

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk generasi yang cerdas, kritis, dan mampu bersaing di era dimana teknologi semakin canggih, perkembangan teknologi yang begitu pesat tidak terlepas dari dunia pendidikan yang digunakan sebagai alat untuk komunikasi dan penyampaian informasi pada proses pembelajaran (Budiman, 2017). Namun banyak siswa tidak mengerti dengan benar fungsi dari teknologi tersebut dalam dunia pendidikan, yang mereka ketahui umumnya adalah suatu hal yang sedang viral misalnya tik-tok, game online dan lainnya. Alhasil teknologi akan berdampak kurang baik dalam dunia pendidikan khususnya pada motivasi belajar siswa yang bisa berdampak pada hasil belajar siswa. Upaya peningkatan hasil belajar siswa menjadi tantangan tersendiri terutama bagi mereka yang berkecimpung dalam dunia pendidikan. Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, tak sedikit pula yang mencapai keberhasilan. Meskipun demikian, keberhasilan belum sepenuhnya memberi rasa kepuasan terutama bagi pendidik. Untuk itu upaya-upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa terus dilakukan guna memecahkan permasalahan yang dihadapi.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang menyebabkan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu pengalaman belajar. Dalam

pembelajaran yang baik peserta didik diberi kesempatan untuk mengasah pengetahuannya baik sikap maupun keterampilan dan mengembangkan kecerdasan emosional agar pembelajaran lebih bermakna (Angela, 2014; Kostianen dkk., 2018). Pembelajaran yang bermakna berarti dapat memberikan kesan pada peserta didik dimana peserta didik tidak hanya menghafal namun juga bisa memahami dengan baik apa yang telah diajarkan. Untuk membuat pembelajaran lebih bermakna tidak terlepas dari komponen pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran (Safriandono & Charis, 2014). Menurut (Surayya, 2012) media pembelajaran merupakan alat bantu proses kegiatan belajar mengajar untuk memperjelas informasi atau makna yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Media pembelajaran akan membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien (Nurrita, 2018; Silalahi, 2020). Media pembelajaran yang menarik dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Tidak hanya itu, adanya media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran yang nantinya diharapkan bisa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Dalam proses pembelajaran, keberhasilan siswa sangat dipengaruhi oleh efektivitas metode dan media yang digunakan oleh guru. Pembuatan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran harus bisa disesuaikan dan dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa dan kondisi zaman saat ini. Namun, tidak sedikit pendidik tingkat SMP belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Serta alat atau media pembelajaran

yang digunakan kurang menarik, contohnya penggunaan buku paket dan papan tulis saja. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, hasil belajar siswa SMP Islam Fatahilah tergolong masih kurang. Metode yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah metode ceramah atau konvensional karena keterbiasaan yang sudah tertanam dan juga efisiensi biaya lebih ringan serta memudahkan dalam implementasi. Seperti yang dikatakan oleh beberapa siswa SMP Islam Fatahilah ketika wawancara, bahwa saat pembelajaran matematika seringkali guru menggunakan metode ceramah atau konvensional, mereka merasa jenuh karena tidak ada daya tarik lebih dalam pembelajaran, merasa jika siswa hanya mendengarkan saja tanpa adanya keterlibatan penuh dalam pembelajaran, apalagi ketika pembelajaran matematika di saat jam siang atau setelah istirahat, konsentrasi siswa tidak bisa maksimal seperti saat pagi hari. Sehingga antusias siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar tergolong masih rendah dan kurangnya pemahaman siswa terkait materi yang disampaikan oleh guru yang berdampak pada hasil belajar siswa.

Hasil belajar menjadi suatu hal yang penting karena bisa menjadi salah satu dorongan bagi siswa untuk belajar serta memberikan arahan dalam belajar. Untuk meningkatkan hasil belajar perlunya memberikan pemahaman yang lebih pada siswa terhadap materi pembelajaran, untuk itu diperlukannya sebuah metode pembelajaran seperti menggunakan media pembelajaran interaktif. Menurut Iman (2015) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran secara tidak langsung dapat menambah wawasan siswa terhadap perkembangan teknologi. Salah satu upaya untuk

mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu siswa memahami materi secara visual dan menarik. Dengan adanya media interaktif diharapkan terjadinya interaksi yang maksimal sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran nantinya digunakan sebagai pendukung dalam penyampaian materi. Penggunaan media yang tepat akan berpengaruh pada motivasi belajar siswa sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan sangat diperlukan, karena hasil belajar siswa merupakan salah satu indikasi tersampainya informasi dan keberhasilan tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Media dibuat menggunakan software *Articulate Storyline* yang nantinya akan didesain semenarik mungkin seiring dengan perkembangan teknologi saat ini. *Articulate Storyline* merupakan sebuah aplikasi berbasis multimedia interaktif berupa berupa teks, gambar, grafik, suara, video, animasi dan simulasi yang memiliki tampilan yang sederhana seperti *power point* dengan fitur lengkap. Tidak hanya itu, output yang dihasilkan juga beragam bentuk, misalnya format untuk pengguna android, iOS, maupun PC. Dengan demikian hasil yang dibuat bisa memudahkan peserta didik untuk mengaksesnya dimanapun dan kapanpun mereka inginkan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan (Rafmana, Chotimah, & Alfiandra, 2018), berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran

PKn Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang” dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan jika multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* dinyatakan valid, praktis dan mempunyai efek potensial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Srijaya Negara Palembang. Penelitian yang sama mengenai *Articulate Storyline* juga dilakukan oleh (Sari & Harjono, 2021), berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD” dapat disimpulkan jika dari pengujian yang sudah dilakukan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini layak digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa untuk menumbuhkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Media yang baik harus memenuhi kriteria yang baik dari segi tampilan, isi maupun kemudahan penggunaan serta mampu memudahkan siswa dalam memahami konsep materi dan dalam penggunaannya memiliki motivasi yang lebih dalam belajar. Menurut hasil wawancara dari salah satu guru matematika SMP Islam Fatahilah, mengatakan bahwa kebanyakan dari siswa masih kurang dalam memahami materi matematika aljabar, kurangnya fokus pada pembelajaran dan seringnya guru untuk menjelaskan materi lebih dari satu kali agar siswa dapat memahami. Menurut Booker (2009), aljabar berperan penting dalam memecahkan masalah matematika tingkat lanjut, sains, ekonomi, bisnis, komputasi, perdagangan, dan masalah lain dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga pemahaman materi aljabar sangat penting dan berguna untuk mempelajari matematika tingkat lanjut.

Multimedia Intraktif yang akan dikembangkan memuat materi aljabar dengan konten-konten pembelajaran didalamnya. Perpaduan antara multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline* khususnya pada materi aljabar diharapkan dapat menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta dapat memudahkan siswa dalam memahami materi aljabar sehingga bisa berpengaruh pada hasil belajar siswa yang memuaskan. Dengan latar belakang tersebut peneliti bermaksud akan melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN ULTIMA (MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI ALJABAR) TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMP ISLAM FATAHILAH KEPUNG”**.

#### **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang ada pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan ULTIMA (multimedia interaktif materi aljabar) terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VII SMP?
2. Bagaimana efektivitas media ULTIMA (multimedia interaktif materi aljabar) terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VII SMP?

#### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Tujuan penelitian dan pengembangan yang akan dicapai yaitu:

1. Mengembangkan ULTIMA (multimedia interaktif materi aljabar) terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VII SMP.
2. Mengetahui efektivitas pengembangan ULTIMA (multimedia interaktif materi aljabar) terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VII SMP.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan ULTIMA (multimedia interaktif materi aljabar) kelas VII SMP yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku, disajikan dalam bentuk media pembelajaran audio visual yang memuat materi aljabar dengan fitur interaktif seperti kuis, latihan soal, dan umpan balik otomatis.
2. Pengembangan ULTIMA (multimedia interaktif materi aljabar) kelas VII SMP dengan media berbentuk digital dan dapat dioperasikan secara *offline* melalui komputer sekolah ataupun laptop agar dapat digunakan siswa untuk belajar.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Pengembangan ULTIMA (multimedia interaktif materi aljabar) ini dilakukan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar dan menunjang tercapainya tujuan pembelajaran bagi siswa kelas VII SMP. Pentingnya pengembangan ULTIMA (multimedia interaktif materi aljabar) adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar pada materi matematika serta mampu memberikan manfaat terhadap pendidik maupun peserta didik, agar proses belajar mengajar berjalan menyenangkan, lebih aktif dan bermakna bagi pendidik

maupun peserta didik, sehingga dapat memberikan kesan pada peserta didik agar bisa memahami dengan baik apa yang telah diajarkan.

## 2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membuat pembelajaran semakin menarik dengan adanya multimedia interaktif yang dihasilkan, sehingga diharapkan dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik untuk dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Pengembangan multimedia interaktif ini didesain dengan mengikuti perkembangan yang ada, maka diharapkan dapat menambah wawasan pendidik maupun peserta didik. Selain itu dapat dijadikan pertimbangan bagi pendidik maupun pihak sekolah dalam menyampaikan pembelajaran dan bisa menjadi alat bantu pada waktu pembelajaran.

### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Pengembangan ULTIMA (multimedia interaktif materi aljabar) ini didasarkan pada beberapa asumsi, bahwa :

1. Siswa kelas VII SMP Islam Fatahilah belum memahami dengan benar materi yang akan diuji cobakan.
2. Dengan adanya multimedia interaktif ini siswa dapat mempelajari materi yang akan diuji cobakan secara mandiri.
3. Wawasan siswa akan bertambah dengan adanya multimedia interaktif ini.

Pengembangan ULTIMA (multimedia interaktif materi aljabar) ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain :



1. Media ini dirancang untuk pembelajaran matematika yang terbatas pada materi aljabar kelas VII SMP.
2. Pada penelitian dan pengembangan multimedia interaktif ini subjek pengguna dan subjek uji coba terbatas pada siswa kelas VII di SMP Islam Fatahilah.

#### **G. Penelitian Terdahulu**

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif telah banyak dilakukan sebelumnya dan menunjukkan hasil yang positif terhadap motivasi serta hasil belajar siswa. Salah satunya adalah penelitian oleh Rafmana, Chotimah, dan Alfiandra (2018) yang mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk mata pelajaran PKn di tingkat SMA. Hasilnya menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid, praktis, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Persamaan penelitian ini dengan ULTIMA (multimedia interaktif materi aljabar) adalah sama-sama menggunakan platform *Articulate Storyline* dan bertujuan meningkatkan motivasi belajar, namun berbeda pada jenjang pendidikan dan mata pelajaran.

Selanjutnya, Sari dan Harjono (2021) mengembangkan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk pembelajaran tematik di kelas 4 SD. Penelitian ini menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan dan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar. Persamaannya terletak pada penggunaan media interaktif dan fokus terhadap peningkatan minat belajar, namun perbedaannya adalah pada jenjang pendidikan dan cakupan materi yang bersifat umum.

Nurrita (2018) melakukan penelitian yang menekankan bahwa media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian ini relevan karena sama-sama bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, meskipun tidak menggunakan media interaktif spesifik seperti *Articulate Storyline* dan tidak terfokus pada materi aljabar.

Silalahi (2020) meneliti efektivitas media interaktif dalam proses pembelajaran dan menemukan bahwa media ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efisien dan menyenangkan, serta mendorong siswa lebih aktif. Persamaannya dengan ULTIMA (multimedia interaktif materi aljabar) ada pada pendekatan interaktif dan efeknya terhadap efektivitas belajar, tetapi perbedaannya terletak pada tidak disebutkannya media atau perangkat lunak tertentu dan tidak difokuskan pada materi matematika.

Sementara itu, Iman (2015) meneliti pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran dan menyimpulkan bahwa teknologi dapat menambah wawasan siswa serta mengubah paradigma penggunaan teknologi dari hiburan menjadi alat bantu pembelajaran. Penelitian ini mendukung ULTIMA (multimedia interaktif materi aljabar) dari sisi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, namun tidak secara spesifik meneliti media interaktif atau materi matematika seperti aljabar.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa meskipun beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan keefektifan media pembelajaran interaktif, penelitian ULTIMA (multimedia interaktif materi aljabar) memiliki keunikan tersendiri, yaitu fokus pada materi aljabar kelas

VII SMP dengan pengembangan media menggunakan *Articulate Storyline*.

Penelitian ini diharapkan dapat mengisi celah dari penelitian sebelumnya dan memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran interaktif di tingkat SMP, khususnya pada mata pelajaran matematika.

Adapun persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut:

**Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu**

No	Nama Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Hasil	
			Persamaan	Perbedaan
1	Rafmana, Chotimah, & Alfiandra (2018)	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI di SMA	Sama-sama menggunakan <i>Articulate Storyline</i> dan dalam pengembangan multimedia interaktif	Penggunaan <i>Articulate Storyline</i> untuk pengembangan media materi PKn
2	Sari & Harjono (2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i> Tematik terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD	Sama-sama menggunakan <b>media interaktif</b> dan fokus pada <b>peningkatan minat/motivasi belajar</b> .	Fokus pada <b>peningkatan minat/motivasi belajar</b> namun dilakukan di <b>kelas 4 SD</b> dan materi bersifat <b>tematik</b> umum, bukan matematika.
3	Nurrita (2018)	Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	Sama-sama meneliti <b>media pembelajaran</b> untuk <b>meningkatkan hasil belajar</b> .	media pembelajaran tidak menggunakan platform tertentu, tidak fokus pada <b>teknologi khusus</b> .
4	Silalahi (2020)	Efektivitas Penggunaan Media Interaktif dalam Proses Belajar Mengajar	Sama-sama membahas <b>media interaktif</b> dan efeknya terhadap keaktifan serta efektivitas belajar.	<b>media interaktif</b> Tidak menyebutkan penggunaan <i>Articulate Storyline</i> dan tidak fokus pada <b>hasil belajar spesifik</b> .

(Sumber: Rafmana, dkk. 2018. Sari, dkk. 2021. Nurrita. 2018. Silalahi 2020)

## H. Definisi Istilah Atau Definisi Operasional

Definisi istilah dibuat untuk memberikan penegasan dan pembahasan guna menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian, sebagai berikut:

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat berbentuk cetak (buku, modul), visual (gambar, grafik), audio (rekaman suara), audiovisual (video), hingga multimedia interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan menyalurkan pesan serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar yang lebih efektif. Menurut Heinich dkk (2002), media pembelajaran adalah perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran guna membantu penyampaian informasi dari guru ke siswa.

### 2. Multimedia Interaktif

Menurut Hofstetter (Benardo, 2011) Multimedia interaktif adalah penggunaan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan tautan dan alat yang memungkinkan pengguna bernavigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

### 3. *Articulate Storyline*

*Articulate Storyline* adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. Memiliki fungsi yang sama dengan *Microsoft Power Point*, *Articulate Storyline* memiliki beberapa

keunggulan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. Software ini juga memiliki fitur seperti *timeline*, *picture*, *movie*, *character* dan lain-lain yang mudah digunakan.

#### 4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bentuk perubahan dari tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan dan keterampilannya.

#### 5. Pelajaran Matematika

Menurut Ismail dkk (Hamzah, 2014: 48) matematika adalah ilmu yang membahas tentang bilangan dan perhitungannya, membahas masalah numerik, mengenai besaran dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, cara berpikir, kumpulan sistem, struktur dan alat.