

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Pertumbuhan teknologi pada era modern semakin berkembang pesat sehingga dapat memudahkan sumber daya manusia dalam berbagai bidang kehidupan. Salah satu bidang kehidupan yang terpengaruh oleh adanya perkembangan teknologi yaitu dalam pendidikan khususnya dalam kegiatan belajar dan mengajar. Saat ini pendidikan merupakan menjadi salah satu kebutuhan pokok yang sangat penting bagi manusia, dengan menempuh pendidikan yang baik, maka manusia mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya kearah yang lebih maju terlebih lagi dibantu dengan adanya teknologi. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, Nomor 20 Tahun 2003 pada Pasal 1 Ayat 1, menyatakan pendidikan merupakan suatu usaha yang sadar dan terencana yang digunakan untuk mewujudkan peserta didik yang aktif mengembangkan potensi yang dimiliki saat proses kegiatan belajar dan mengajar untuk mempunyai kekuatan spiritual, mengendalikan diri, kepribadian, cerdas, akhlak mulia, dan memiliki keterampilan yang berguna bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan juga negara.

Dalam dunia pendidikan teknologi menjadi media yang dapat memudahkan manusia dalam bertukar informasi. Hamdi (2020) menyatakan pendidikan sangat

memerlukan pertukaran informasi agar dalam proses pembelajaran memiliki kreativitas dan inovasi. Dunia pendidikan memiliki keterkaitan yang erat dengan pertumbuhan teknologi dari masa ke masa. Semakin bertumbuhnya teknologi maka keterampilan serta pengetahuan yang dimiliki sumber daya manusia khususnya pendidik dan peserta didik harus diperbaharui dengan beradaptasi pada kecanggihan teknologi di setiap masa. Upaya ini dilakukan agar dapat meningkatkan mutu pendidikan dengan berfokus pada sumber daya manusia yang merupakan generasi penerus bangsa, agar menjadi generasi yang melek akan teknologi serta mampu memanfaatkan teknologi yang ada dengan baik. Terdapat berbagai macam hal yang dapat diterapkan untuk menaikkan mutu pendidikan di suatu negara, salah satunya yang paling baik adalah dengan memanfaatkan kecanggihan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dengan baik dalam kegiatan belajar dan mengajar (Syahroni & Nurfitriyanti, 2017).

Terdapat beberapa jenis teknologi yaitu teknologi informasi dan komunikasi, teknologi sains praktik, teknologi multimedia, dan lain sebagainya. Salah satu teknologi yang dimanfaatkan dalam bidang pendidikan yaitu teknologi multimedia. Dengan menggunakan teknologi multimedia dapat mempermudah kegiatan belajar dan mengajar, dimana dengan memanfaatkan teknologi ini pendidik dapat menyajikan materi yang dibantu dengan gambar, audio, dan teks yang dikemas dalam sebuah *software* serta memiliki kemampuan interaktif, sehingga dapat menarik minat serta meningkatkan imajinasi peserta didik. Adanya teknologi multimedia mampu memaparkan perihal materi pelajaran yang bersifat abstrak sehingga peserta didik mampu menghubungkan materi tersebut ke dalam realita yang dibantu dengan imajinasi. Ada baiknya setiap jenjang pendidikan kini

memanfaatkan kecanggihan teknologi multimedia dalam pelaksanaan proses pembelajaran, dikarenakan pada era modern dari jenjang pendidikan dasar peserta didik sebagian besar sudah melek akan teknologi. Hal ini dibuktikan dari pernyataan Effendi & Wahidy (2019) yang menyatakan selain pendidik, seluruh peserta didik juga harus mengikuti perkembangan teknologi agar mampu menghadapi era modern.

Jenjang pendidikan formal yang tergolong dalam jenjang pendidikan dasar adalah Sekolah Menengah Pertama (SMP). Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, Nomor 20 Tahun 2003 pada Pasal 17 Ayat 2, menyatakan Pendidikan Dasar terdiri dari Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs). Sekolah Menengah Pertama ditempuh dalam waktu tiga tahun, yaitu Kelas 7, 8, dan 9. SMPN 14 Denpasar merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang ada di Kota Denpasar yang baru berdiri sejak tahun ajaran 2020/2021 sehingga hanya ada siswa kelas VII sebanyak 292 orang. Karena tergolong sekolah baru, SMPN 14 Denpasar belum memiliki tenaga ahli atau BK-TIK untuk membantu pendidik dalam mengemas penyajian materi pelajaran. SMPN 14 Denpasar merupakan bagian dari sekolah di jenjang pendidikan dasar. Jenjang pendidikan dasar sangat memerlukan pendidikan yang baik sebagai pondasi dasar bagi peserta didik sebelum mengenyam ke jenjang pendidikan berikutnya. Oleh karena itu terdapat beberapa mata pelajaran yang sudah sebelumnya diperoleh pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD), dimana di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) pengetahuan serta informasi yang diperoleh peserta didik dalam pembelajaran akan lebih dimatangkan kembali sebagai persiapan

sebelum memasuki jenjang pendidikan menengah. Di SMPN 14 Denpasar terdapat beberapa mata pelajaran, yaitu Bahasa Indonesia, IPS, IPA, Matematika, PKn, Seni Budaya, Agama Hindu, Bahasa Inggris, dan lain sebagainya. Menurut kepala sekolah SMPN 14 Denpasar mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang kerap mengalami kendala saat melakukan proses kegiatan belajar dan mengajar dikarenakan mata pelajaran matematika berisikan materi yang bersifat abstrak.

Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang pada umumnya memiliki peminat yang sedikit dikalangan peserta didik, hal ini dikarenakan keseluruhan materi yang terdapat dalam matematika berisikan rumus sehingga kerap membuat peserta didik berasumsi matematika adalah mata pelajaran yang susah dipahami. Selain banyaknya rumus pada mata pelajaran ini, materi dalam matematika bersifat abstrak terlebih lagi saat mengaitkan materi tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari. Lado, *et al* (2016) menyatakan matematika kerap dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit serta membosankan bagi peserta didik. Caesariani (2018) menyatakan mata pelajaran matematika yang tidak banyak disukai oleh sebagian besar peserta didik pada jenjang SMP/SMA. Namun mata pelajaran matematika harus dikuasai oleh peserta didik agar dapat bersaing di era modern yang semakin kompetitif, hal ini dikarenakan ilmu pada mata pelajaran matematika akan berperan penting serta memiliki manfaat yang besar bagi ilmu lainnya. Hal ini dibuktikan dari pernyataan (Siagian, 2016) yang menyatakan matematika memiliki peranan yang sangat esensial bagi ilmu-ilmu lainnya. Tujuan dari mata pelajaran ini untuk membekali peserta didik agar nantinya memiliki kemampuan berpikir secara analitis dan sistematis sehingga

dapat meningkatkan nalar peserta didik. Matematika merupakan suatu usaha dalam mengembangkan nalar peserta didik, tingkat kecerdasan peserta didik, dan memaksimalkan perilaku positif dari peserta didik (Purnamasari & Lestari, 2017).

Mata pelajaran matematika pada semester genap kelas VII SMP memiliki beberapa pokok materi yang sesuai dengan silabus kurikulum 2013. Pokok-pokok materi tersebut, yaitu Perbandingan, Aritmetika Sosial, Garis dan Sudut, Segiempat dan Segitiga, dan Penyajian Data. Menurut guru mata pelajaran salah satu materi yang bersifat abstrak yaitu materi segiempat dan segitiga sehingga diperlukannya pengembangan konten interaktif agar memudahkan tenaga pendidik dalam menjelaskan materi. Dengan adanya Konten Interaktif Segiempat dan Segitiga yang disingkat dengan nama KIPATI. Penggunaan nama KIPATI ditujukan agar lebih menarik peserta didik sehingga ketika menggunakan konten interaktif ini peserta didik tidak berasumsi konten ini sebagai konten pembelajaran seperti pada umumnya, dimana di dalam konten ini nantinya akan dipadukan dengan beberapa kuis. KIPATI dimanfaatkan untuk mengemas konten pembelajaran pada materi segiempat dan segitiga di kelas VII agar menjadi lebih mudah dan bervariasi dalam penyajian materi. Materi segiempat dan segitiga merupakan materi yang mempelajari dasar-dasar dari bangun datar. Tujuan dari materi ini diharapkan agar peserta didik mampu memahami sifat-sifat beserta mampu menghitung keliling dan luas dari bangun datar segiempat dan segitiga. Namun, karena kebanyakan peserta didik menganggap sulit materi dalam mata pelajaran matematika mengakibatkan belum tercapainya harapan yang diinginkan. Oleh karena itu maka dengan adanya KIPATI diharapkan mampu memenuhi tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan

diperoleh beberapa identifikasi permasalahan sebagai berikut.

Pertama pada saat membahas konsep-konsep keliling dan luas segiempat dan segitiga yang dikaitkan dengan permasalahan di dalam kehidupan sehari-hari, peserta didik mengalami kesulitan karena materi yang bersifat abstrak dan kompleks sehingga kerap terjadi miskonsepsi terhadap materi. Padahal konsep dasar materi ini akan menjadi pondasi untuk materi di jenjang selanjutnya yaitu bangun ruang sisi datar, sehingga materi segiempat dan segitiga harus lebih diperkuat lagi agar kedepannya dapat mengikuti materi bangun ruang sisi datar. Peserta didik kerap kebingungan apabila latihan soal yang diberikan dimodifikasi dari contoh soal yang diberikan pendidik, terlebih lagi pada masa pembelajaran jarak jauh sehingga pendidik tidak dapat berinteraksi secara langsung dengan peserta didik untuk lebih menjelaskan kendala yang dialami oleh peserta didik. Kedua, berdasarkan nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) ganjil kelas VII Tahun Ajaran 2020/2021, terlihat sebaran nilai pada mata pelajaran matematika belum optimal. Sebaran nilai peserta didik disajikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1. 1  
Sebaran Nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) Ganjil Tahun Ajaran 2020/2021

<b>Tahun Ajaran</b>	<b>Jumlah Peserta Didik</b>	<b>Nilai A (Orang)</b>	<b>Nilai B (Orang)</b>	<b>Nilai C (Orang)</b>	<b>Nilai D (Orang)</b>
2020/2021	292	5 (2%)	38 (13%)	53 (18%)	196 (67%)

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah dipaparkan di atas menyatakan konsep-konsep dalam mata pelajaran matematika khususnya pada materi segiempat dan segitiga, membuat peserta didik sulit dalam menguasai materi dikarenakan materi yang terkesan abstrak dan kompleks bagi peserta didik. Selain itu, kurangnya kemampuan serta keterampilan pendidik dalam mengemas konten

pembelajaran dengan baik, membuat peserta didik menjadi bosan.

Berdasarkan perolehan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Matematika Kelas VII di SMPN 14 Denpasar yaitu Bapak I Made Sudiarta, S.Pd. dan Ibu Ni Nengah Sujani, S.Pd., M.Pd. Penulis memperoleh informasi bahwa dalam kegiatan mengajar selama masa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), pada mata pelajaran matematika masih terdapat kekurangan, dimana selama ini dalam penyampaian materi pendidik hanya menggunakan media berupa buku atau *e-book* sehingga konten pembelajaran yang disampaikan menjadi kurang efektif dan menarik, pendidik juga jarang mengemas konten pembelajaran yang disampaikan dalam bentuk *Microsoft Power Point* atau video *youtube*. Terlebih lagi materi dalam mata pelajaran matematika bersifat abstrak dan terkadang beliau mengalami kesulitan untuk menyamakan pemahaman peserta didik ketika menghubungkan materi dengan permasalahan di kehidupan sehari-hari. Terdapat kendala yang sering terjadi dalam menyamakan pemahaman peserta didik yaitu sering terjadinya miskonsepsi, terbukti saat peserta didik kebingungan ketika pendidik memberikan latihan soal yang dimodifikasi sedikit dari contoh soal yang diberikan.

Dalam kegiatan belajar dan mengajar pada mata pelajaran matematika, pendidik menggunakan model *problem based learning* hal ini dikarenakan dengan menggunakan model ini peserta didik dapat terbiasa dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-hari. Adapun metode yang diterapkan oleh pendidik selama kegiatan belajar dan mengajar yang bersifat konvensional sehingga membuat berkurangnya daya minat peserta didik dan akan berdampak pada tingkat pemahaman peserta didik yang rendah sehingga berakibat pada hasil

belajar yang kurang pada mata pelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) ganjil kelas VII SMPN 14 Denpasar sebanyak 67% peserta didik memperoleh nilai dibawah KKM. Untuk materi yang memerlukan media yaitu materi segiempat dan segitiga, hal ini dikarenakan di dalam materi tersebut lebih dominan berisikan materi yang bersifat abstrak. Sebagai tenaga pendidik, guru mata pelajaran matematika mengutarakan pada masa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) seperti saat ini beliau sangat memerlukan konten yang bersifat interaktif, karena kurangnya interaksi antara pendidik dan peserta didik. Selain kendala tersebut, beliau juga menyampaikan kendala lainnya, yaitu keterbatasan waktu dalam penyampaian materi yang dikarenakan adanya kesibukan lain yang tidak bisa ditinggalkan dan adanya banyak hari libur pada semester genap. Selain pada masa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) penggunaan konten interaktif akan berguna saat masa pembelajaran normal, dikarenakan adanya fasilitas sarana serta prasarana yang memadai di sekolah tersebut salah satu contoh tersedianya LCD Proyektor.

Selain melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran, Peneliti juga melakukan observasi awal yang ditujukan pada peserta didik Kelas VII SMPN 14 Denpasar dengan cara menyebarkan angket analisis kebutuhan peserta didik. Berdasarkan angket tersebut beberapa peserta didik menyukai pelajaran ini dan ada juga yang tidak terlalu menyukai mata pelajaran ini, yang diakibatkan dari kurangnya pemahaman peserta didik terkait materi pada mata pelajaran matematika. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar dan mengajar sebagian besar peserta didik mengatakan penyampaian materi oleh pendidik dengan menggunakan buku paket, sehingga kurang menarik bagi peserta didik. Peserta

didik juga sering mencari materi tambahan yang sudah diajarkan di internet. Peserta didik menyatakan materi pada mata pelajaran matematika susah dipahami apabila dijelaskan dengan menggunakan teori saja, mereka merasa bosan dengan konten pembelajaran yang selama ini diberikan oleh pendidik, mereka berharap pendidik agar lebih bervariasi dalam penyampaian materi. Peserta didik menyatakan ketertarikannya dan mereka akan lebih termotivasi apabila materi dalam pembelajaran matematika dikemas secara interaktif agar mereka dapat berinteraksi secara langsung, terlebih lagi jika disisipkan gambar, video, dan quiz akan lebih membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Berdasarkan hasil angket tersebut sebagian besar peserta didik juga memiliki fasilitas yang mendukung apabila dikembangkannya konten pembelajaran interaktif.

Berdasarkan dari permasalahan yang ada, maka dipandang perlu untuk mengembangkan konten pembelajaran interaktif yang nantinya akan berimbas positif bagi media pembelajaran yang digunakan pendidik. Seperti yang diketahui dengan adanya media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran akan berdampak baik dalam pembelajaran di kelas maupun diluar kelas terlebih lagi jika media tersebut dapat berinteraksi secara langsung dengan peserta didik. Pembuatan konten pembelajaran interaktif merupakan salah satu bagian dari teknologi multimedia. Dimana penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran akan menimbulkan efek yang sangat baik jika dibandingkan dengan menggunakan metode tradisional. Hal ini dikarenakan pembelajaran akan lebih bermakna apabila menggunakan multimedia pembelajaran yang di dalamnya terdapat kombinasi unsur-unsur berupa teks, gambar, dan audio yang dikemas

secara interaktif. Multimedia pembelajaran dikembangkan dengan dasar asumsi proses komunikasi dan pembelajaran akan lebih bermakna, hal ini dikarenakan multimedia merupakan kombinasi dari beberapa unsur media seperti teks, grafis, foto, animasi, video, dan suara yang kemudian disajikan ke dalam media pembelajaran secara interaktif (Kuswanto, *et al.*, 2017). Menurut Rafmana & Chotimah (2018) menyatakan interaktif merupakan komunikasi secara dua arah atau lebih dari elemen-elemen komunikasi. Sehingga dengan adanya konten pembelajaran interaktif lebih memandirikan peserta didik dalam belajar.

Proses pembuatan konten pembelajaran interaktif kerap didukung dengan beberapa *software* salah satunya yaitu *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* merupakan *software* yang dimanfaatkan sebagai alat presentasi yang dapat dibuat dengan *template* yang tersedia atau di desain sesuai selera. *Articulate Storyline 3* mempunyai tampilan *interface* yang sederhana seperti *Microsoft Power Point*. Dengan menggunakan *software* ini mampu menciptakan konten pembelajaran interaktif yang berisikan teks, gambar, video animasi, soal tes, dan *game*. Menurut Yasin & Ducha (2017) menyatakan dengan menggunakan *template* yang tersedia pada *Articulate Storyline 3* dapat membuat media interaktif seperti membuat soal latihan atau soal tes. *Articulate Storyline 3* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan *Articulate Storyline 2*, yaitu lebih responsif bagi pengguna yang menggunakan *Smartphones* dan *Tablets*, dapat menggandakan beberapa *layer* secara bersamaan, dapat menyesuaikan ukuran *font* pada hasil HTML 5, dan lain sebagainya. Terlebih lagi *software* ini dapat dengan mudah digunakan oleh orang awam karena beberapa *tools* yang tersedia mirip dengan *Microsoft Power Point* dan dalam pembuatan media tidak memerlukan *script*

pemrograman (Nugraheni, 2017). Untuk mengoptimalkan penggunaan konten pembelajaran interaktif maka diperlukan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik sebuah mata pelajaran dapat memudahkan pendidik dalam penyampaian materi. Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dikarenakan tidak terdapat kendala dalam penerapan model tersebut saat proses pembelajaran. Model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang mengaitkan permasalahan dengan keadaan di dunia nyata agar belajar berpikir kritis, sehingga model pembelajaran ini sesuai dengan karakteristik dari mata pelajaran matematika yang sebagian besar materinya berkaitan dengan permasalahan yang ada di dunia nyata.

Model pembelajaran *problem based learning* jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia berarti pembelajaran berbasis masalah. Menurut Khasanah & Hartono (2017) menyatakan *problem based learning* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang mengaitkan permasalahan di dalam dunia nyata ke dalam konteks siswa agar belajar berpikir kritis serta memiliki keterampilan untuk menyelesaikan dan memecahkan sebuah masalah. Model pembelajaran ini berpusat pada siswa, dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Adapun karakteristik dari model pembelajaran *problem based learning* menurut Trianto (dalam Adriadi & Tarihoran, 2016) dipaparkan sebagai berikut: (1) Pengajuan pertanyaan atau masalah; (2) Berfokus pada keterkaitan antar disiplin; (3) Penyelidikan autentik; (4) Menghasilkan produk atau karya dan memamerkannya; dan (5) Kerjasama.

Adapun beberapa penelitian yang sudah dilakukan dan mendukung penelitian ini, yaitu penelitian oleh Rafmana & Chotimah (2018) tentang pengembangan

multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pkn, dengan hasil penelitian yang diperoleh yaitu dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* dinyatakan valid, praktis serta memiliki efek potensial untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Adapun penelitian lainnya oleh Pratama (2019) tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 2* pada materi menggambar grafik fungsi, dengan hasil penelitian memenuhi kriteria Valid, tergolong Praktis, dan Efektif. Media Al Barik (Tutorial Gambar Grafik) dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika Sekolah Menengah Pertama (SMP), dengan adanya media tersebut mampu mengatasi kesulitan peserta didik dalam mempelajari materi aljabar. Dari pemaparan beberapa penelitian di atas dapat disimpulkan penggunaan *Articulate Storyline* dapat dikatakan mendukung penelitian yang dilakukan Peneliti terkait pengembangan konten interaktif dikarenakan hasil dari penelitian sebelumnya menunjukkan produk yang dikembangkan dinyatakan praktis dan efektif untuk proses pembelajaran.

Selain itu terdapat penelitian lainnya oleh Khasanah & Hartono (2017) tentang pengembangan multimedia pembelajaran matematika interaktif berorientasi *problem based learning* pada materi faktorisasi bentuk aljabar, dengan hasil penelitian diperoleh yaitu hasil penelitian (1) tergolong valid, yaitu memenuhi kriteria sangat baik dengan RPP dan multimedia, (2) tergolong praktis berdasarkan penilaian angket siswa memperoleh kriteria baik, berdasarkan angket penilaian guru memperoleh kriteria sangat baik, dan berdasarkan hasil observasi

keterlaksanaan pembelajaran sangat baik (3) tergolong efektif dengan ketuntasan klasikal sangat baik. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Isnaneny, *et al* (2018) tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa pada materi sistem gerak manusia dengan hasil yang diperoleh adalah multimedia interaktif berbasis *problem based learning* ini dikatakan layak untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran pada materi tersebut sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Dari pemaparan beberapa penelitian di atas dapat disimpulkan penerapan langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* pada multimedia pembelajaran interaktif dapat dikatakan mendukung penelitian yang dilakukan Peneliti terkait pengembangan konten interaktif dikarenakan hasil dari penelitian sebelumnya menunjukkan dengan memanfaatkan penggunaan model *problem based learning* mampu meningkatkan daya berpikir kritis pada peserta didik dan produk yang dikembangkan dinyatakan layak, praktis dan efektif diterapkan dalam proses kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan di atas, maka dipandang perlu untuk dilakukan pengembangan konten pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan *software Articulate Storyline* pada mata pelajaran matematika khususnya materi segiempat dan segitiga yang dimana konten yang tersedia nantinya akan disusun sesuai dengan silabus kurikulum 2013 kemudian disesuaikan dengan model pembelajaran *problem based learning*. Penelitian ini berjudul **“Pengembangan KIPATI Berbasis *Problem Based Learning* Di Kelas VII SMPN 14 Denpasar”**. Dengan adanya pengembangan konten pembelajaran ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang

sebelumnya sehingga kegiatan belajar dan mengajar dapat berjalan lebih baik serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ini agar mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka pada penelitian ini Peneliti memperoleh dua permasalahan yaitu:

1. Bagaimanakah pengembangan KIPATI berbasis *problem based learning* di kelas VII SMPN 14 Denpasar?
2. Bagaimanakah respon dari pendidik dan peserta didik terhadap rancangan pengembangan KIPATI berbasis *problem based learning* di kelas VII SMPN 14 Denpasar?

## 1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan pada rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan KIPATI berbasis *problem based learning* di kelas VII SMPN 14 Denpasar.
2. Untuk mendeskripsikan respon dari pendidik dan peserta didik terhadap rancangan pengembangan KIPATI berbasis *problem based learning* di kelas VII SMPN 14 Denpasar.

## 1.4 BATASAN MASALAH

Adapun beberapa batasan masalah dalam penelitian pengembangan KIPATI berbasis *problem based learning* di kelas VII SMPN 14 Denpasar, yaitu:

1. Pengembangan KIPATI berbasis *problem based learning* di kelas VII SMPN 14 Denpasar ini dikembangkan dengan berpedoman pada silabus mata

pelajaran matematika Kurikulum 2013 dan menggunakan dua kompetensi dasar.

2. Pengembangan KIPATI berbasis *problem based learning* di kelas VII SMPN 14 Denpasar ini dibatasi pada pengembangan berbasis animasi 2 Dimensi.
3. Pengembangan KIPATI berbasis *problem based learning* di kelas VII SMPN 14 Denpasar ini dikembangkan dengan menggunakan *platform Articulate Storyline 3*.

## 1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun beberapa manfaat dalam penelitian ini, yaitu:

### 1.5.1 Manfaat Teoritis

Adanya penelitian pengembangan ini mampu memberikan landasan secara teoritis yang dapat dijadikan salah satu alternatif yang digunakan oleh pendidik untuk mendukung kegiatan pembelajaran, dan mampu berkontribusi dalam pemberian ilmu pengetahuan dengan dikombinasikan pada pengembangan animasi bagi dunia pendidikan, sehingga mampu memudahkan peserta didik dalam belajar dan mampu meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar peserta didik.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

#### a. Manfaat Bagi Sekolah

Dengan dilakukannya penelitian pengembangan konten pembelajaran interaktif ini untuk memberikan informasi terkait pentingnya penggunaan media pembelajaran agar kegiatan belajar dan mengajar menjadi lebih optimal.

b. Manfaat Bagi Pendidik

Adanya penelitian pengembangan konten pembelajaran interaktif ini untuk menjadi salah satu contoh alternatif yang dapat digunakan dalam memudahkan pendidik untuk memfasilitasi penyampaian bahan ajar ke peserta didik sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pelajaran segiempat dan segitiga pada mata pelajaran matematika.

c. Manfaat Bagi Peserta didik

Dengan dilakukannya penelitian pengembangan konten pembelajaran interaktif ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam belajar matematika, dimana dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ini sebagai salah satu sumber belajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga mampu melatih peserta didik menjadi lebih mandiri dan berpikir secara kritis.

d. Manfaat Bagi Peneliti

Dengan dilakukannya penelitian pengembangan konten media pembelajaran interaktif ini mampu mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh pada saat perkuliahan dan Peneliti dapat menambah wawasan baru dalam pengembangan konten pembelajaran interaktif.

## 1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Berikut dijelaskan sistematika penulisan dari skripsi ini:

a. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan pembahasan terkait latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, dan manfaat penelitian.

b. BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Pada bab ini dipaparkan pembahasan terkait kajian teori yang digunakan pada penelitian ini.

c. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini dipaparkan pembahasan terkait metode penelitian dan model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini.

d. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dipaparkan pembahasan terkait hasil dari setiap tahapan model ADDIE. Adapun hasil tahapan yang dimaksud yaitu hasil dari tahap *analyze* (analisis), hasil dari tahap *design* (perancangan), hasil dari tahap *development* (pengembangan), hasil dari tahap *implementation* (implementasi), dan hasil dari tahap *evaluation* (evaluasi).

e. BAB V PENUTUP

Pada bab ini dipaparkan pembahasan terkait kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk peneliti berikutnya.

