

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa pengaruh besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang baik dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, membantu pemahaman konsep, serta membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Salah satu bentuk media yang saat ini berkembang dan banyak dimanfaatkan adalah multimedia interaktif, yaitu media yang memadukan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, video, animasi, serta memberikan kesempatan kepada pengguna untuk berinteraksi secara langsung dengan materi (Khairunnisa et al., 2023, p.64). Penggunaan multimedia interaktif dianggap mampu menjembatani kesenjangan antara materi abstrak dengan kebutuhan visualisasi peserta didik.

Matematika merupakan mata pelajaran penting yang tidak hanya digunakan dalam lingkungan sekolah, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari seperti perdagangan, pertukangan, bisnis, dan manajemen waktu (Maisaroh, Siregar, & Dewi, 2022). Pentingnya matematika tak lepas dari perannya yang luas dalam berbagai aspek kehidupan, seperti dalam kemampuan menghitung dan mengukur. Menghitung berhubungan dengan aritmetika (ilmu tentang bilangan) dan geometri (ilmu tentang bentuk, ukuran, dan posisi benda). Selain itu, konsep aljabar juga sering kali digunakan untuk memecahkan permasalahan. Seseorang dapat menyampaikan informasi menggunakan bahasa matematika, seperti dengan memodelkan masalah ke dalam bentuk matematika, seperti diagram, persamaan, grafik, atau tabel. Mengkomunikasikan ide dengan bahasa matematika dapat membuatnya menjadi lebih praktis, sistematis, dan efisien (Rahayu & Kusuma, 2019). Hal itu dipelajari dalam materi persamaan garis lurus yang diajarkan di kelas VIII SMP. Namun, materi ini sering kali dianggap abstrak dan sulit dipahami, sehingga memerlukan bantuan media pembelajaran yang tepat.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi persamaan garis lurus masih tergolong rendah. Penelitian oleh Suswigi & Zanthi (2019) di MTs Kota Cimahi menunjukkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi ini.

Hidayat, Punding, & Sugiharto (2022) juga menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi persamaan garis lurus di SMP Negeri 6 Palangka Raya masih rendah menurut tahapan Polya. Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada salah satu guru didapati permasalahan serupa di SMP Negeri 9 Tasikmalaya. Peserta didik juga mengalami kesulitan dalam memahami materi abstrak dan membutuhkan visualisasi, salah satunya materi persamaan garis lurus. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan ini diantaranya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, namun pada praktiknya guru sering kali hanya menggunakan media berupa buku ajar dari pemerintah saja dikarenakan keterbatasan guru dalam membuat media pembelajaran.

Peneliti juga mengumpulkan informasi menggunakan kuesioner melalui *Google Form* yang dibagikan kepada peserta didik kelas 9J SMP Negeri 9 Tasikmalaya. Berdasarkan hasil dari kuesioner yang dibagikan, ditemukan bahwa mayoritas siswa tidak bersemangat dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran matematika di kelas. Mayoritas siswa menjawab bahwa siswa akan merasa lebih termotivasi untuk belajar matematika jika belajar menggunakan media yang interaktif. Hal ini menunjukkan perlunya upaya inovatif dalam penyajian materi agar dapat menarik perhatian siswa dan mempermudah mereka dalam memahami konsep.

Salah satu alternatif solusi adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang menarik. Penelitian oleh Kahfi, Srirahayu, & Nurparida (2021) menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh penelitian Prianto (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran materi persamaan garis lurus berbantuan media Geogebra dapat meningkatkan motivasi, kemandirian belajar, kemampuan berdiskusi, serta hasil belajar siswa. Penelitian lain oleh Naufal (2022) mengembangkan E-Book matematika untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi yang sama, meskipun media yang dikembangkan dinilai masih kurang menarik secara visual.

Di sisi lain, guru masih menghadapi kendala dalam pengembangan media pembelajaran, seperti keterbatasan waktu dan kemampuan teknis dalam membuat media yang interaktif dan menarik (Adianti, Zain, & Affandi, 2021). Oleh karena itu, dibutuhkan platform yang mendukung pengembangan media secara mudah dan efisien.

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah Genially, sebuah aplikasi berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat media interaktif dengan berbagai *template* yang telah disediakan. Genially mendukung integrasi teks, gambar, video, audio, animasi, dan tombol navigasi, sehingga cocok untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan Genially dalam pembelajaran menghasilkan media yang layak dan efektif. Misalnya, penelitian oleh Septianingsih, Kurnia & Hikmah (2023) yang melakukan penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *platform* Genially pada sub tema penghematan energi, Einstein, Bulu & Nahak (2022) yang mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi bilangan pangkat dan akar, dan Abadiyah (2023) yang memanfaatkan video pembelajaran interaktif menggunakan Genially untuk meningkatkan minat belajar PAI siswa kelas VIII SMP. Semua penelitian itu menyebutkan bahwa media pembelajaran yang dibuat menggunakan Genially layak dan efektif dalam membantu proses pembelajaran.

Namun, meskipun potensi penggunaan Genially sebagai media pembelajaran telah dikenal, masih sedikit penelitian yang secara khusus mengembangkan dan menguji kelayakannya pada pembelajaran matematika, terutama dalam materi persamaan garis lurus. Penelitian ini menjadi penting untuk mengisi celah tersebut dengan mengembangkan multimedia interaktif yang dirancang khusus untuk membantu peserta didik memahami materi persamaan garis lurus dengan lebih baik.

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan di atas, diperlukan multimedia interaktif yang tepat untuk membantu siswa memahami materi persamaan garis lurus, menguji kelayakan dan melihat respons dari penggunaannya. Maka dari itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif menggunakan Genially pada Materi Persamaan Garis Lurus”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- (1) Bagaimana pengembangan multimedia interaktif menggunakan Genially pada materi persamaan garis lurus?
- (2) Bagaimana respons peserta didik terhadap multimedia interaktif Genially pada materi persamaan garis lurus?

1.3 Definisi Operasional

Definisi operasional digunakan untuk mengantisipasi perbedaan pengertian atau pemahaman terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian agar tidak menimbulkan anggapan lain. Berikut definisi operasional setiap variabel yang ada dalam penelitian ini:

(1) Pengembangan Multimedia Interaktif

Pengembangan multimedia interaktif merupakan serangkaian proses yang dilakukan secara sistematis berdasarkan model pengembangan yang disusun oleh para ahli untuk menghasilkan multimedia interaktif yang baik. Metode yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) Luther-Sutopo. Model ini terdiri dari enam tahap, diantaranya *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*.

(2) Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang menggabungkan minimal dua elemen media seperti teks, gambar, audio, animasi, atau video, serta memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dan memberi respons atau tanggapan terhadap isi media.

(3) Genially

Genially ialah *platform online* untuk mengembangkan multimedia interaktif seperti animasi, kuis, dan video yang membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Genially juga memungkinkan penautan dengan *platform* eksternal seperti Geogebra, YouTube dan Google Form yang digunakan sebagai perangkat pendukung. Media yang telah dibuat

pada *platform* Genially selanjutnya dibagikan kepada pengguna dalam bentuk presentasi interaktif yang dibuka melalui *link website* Genially.

(4) Persamaan Garis Lurus

Persamaan garis lurus merupakan bagian dari materi aljabar. Materi persamaan garis lurus tidak hanya membahas bentuk persamaan, tetapi juga membahas mengenai gradien dan bagaimana menyajikannya dalam bentuk grafik pada koordinat kartesius.

(5) Respons Peserta Didik

Respons peserta didik yaitu tindakan dan reaksi peserta didik yang ditunjukkan selama proses pembelajaran berlangsung. Pada penelitian ini respons peserta didik berupa tanggapan peserta didik terhadap multimedia interaktif yang digunakan. Respons peserta didik dilihat melalui angket yang dibagikan oleh peneliti setelah peserta didik menggunakan multimedia interaktif.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Mengembangkan multimedia interaktif menggunakan Genially pada materi persamaan garis lurus.
- (2) Mengetahui respons peserta didik terhadap multimedia interaktif Genially pada materi persamaan garis lurus.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran matematika, khususnya pada materi persamaan garis lurus menggunakan Genially. Selain itu hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian serta referensi dalam pengembangan media pembelajaran serupa untuk penelitian selanjutnya.

1.5.2 Manfaat Praktis

(1) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi sarana untuk menambah pengalaman dan wawasan bagi peneliti sebagai bekal untuk menjadi pendidik matematika yang dapat memanfaatkan ilmu dari hasil penelitian yang dilakukan.

(2) Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran untuk meningkatkan interaksi dan pemahaman peserta didik dalam materi persamaan garis lurus. Selain itu juga dapat memberikan contoh bagi guru dalam menggunakan Genially sebagai alat bantu pengajaran, yang dapat diadopsi untuk materi lainnya.

(3) Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran interaktif yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mempelajari matematika khususnya pada materi persamaan garis lurus.