,1% siswa menyatakan pembahasan materi di buku kurang lengkap dan 23,9% siswa menyatakan kurangnya contoh dan juga latihan soal pada tahap evaluasi siswa. Riyana dan Asyhar (2012) menyatakan bahwa melalui media suatu proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*).

Berdasarkan permasalahan diatas yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan melakukan pembaharuan dalam pembelajaran. Salah satunya yakni dengan memvariasikan media pembelajaran dengan adanya pengembangan media pembelajaran. Hal ini dilakukan agar memungkinkan pembelajaran tersebut lebih menarik dan menyenangkan serta siswa akan lebih mudah untuk memahami materi kimia khususnya materi hidrokarbon. Salah satu pengembangan media pembelajaran dapat menggunakan *software lectora inspire*. Dengan media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat digunakan oleh guru sebagai

tambahan media pembelajaran dan sebagai sumber belajar mandiri untuk siswa. Ditinjau dari sumber daya teknologi, MAN 1 Batanghari telah dilengkapi laboratorium komputer, layar *Proyektor* dan jaringan internet yang memadai. Fasilitas-fasilitas tersebut dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran. Selain itu, 95,8% siswa sudah menggunakan komputer/laptop sebagai sarana belajar. Fasilitas tersebut dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai sumber belajar. Berdasarkan kondisi tersebut, maka dapat dijadikan sebagai sarana pendukung dalam penggunaan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Media pembelajaran yang akan dikembangkan menggunakan *software Lectora Inspire*.

Ada beberapa penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran menggunakan *software Lectora Inspire* dengan hasil berbeda-beda. Penelitian yang dilakukan Rusimamto dan Romadhon (2015) pengembangan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif *Lectora Inspire*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini dikategorikan baik serta layak digunakan dan diterapkan pada mata pelajaran teknik elektronika dasar standar kompetensi macam-macam dasar rangkaian logika. Dengan rata-rata hasil rating penilaian validasi terhadap media pembelajaran sebesar 84% dinyatakan sangat baik, sehingga media pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire* pada mata pelajaran teknik elektronika dasar telah memenuhi syarat dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, pada penelitian Purnawati (2014) menunjukkan hasil penelitian bahwa media *lectora inspire* layak digunakan oleh guru dan siswa sebagai media pembelajaran pada pokok bahasan ikatan ion dan ikatan kovalen. Dengan persentase validasi ahli media 85,3 (kategori sangat

baik), ahli materi 86,6 (kategori sangat baik) dan uji coba yang dilakukan pada kelompok kecil untuk melihat respon siswa terhadap media lectora inspire mendapatkan persentase sebesar 84,6 (kategori sangat baik).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “***Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Software Lectora Inspire Pada Materi Hidrokarbon Kelas XI MIPA MAN 1 Batanghari***”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalah yang muncul adalah:

1. Bagaimana mengembangkan Multimedia Pembelajaran Dengan *Software Lectora Inspire* Pada Materi Hidrokarbon Untuk Siswa Kelas XI MIPA MAN 1 Batanghari?
2. Bagaimana penilaian ahli materi dan ahli media terhadap Multimedia Pembelajaran dengan *Software Lectora Inspire* untuk siswa Kelas XI MIPA MAN 1 Batanghari pada materi Hidrokarbon?
3. Bagaimana penilaian guru dan respon siswa terhadap Multimedia Pembelajaran Dengan *Software Lectora Inspire* Pada Materi Hidrokarbon Untuk Siswa Kelas XI MIPA MAN 1 Batanghari?

1.3 Batasan pengembangan

Batasan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran ini hanya mencakup KD 3.1 yang sesuai dengan kurikulum K-13 yaitu Menganalisis struktur dan sifat

senyawa hidrokarbon berdasarkan kekhasan atom karbon dan golongan senyawanya.

2. Penelitian ini dilakukan hanya sebatas tahap uji coba kelompok kecil yang akan di uji cobakan kepada sekitar 10 orang siswa kelas XI MIPA MAN 1 Batanghari.

1.4 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran ini adalah:

1. Mengembangkan multimedia pembelajaran materi Hidrokarbon dengan menggunakan *Lectora Inspire* di Kelas XI MIPA MAN 1 Batanghari.
2. Mengetahui kelayakan Multimedia Pembelajaran dengan *Software Lectora Inspire* untuk siswa Kelas XI MIPA MAN 1 Batanghari pada materi Hidrokarbon.
3. Memahami penilaian guru serta respon siswa terhadap multimedia pembelajaran kimia materi Hidrokarbon dengan menggunakan *Lectora Inspire* di kelas XI MIPA MAN 1 Batanghari.

1.5 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Materi yang akan dirancang pada media pembelajaran ini yaitu materi hidrokarbon yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan di MAN 1 Batanghari.
2. Media pembelajaran memuat materi dengan tampilan gambar, teks, *audio*, *video*, animasi, serta dilengkapi konten navigasi bagi pengguna.

3. Program yang dipakai adalah *Lectora Inspire*. Program ini dapat dijalankan pada semua komputer, laptop, *notebook* yang berbasis windows maupun tablet dengan kategori sistem yang memiliki: *Processor Intel* 1.5 GHz, 1 GB RAM, 900 MB HD, OS *Windows (XP, Vista, Windows 7, Windows 8)*, *Flash Player* 8.0, *Browser*, *Microsoft DirectX* 9, dan *Microsoft .NET Framework* 3.5.
4. Materi yang dibahas terdiri dari 3 bagian, yaitu:
 - a. Kekhasan atom karbon.
 - b. Atom C primer, sekunder, tertier, dan kuarternier.
 - c. Struktur dan tata nama alkana, alkena dan alkuna
5. Evaluasi berupa latihan yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Pada akhir latihan dapat diketahui langsung skor dan pembahasannya.
6. Produk ini dipublikasikan dalam bentuk *single file executable (exe)* sehingga dapat dijalankan pada semua perangkat komputer/laptop tanpa perlu menginstal program.

1.6 Manfaat Pengembangan

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat digunakan bagi peneliti, siswa, guru, dan sekolah:

1. Bagi siswa, dapat memberikan suasana belajar yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa serta menumbuhkan kemandirian belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *lectora inspire*.
2. Bagi guru, Sebagai bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang relevan, efektif dan efisien dalam kegiatan pembelajaran.

3. Bagi peneliti, menambah pengetahuan dalam pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan *Lectora*

1.7 Definisi Istilah

Adapun beberapa definisi istilah yaitu :

1. Pengembangan adalah proses mengembangkan suatu produk. Penelitian pengembangan merupakan suatu jenis penelitian yang berorientasi pada penghasilan atau pengembangan dan validasi suatu produk.
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi belajar secara efisien dan efektif.
3. *Lectora inspire* adalah perangkat lunak *authoring tool* untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh trivantis corporation. *Lectora inspire* merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. *Lectora inspire* dapat digunakan untuk menggabungkan *flash*, merekam video, menggabungkan gambar, dan *screen capture*.