

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era teknologi yang berkembang banyak perubahan kemajuannya yang sangat pesat. Dilihat dari berbagai bidang memanfaatkan kecanggihan teknologi di era globalisasi (Suryadi, 2019) Perkembangan software edukatif banyak digunakan untuk berbagai kegiatan proses pembelajaran. Dalam meningkatkan efisien dalam pembelajaran dibutuhkan alternatif dan inovasi baru untuk keberlangsungan kegiatan belajar dan buat tingkatkan keahlian siswa dalam proses pendidikan matematika. Terdapat berbagai tujuan penggunaan media untuk kegiatan pendidikan antara lain ialah: memudahkan proses pembelajaran, meningkatkan efisiensi belajar mengajar yang relevan dan membantu konsentrasi siswa(Maulana & Rusli, 2017). Dilihat dari tujuan tersebut hingga nampak berartinya media pendidikan untuk siswa sehingga bisa terwujudnya proses pembelajaran efektif dan efisien dengan teknologi saat ini.

Teknologi serta pembelajaran mempunyai ikatan yang tidak bisa dipisahkanapalagi komunikasi dalam pembelajaran sudah memakai hp, pc, serta internet selaku media yang kerap digunakan (Jamun, 2018). Bahkan hp sudah dijadikan selaku media buat pendidikan dalam pembelajaran Pemakaian hp merupakan sebuah tantangan maupun kesempatan untuk dunia pembelajaran. Tantangannya bisa dilihat dari partisipan didik yang memakai hp dikala proses pendidikan dan untuk peluangnya sendiri sebagai pengajar adalah bisa meningkatkan media pendidikan yang inovatif, kreatif, dan interaktif dalam media pembelajaran. Matematika ialah salah satu mata pelajaran yang berarti dalam

pendidikan. Matematika jadi mata pelajaran yang mempunyai waktu tatap muka yang banyak dikala jam sekolah. Dalam matematika partisipan didik diajarkan buat berpikir logis kritis serta kreatif. Namun nyatanya matematika dikira selaku mata pelajaran yang susah untuk sebagian siswa (Khusnah et al., 2020)

Dalam dunia pendidikan seringkali materi yang diberikan guru tidak dapat dipahami oleh siswa sehingga siswa hadapi kesusahan dalam menerima pendidikan tersebut sehingga pemahaman siswa pada materi yang diberikan tidak dapat diterima. Hal tersebut dikarenakan siswa merasa kurang semangat dalam belajar karena penggunaan metode yang kurang tepat. Di MTs Sunan Ampel dengan sekolah yang cukup diminati oleh siswa tersebut ada masalah yang dihadapi oleh peserta didik karena dalam proses belajar mengajar guru cuma memakai, pembelajaran,, jika menggunakan video pembelajaran tersebut isinya hanya materi dan musik pengiring saja tidak ada evaluasi dalam pembelajaran matematika maka dari itu mengakibatkan proses belajar mengajar kurang menyenangkan. Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa yang bersekolah di tempat tersebut mayoritasnya senang dengan pembelajaran matematika. Namun siswa tidak menikmati pembelajaran ini karena proses pembelajaran matematika yang kurang tepat padahal matematika adalah dasarnya ilmu dalam ilmu logika karena dalam pembelajaran matematika ada hitung-hitungan yang dalam kehidupan sehari-hari sangat dibutuhkan. Dengan adanya kondisi yang membuktikan kalau terdapat permasalahan dalam pendidikan di sekolah sehingga periset membagikan pemecahan buat meningkatkan media pendidikan, berbasis android, media pendidikan tersebut berisi kompetensi yang memuat KI dan KD, materi, latihan soal dan evaluasi.

Media pendidikan yang berbasis android lebih fleksibel serta efisien dalam proses pendidikan serta bisa menaikkan atensi belajar untuk partisipan didik, dan membuat partisipan didik siap dalam melakukan proses pembeajaran langsung di sekolah bertatap muka di sekolah media ini bisa digunakan di rumah. Media pendidikan berbasis android yang hendak terbuat oleh periset merupakan Articulate Storyline. Articulate Storyline merupakan aplikasi buat membuat program yang interaktif serta bisa diterbitkan oleh pembuatnya. Aplikasi ini bisa digunakan buat mengantarkan data dengan tujuan tertentu. Keahlian aplikasi tersebut sanggup menciptakan penampilan yang dapat memikat tampilan yang menarik, sehingga partisipan didik ketertarikan dalam menyampaikan informasi tersebut(Khusnah et al., 2020)

Aplikasi Articulate Storyline awal kali timbul pada tahun 2012. Aplikasi ini dikeluarkan oleh bidang e- learning serta Aplikasi media dari industri Articulate. Industri ini awalnya membangun Articulate Storyline pada pada tahun 2002 setelah itu melakukan pembaharuan aplikasi yang mereka buat, sehingga pada tahun 2017 tepatnya pada bulan september perusahaan meluncurkan produk terbarunya yang diberi nama *Articulate Storyline 3*. Articulate Storyline 3 merupakan aplikasi dengan generasi ketiga yang dibuat oleh perusahaan articulate sehabis Articulate Storyline 1 serta Articulate Storyline 2 yang diluncurkan pada tahun 2012 serta 2014 (Articulate, 2020) Pemakaian *Articulate* masih jarang digunakan dikalangan warga Sementara itu aplikasi ini nyaris mirip dengan Power Point dari industri Microsoft, memiliki 4 fitur dalam membuat media pembelajaran interaktif yaitu (Khusnah et al., 2020).

- a. Fitur dalam mendesain media pendidikan interaktif yang disebut *Articulate Storyline Engine*.
- b. Fitur buat mendesain soal- soal yang mempunyai bermacam berbagai alterasi dari opsi ganda, menjodohkan, benar- salah dll. Fitur ini ialah *Articulate Storyline Quiz Maker*..
- c. Fitur buat mencampurkan hasil *Articulate Storyline Engage* serta *Quiz Maker* yang diucap *Articulate Storyline Presenter*.
- d. Fitur buat mengedit video serta rekaman suara yang diucap *Articulate Storyline Video Encoder*, dari fitur ini kita bisa memotong video serta suara yang mau dihapus, tidak hanya itu kita bisa tingkatkan suara dari video serta rekaman yang dimasukan serta dapat digunakan buat melaksanakan rekaman langsung dari fitur ini.

Dengan terdapatnya media pendidikan berbasis *Articulate Storyline* ini siswa tidak akan malas dengan pembelajaran matematika dan diharapkan bisa membantu guru dalam proses pembelajaran. Dari uraian diatas maka perlu pengembangan pembelajaran dengan berbasis android, agar siswa bersemangat dalam menerima pendidikan matematika sehingga dalam proses pendidikan tersebut menjadi menyenangkan bagi siswa dan guru tidak mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi tersebut

B. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang mau dicapai dalam riset ini adalah

- Untuk mengenali respon siswa terhadap Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Materi Penyajian Data Dalam Tabel Dan Diagram.

- Untuk mengetahui hasil yang didapat dalam penggunaan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Penyajian Data Dalam Tabel Dan Diagram.

C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifik produk yang diharapkan dalam media pendidikan yaitu:

1. Media pendidikan tersebut dapat dibesarkan dalam pembelajaran sebagai sumber pembelajaran di SMP/MTS
2. Media pendidikan tersebut cocok dengan KD dan SK yang akan diajarkan
3. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan materi yang akan diajarkan, kemenarikan media yang dibuat, sesuai dengan konsep, penggunaan bahasa serta kejelasan kalimat dan tampilan yang baik sehingga bisa dikategorikan selaku media yang bermutu.

D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Media pendidikan ini diharapkan, sebagai fasilitator yang dapat digunakan oleh partisipan didik buat membantu dalam proses pendidikan secara mandiri dirumah maupun di sekolah tidak hanya itu partisipan didik ditunjukkan buatmemahami materi tersebut sehingga dalam pembelajaran lebih bermakna.

Dari uraian diatas, berartinya riset serta pengembangan ini selaku berikut:

- a. Untuk siswa
 - Dapat tingkatkan uraian siswa terhadap matematika sehingga belajar bisa bermakna
 - Siswa dapat belajar mandiri baik disekolah ataupun dirumah
- a. Bagi guru
 - Media ini mempermudah guru buat melakukan proses pembelajaran di

sekolah

- Sebagai media pembelajaran yang bermanfaat untuk guru
 - Sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga dalam proses pembelajaran dapat bermanfaat
- b. Bagi penelitian
- Dapat membagikan pengalaman baru didalam media pengembangan interaktif berbasis articulate storyline 3 sebagai bekal dalam pembelajaran matematika di sekolah maupun dirumah

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

Asumsi dalam media pengembangan ini meliputi:

- a. Dosen pembimbing menguasai standar kualitas media pendidikan yang baik.
- b. Pakar media, pakar modul bidang riset, mempunyai uraian sama tentang kualitas media pembelajaran matematika yang baik.
- c. Reviewer selaku guru matematika mempunyai uraian yang sama tentang kriteria mutu media pendidikan matematika yang baik.
- d. Produk yang dihasilkan berbentuk media pendidikan interaktif terbatas yang berisi modul bentuk Aljabar
- e. Uji validitas dilakukan pada uji validasi ahli dan respon siswa
- f. Uji coba produk dicoba di Mts Sunan Ampel Kepung kelas VIII

F. Penelitian Terdahulu

Pada riset terdahulu bertujuan sebagai bahan membandingkan serta acuan. untuk penelitian yang sekarang dilakukan oleh peneliti. Selain itu, untuk

menghindari kesamaan dengan peneliti ini. Berikut referensi dari penelitian terdahulu.

1. Hasil penelitian berisikan pengembangan media pembelajaran dengan hasil yang diperoleh menunjukkan menunjukkan kalau media pendidikan jimat memakai articulate storyline valid serta instan penuh kriteria yang diresmikan. Tata cara yang digunakan merupakan R&D dengan model riset ADDIE. Subjek dalam riset tersebut merupakan partisipan didik kelas VIII serta instrumen yang digunakan merupakan lembar validasi. Untuk penelitian yang akan dilakukan ini dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Penyajian Data Dalam Tabel dan Diagram” memiliki kesamaan dalam metode dan model yang digunakan. Untuk perbedaannya pada penelitian Nurul Khusna dkk menggunakan subjek kelas VIII dan lembar validasi, sedangkan untuk penelitian yang akan dilakukan adalah subjek dalam penelitiannya yaitu kelas VII yang berjumlah 36 siswa dan instrumen yang digunakan adalah angket respon siswa dan lembar validasi(Khusnah et al., 2020)
2. Hasil riset kalau media Angkatan laut(AL) Barik(Bimbingan Foto Grafik) yang dibesarkan selaku media pendidikan buat menanggulangi kesusahan siswa Sekolah Menengah Awal dalam pendidikan Aljabar penuh kriteria valid. bersumber pada capaian hasil belajar siswa pula menunjukkan rata-rata di atas 75, media Angkatan laut(AL) Barik(Bimbingan Foto Grafik) bisa dikatakan layak digunakan selaku media pendidikan matematika SMP.

pengembangan dari Borg & Gall. Media yang digunakan adalah articulate storyline 2 selain itu menggunakan menggunakan aplikasi pendukung semacam Adobe Photoshop, Paint, ataupun Corel Draw. Dalam penelitian ini dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Penyajian Data Dalam Tabel Dan Diagram” memiliki kesamaan yaitu tata cara yang digunakan merupakan R&D. Instrumen yang digunakan merupakan. angket yang divalidasi pakar media pakar modul. Perbedaannya adalah pada media pendidikan yang dibesarkan oleh Ryan Angga Pratama adalah articulate storyline 2 dengan model pengembangan Borg & Gall. Selain itu menggunakan software pendukung Adobe Photoshop, Paint, maupun Corel Draw, sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan model ADDIE pada articulate storyline 3 menggunakan flowchart dan storyboard(Pratama, 2019).

3. Hasil penelitian meningkatkan media pendidikan interaktif matematika berbasis Android dengan dorongan aplikasi Articulate Storyline 3 serta mengenali kelayakan media pembelajarannya pada masa pandemi. Metode pengumpulan informasi dicoba lewat wawancara serta kuesioner riset ini mempunyai kesamaan pada riset yang hendak dicoba ialah pada metode pengembangan yaitu R&D dengan model ADDIE, media pembelajaran menggunakan articulate storyline 3. perbedaan dalam penelitian yang akan dilakukan ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Matematika” adalah pada metode pengumpulan informasi wawancara, observasi serta kuesioner dengan angket respon guru, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Jujun Muhammad Bahrudin, dkk Metode pengumpulan informasi dicoba lewat wawancara serta kuesioner (Jubaerudin, Supratman, & Santika, 2021)

G. Definisi Operasional

a. Media pembelajaran

Media pendidikan merupakan seluruh suatu yang bisa digunakan buat mengantarkan data pada siswa sehingga dalam proses pembelajaran bisa memicu serta atensi belajar siswa. Alat yang dapat digunakan seperti audio, audio visual, elektronik sehingga memudahkan informasi yang disampaikan kepada siswa

b. Articulate Storyline

Articulate Storyline merupakan salah satu multimedia yang digunakan buat memudahkan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran dengan konten yang berupa grafik, teks, gambar, animasi dan video. Articulate Storyline mempunyai sebagian kelebihan sehingga bisa menciptakan presentasi yang lebih komprehensif serta kreatif.

c. Pembelajaran

Pendidikan ialah upaya guru buat menghasilkan, terhadap keahlian, kemampuan, atensi, bakat, serta kebutuhan siswa yang amat bermacam- macam supaya terjalin interaksi maksimal antara guru serta siswa dan antar siswa.

d. Matematika

Matematika ialah salah satu pelajaran yang memiliki kedudukan berarti dalam bermacam mata pelajaran. Seperti itu alibi matematika jadi mata pelajaran harus yang mempunyai waktu tatap muka lebih banyak dikala jam sekolah. Matematika mengarahkan partisipan didik buat berpikir logis, sistematis, analitis, serta kreatif pula kritis. Dari penjelasan tersebut bisa disimpulkan kalau matematika merupakan ilmu logika yang dapat mengembangkan daya berpikir bagi manusia untuk menyusun konsep- konsep yang dimiliki