

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada siswa dalam melakukan proses belajar. Peran dari guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya siswa yang bermasalah. Dalam belajar tentunya banyak perbedaan, seperti adanya siswa yang mampu mencerna materi pelajaran, ada pula siswa yang lamban dalam mencerna materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan guru mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap siswa. Oleh karena itu, jika hakikat belajar adalah “perubahan”, maka hakikat pembelajaran adalah “pengaturan” (Siddik, 2016:67).

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi guru dengan siswa dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar (Djamarah, 2006:39). Secara Nasional, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu siswa, guru, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini berakar dari guru dan kegiatan belajar secara paedagogis pada diri siswa, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan berproses melalui tahapan-tahapan tertentu. Dalam pembelajaran, guru memfasilitasi siswa agar dapat belajar dengan baik. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan

menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang telah diharapkan (Hanafy, 2014:74). Dalam pembelajaran, media memiliki peranan yang cukup penting (Rusman, 2000:26).

Menurut (Hamid, dkk., 2020:3) media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, proses pembelajaran yang terjadi diharapkan dapat meningkatkan antusiasme dan menumbuhkan kemandirian peserta didik dalam menerima pembelajaran sehingga proses belajar jauh lebih bermakna. Media pembelajaran yang baik yaitu media yang dapat menyalurkan dan memudahkan siswa dalam menerima materi yang ada di dalam suatu pembelajaran. Menurut (Sukiman, 2012:29) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Matematika merupakan salah satu materi pelajaran yang objek kajiannya bersifat abstrak. Pada dasarnya matematika adalah suatu cabang ilmu yang mempelajari besaran, struktur ruang, dan perubahan. Matematika sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya dalam proses jual beli di pasar tetapi lebih kepada membangun cara berfikir. Matematika sebagai salah satu ilmu pengetahuan yang penting untuk dipelajari oleh setiap siswa sebagaimana tujuan belajar matematika adalah menjadikan manusia untuk berfikir logis, teoritis, rasional dan percaya diri sebagai sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka mampu bersaing dari segala tuntutan era globalisasi yang berteknologi maju disaat sekarang maupun yang akan datang. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran wajib yang ada untuk setiap jenjang pendidikan formal dan mata pelajaran yang diujikan dalam ujian nasional (UN), haruslah memiliki kelengkapan pembelajaran yang memadai agar kegiatan belajar mengajar dikelas berjalan sesuai dengan kompetensi dasar yang diharapkan (Supriadi, 2015:64).

Dalam pelajaran matematika sebagian besar siswa menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang sangat sulit karena di dalam pelajaran matematika

banyak rumus dan perhitungan yang berfungsi sebagai penyelesaian masalah dan juga matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang membosankan oleh sebagian siswa karena dalam pelajaran matematika cenderung menemukan angka, rumus, maupun grafik sehingga membuat siswa kurang berminat dan membosankan dengan pelajaran matematika tersebut terutama dalam hal mata pelajaran bangun ruang sisi datar.

Pelajaran matematika pada umumnya masih terpusat oleh guru, sehingga keaktifan dan kemandirian dari siswa berkurang. Selain itu, penggunaan media pembelajaran disekolah masih kurang optimal. Pengoptimalan dan penggunaan media yang tepat merupakan sarana untuk mengefektifkan proses penyampaian materi pelajaran kepada siswa. Siswa diharapkan menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan, sehingga upaya pembelajaran perlu mendapat perhatian. Keberhasilan suatu pembelajaran, selain tergantung pada metode yang digunakan juga tergantung pada perangkat pembelajaran yang digunakan (Utami, dkk., 2018:166).

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi mengalami perkembangan semakin pesat dan tidak terlepas dari dunia pendidikan. Dunia pendidikan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap peningkatan mutu pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran dengan penggunaan teknologi diharapkan terjadi perubahan dalam proses pembelajaran. Teknologi pendidikan merupakan suatu bidang terapan yang relatif baru. Pada awalnya timbul dengan memadukan teori dan konsep dari berbagai disiplin ilmu ke dalam suatu usaha terpadu untuk memecahkan masalah belajar yang tidak terpecahkan dengan pendekatan yang telah ada sebelumnya (Salamah, 2009:157). Sehingga untuk daya tangkap pembelajaran yang baik terutama dibidang matematika yang paling sulit dipelajari dan dianggap momok dalam belajar pada saat ini atau sebelumnya ditekankan kepada pendidikan visual yang terlihat menarik dengan tambahan gambar dan suara (Adiwijaya, dkk, 2015: 129).

Berdasarkan wawancara dengan guru matematika SMP Negeri 1 Batang Kuis, nilai siswa dalam pelajaran matematika rendah dan masih terdapat siswa yang prestasi belajarnya dibawah kriteria ketuntasan kinimum (KKM) yaitu  $< 70$ , terutama pada materi bangun ruang sisi datar. Guru matematika SMP Negeri 1 Batang Kuis mengatakan materi bangun ruang sisi datar merupakan materi yang cukup sulit

dipahami siswa, karena materi tersebut bersifat abstrak. Dalam pembelajaran siswa masih sulit membedakan bagian-bagian pada bangun ruang sisi datar.

Pembelajaran matematika di SMP Negeri 1 Batang Kuis belum berpusat pada siswa, yaitu guru mengajar belum sepenuhnya menggunakan media digital dan lebih cenderung menggunakan sumber belajar berasal dari buku paket yang disediakan dan menggunakan papan tulis sebagai alat penyampaian pesan kepada siswa. Selama ini guru menyampaikan pelajaran secara singkat dengan menuliskan ringkasan materi kemudian dilengkapi dengan contoh-contoh soal pada papan tulis. Selama pandemi Covid-19 siswa belajar daring dan guru menggunakan *channel youtube* untuk memberikan materi kemudian memerintahkan siswa untuk mengerjakan latihan soal yang tersedia.

Keterbatasan media yang digunakan guru dan penggunaan media yang seadanya membuat siswa kurang tertarik dan cepat bosan dalam belajar. Siswa tidak aktif ketika pembelajaran dan terkadang mengantuk saat guru sedang menjelaskan di kelas. Dalam pembelajaran guru belum ada menggunakan media pembelajaran menarik yang dapat digunakan secara bersama oleh seluruh siswa ketika belajar secara mandiri di SMP Negeri 1 Batang Kuis. Dan jika tidak ditangani akan berdampak pada prestasi siswa, karena siswa tidak menguasai materi yang disampaikan guru. Guna mengatasi hal tersebut, salah satu hal yang harus dilakukan guru sebagai fasilitator pembelajaran yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran terbaru yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran agar dapat mempermudah siswa dalam menerima pembelajaran serta meningkatkan keinginan belajar siswa di kelas maupun di luar kelas.

Di SMP Negeri 1 Batang Kuis belum ada media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan teknologi yang dikembangkan secara khusus dalam pelajaran matematika. Guru masih belum maksimal dalam menyiapkan media pembelajaran yang menarik terutama dengan menggunakan teknologi. Siswa membutuhkan bahan pembelajaran yang menarik, inovatif dan mudah digunakan untuk menyampaikan pesan dengan baik. Alternatif media yang perlu dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis *android*, dimana media ini dapat digunakan siswa kapan saja dan dimana saja, dan pada zaman sekarang rata-rata siswa telah memiliki *smartphone* yang selalu dibawa kemana-mana.

Salah satu media yang dapat dikembangkan sebagai sumber belajar yang menarik adalah *Articulate Storyline*. Media ini diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dan mengasah peserta didik untuk dapat bekerja sama baik dalam kelompok maupun antar kelompok. Media pembelajaran *Articulate Storyline* merupakan salah satu media pembelajaran yang sengaja dibuat untuk mengemas sebuah pembelajaran. Pemanfaatan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran melibatkan peserta didik langsung, sehingga peserta didik akan terlibat aktif dalam pembelajaran (Arwanda, dkk., 2020:195). *Articulate Storyline* merupakan sebuah alat (*software*) *e-learning* yang berfungsi untuk membantu membangun konten (pembelajaran) yang interaktif dengan konten yang berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Hasil publikasi *Articulate Storyline* berupa media berbasis web (html5) atau berbentuk *application file* yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, *smartphone* maupun *handphone* (Amiroh, 2020:2).

Penelitian menggunakan *Articulate Storyline* yang dilakukan oleh Ryan Angga Pratama (2018) dengan judul *Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan* menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* yang dihasilkan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika SMP.

Media pembelajaran berbasis *Android* dapat dirancang oleh setiap guru di sekolah melalui Aplikasi *Articulate Storyline* agar menarik, inovatif, dan efektif serta sesuai dengan tuntutan kompetensi/tujuan materi pembelajaran. Guru dapat mengembangkan media pembelajaran sendiri sesuai dengan kreativitas guru dan kebutuhan pembelajaran melalui pemanfaatan Aplikasi *Articulate Storyline* yang nantinya media tersebut dapat dibagikan kepada siswa untuk dijadikan sumber belajar. Media pembelajaran berbasis *Android* juga dapat memudahkan kerja guru dan juga memudahkan siswa untuk belajar dari rumah di masa pandemi Covid-19 ini, dimana media yang telah dibuat dapat di sebar oleh guru melalui *whatsapp* kepada siswa.

Berdasarkan latar belakang dan penelitian yang relevan diatas maka dari itu peneliti akan mengajukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media**

## **Pembelajaran Berbasis *Android* Menggunakan *Articulate Storyline* pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar”.**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Nilai siswa dalam pelajaran matematika rendah dan masih terdapat siswa yang prestasi belajarnya dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu  $< 70$ , terutama pada materi bangun ruang sisi datar.
2. Pembelajaran matematika di SMP Negeri 1 Batang Kuis belum berpusat pada siswa.
3. Siswa kurang tertarik dan cepat bosan belajar dengan media seadanya.
4. Di SMP Negeri 1 Batang Kuis belum ada media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan teknologi yang dikembangkan secara khusus dalam pelajaran matematika.

### **1.3 Batasan Masalah**

Untuk menghindari meluasnya permasalahan dalam penelitian ini, maka diberi batasan masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *articulate storyline* pada materi bangun ruang sisi datar kubus.
2. Kelayakan media pembelajaran dilihat dari hasil uji validitas oleh dosen, keraktisan oleh guru, dan keefektifan oleh siswa kelas VIII 5 SMP Negeri 1 Batang Kuis.

### **1.4 Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *articulate storyline* pada materi bangun ruang sisi datar?

2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *articulate storyline* pada materi bangun ruang sisi datar?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *articulate storyline* pada materi bangun ruang sisi datar?
4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *articulate storyline* pada materi bangun ruang sisi datar?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *articulate storyline* pada materi bangun ruang sisi datar.
2. Mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *articulate storyline* pada materi bangun ruang sisi datar.
3. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *articulate storyline* pada materi bangun ruang sisi datar.
4. Mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *articulate storyline* pada materi bangun ruang sisi datar.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Berikut harapan terhadap semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini:

#### 1. Secara Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan serta dapat digunakan sebagai referensi media pembelajaran yang praktis dan menyenangkan.

#### 2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti, memberikan pengetahuan dan kreativitas peneliti tentang pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Android* menggunakan *Articulate Storyline* dan sebagai suatu pengalaman yang berharga bagi seorang calon guru yang selanjutnya dapat dijadikan sebagai bekal mengajar.

- b. Bagi guru, sebagai media pembelajaran alternatif untuk pembelajaran pada materi Bangun Ruang Sisi Datar, sehingga dapat menciptakan proses belajar mengajar yang lebih aktif dan menyenangkan.
- c. Bagi siswa, membantu peserta didik untuk lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar.
- d. Bagi sekolah, untuk menjadikan media pembelajaran berbasis *android*, sebagai masukan dalam menyusun program peningkatan kualitas sekolah dan kinerja guru.

## 1.8 Definisi Operasional

### 1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah suatu usaha atau proses yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada.

### 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

### 3. *Android*

*Android* adalah sebuah sistem operasi untuk smartphone dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai 'jembatan' antara peranti (*device*) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device*-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*.

### 4. *Articulate Storyline*

*Articulate Storyline* merupakan sebuah alat (*software*) *e-learning* yang berfungsi untuk membantu membangun konten (pembelajaran) yang interaktif dengan konten yang berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video.