

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan meningkatkan keefektifan suatu proses pembelajaran tersebut. Pada dasarnya dalam proses pembelajaran terdiri dari tiga komponen utama yaitu pengajar, siswa, dan bahan ajar yang diberikan oleh pengajar. Dalam hal ini pengajar memiliki peranan yang sangat penting dalam tercapainya kualitas pendidikan. Untuk mencapai kemajuan dalam dunia pendidikan diperlukan strategi yang tepat, salah satunya menyusun suatu bahan ajar atau media pembelajaran dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Penyampaian materi yang diberikan pengajar kepada peserta didik diharapkan sesuai dengan tujuan pengajaran yang diharapkan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Teknologi yang semakin maju mengharuskan guru untuk ikut mempelajarinya demi tercapai proses pembelajaran yang efektif dan interaktif. Pembelajaran yang interaktif memungkinkan siswa mudah memahami dan menyerap materi yang diajarkan (Yumini & Rakhmawati, 2015: 845).

Menurut Anwar & Anis (2020: 103), matematika adalah suatu bidang ilmu yang merupakan alat pikir, berkomunikasi, alat untuk memecahkan berbagai persoalan praktis, yang unsur-unsurnya logika dan intuisi, analisis dan konstruksi, generalitas dan individualitas, serta mempunyai cabang-cabang antara lain aritmatika, aljabar, geometri dan analisis. Dalam pembelajaran matematika, NCTM (dalam Saputro & Lumbantoruan, 2020: 35) berpendapat bahwa “penggunaan teknologi dalam pembelajaran matematika sangat membantu karena mempengaruhi pembelajaran matematika itu sendiri”. Untuk itu, matematika adalah suatu ilmu universal yang berguna bagi kehidupan manusia, mendasari perkembangan teknologi modern, berperan dalam berbagai ilmu, dan memajukan daya pikir manusia (Depdiknas, 2006). Menurut Sadiman (dalam Sukiman, 2012: 24), bahan dan alat yang kita kenal dengan istilah *software* dan *hardware* tidak lain dan tidak

bukan adalah media. Menurut Sukiman (2012: 29), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di salah satu sekolah Swasta Pembangunan Nasional Pangkalan Susu pada bulan April 2021, dilakukan wawancara kepada guru bidang studi Matematika, diperoleh keterangan bahwa pada dasarnya siswa menganggap matematika sulit, kurangnya rasa ingin tahu siswa terhadap sesuatu yang baru. Guru juga mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi tersebut kepada siswa karena sifatnya yang abstrak. Menghadapi kondisi tersebut, perlu adanya refleksi atas pelaksanaan proses pembelajaran matematika yang selama ini dilaksanakan. Proses pembelajaran matematika yang dilakukan harus memberikan ruang lebih banyak kepada siswa untuk membangun pengetahuan baru secara mandiri berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya.

Dan ternyata guru hanya menjadikan buku sebagai satu-satunya sumber materi pembelajaran. Alasan guru jarang memakai media pembelajaran selain buku karena guru merasa kurangnya waktu dan kemampuan dalam membuat media pembelajaran tersebut, sehingga guru lebih sering menggunakan metode konvensional pada saat proses pembelajaran berlangsung. Meskipun demikian, guru menyadari bahwa pembelajaran akan lebih mudah disampaikan dengan bantuan media pembelajaran, selain hanya dengan buku. Hal ini diungkapkan karena guru juga pernah menggunakan *power point* dan video sebagai media pembelajaran, dan ternyata siswa lebih tertarik karena penggunaan media pembelajaran berupa video, gambar dan animasi selama proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa temuan mengenai persoalan yang terjadi sebagai suatu analisis kebutuhan untuk membantu guru dalam proses penyampaian materi khususnya pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) kelas VIII diperlukan suatu media pembelajaran matematika yang sudah divalidasi oleh ahli supaya dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Hamalik (dalam Saputro & Lumbantoruan, 2020: 37), penggunaan media pembelajaran dalam

proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi siswa. Terdapat beberapa jenis-jenis media pembelajaran menurut Rusman, yaitu: media visual, media audio, media audiovisual, kelompok media penyaji, media online dan media interaktif berbasis komputer.

Menurut Darnawati (2019: 10), salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran matematika adalah media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi. Aplikasi ini memang masih jarang digunakan dalam pembuatan multimedia karena membutuhkan spesifikasi komputer yang mumpuni dalam menjalankannya. Namun, dibalik kekurangannya terdapat kelebihan berupa kemudahan fungsi *trigger* atau navigasi tombol tanpa perlu pengkodean yang sulit. Dapat dikatakan bisa dilakukan oleh pemula yang ingin belajar dalam membuat aplikasi ini (Rianto, 2020: 85).

Beberapa penelitian yang relevan seperti menurut Pratama (2018), menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang dihasilkan layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika SMP. Menurut Yumini & Rakhmawati (2015: 848), media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dinyatakan sangat layak digunakan untuk menunjang kegiatan proses belajar mengajar di kelas maupun sebagai belajar mandiri siswa. Hal ini diketahui dari hasil penilaian validator terhadap media pembelajaran memperoleh hasil rating sebesar 87,2% dan dinyatakan sangat layak.

Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* dapat digunakan sebagai landasan dilakukannya pengembangan media pembelajaran interaktif matematika. Dilakukannya pengembangan media pembelajaran matematika yang bersifat interaktif dengan bantuan *software Articulate Storyline*, agar dapat mendukung penyampaian materi yang diyakini dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dengan cara memvisualisasikan materi pembelajaran tersebut. Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini dapat dirancang semenarik mungkin, sehingga pembelajaran berjalan

efektif dan sesuai dengan tuntutan kompetensi/tujuan materi pembelajaran. Media yang dirancang oleh guru dengan kreativitas guru dan kebutuhan pembelajaran melalui Aplikasi *Articulate Storyline* dapat menjadi sumber belajar mandiri siswa yang dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja, karena media tersebut dapat dibagikan kepada siswa dan bisa digunakan pada *Android* masing-masing.

Media pembelajaran interaktif tersebut dapat memudahkan kerja guru dan juga memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri walaupun tidak dapat bertatap muka langsung di masa pandemi Covid-19 ini. Dimana wabah Virus Corona membawa dampak yang besar terhadap berbagai bidang kehidupan manusia, baik ekonomi, sosial, kesehatan, keamanan maupun pendidikan. Hal ini diakui oleh (UNESCO) bahwa wabah Virus Corona telah berdampak terhadap sektor pendidikan (Sudrajat, 2021: 509). Hal tersebut terlihat dari pembelajaran yang semestinya dilakukan secara langsung sekarang hanya dapat dilakukan secara mandiri. Peserta didik melakukan pembelajaran tidak langsung dengan memanfaatkan pembelajaran dalam jaringan atau daring yang dirasa cukup tepat digunakan pada situasi saat ini (Handarini & Wulandari, 2020: 497).

Berdasarkan latar belakang dan penelitian yang relevan diatas maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Maka peneliti akan mengajukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Di SMP Swasta Pembangunan Nasional Pangkalan Susu”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran matematika, guru hanya menjadikan buku satu-satunya sumber materi belajar.
2. Guru lebih sering menggunakan metode konvensional pada saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Kegiatan belajar mengajar dapat berjalan efektif melalui pemilihan media pembelajaran yang tepat.

4. Guru merasa kurangnya waktu dan kemampuan dalam membuat media pembelajaran.
5. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* salah satu media pembelajaran yang layak sekaligus menjadi sarana siswa untuk belajar secara mandiri di masa pandemi Covid-19.

1.3 Batasan Masalah

Dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu dan menghindari meluasnya permasalahan dalam penelitian ini, maka peneliti batasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang Valid pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diajukan rumusan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang Valid Pada Materi Sistem Pesamaan Linear Dua Variabel?
2. Bagaimana kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini adalah :

1. Mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang Pada Materi Sistem Pesamaan Linear Dua Variabel.

2. Mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini Media pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate Storyline* penting untuk dikembangkan dan memiliki peran penting dalam keberhasilan proses belajar, yaitu:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberi pengertian bahwa melalui kemajuan teknologi dapat dikembangkan media pembelajaran yang membantu mengatasi permasalahan kesulitan siswa dalam memahami Materi dan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa serta penelitian ini dapat menjadi referensi tentang prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif yang baik sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti, menambah pengetahuan dan wawasan dalam pembuatan media pembelajaran Interaktif menggunakan *Articulate Storyline*.
- b. Bagi Guru, memberikan informasi tentang pemilihan media pembelajaran Interaktif yang menarik dan tepat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- c. Bagi Siswa, mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru dan dapat digunakan untuk kegiatan belajar secara mandiri sehingga meningkatkan pemahaman siswa.
- d. Bagi Sekolah, media ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dan memberikan informasi kepada pihak sekolah akan pentingnya media pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan optimal.

1.7 Defenisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses atau metode untuk meneliti, merancang, mengembangkan, memproduksi dan menguji/mengevaluasi sebuah produk yang dihasilkan sehingga menghasilkan produk yang memenuhi kriteria validitas, efektif dan efisien.

2. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah suatu program yang mampu mengkondisikan siswa berinteraksi secara aktif dan mandiri yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. *Articulate Storyline*

Articulate Storyline adalah salah satu multimedia *authoring tools* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video.

4. Sistem Persamaan Linear Dua Variabel

Sistem Persamaan Linear Dua Variabel adalah suatu kesatuan yang terdiri dari beberapa persamaan linear dua variabel yang sejenis.