

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi ialah alat yang lahir dari sosial budaya berdasarkan inovasi yang mendorong perilaku manusia (Arwanda *et al.*, 2020). Pengaruh teknologi yang berkembang pesat memiliki dampak yang signifikan terhadap aspek sosial dan budaya masyarakat manusia. Tujuan dikembangkannya teknologi adalah untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam berbagai aspek kehidupan. Pada masa kini, pertumbuhan teknologi ialah hal yang tidak bisa dihindari, sebab kemajuan teknologi bakal terus berkembang sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Pertumbuhan ilmu pengetahuan serta teknologi sudah membawa banyak manfaat positif bagi manusia. Sejalan dengan perkataan Rafmana *et al.*, (2018) perkembangan teknologi yang kian pesat tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Perkembangan teknologi membagikan dampak positif dengan memajukan serta mengembangkan sistem pendidikan. keterbatasan sarana serta prasarana yang dimiliki sekolah bukan menjadi penghambat kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran. Senada dengan Salsabila & Agustian (2021) pemanfaatan teknologi dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Pertumbuhan ilmu pengetahuan serta teknologi terus menjadi desakan upaya inovatif untuk memakai teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Kedudukan teknologi tidak hanya untuk memberikan bantuan siswa dalam belajar, guru juga memiliki pengaruh yang besar. Hal ini membuka peluang untuk mengembangkan metode pembelajaran yang menggunakan media inovatif dan kreatif, sehingga mengubah pola metode pembelajaran yang sebelumnya digunakan (Awaludin *et al.*, 2019).

Matematika memiliki keterkaitan yang erat dengan perkembangan teknologi. Hal ini dikarenakan matematika merupakan disiplin ilmu yang signifikan dalam mempengaruhi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemampuan matematika sangat dibutuhkan untuk mengikuti kemajuan pembelajaran, ilmu pengetahuan serta teknologi. Perihal ini sesuai dengan Sinaga (2020: 51) kalau matematika ialah ilmu universal. Perkembangan teknologi dalam pendidikan pastinya sudah mempengaruhi pertumbuhan pendidikan matematika dikala ini. Ada tiga guna teknologi dalam

pendidikan matematika ialah teknologi bias berperan selaku alternatif perlengkapan pengganti media kertas serta pensil buat melaksanakan aktivitas pembelajaran matematika, teknologi berperan selaku area belajar buat tingkatan keahlian matematika tertentu, teknologi berperan selaku area belajar mandiri guna meningkatkan pemahaman konseptual mengenai pembelajaran matematika.

Salah satu ciri matematika merupakan abstrak (Ulfa & Suripah, 2021). Matematika pada dasarnya merupakan sesuatu cabang ilmu yang menekuni besaran, struktur ruang serta perubahan. Dalam rangka mencapai tujuan pendidikan matematika yang mencakup pengembangan kemampuan berpikir kritis, logis, teoritis, rasional, dan pemecahan masalah sehari-hari dengan keyakinan, penting bagi setiap siswa untuk mempelajari matematika. Namun, banyak siswa yang kurang tertarik untuk belajar matematika karena mereka menganggapnya sebagai pelajaran yang sulit. Terpaut dengan perihal tersebut, Aprilia dan Fitriana (2022) mengutarakan matematika dikira selaku pelajaran yang sulit serta apalagi menakutkan untuk siswa. Perihal tersebut dibuktikan pada dikala praktik lapangan secara umum, siswa berpikiran kalau matematika senantiasa berhubungan angka, rumus serta hitung-hitungan. Sementara itu, sebagian berarti dari matematika merupakan pemahaman konsep. Berdasarkan hasil dari program International Student Assessment (PISA) menunjukkan kemampuan matematika siswa di Indonesia rendah dari 70 Negara urutan ke 63, perihal tersebut dikarenakan minat dan kemampuan setiap siswa berbeda-beda terhadap matematika (OECD, 2015). Pentingnya pemahaman konsep dalam pembelajaran tidak dapat disangkal, karena melewati pemahaman konsep yang baik, siswa dapat mengatasi masalah dan menerapkannya dalam kehidupan nyata. Karena dianggap sebagai mata pelajaran yang rumit, minat belajar siswa terhadap matematika cenderung rendah (Putri et al., 2019). Perihal tersebut dibuktikan pada dikala praktik pengajaran secara umum, siswa lebih tertarik berbicara dengan teman sebangkunya dibandingkan memperhatikan guru menjelaskan materi di kelas. Minat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar. Minat belajar siswa yang rendah bisa menimbulkan rendahnya pemahaman konsep siswa (Sihombing et al., 2021). Dalam upaya meningkatkan kemampuan belajar dan pemahaman konsep, diperlukan upaya untuk meningkatkan minat belajar yang dianggap sebagai faktor

penting. Oleh sebab itu, dibutuhkan alternatif pembelajaran yang mengganti pola pikir siswa supaya pembelajaran matematika tidak terasa sulit dan menyenangkan.

Pada saat ini, salah satu pilihan metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah pembelajaran yang berfokus pada literasi digital. media belajar yang inovatif sangat dibutuhkan guna meningkatkan minat siswa terhadap matematika. Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar dapat memberikan dukungan kepada guru dalam menyampaikan materi sehingga memberikan bantuan siswa dalam memahami konsep matematika. Media memegang peranan penting dalam pembelajaran selaku perlengkapan untuk memudahkan penyampaian materi dan bisa memperjelas arti yang disampaikan untuk menguasai siswa. Pemahaman siswa terhadap konsep diharapkan bertambah bersamaan dengan meningkatnya minat belajar siswa. Minimnya penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar matematika bisa menimbulkan menurunnya pemahaman konsep siswa dan minat belajar siswa.

Dalam pra penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti di MTS Swasta Sholihin pada kelas VIII, ditemukan bahwa pemahaman konsep siswa sangat rendah. Dari sampel 24 siswa, tidak ada yang memiliki pemahaman konsep tinggi (0%), sebanyak 4,2% memiliki pemahaman konsep sedang, dan sebanyak 95,8% memiliki pemahaman konsep rendah. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII di MTS Swasta Sholihin sangat rendah. Hal ini juga berdampak pada minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika. Berdasarkan angket yang disebar oleh peneliti, ditemukan bahwa 29,16% siswa tidak merasa senang saat pembelajaran matematika berlangsung, 54,16% siswa tidak merasa senang saat diberikan tugas matematika, dan 33,33% siswa lebih memilih berbicara dengan teman sebangkunya daripada memperhatikan penjelasan guru. Temuan ini memperlihatkan bahwa minat belajar siswa terhadap matematika mayoritas rendah.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru matematika di MTS Swasta Sholihin, ditemukan beberapa hambatan yang menyebabkan rendahnya minat belajar dan pemahaman konsep matematika. Salah satu hambatan tersebut adalah kurangnya variasi dalam metode pembelajaran, media, dan sumber yang digunakan oleh guru dalam proses pengajaran. Pembelajaran yang saat ini diterapkan masih bersifat konvensional dengan fokus pada metode ceramah. Guru membagikan definisi materi,

prinsip, konsep, serta contoh latihan dari materi yang diajarkan. Tidak hanya itu, guru matematika mengakui sangat sedikit media yang dipakai saat kegiatan belajar mengajar, hanya LKS, buku cetak, spidol, dan papan tulis. Guru matematika pula mengakui kalau pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran matematika masih sangat lemah. Dilihat dari permasalahan yang dihadapi oleh siswa selama kegiatan belajar mengajar, ada banyak siswa yang masih belum memahami dengan baik materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini disebabkan oleh kurangnya fokus siswa dalam memahami pembelajaran dan adanya sejumlah siswa yang masih belum menguasai dasar-dasar matematika. Kondisi ini menyebabkan persepsi siswa bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan kurang menarik.

Berkaitan dengan perihal tersebut, hasil wawancara serta uji tes menampilkan bahwa pemanfaatan media belajar yang dilaksanakan di MTS Swasta Sholihin masih sedikit serta secara totalitas kurang maksimal. Namun pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika lebih baik kala guru menggunakan media belajar yang efektif serta efisien. Mengingat kemampuan yang ada di MTS Swasta Sholihin, bahwa fasilitas pembuatan media belajar sudah tersedia, tetapi pemanfaatannya belum optimal. Hasil analisis kebutuhan media belajar butuh dilakukan pengembangan lebih lanjut guna memicu minat siswa dalam menekuni serta memahami konsep matematika. Penggunaan lingkungan belajar secara optimal dapat memberikan bantuan tercapainya tujuan pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar (Rahmah et al., 2021).

Didasarkan pada kondisi tersebut, penting untuk memiliki media belajar yang dapat meningkatkan minat siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep matematika. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media belajar yang belum pernah digunakan oleh guru matematika di MTS Swasta Sholihin. Penggunaan media belajar ini merupakan hal baru di MTS Swasta Sholihin. Salah satu perangkat lunak yang dilakukan pengembangan sebagai media belajar adalah Articulate Storyline 3.

Articulate Storyline 3 merupakan salah satu alat pengembangan multimedia yang dapat digunakan untuk membuat media belajar yang menggabungkan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Aplikasi ini mempersembahkan materi pembelajaran melewati tampilan layar dan slide yang digabungkan dengan audio dan video, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menarik. Articulate Storyline 3 memiliki

perbedaan dengan media berbasis PowerPoint, Adobe Flash, dan Macromedia Flash. Publikasi hasil dari Articulate Storyline 3 dapat berupa media berbasis website (HTML5) atau dalam bentuk file aplikasi yang dapat dijalankan di berbagai perangkat seperti laptop, tablet, smartphone, dan handphone.

Berdasarkan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Articulate Storyline 3 Berbasis Android” oleh Dichi Akbar Wahyudi (2021), media belajar yang sudah dilakukan pengembangan memperlihatkan kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi, sehingga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran matematika di dalam kelas. Menurut Ibrahim et al., (2021: 153) sesuatu media belajar yang dilakukan pengembangan dikatakan bermutu baik bila penuh tiga kriteria ialah kevalidan (validity), kepraktisan (practically), serta keefektifan (effectiveness). Oleh karena itu, peneliti berkeinginan untuk mengembangkan sebuah media belajar yang menggunakan basis Articulate Storyline 3 yang memenuhi syarat dan layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan pada penjelasan tersebut, sehingga penulis melaksanakan penelitian terpaut pada, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dan Pemahaman Konsep Matematika di Kelas VIII di MTS Swasta Sholihin”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Identifikasi permasalahan dalam penelitian ini yang diperoleh dari penjelasan latar belakang adalah sebagai berikut:

1. Siswa berpikir kalau matematika merupakan pelajaran yang sulit.
2. Rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran matematika.
3. Rendahnya pemahaman konsep siswa dalam menyelesaikan permasalahan.
4. Minimnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

### 1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada pemakaian *Articulate Storyline 3* sebagai media belajar yang hendak diterapkan di kelas VIII untuk meningkatkan minat belajar serta pemahaman konsep matematika siswa.

### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada batasan masalah di atas, hingga yang jadi rumusan masalah dalam penelitian adalah:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep matematika siswa?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep matematika siswa?
3. Bagaimana keefektifan pembelajaran matematika berbasis *articulate storyline 3* untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep matematika siswa?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep matematika siswa.
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep matematika siswa.
3. Mengetahui keefektifan pembelajaran matematika berbasis *articulate storyline 3* untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep matematika siswa.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada hasil penelitian yang berjudul pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan minat belajar siswa dan pemahaman konsep matematika siswa di kelas VIII MTS Swasta Sholihin diharapkan memberikan manfaat:

## 1. Secara Teoritis

Manfaat teoritis yang diinginkan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan pengetahuan tambahan tentang pengembangan media belajar yang efektif dalam proses pendidikan, dengan harapan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan memberikan referensi praktis dan menarik dalam pengembangan media belajar.

## 2. Secara Praktis

Bagi peneliti, dapat membagikan pengetahuan serta kreativitasnya dalam pengembangan media pelajaran matematika berbasis *Articulate Storyline 3* serta pula selaku sesuatu pengalaman yang berharga untuk seorang calon guru yang selanjutnya bisa dijadikan sebagai bekal mengajar.

- a. Bagi guru, selaku alternatif melaksanakan variasi dalam mengajar menggunakan media belajar sehingga guru bisa menghasilkan kegiatan belajar mengajar jadi yang lebih efektif serta efisien.
- b. Bagi siswa, melewati pengembangan media belajar *Articulate Storyline 3* diharapkan bisa menunjang siswa dalam menguasai materi yang sudah diberikan oleh guru, dan mendapatkan pengalaman yang menyenangkan sehingga meningkatkan minat belajar siswa dalam memahami konsep matematika.
- c. Bagi sekolah, bisa berguna untuk menjadikan sesuatu bahan pertimbangan dalam mengambil inovasi pembelajaran matematika di sekolah sehingga bisa tingkatkan mutu sekolah serta kinerja guru.