

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini sangatlah pesat. Hal ini memberikan dampak di segala bidang salah satunya bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan pengaruh dari perkembangan teknologi sangat dirasakan pada proses pendidikan karena proses pendidikan merupakan hal utama sebagai komponen pendukung dalam pendidikan. Proses yang dimaksudkan disini yaitu situasi pembelajaran yang dilakukan antara siswa dengan guru didalam kegiatan pembelajaran. Hamalik (2011) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan susunan dari beberapa unsur diantaranya, manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling berhubungan dan melengkapi guna mencapai tujuan. Adapun selain unsur tersebut untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dibutuhkan juga berbagai sumber pendukung tercapainya tujuan pembelajaran tersebut.

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. Arsyad (2011) menyatakan bahwa media merupakan suatu alat yang kegunaannya untuk menyampaikan pesan-pesan dalam pembelajaran. Supriyanto (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran diartikan sebagai alat komunikasi dalam segala bentuk yang fungsinya untuk menyampaikan informasi kepada

siswa dengan tujuan untuk merangsang pikiran siswa, mendorong minat siswa, dan memancing perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Perlu diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran yaitu, pemilihan, perencanaan serta pertimbangan secara matang agar media pembelajaran yang dihasilkan dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif. Memiliki nilai tambahya sendiri maka media pembelajaran interaktif baik untuk digunakan serta sesuai dengan perkembangan dan kemajuan teknologi saat ini yang dalam segala hal berbasis teknologi. Tetapi, tidak sedikit pendidik dalam proses pembelajarannya belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Beberapa mata pelajaran memiliki keterbatasan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi.

Materi yang tepat digunakan sebagai bahasan dalam media pembelajaran interaktif yaitu materi yang pokok bahasannya ada dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kehidupan sehari-hari kita tidak dapat terlepas dari kegiatan aritmetika sosial. Hal ini dikarenakan aritmetika sosial merupakan materi matematika yang paling banyak menerapkan soal cerita di dalamnya. Dalam materi aritmetika ini mempelajari mengenai kegiatan perekonomian manusia seperti penjualan, pembelian keuntungan, kerugian, bunga dan masalah perekonomian lainnya. Budiyono dalam Ayu Wahyuni (2013) menyatakan bahwa siswa masih menganggap sulit soal cerita. Dalam materi aritmetika sosial memang dipaparkan dalam bentuk cerita dalam kehidupan sehari-hari tetapi belum tentu pasti soal dalam bentuk cerita mudah dipahami siswa. Hal ini menyebabkan siswa sering salah dalam menyelesaikan soal cerita aritmetika sosial.

Untuk membuat media pembelajaran yang sejalan dengan tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013 dengan siswa sebagai pusat dalam pembelajaran maka perlu dilakukan penyusunan media pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik. Kurikulum 2013 memiliki poin penting yaitu dengan menggunakan pendekatan saintifik pada pembelajaran dapat menimbulkan pembelajaran yang lebih aktif. Pendekatan saintifik terdiri dari 5M yaitu: (1) Mengamati, (2) Menanya, (3) Mengumpulkan Informasi, (4) Mengasosiasi, (5) Mengomunikasikan.

Pembuatan dalam pengembangan media pembelajaran dengan pendekatan saintifik ini menggunakan *software* bantu yaitu *Articulate Storyline 3* sebagai alternatif media dari *authoring tools* yang beragam. *Articulate Storyline 3* ialah *software Mix Programming Tools* yang dapat membuat media pembelajaran dari tingkat mudah sampai sulit dan hal inilah yang memudahkan para *designer* untuk menggunakannya. 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 personal*, *CD*, *word processing*, dan *Learning Management System (LMS)*. Selain itu media *Articulate Storyline 3* 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.

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi ini sudah banyak dilakukan khususnya pada pembelajaran matematika untuk mengatasi

permasalahan yang ada, seperti penelitian Ave Graceota (2016) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Sistem Koordinat Kelas VIII, penelitian Pery Zakaria (2014) dengan judul Pengembangan Instructional Video Berbasis Multimedia untuk Materi Aritmetika Sosial, penelitian Muhamad Adib (2020) dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Adobe Flash CS 6* Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB dan penelitian Ryan Angga Pratama (2018) dengan judul Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 2* Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan.

Dari pemaparan di atas, media pembelajaran berbasis teknologi sampai saat ini masih terbatas, karena itu penulis mencoba mengembangkan media melalui penelitian dengan topik **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* dengan Pendekatan Saintifik Pada Materi Aritmetika Sosial untuk Siswa SMP Kelas VII”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* dengan pendekatan saintifik pada materi aritmetika sosial untuk siswa SMP kelas VII?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada materi aritmetika sosial yang dikembangkan?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui karakteristik media pembelajaran berbasis *articulate storyline 3* dengan pendekatan saintifik pada materi aritmetika sosial untuk siswa SMP kelas VII.
2. Mengetahui validitas media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* pada materi aritmetika sosial yang dikembangkan.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat pengembangan pembelajaran matematika, secara praktis maupun teoritis. Adapaun manfaat secara praktis dan teoritis tersebut sebagai berikut:

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan inovasi untuk media pembelajaran, khususnya media pembelajaran pada pokok bahasan aritmetika sosial.

##### **1.4.2 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 aritmetika sosial 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 aritmetika sosial.

**d. Bagi Peneliti**

Penelitian dengan pembuatan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* ini bisa memberi pengalaman yang bermanfaat bagi peneliti sebagai calon guru.

**1.5 Spesifikasi Produk Pengembangan**

**1.5.1 Nama Produk**

Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini adalah “MEDASOL” yang merupakan akronim dari media Aritmetika Sosial.

**1.5.2 Konten Produk**

Pengembangan media pembelajaran dengan *Articulate Storyline 3* ini ditujukan khusus untuk SMP kelas VII pada bahasan aritmetika sosial. Dalam pembuatan pembelajaran ini menggunakan *Articulate Storyline 3* sebagai aplikasi pembuatnya. Spesifikasi media pembelajaran yang digunakan yaitu, media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dikembangkan untuk menyampaikan materi dan untuk menemukan konsep aritmetika sosial dengan beberapa menu yang

disedikan di dalam produk seperti “*Materi*”, “*Latihan*”, “*Kuis*”, selain itu ada juga menu “*Bantuan*” untuk mempermudah dalam penggunaan media.

### **1.5.3 Keterbatasan Pengembangan**

Penelitian ini memiliki keterbatasan pengembangan, yang seharusnya penelitian dilakukan sampai penentuan validitas, keektifan, dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Tetapi karena penelitian media ini dilakukan pada masa Pandemi *Corona Virus Desease* COVID-19, maka penelitian ini hanya sampai pada tahap validitas oleh ahli dan penerimaan pengguna dengan uji coba terbatas 4 siswa SMP kelas VII.

