

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya manusia untuk memperoleh pengetahuan yang dapat diperoleh melalui jalur pendidikan formal atau informal. Melalui proses transformasi ini, pendidikan dapat menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas tinggi (Veronika et al., 2024). Salah satu aspek dalam kehidupan manusia yang menjadi pondasi utama adalah bidang kependidikan. Pendidikan dituntut mampu menciptakan transformasi secara menyeluruh, termasuk kesetaraan strata sosial individu, dengan melalui akses pendidikan yang rata dan sederajat untuk semua. Dengan mencapai tujuan nasional pendidikan di Indonesia, pendidikan yang mampu menyatukan serta membangun kebersamaan sangat dibutuhkan demi mencerdaskan bangsa dan menegakkan keadilan sosial..

Tujuan utama pendidikan adalah membangun peradaban manusia dan memanusiakan individu secara utuh. Pendidikan sendiri merupakan tempat yang sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas bangsa secara keseluruhan. Kegiatan di bidang pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan serta proses pembelajaran agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi pada diri agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, akhlak mulia, pengendalian diri, kecerdasan, dan keterampilan yang dibutuhkan setiap individu, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Banyak bidang studi yang tercakup dalam system pendidikan, dan matematika adalah salah satu mata pelajaran yang paling sering dipelajari dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Matematika juga adalah cabang

ilmu yang memungkinkan untuk berkembang dalam kemampuan baik berpikir secara baik, rasional, logis, sistematis, menalar dan kreatif. Hal ini sejalan dengan pendapat (Setiani & Roza, 2022) berpendapat bahwa pembelajaran matematika mempunyai tujuan yaitu dapat membantu siswa dalam menguasai berbagai kemampuan matematis.

Matematika bagian dari salah satu dasar semua bidang penegak hukum dan memiliki peran yang sangat penting dalam pengembangan keterampilan dan bidang teknologi. Pendidikan matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran inti yang diajarkan di setiap kelas sekolah menengah dan memiliki peran dalam bidang pendidikan yang berkaitan dengan pengembangan keterampilan kehidupan sehari-hari dan pemikiran kritis siswa. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menurut siswa paling sulit. Sampai saat ini matematika masih menjadi masalah bagi sebagian siswa di sekolah. Masalah ini akan berdampak dalam kualitas pendidikan matematika di Indonesia dan akan jauh dari harapan. Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran matematika dikaitkan dengan minimnya pengetahuan guru tentang media pembelajaran.

Permasalahan yang seringkali dialami dalam kegiatan pembelajaran matematika bukan permasalahan yang hanya dapat dituntaskan dengan hanya menjelaskan materi yang hanya berfokuskan kepada guru, tetapi guru juga mampu menciptakan berbagai macam inovasi kegiatan pembelajaran yang baru dengan macam-macam metode, alur, serta variasi model pendekatan pembelajaran dimana menyesuaikan permasalahan yang sudah ditemui dalam kehidupan sehari-hari supaya dapat diinterpretasikan atau bisa terpecahkan sehingga muncul permasalahan hasil belajar siswa mengalami penurunan.

Hasil belajar siswa dapat didefinisikan sebagai prestasi yang mampu mencapai nilai akademis yang dilihat dari tugas dan ujian, serta keaktifan bertanya, menjawab dan diskusi yang mendukung penilaian hasil belajar (Mahesya et al., 2023). Seringkali dianggap bahwa keberhasilan akademik tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tercantum dalam raport atau ijasah sebaliknya, keberhasilan bidang kognitif dapat diukur melalui hasil belajar siswa. Menurut (Nur, 2024) mengatakan bahwa ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar yang menjadi prioritas utama. Dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam komponen pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah ini lebih menekankan pada kemampuan untuk berpikir logis dan rasional.

Berdasarkan hasil observasi terhadap nilai ulangan kelas XI pada mata pelajaran matematika dengan nilai minimum 75 telah menunjukkan, bahwa dari 2 kelas dengan kelas pertama dengan jumlah siswa 33 dan kelas kedua dengan jumlah 36 siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika kelas XI memperoleh data sebagai berikut. Pada kelas pertama siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) berjumlah 9 siswa dengan presentase 27,27% sedangkan siswa yang mendapat nilai dibawah KKM berjumlah 24 dengan presentase 72,73%. Sedangkan pada kelas kedua dengan nilai minimum 75 dari jumlah 36 siswa yang mendapatkan nilai ulangan diatas KKM yang lulus hanya 12 siswa. Dengan presentase yang lulus 33,33% sedangkan siswa yang tidak lulus berjumlah 24 siswa dengan presentase 66,67%. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa hingga saat ini adalah kurangnya variasi dalam metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru, proses belajar masih didominasi

oleh metode ceramah satu arah, di mana siswa hanya berperan sebagai pendengar pasif. Minimnya interaksi, keterlibatan aktif, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik membuat siswa cepat merasa bosan dan sulit memahami materi secara mendalam. Padahal, penggunaan berbagai metode pembelajaran yang menarik sangat penting karena dapat mempermudah siswa untuk menyerap, memahami, dan mengolah materi dengan mudah. Dengan adanya variasi pembelajaran seharusnya mampu menumbuhkan keaktifan, berpikir kritis, dan pemahaman konseptual siswa. Dari faktor-faktor ini yang muncul ketika siswa kurang terlibat dalam aktivitas kegiatan pembelajaran dan tidak menjalankan intruksi guru. Akibatnya mereka mulai terganggu dengan proses pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada terganggunya jalannya pembelajaran, karena pendekatan yang monoton membuat siswa merasa jenuh dan kurang tertarik untuk terlibat secara aktif. Ketika evaluasi dilakukan, hasil belajar siswa kurang standar yang ditetapkan guru mata pelajaran (Asmedy, 2021).

Namun, guru masih mengalami kesulitan dalam mengajarkan materi Statistika terutama tentang statistika regresi. Materi dasar mulai dari model diagram pencar, regresi, korelasi dan menggunakan persamaan untuk memprediksikan serta menginterpretasikan yang diajarkan di kelas XI SMA. Daripada memberikan deskripsi atau contoh kegiatan nyata yang berkaitan dengan statistika kepada siswa, rata-rata guru hanya memberikan definisi. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan (Handriastuti et al., 2024) yang menyatakan bahwa di Indonesia, belajar matematika biasanya berpusat pada guru, tanpa berusaha mengembangkan pemahaman matematika siswa melalui diskusi atau

interaksi. Tanpa berusaha mengembangkan konsep matematika siswa melalui interaksi atau percakapan. Dari hal inilah siswa merasa kesulitan dalam memahami konsep dasar statistika regresi. Namun, dengan memahami konsep ini siswa akan dapat mempelajari statistika regresi lebih lanjut lagi dan akan menjadi lebih baik dengan memahaminya karena ini termasuk bekal yang penting di jenjang perguruan tinggi. Hal ini sejalan dengan pendapat (Munthe et al., 2023) yang menyatakan bahwa statistik, bentuk tugas sebagian besar merupakan tugas teks, yang menyebabkan banyak kesulitan bagi siswa. Pada fase memahami masalah, kesulitannya adalah memahami bahasa soal dan mengubah kalimat soal menjadi kalimat matematika. Kesulitan dalam fase desain terletak pada penentuan hubungan antara elemen masalah yang diketahui dan yang dipertanyakan. Bentuk kesulitan siswa pada tahap implementasi perencanaan adalah kesulitan dalam menggunakan rumus dan kesulitan dalam menerapkan unsur-unsur yang diketahui dan dibutuhkan dalam rumus. Kesulitan siswa pada tahap merevisi jawaban adalah kesulitan dalam menarik kesimpulan. Paling sering, siswa mengalami kesulitan dalam menarik kesimpulan dari jawaban.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh pendidik atau instruktur untuk meningkatkan kualitas pengajaran dengan menggunakan desain yang dipilih dengan baik (Anggraini & Reinita, 2022). Salah satu jenis media pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis visual, konten dan desain. Ini membantu siswa dengan menyampaikan informasi atau pesan. memahami materi melalui indra penglihatan. Media pembelajaran konten atau digital adalah suatu media yang melibatkan indra penglihatan, seperti video pembelajaran, gambar,

buku, game edukasi, e-modul, website, alat peraga, dan sebagainya salah satunya media pembelajaran multimedia interaktif.

Tetapi dalam penelitian ini peneliti menawarkan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan multimedia interaktif. Peneliti mengemas pembelajaran dalam pembelajaran multimedia interaktif yang terdiri dari gambar dan teks lainnya yang didesain dengan format tertentu untuk menyampaikan informasi dan mencapai tingkat kualitas yang tinggi dari siswa. Multimedia Interaktif sendiri merupakan bagian dari inovasi media pembelajaran. (Sylvia, 2022) menyebutkan bahwa suatu multimedia interaktif merupakan sebuah pengembangan media yang didalamnya memiliki semacam alat pengontrol yang memungkinkan siswa mampu berinteraksi dengan media tersebut. Sebuah multimedia dapat dikatakan interaktif apabila dapat menimbulkan interaksi antara siswa dan multimedia tersebut. Dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dapat menambah minat siswa pada pembelajaran serta membuatnya lebih menarik karena dalam penggunaannya terdapat interaksi antara siswa secara langsung dengan multimedia pembelajaran tersebut, selain itu penerimaan dan pemahaman materi yang telah diberikan guru kepada siswa juga akan lebih mudah (Supriyadi, 2021).

Multimedia interaktif dapat dibuat melalui beberapa software komputer, salah satu diantaranya adalah Articulate Storyline 3. Penggunaannya yang mudah dan pengaplikasiannya sangat membantu designer dari tingkat pemula sampai tingkat *expert*, serta dilengkapi dengan berbagai keunggulan dalam fitur-fiturnya seperti *trigger*, *movie*, *timeline*, *character*, *picture*, yang menarik dibandingkan dengan software lainnya (Rendi et al., 2023).

Selain penggunaan multimedia interaktif dalam penunjang proses pembelajaran matematika, upaya lain untuk mempermudah proses pembelajaran matematika dapat menggunakan pendekatan. Salah satu pendekatan yang dipakai dan dianggap efektif dalam kegiatan belajar mengajar yaitu pendekatan kontekstual (Yasha, 2023). Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual adalah konsep pembelajaran yang membantu guru dalam mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif antara lain konstruktivisme, menemukan (inquiri), bertanya, siswa belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian sebenarnya (Amin, 2022).

Adapun pada penelitian sebelumnya terkait pengembangan yang serupa yaitu salah satunya Nilam Sari (2023), menyimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan validitas media mencapai 85% sebelum direvisi dan meningkat menjadi 98% setelah direvisi oleh ahli materi, serta sebesar 61,67% sebelum revisi dan meningkat menjadi 98% setelah revisi oleh ahli media, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat valid. Media yang dikembangkan juga memenuhi kriteria kepraktisan, sebagaimana ditunjukkan oleh tanggapan guru yang mencapai 100% dan respon siswa sebesar 92,36%. Selain itu, media ini juga terbukti efektif, dilihat dari ketuntasan belajar siswa secara klasikal. Penelitian lainnya oleh Rendi dkk (2023), dimana peneliti nya mengembangkan bahan ajar menggunakan pendekatan kontekstual, menyakatan bahwa, media dengan persentase 93,80% Serta hasil penilaian oleh dua guru mata pelajaran matematika dengan persentase 89%. Bahan ajar diuji Kepraktisannya menggunakan angket

respon siswa dengan persentase 90%. Dengan demikian bahan ajar ini dapat di implementasikan dan dapat digunakan. Hasil penelitian ini dapat dikategorikan valid, praktis, dan sangat layak karena sudah mendapatkan uji kelayakan yang baik.

Multimedia Interaktif berbasis pendekatan kontekstual yang akan peneliti kembangkan yaitu multimedia interaktif yang menggunakan pendekatan kontekstual dalam konten-konten pembelajaran di dalamnya. Perpaduan antara pendekatan kontekstual dengan multimedia pembelajaran interaktif diharapkan akan memudahkan penyampaian materi oleh guru, memberikan pembelajaran yang berkualitas dan bermakna kepada siswa, hasil belajar siswa semakin meningkat, serta dapat menjadi pilihan guru terkait alternatif media pembelajaran yang dapat dipakai di SMA Negeri 7 Kota Kediri. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti bermaksud akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Merlin Berbasis Pendekatan Kontekstual Sebagai Multimedia Kelas XI Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah dan fokus penelitian diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara mengembangkan multimedia interaktif dengan pendekatan kontekstual untuk materi statistika regresi agar valid dan layak digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran matematika di SMA Negeri 7 Kota Kediri, baik dari sisi isi materi maupun dari sisi media yang digunakan?

2. Bagaimana kepraktisan dari pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada materi statistika regresi yang dikembangkan sebagai penunjang pembelajaran matematika di SMA Negeri 7 Kota Kediri dan mudah digunakan oleh peserta didik?
3. Bagaimana efektifitas pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada materi statistika regresi dalam mendukung proses pembelajaran matematika di SMA Negeri 7 Kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Adapun tujuan penelitian dan pengembangan sebagaimana yang telah dipaparkan dalam latar belakang adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada materi statistika regresi yang valid digunakan sebagai pendukung pembelajaran matematika di SMA Negeri 7 Kota Kediri yang ditinjau dari aspek kevalidan materi, dan media.
2. Mengembangkan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada materi statistika regresi yang digunakan sebagai pendukung pembelajaran matematika di SMA Negeri 7 Kota Kediri ditinjau dari aspek kepraktisan yang memudahkan peserta didik dalam penggunaannya.
3. Mengembangkan multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada materi statistika regresi yang digunakan sebagai pendukung pembelajaran matematika di SMA Negeri 7 Kota Kediri ditinjau dari aspek keefektifannya.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dapat diharapkan dalam pengembangan media ini adalah sebagai berikut :

1. Produk berupa multimedia interaktif dirancang agar dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media digital.
2. Pembuatan multimedia interaktif menggunakan aplikasi software *Articulate Storyline 3*.
3. Model pengembangan yang digunakan menggunakan model ADDIE dalam menyusun multimedia interaktif.
4. Output multimedia interaktif berupa aplikasi.
5. Multimedia interaktif berisi materi statistika regresi untuk kelas XI.
6. Multimedia interaktif berisikan beberapa menu yang terdiri dari petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran (TP), alur tujuan pembelajaran (ATP), materi, soal, evaluasi dan profil.
7. Kurikulum yang menjadi acuan dalam mengembangkan multimedia ini adalah kurikulum merdeka.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi Statistika Regresi kelas XI ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi pendidik
 - a. Menyediakan referensi bagi pendidik untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih bervariasi dan inovatif melalui sehingga

dapat mendukung proses pembelajaran matematika secara lebih menarik dan efektif.

- b. Dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam mengembangkan, ide, berinovasi, dan meningkatkan kreativitas dalam menciptakan multimedia interaktif yang menarik.
- c. Mempermudah dalam menyampaikan materi.

2. Bagi peserta didik

- a. Membantu siswa dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran.
- b. Mempermudah proses belajar sekaligus membantu siswa dalam memahami materi statistika regresi secara lebih baik.
- c. Menyediakan pengalaman dan pengetahuan baru yang dapat meningkatkan minat serta ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan.

3. Bagi peneliti

Meningkatkan wawasan dan pengetahuan dalam membuat media multimedia interaktif berbasis Articulate Storyline 3 untuk materi statistika regresi.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Ada beberapa asumsi dalam penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yakni sebagai berikut:

1. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi diasumsikan mampu menjadi sarana strategis dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan kontekstual.

2. Peserta didik sudah terbiasa menggunakan smartphone/HP dalam kehidupan kesehariannya.

Dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* ini, perlu ditetapkan batasan-batasan tertentu agar ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini tidak terlalu luas. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan multimedia pada materi Statistika Regresi untuk kelas XI.
2. Output pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* berupa android.
3. Pengujian pengembangan produk dibatasi dengan melakukan uji coba kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari hasil belajar peserta didik.
4. Pelaksanaan uji coba lapangan kecil dan besar dilakukan di SMA Negeri 7 Kota Kediri.
5. Pengukuran efektivitas hasil belajar peserta didik terbatas pada domain kognitif peserta didik.

G. Penelitian Terdahulu

Sebelumnya telah banyak dilakukan pengembangan multimedia interaktif, berikut beberapa penelitian terkait :

1. Dalam penelitiannya, Nilam Sari (2023) menyimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan validitas media mencapai 85% sebelum direvisi dan meningkat menjadi 98% setelah direvisi oleh ahli materi, serta sebesar 61,67% sebelum revisi dan meningkat menjadi 98% setelah revisi oleh ahli media, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat valid. Media yang

dikembangkan juga memenuhi kriteria kepraktisan, sebagaimana ditunjukkan oleh tanggapan guru yang mencapai 100% dan respon siswa sebesar 92,36%. Selain itu, media ini juga terbukti efektif, dilihat dari ketuntasan belajar siswa secara klasikal yang mencapai 86,67%, penggunaan waktu yang sesuai dengan RPP, serta respon positif siswa sebesar 91,67%. Hasil uji N-Gain menunjukkan nilai 0,70 yang masuk dalam kategori tinggi. Kemampuan siswa dalam mengerjakan soal tes meningkat dari 38,89% pada pre-test menjadi 46,67% pada post-test. Peningkatan pemahaman konsep matematika siswa ini menjadi bukti yang mendukung pengembangan multimedia pembelajaran matematika berbasis Articulate Storyline untuk digunakan di dalam kelas.

2. Jainuri, Ade Susanti, Awatif, Yohanes (2023) menyimpulkan dalam penelitiannya bahwa rata-rata skor validasi dari ahli materi matematika mencapai 4,25 dengan kategori sangat valid, ahli bahasa Indonesia memperoleh skor 3,90 dengan kategori sangat valid, ahli media mendapatkan skor 4,76 dengan kategori sangat valid, dan validasi dari guru matematika juga mencapai skor 4,76 dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan, validitas media ini memperoleh skor 4,50 yang tergolong sangat valid. Tanggapan siswa menunjukkan proporsi sebesar 82,28% yang masuk dalam kategori praktis. Persentase ketuntasan belajar secara klasikal tercatat sebesar 81,8% yang masuk kategori efektif, sedangkan rata-rata keaktifan siswa sebesar 68,65% yang termasuk kategori aktif. Berdasarkan temuan penelitian ini, multimedia interaktif dinyatakan valid, praktis, dan efektif.
3. Dalam penelitiannya, Genefif, Marvel, dan Murni (2024) menyimpulkan bahwa hasil uji produk menunjukkan nilai validitas sebesar 0,89 yang

termasuk kategori valid. Uji kepraktisan memperoleh nilai 0,87 yang tergolong sangat praktis, sedangkan uji keefektifan menghasilkan nilai 0,83 yang masuk dalam kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil pengujian tersebut, multimedia yang dikembangkan dinilai layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran matematika.

Tabel 1.1 Perbedaan Penelitian dengan Penelitian Sebelumnya

No.	Nama Peneliti (Tahun)	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Nilam Sari (2023)	Pengembangan Multimedia Matematika Articulate Storyline Terhadap Kemampuan Konsep Matematis Siswa di Kelas VIII-2 MTS Nurul Islam Indonesia Medan	Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan yaitu menggunakan software articulate storyline. Dan model pengembangan ADDIE.	Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sudah dilakukan yaitu materi yang diteliti dalam penelitian tersebut yaitu Aritmatika Sosial, sedangkan materi penelitian ini yaitu Statistika Regresi. Lokasi penelitian yang dilakukan di Mts Nurul Islam Indonesia Medan, sedangkan penelitian ini dilakukan di SMAN 7 Kota Kediri. Penelitian tersebut mengukur kemampuan matematis, sedangkan penelitian ini untuk mengukur/meningkatkan hasil belajar siswa. Serta pendekatan kontekstual.
2.	Jainuri, Ade Susanti, Awatif, Yohanes (2023)	Pengembangan Multimultimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 12 Marangin	Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan yaitu menggunakan software articulate storyline dan metode penelitian yang digunakan R&D.	Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sudah dilakukan yaitu model pengembangan APPED dalam penelitian tersebut, sedangkan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Materi yang diteliti dalam penelitian tersebut yaitu Aritmatika Sosial, sedangkan materi penelitian ini yaitu Statistika Regresi. Lokasi penelitian yang

				dilakukan di jenjang SMP Negeri, sedangkan penelitian ini dilakukan di SMAN 7 Kota Kediri. Serta pendekatan kontekstual.
3.	Genefif, Marvel, Murni (2024)	Perancangan Multimedia Menggunakan Articulate Story Line 3 Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Vii Di Smp Negeri 3 Tilatang Kamang	Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan yaitu menggunakan software articulate storyline dan metode penelitian yang digunakan R&D. Dan model pengembangan ADDIE.	Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sudah dilakukan yaitu materi yang diteliti dalam penelitian tersebut yaitu Bilangan Bulat & Pecahan, sedangkan materi penelitian ini yaitu Statistika Regresi. Lokasi penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 3 Tilatang Kamang, sedangkan penelitian ini dilakukan di SMAN 7 Kota Kediri serta pendekatan kontekstual.

(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Multimedia interaktif adalah multimedia yang menggabungkan teks, grafik, video, animasi dan suara, media ini dapat memungkinkan adanya interaksi dua arah antara siswa dan pengguna, sehingga pengguna bisa langsung berinteraksi dengan multimedia dan dapat memilih materi atau langkah sesuai dengan keinginannya.
2. Merlin adalah kepanjangan dari Multimedia Regresi Linier yang telah dikembangkan oleh pengembang. Yang berisi tentang materi diantaranya Diagram Pencar, Regresi Linier dan Korelasi Pearson. Setiap materi terdapat soal interaktif yang bisa dioperasikan oleh peserta didik di Handphone, kemudian ada Quiz yang terdiri dari 5 soal pilihan ganda dan diakhir Quiz ada skor nilai yang telah didapat peserta didik. Apabila nilai kurang dari 75 maka siswa diharapkan mencoba lagi atau mengerjakan ulang.
3. Pendekatan kontekstual adalah metode yang menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman sehari-hari agar pembelajaran lebih relevan dan bermakna bagi siswa.
4. Validitas menjadi salah satu indikator kualitas dalam pengembangan produk, di mana sebuah produk dikategorikan valid jika perangkat pembelajaran dinyatakan layak pakai oleh para validator, baik dengan revisi maupun tanpa revisi, yang didukung oleh dasar teori yang kuat. Suatu media dikatakan valid jika skor rata-rata yang diberikan oleh para ahli menunjukkan kategori valid. Indikator kevalidan yang digunakan antara lain: kebenaran konsep dan keilmuan isi materi, kejelasan alur navigasi dan interaktivitas, Bahasa yang digunakan jelas, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), kualitas tampilan visual (layout, warna dan animasi).

5. Kepraktisan adalah salah satu tolok ukur kualitas pengembangan produk, yang ditunjukkan dengan kemudahan penggunaan produk oleh penggunanya. Aspek kepraktisan dievaluasi melalui hasil angket dari praktisi dan respon peserta didik, yang menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dapat dengan mudah digunakan oleh pendidik dan siswa sesuai harapan. Indikator yang digunakan dalam kepraktisan yaitu: kemudahan penggunaan media oleh guru dan siswa, kejelasan petunjuk penggunaan dan navigasi, kemudahan akses melalui perangkat yang tersedia di sekolah, tidak memerlukan instalasi atau perangkat tambahan yang rumit, dapat digunakan sesuai alokasi waktu pelajaran di kelas.
6. Efektivitas mengacu pada kemampuan suatu media untuk memberikan pengaruh, efek, dan respons yang signifikan. Dalam konteks multimedia, efektivitas dapat diukur melalui seberapa baik capaian hasil belajar peserta didik dan dampak positif yang dirasakan, misalnya meningkatnya motivasi untuk terus menggunakan media tersebut. Dalam penelitian ini, efektivitas multimedia dinilai dari hasil tes belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Suatu media dikategorikan efektif jika hasil belajar peserta didik memenuhi kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Selain itu, efektivitas juga dinilai dari tanggapan peserta didik setelah menggunakan media tersebut. Indikator keefektifitas yang digunakan adalah: peningkatan hasil belajar siswa (dibuktikan melalui perbandingan pre-test dan post-test), kategori N-Gain siswa yang menunjukkan peningkatan yang signifikan (tinggi/sedang), peningkatan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, respon positif siswa terhadap isi dan penyajian media, pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.