

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan pada teknologi yang sangat pesat telah memberi pengaruh pada semua lini kehidupan khususnya dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi ini telah memberikan banyak kemudahan dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi dan ilmu pendidikan memberikan efek dorongan dalam upaya pemakaian hasil teknologi untuk menaikkan kualitas pendidikan yakni dalam kegiatan belajar, melalui pembelajaran berbasis digital. Hal ini diikuti dengan Permendikbud No 22 Tahun 2016 dimana berisikan salah satu prinsip pembelajaran yang dipakai ialah pemanfaatan Teknologi informasi dan Komunikasi (TIK) sehingga dapat meningkatkan efisiensi serta efektivitas dalam pembelajaran yang ada di sekolah. Namun, penggunaan bahan ajar berbentuk digital sendiri masih sedikit digunakan pada kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika.

Kegiatan belajar matematika biasanya akan selalu mengarah pada pemaparan semua konsep melalui soal yang diberikan oleh guru. Hal ini membuat siswa menjadi pasif dan tidak memberikan kesempatan siswa untuk bisa lebih berkembang. Konsep yang diberikan oleh guru biasanya hanya berbentuk abstrak, di mana hal ini membuat siswa menjadi lebih sulit mengerti dan kehilangan

motivasi untuk belajar. Melalui informasi yang berhasil dihimpun dari guru matematika di SMP Lab Undiksha yakni bapak I Made Ari Purwadi, dan mendapat informasi bahwa kegiatan belajar matematika di kelas VIII, siswa diarahkan untuk mencapai beberapa kompetensi dasar yaitu membedakan serta menentukan luas permukaan suatu benda dan volumenya serta menyelesaikan persoalan yang diberikan mengenai hal tersebut. Pada kegiatan belajar setiap siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelas dengan kemampuan diri yang bervariasi. Jadi setiap siswa memerlukan waktu yang berbeda untuk memahami setiap materi, sehingga memerlukan perlakuan khusus yang harus diberikan. Pada pembelajaran mengenai bangun ruang sisi datar, siswa merasa kesulitan dalam memahami konsep yang diberikan dikarenakan oleh materi yang bersifat abstrak ini hanya divisualisasikan melalui dua dimensi seperti melihat contoh gambar pada buku. Oleh karena itu, minat dan motivasi siswa sangat rendah serta berefek juga pada rendahnya hasil belajar oleh siswa. Untuk mempermudah siswa memahami prinsip dari bangun ruang sisi datar maka dibutuhkan sebuah media belajar yang menarik sehingga mempermudah siswa memahami semua materi dan mampu mendorong minat dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal melalui penyebaran angket untuk melihat karakteristik dari peserta didik dan karakteristik kegiatan belajar matematika dalam konsep bangun ruang sisi datar. Angket ini di isi oleh 30 orang siswa untuk perwakilan setiap kelas. Hasil untuk observasi awal yang dilakukan yaitu, siswa belum bisa mengerti dengan baik pelajaran matematika yang diberikan dari guru karena materi tersebut masih abstrak dan tergolong sulit sehingga siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Siswa lebih tertarik jika saat kegiatan belajar

matematika sub materi bangun ruang sisi datar berbantuan media belajar yang interaktif dengan berisi animasi 3D dan ada video cara praktik untuk lebih mudah dipahami. Berpedoman pada angket yang sudah diberikan mengenai media belajar dalam pelajaran Matematika di kelas VIII memberikan hasil awal yakni karakteristik untuk peserta didik yakni 87% siswa belum paham dengan materi pembelajaran. Sejumlah 98% siswa mengaku tertarik dengan matematika berbantuan media pembelajaran yang interaktif berisi animasi 3D dan video tutorial praktikum yang dapat dijalankan pada perangkat mobile atau laptop sehingga dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar. Pada unit ciri khas pembelajaran menghasilkan 85% siswa berpendapat materi bangun ruang sisi datar sulit bisa dimengerti. Sebesar 85% siswa memaparkan media yang dipergunakan guru kurang menarik serta setuju dengan perlu adanya inovasi baru. Sementara pada sarana pembelajaran menunjukkan 96% siswa memaparkan memiliki perangkat yang memadai seperti laptop atau smartphone dan sekolah juga telah menggunakan lab komputer dalam proses pembelajaran.

Dari permasalahan diatas, perlu dikembangkannya sebuah media belajar yang dapat memudahkan guru memeberikan materi Bangun Ruang Sisi Datar yang belum dapat dipahami siswa secara maksimal. Media pembelajaran sangat berkontribusi dengan hasil belajar dan motivasi siswa dalam belajar agar siswa tidak mudah bosan dalam menjalani pembelajaran di kelas. Disamping itu, dengan media pembelajaran siswa dapat berinteraksi langsung dan mempelajari materi yang diberikan guru. Menurut Rohani (2019) Media pembelajaran ialah sebuah media belajar yang berisikan sebuah pesan untuk mendorong peserta didik, untuk mau mengikuti pelajaran untuk menciptakan proses belajar yang diinginkan.

Menurut Arsyad & Rahman, (2015) Media Pembelajaran ialah semua hal yang bisa dimanfaatkan dalam proses belajar untuk mendorong keinginan siswa untuk belajar. Jadi, guru perlu mengembangkan sebuah media pembelajaran yang bisa meningkatkan proses belajar agar visi yang ada tercapai. Untuk itu perlu peran maksimal guru sangat diperlukan, dari pemberian materi, pengelolaan kelas, dan cara pembelajaran yang diberikan. Sehingga proses pembelajaran bisa terlaksanakan dengan baik.

Pada pembuatan media pembelajaran, peneliti memakai platform yang sedang trending saat ini untuk mengembangkan media pembelajaran yakni *articulate storyline 3*. Menurut Rohmah & Bukhori (2020) *articulate storyline 3* merupakan salah satu aplikasi yang sudah berisikan dengan *smart brainware* yang sederhana dimana prosedur untuk tutorial sudah interaktif, disamping itu *articulate storyline 3* dilengkapi dengan template dimana sudah diunggah secara online serta offline hal ini memebrikan kemudahan pada penggunaanya. *Articulate storyline 3* tidak kalah menarik dengan aplikasi pengembangan media pembelajaran lainnya, karena *articulate* sangat mudah digunakan terutama bagi orang awam. *Articulate Storyline 3* melalui pemanfaatan fitur seperti pembuatan teks, audio, video, animasi, gambar dan template tes evaluasi sehingga media pembelajaran terlihat sangat menarik. Selain itu pada template kuis sangat berguna bagi guru karna dapat mengukur langsung kemampuan siswa dalam menelaah materi pembelajaran.

Hal tersebut dipertegas dengan studi sebelumnya oleh P. A. Saputro & Lumbantoruan (2020) yang menyatakan bahwa membuat pembelajaran interaktif pada pelajaran matematika memakai *software articulate storyline 3*, bisa mendukung dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi dimana itu

memiliki sifat abstrak seperti pada materi bangun ruang sisi datar sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dengan cara memvisualisasikan materi pembelajaran tersebut. Hal ini juga seperti pemaparan menurut Syabri & Elfizon (2020) yang menyatakan bahwa *Articulate Storyline 3* ialah program yang bisa dipakai dalam membuat media presentasi dan pembelajaran interaktif dimana tidak perlu pemrograman komputer lagi. Pengembangan media pembelajaran dengan bantuan *software Articulate Storyline 3*, bisa menjadi alat pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi guru dan mempermudahnya dalam memberikan materi kepada siswa agar siswa mudah mengerti.

Kemudian dari studi menurut Aidiansyah et al., (2021) menyatakan bahwa *Articulate Storyline 3* adalah salah satu dari beberapa media pembelajaran yang bisa dipakai pada saat pembelajaran online dan offline. Hal ini karena bentuk akhir produk ini dapat diakses melalui berbagai alat komunikasi elektronik seperti hp, laptop dan web hal ini memudahkan bagi guru dan peserta didik.

Pada isi media pembelajaran animasi sangat berperan dalam meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar, terutama dengan adanya animasi 3 Dimensi didalamnya. Menurut Febri Yuningsih, Ahmaddul Hadi (2014) Media pembelajaran berbasis animasi 3D memberi berbagai kemudahan untuk pendidik dalam menyampaikan informasi yang dimilikinya kepada peserta didik dan membantu dalam memahami konsep materi yang berifat abstrack. Media pembelajaran berbasis animasi 3D dapat memberikan pengalaman belajar secara real untk peserta didik yang belum paham materi pembelajaran yang diberikan guru di kelas. Disamping itu, dengan media pembelajaran berbasis 3D peserta didik memberikan respon yang baik saat pembelajaran, serta turut aktif dalam kegiatan

belajar. Hal itulah bisa mendorong keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran melalui pemakaian media pembelajaran berbasis 3D.

Berdasarkan dari berbagai masalah yang disampaikan di atas, maka peneliti memiliki ketertarikan menjalankan studi melalui judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 3* Bangun Ruang Sisi Datar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII Di SMP Lab Undiksha**”. Dengan dikembangkannya media pembelajaran ini besar harapan bisa menjadi solusi dalam persoalan yang dibahas dan bisa memberikan dorongan minat belajar peserta didik.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan dan implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 3* Bangun Ruang Sisi Datar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII Di SMP Lab Undiksha?
2. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 3* Bangun Ruang Sisi Datar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII Di SMP Lab Undiksha?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk dapat menghasilkan rancangan dan implementasi dari pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 3* Bangun Ruang Sisi Datar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII.

2. Untuk dapat mendeskripsikan respon guru dan siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 3* Bangun Ruang Sisi Datar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII.

1.4 BATASAN MASALAH

Batasan masalah dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 3* Bangun Ruang Sisi Datar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII Di SMP Lab Undiksha antara lain:

1. Penelitian ini dirancang untuk mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran matematika pada materi bangun ruang sisi datar menggunakan *Articulate Storyline 3*.
2. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran yang menggunakan fitur animasi, gambar, teks, video dan audio.
3. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini hanya kelas VIII di SMP LAB Undiksha.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini dapat memberikan landasan teori terkait pengembangan media pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar dan hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi baru bagi guru terkait pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi bangun ruang sisi datar pada mata pelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, tersedianya media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan pemahaman dan hasil siswa pada materi bangun ruang sisi datar mata pelajaran matematika.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi bangun ruang sisi datar yang bersifat abstrak sehingga proses pembelajaran dapat terlaksanakan dengan baik.
- c. Bagi peneliti, dapat mengimplementasikan ilmu yang telah didapat selama perkuliahan, serta dapat memberikan kontribusi terhadap inovasi pembelajaran pada dunia pendidikan.

