

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Matematika merupakan ilmu yang memiliki peranan penting dalam pendidikan dan berkaitan dengan bidang keilmuan lainnya. Peran penting tersebut menjadikan matematika sebagai salah satu pembelajaran wajib yang dipelajari mulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah atas. Perlu diketahui bahwa pembelajaran matematika adalah sebuah proses yang kompleks sehingga tidak mengherankan jika menurut guru dan siswa banyak yang menganggap bahwa pelajaran matematika terasa begitu sulit. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika SMP Muhammadiyah Tasikmalaya kelas VIII menyatakan bahwa sebagian siswa kurang memahami materi persamaan garis lurus terutama dalam menentukan gradien dari permasalahan kontekstual dan siswa kurang tertarik dalam belajar matematika karena media pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan papan tulis saja atau menampilkan sebuah ppt. Sedangkan menurut Tanjung Sari & Soedjoko (dalam Hanum, 2020) menyampaikan bahwa hasil dokumentasi ulangan harian siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Kota Serang pada materi persamaan garis lurus diperoleh fakta bahwa siswa yang memperoleh nilai di atas KKM yaitu 67,55 hanya 24% siswa, artinya ini menunjukkan bahwa ketercapaian indikator siswa sangat rendah. Sementara menurut Astuty & Andi (dalam Umam, 2017) mengatakan bahwa observasi dan hasil wawancara dengan guru matematika SMP Negeri 1 Kulon Progo, persamaan garis lurus merupakan materi yang sulit bagi siswa, hal ini dapat dilihat dari tahun ke tahun nilai rata-rata kelas masih dibawah KKM dan ketuntasan banyak siswa kurang dari 50% setiap kelasnya. Selain itu, siswa masih mengalami kesulitan dalam menggambar grafik, menentukan gradien dan persamaan dari grafik garis lurus. Menurut Umam, dkk (2017) terdapat beberapa kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam memahami pelajaran matematika terutama pada materi persamaan garis lurus diantaranya kesulitan dalam menentukan gradien persamaan garis lurus, melakukan operasi bilangan serta memahami dan menyelesaikan soal-soal yang mengenai persamaan garis lurus. Penyebab kesulitan yang dialami siswa dalam memahami materi persamaan garis lurus disebabkan karena pemahaman materi prasyarat yang masih rendah, tidak mampu memahami konsep materi, serta kurangnya latihan dalam mengerjakan soal-soal persamaan garis lurus.

Penyebab rendahnya nilai matematika pada materi persamaan garis lurus tersebut tidak terlepas dari faktor internal dan eksternal baik yang datang dari guru, siswa, maupun dari materi itu sendiri. Berdasarkan kondisi tersebut, berbagai cara perlu diupayakan oleh guru secara terus-menerus dan berkesinambungan untuk mempermudah penyampaian dan pemahaman materi persamaan garis lurus kepada siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nursyam (dalam Islami, 2023) dapat diketahui jika rendahnya minat belajar pada siswa disebabkan karena minimnya variasi model, metode, strategi mengajar, penggunaan media pembelajaran dan yang masih jarang dan belum adanya proses mengkaitkan materi pelajaran dengan pengalaman siswa. Salah satu perbedaan utama antara model metode media dan strategi pembelajaran ada pada fokusnya. Model metode media lebih menekankan pada jenis media apa yang digunakan dan bagaimana media tersebut dapat membantu dalam proses pembelajaran. Sementara itu, strategi pembelajaran lebih berfokus pada merancang langkah-langkah atau aktivitas yang akan dilakukan peserta didik untuk memahami materi pelajaran.

Media pembelajaran dan bahan ajar adalah dua aspek penting dalam proses pembelajaran yang seringkali dianggap sama, perbedaan utamanya terletak pada fokusnya masing-masing. Bahan ajar lebih berfokus pada materi pembelajaran itu sendiri dimana guru sebagai pembawa informasi. Sedangkan media pembelajaran lebih berfokus pada alat atau teknologi yang digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi dengan media sebagai alat pembawa informasi. Menurut UU RI No.20 tahun 2003 pasal 1 ayat 20 media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran bukan untuk menggantikan metode pengajaran yang baik, tetapi untuk melengkapi dan membantu pendidik dalam memberikan materi atau informasi. Bagi guru, dalam mengajar matematika tidak cukup dengan menggunakan media papan tulis atau sekedar menjelaskan dengan sistem ceramah saja. Guru yang pintar tidak boleh beranggapan teknologi hanya dapat dimanfaatkan saat mengajar *online* saja, melainkan saat mengajar tatap muka pun teknologi dapat dijadikan alat atau media membuat suasana belajar yang tidak membosankan. Dalam hal inilah urgensi media pembelajaran berfungsi. Maka dari itu, salahsatu kiat yang dapat dilakukan oleh guru untuk menghindari kejenuhan dan mempermudah kesulitan dalam pembelajaran matematika adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif, karena media pembelajaran interaktif merupakan

salahsatu media mempunyai fungsi untuk mempermudah menyampaikan pesan pembelajaran matematika kepada siswa yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun tidak terbatas waktu. Menurut Arsyad (dalam Dasmo, Lestari & Alamsyah, 2020) media pembelajaran interaktif merupakan media berbasis teknologi, dimana menjadi bagian dari media elektronik (komputer, perangkat *mobile* dan berbagai jenis media digital lainnya) yang digunakan guru untuk menyampaikan sebuah pesan kepada siswa melalui sistem berupa program aplikasi untuk memberikan pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan dengan salah satu guru matematika kelas VIII di SMP Muhammadiyah Tasikmalaya diperoleh informasi bahwa untuk penggunaan media pembelajaran di sekolah hanya menggunakan buku paket yang didapat dari pemerintah dan media *powerpoint* saja yang dibantu dengan LCD dan proyektor itu pun jarang, sehingga siswa kurang dalam memahami matematika. Permasalahan belajar yang dialami siswa adalah sudah menganggap matematika itu sulit banyak rumusnya sehingga tidak ada daya tarik untuk membuat semangat belajar. Dalam kegiatan MGMP juga belum ada arahan untuk membuat media pembelajaran yang bersifat teknologi. Sehingga guru sangat kesulitan untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Menurut beliau, siswa akan sangat tertarik jika belajar menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan ada unsur hiburannya. Dikarenakan di sekolah tersebut belum pernah ada penelitian yang menghasilkan produk seperti itu, beliau sangat tertarik dan ingin belajar untuk membuat sebuah media pembelajaran interaktif.

Menurut Sulaiman (dalam Mandasari, Rahman & Faishol, 2020) mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif belum berkembang di Indonesia sampai saat ini. Salahsatu hambatan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif adalah kurang dikuasainya sarana teknologi dalam mengembangkan media interaktif oleh pengajar, sehingga pengembangan materi pembelajaran interaktif dengan komputer kurang optimal. Pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan membuat atau menyempurnakan sebuah media yang dapat dilakukan oleh siapa saja termasuk seorang pendidik. Pengembangan media pembelajaran interaktif penting dilakukan karena penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran untuk menciptakan lingkungan pembelajaran lebih inovatif. Dengan

berfokus pada interaktivitas dan fleksibilitas media pembelajaran interaktif ini dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Meninjau dari beberapa media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat dikatakan media tersebut belum menarik bagi siswa. Oleh sebab itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dikemas dalam nuansa hiburan dan menarik bagi siswa. Salahsatu bentuk media pembelajaran yang bernuansa hiburan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Edutainment*. Suyadi (dalam Rahmadhani & Hidayati, 2020) mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran *Edutainment* dirancang dengan memadukan unsur pendidikan dengan hiburan menjadi satu sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan. Contoh pembelajaran yang menyenangkan salahsatunya dengan memanfaatkan teknologi interaktif misalnya dengan adanya permainan edukatif yang dapat memberikan pengalaman menarik siswa dalam belajar. *Edutainment* tidak hanya bisa di terapkan dalam proses pembelajaran tetapi bisa dikonsepskan dalam media pembelajaran. Peneliti memandang teknologi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika. Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti memberikan solusi dengan memanfaatkan *software Articulate Storyline 3* sebagai alat untuk membuat media pembelajaran interaktif.

Salah satu perangkat lunak yang dapat diandalkan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif adalah *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline 3* merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran yang dibuat dapat berisikan teks, gambar, suara, animasi dan video sehingga proses pembelajaran yang berlangsung akan menjadi menyenangkan. Perangkat lunak ini memiliki banyak fitur yang sangat berguna sebagai perangkat lunak pembuat media pembelajaran interaktif, diantaranya fitur *timeline*, *movie picture*, *character* dan sebagainya. Media pembelajaran yang telah dibuat dalam *Articulate Storyline 3* ini dapat diekspor menjadi sebuah aplikasi yang dapat diakses di berbagai perangkat teknologi seperti tablet, komputer maupun *smartphone*. Kelebihan-kelebihan tersebut menjadi alasan peneliti memilih software *Articulate Storyline 3* sebagai perangkat lunak utama untuk membuat media pembelajaran pada penelitian ini.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dichi Akbar Wahyudi dan Zul Amry (2020) dalam judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika *Articulate Storyline 3* Berbasis Android” menyatakan bahwa media pembelajaran yang telah di uji

cobakan di sekolah tersebut terbukti valid dan sangat layak digunakan. Dan untuk nilai keefektifan medianya telah terbukti efektif sehingga siswa dan guru memberikan respon positif terhadap media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran interaktif berbasis *Edutainment* dengan *Articulate Storyline 3* merupakan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi yang dapat diakses diberbagai perangkat teknologi dengan menampilkan unsur gambar, suara, animasi dan video pada materi pembelajaran sehingga siswa tidak jenuh dalam belajar dan akan menjadi daya tarik untuk belajar matematika.

Berdasarkan beberapa pemaparan diatas, timbul solusi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang berbasis *Edutainment* dengan dibantu *software Articulate Storyline 3* pada materi persamaan garis lurus sebagai penunjang proses pembelajaran. Kemudian, solusi tersebut menjadi dorongan peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Edutainment* Berbantuan *Articulate Storyline 3* pada Materi Persamaan Garis Lurus**”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- (1) Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Edutainment* berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi persamaan garis lurus ?
- (2) Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Edutainment* berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi persamaan garis lurus ?

## **1.3 Definisi Operasional**

### **1.3.1 Media Pembelajaran Interaktif**

Media pembelajaran interaktif adalah segala bentuk perantara yang digunakan oleh seorang guru kepada siswa untuk menyampaikan materi belajar yang didalamnya berupa animasi, foto, video dan audio secara terintegrasi dan menciptakan komunikasi dua arah antara pengguna dengan aplikasi tersebut dalam jenis file tertentu yang dapat diakses dengan beberapa perangkat seperti tablet, *smartphone*, dan komputer. Jenis media pembelajaran interaktif yang peneliti gunakan adalah aplikasi media pembelajaran berbasis web dan android yang dapat diakses dengan mudah menggunakan komputer maupun *smartphone* android kapan saja dan dimana saja.

### **1.3.2 Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan media pembelajaran adalah cara untuk mengembangkan suatu produk menjadi lebih sempurna demi menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan dapat bermanfaat lebih banyak dari produk sebelumnya. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu *Analysis* (snalisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi).

### **1.3.3 Edutainment**

*Edutainment* adalah media yang memiliki unsur *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan) menjadi satu yang memuat beberapa jenis seperti film, video, audio, animasi, game, situs web dan multimedia lainnya yang bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Bentuk *Edutainment* yang dikembangkan adalah dengan mengaitkan materi pelajaran dengan sebuah *game* edukatif yang terintegrasi dalam media pembelajaran interaktif yang dibuat dengan *software Articulate Storyline 3*.

### **1.3.4 Articulate Storyline 3**

*Articulate Storyline 3* adalah *software* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi dan video yang menghasilkan publikasi berupa media berbasis web (*html5*) atau berupa *application file* yang bisa dijalankan di beberapa perangkat seperti laptop, tablet, *smartphone* maupun *handphone*. *Articulate Storyline 3* terdiri dari beberapa bagian yaitu halaman awal, halaman utama dan lembar kerja. Software pembuatan media pembelajaran ini memiliki banyak fitur yang sangat berguna salahsatu nya untuk membuat beragam kuis interaktif.

### **1.3.5 Kelayakan Media Pembelajaran**

Kelayakan media pembelajaran adalah takaran atau indikator yang membuktikan bahwa media pembelajaran yang telah dibuat itu layak digunakan atau tidak dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dikatakan layak jika memenuhi kelayakan media yang terdiri dari kesesuaian isi, kesesuaian media, dan kesesuaian instruksional. Kelayakan media pembelajaran ini dilakukan dengan memberikan angket kepada validator.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini yaitu :

- (1) Untuk mengetahui prosedur atau langkah-langkah pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Edutainment* berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi persamaan garis lurus.
- (2) Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Edutainment* berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi persamaan garis lurus.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

##### **1.5.1 Manfaat Teoretis**

Dari hasil penelitian ini dapat menambah dan memberi sumber pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *edutainment* berbantuan *Articulate Storyline 3* ini bagi penelitian sejenis pada masa yang akan datang.

##### **1.5.2 Manfaat Praktis**

###### **(a) Bagi Peneliti**

Dapat digunakan peneliti untuk menambah wawasan dan pengalaman yang dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran di penelitian selanjutnya.

###### **(b) Bagi Sekolah**

Dapat pengalaman baru untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

###### **(c) Bagi Guru**

Dapat memberikan masukan agar lebih inovatif dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran.

###### **(d) Bagi Peserta Didik**

Dapat menambah semangat motivasi dan minat peserta didik dalam belajar secara mandiri dimana saja dan kapan saja.