BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang penting bagi kehidupan, hal ini tentunya merupakan bagian yang tak terpisahkan dari tujuan pendidikan di negeri kita. Tujuan pendidikan ini memiliki dasar dalam peyiapan generasi muda untuk menambah wawasannya melalui berbagai kegiatan seperti bimbingan belajar dan pelatihan, pengajaran yang dilakukan secara individu maupun klasikal, serta latihan-latihan yang dalam manfaatnya sangat dibutuhkan bagi peserta didik di masa mendatang. Hal ini dikarenakan pendidikan sesungguhnya sangat penting untuk proses peningkatan SDM. Pendidikan yang berkualitas akan berdampak dan berpotensi besar dalam melahirkan tenaga dan generasi manusia yang baik di masa yang akan datang, agar hal tersebut tercapai maka dalam pendidikan diperlukan media pembelajaran yang mendukung salah satunya yaitu media pembelajaran interaktif.

Pendidikan memiliki peran yang penting bagi kehidupan, hal ini tentunya merupakan bagian yang tak terpisahkan dari tujuan pendidikan di negeri kita. Tujuan pendidikan ini memiliki dasar dalam peyiapan generasi muda untuk menambah wawasannya melalui berbagai kegiatan seperti bimbingan belajar dan pelatihan, pengajaran yang dilakukan secara individu maupun klasikal, serta latihan-latihan yang dalam manfaatnya sangat dibutuhkan bagi peserta didik di masa mendatang. Hal ini dikarenakan pendidikan sesungguhnya sangat penting untuk proses peningkatan SDM. Pendidikan yang berkualitas berpotensi besar akan melahirkan SDM yang berkualitas pula sehingga pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin. Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan serta dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari

media, metode, dan hasil belajar. Dimyati Mahmud (dalam Alex Sobur, 2003:222) mengemukakan ada 3 pengertian mengenai hasil belajar yaitu “menemukan, mengingat dan menjadi efisien”. Selanjutnya hasil belajar efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran sedangkan media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Teknologi dapat menyajikan media pembelajaran dalam bentuk media yang memuat materi pembelajaran secara tekstual, audio maupun visual. Pembelajaran yang memuat materi dalam bentuk audio, visual, teks, gambar, dan animasi merupakan ciri-ciri dari media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif adalah media yang memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, karena (1) memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara pengguna dengan materi pembelajaran, (2) proses belajar dapat berlangsung secara individu sesuai dengan kemampuan peserta didik, (3) dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, (4) dapat memberikan umpan balik terhadap respon peserta didik, (5) dapat menciptakan proses belajar yang berkesinambungan (Kustiono, 2010: 8). Ada beberapa faktor alasan mengunakan multimedia, beberapa diantaranya ialah pendidik dapat menarik minat peserta didik, dengan berbantu multimedia materi yang memiliki level yang sulit akan berubah menjadi materi yang bisa dipahami dan menyenangkan bagi peserta didik. Keuntungan yang didapat dalam menggunakan multimedia dalam pembelajaran diantaranya belajar lebih fleksibel, dan peserta didik belajar mandiri. Terutama pada proses pembelajaran matematika seperti yang diketahui pembelajaran matematika tidak akan efektif jika dilaksanakan dengan hanya membaca dan mendengarkan penjelasan dari guru namun pembelajaran ini akan efektif jika dilaksanakan dengan latihan dan terdapat interaksi antara guru dan siswa. Untuk mendapatkan Latihan dan interaksi pada siswa tentu perlu adanya motivasi dan minat belajar dari siswa. Pembelajaran

matematika terhadap minat siswa yang masih rendah, disebabkan karena berbagai permasalahan. Salah satu permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu anggapan dari sebagian besar siswa bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit serta membosankan, sehingga banyak siswa yang kurang menyukai pelajaran matematika bahkan menjadikan matematika sebagai tujuan masalah yang harus dihindari. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Slameto (2010:185) bahwa "siswa dengan tingkat kecemasan yang tinggi tidak berprestasi sebaik siswa dengan tingkat kecemasan yang rendah".

Hamdani (2011) menyatakan bahwa sumber belajar dikategorikan dalam beberapa hal diantaranya, (1) lingkungan dimana siswa melaksanakan proses pembelajaran (2) benda atau media yang digunakan dalam proses pembelajaran dan (3) orang yang memiliki keahlian untuk mengajar. Menurut Wood (2013) mengemukakan beberapa kesulitan siswa dalam belajar matematika adalah: (1) kesulitan membedakan angka, simbol-simbol, serta bangun ruang, (2) tidak sanggup mengingat dalil-dalil matematika, (3) menulis angka tidak terbaca atau dalam ukuran kecil, (4) tidak memahami simbol-simbol matematika, (5) lemahnya kemampuan berpikir abstrak, (6) lemahnya kemampuan metakognisi (lemahnya kemampuan mengidentifikasi serta memanfaatkan algoritma dalam memecahkan soal-soal matematika).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di sekolah, peneliti menemukan beberapa masalah, terutama pada aspek guru dan peserta didik, guru menyampaikan bahwa siswa tidak semangat belajar karena dalam pelaksanaan pembelajarannya, yaitu: (1) Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru sudah bagus namun masih kurang interaktif hal tersebut terlihat hanya sebatas buku guru dan buku siswa saja, (2) Media pembelajaran yang diberikan guru sudah baik namun perlu dikembangkan lagi agar siswa merasa lebih menyenangkan saat belajar, (3) Media yang digunakan hanya berupa media *power point*,

(4) Guru kurang memanfaatkan teknologi yang semakin pesat pada saat ini sebagai media pembelajarannya. Sehingga berdampak bagi peserta didik, yaitu: (1) Media pembelajaran yang diterima peserta didik tidak bermakna, (2) Peserta didik aktif namun tidak merata, (3) Peserta didik pasif dalam proses pembelajaran, (4) Peserta didik malas mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik kurang antusias, serta kurang memiliki motivasi dalam belajar.

Dengan adanya permasalahan diatas terutama pada aspek guru dan peserta didik maka dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang interkatif dan bervariatif, sehingga peneliti berinisiatif untuk membuat media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* karena kelebihan yang dimiliki *Articulate Storyline* yaitu *smart browser* yang sederhana dengan prosedur tutorial interaktif melalui template yang dapat dipublish secara *offline* maupun *online*, sehingga memudahkan user memformatnya dalam bentuk *web personal*, CD, *word processing*, dan *Learning Management System* (LMS). Selain itu media *Articulate Storyline* ini berbasis multimedia yaitu perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar, grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain- lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi) yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Tujuannya untuk meningkatkan daya tarik peserta didik, menghindari peserta didik dari kebosanan dalam belajar serta untuk meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran matematika untuk mengatasi permasalahan yang ada, seperti penelitian Rahmah, N., Jusmawati, Aminah, N. (2021) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran GES-Math Berbasis Android Menggunakan *Articulate Storyline* pada Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) MTsN. Penelitian Hesta Rafmana, Umi Chotimah, Alfiandra (2018) dengan judul pengembangan multimedia interaktif berbasis articulate storyline untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pembuatan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif ini menggunakan *software* yaitu *Articulate Storyline 3.* Kelebihan yang dimiliki *Articulate Storyline* 3 yaitu *smart browser* yang sederhana dengan prosedur tutorial interaktif melalui template yang dapat dipublish secara *offline* maupun *online*, sehingga memudahkan user memformatnya dalam bentuk *web* pribadi, CD, Pengolah Kata, dan system manajemen pembelajaran. Software articulate storyline tidak kalah menarik dan mudah digunakan dibandingkan media pembelajaran lainnya (Pratama, 2018).

Media pembelajaran interaktif Articulate Storyline diharapkan mampu menjadi media pembelajaran alternatif yang dapat menghadirkan suasana pembelajaran baru dan menarik serta mampu membantu guru menyampaikan materi yang sulit untuk dijelaskan (Arwanda, Irianto dan Andriani, 2020).

Dari uraian tersebut penulis mencoba mengembangkan media melalui penelitian dengan topik **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* pada Pembelajaran Sistem Persamaan Linear Dua Variabel"**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidenrifikasi masalah sebagai berikut:

1. Ketika pemebelajaran matematika berlangusng, kebanyakan peserta didik tidak semangat dalam belajar, apalagi pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) dianggap sulit.
2. Media pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi dan media tersebut hanya digunakan sebagai pelengkap dalam proses pembelajaran.

3. Guru masih sesekali menggunakan media berupa *power point*, sehingga hal tersebut membuat peserta didik terlihat kurang asuntias dalam proses pembelajar.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah diungkapkan pada latar belakang masalah, adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada pembelajaran sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) untuk siswa SMP kelas VIII?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran interaktif sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) berbasis *articulate storyline,* yang dikembangkan pada materi ajar sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV)?

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah

1. Mengetahui karakteristik media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada pelajaran sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) untuk siswa SMP kelas VIII D.
2. Mengetahui validitas media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline,* yang dikembangkan pada materi ajar sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV).

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak terkait dengan pengembangan pembelajaran matematika serta meningkatkan prestasi belajar matematika. Hasil Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat pengembangan pembelajaran matematika,

secara praktis maupun teoritis. Adapaun manfaat secara praktis dan teoritis tersebut sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan inovasi untuk media pembelajaran, khususnya media pembelajaran pada pokok bahasan sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV).

1.5.2 Manfaat Praktis

Adapun dampak positif secara langsung kepada segenap komponen pembelajaran dari penelitian ini sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

   Melalui media yang dihasilkan, dapat membantu siswa memahami konsep sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) dan menjadi sarana latihan bagi siswa dan menjadikan siswa lebih termotivasi dalam meningkatkan prestasi belajar matematika.

b. Bagi Guru

   Melalui media yang dihasilkan dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengembangkan kompetensi guru dengan menunjang proses pembelajaran matematika.

c. Bagi Sekolah

   Hasil penelitian ini nantinya dapat menjadi alternatif untuk upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran khususnya konsep sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV).

d. Bagi Peneliti

   Penelitian dengan pembuatan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* ini bisa memberi pengalaman yang bermanfaat bagi peneliti sebagai calon guru.

1.6 Keterbatasan Penelitian

Terdapat beberapa keterbatasan pada pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini, yaitu:

1. Luaran penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk materi SPLDV.
2. Media pembelajaran yang dibuat hanya bisa digunakan pada sistem operasi yang mendukung *software Articulate Storyline* yaitu sistem oprasi *Windows* dan *Mac OS.*

1.7 Definisi Operasional

1.7.1 Articulate Storyline

Articulate Storyline adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. Memiliki fungsi yang sama dengan *Microsoft Power Point*, *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. *Software* ini juga mempunyai fitur-fitur seperti *timeline, movie, picture, character* dan lain-lain yang mudah digunakan.

1.7.2 Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran inetraktif adalah media yang mampu mengkondisikan siswa berinterkasi secara aktif dan mandiri dengan seperangkat pesan-pesan pembelajaran yang terkemas secara harmonis baik teks maupun *hypertext*, terpadu dengan gambar-gambar, suara, video/film, dan animasi untuk kepentingan pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran.