

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era revolusi industri 4.0 saat ini, teknologi memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan. Teknologi seperti komputer, elektronik, dan telekomunikasi telah lama dimanfaatkan sebagai usaha peningkatan mutu pendidikan. Dimana guru dan siswa dituntut untuk mampu menguasai teknologi. Pemanfaatan teknologi yang tepat disesuaikan dengan proses pembelajaran. Pembelajaran ialah proses interaksi yang terjadi antar guru dan siswa guna memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam lingkungan belajar. Menurut Gagne dan Briggs (Uno, 2018: 1) pembelajaran merupakan suatu sistem yang tujuannya untuk menunjang proses belajar pada siswa, yang berisikan rangkaian kejadian yang dirancang tersusun sedemikian rupa sehingga mempengaruhi dan mendukung terbentuknya proses belajar pada siswa yang sifatnya internal.

Menurut Sugandi (Wandah, 2017: 1) “ciri-ciri dari pembelajaran yaitu pembelajaran dilakukan dan direncanakan secara sadar dan sistematis, pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar, pembelajaran bisa menyediakan bahan pelajaran yang mampu menarik untuk siswa, pembelajaran bisa memanfaatkan alat bantu belajar yang sesuai dan menarik, pembelajaran bisa menciptakan atmosfir belajar yang nyaman dan menyenangkan untuk siswa, dan pembelajaran mampu membuat siswa siap menerima pelajaran secara fisik maupun psikologis”. Pembelajaran yang ideal ialah pembelajaran yang berlangsung dengan kondisi yang menyenangkan dan mampu mendorong siswa melakukan interaksi, aktif, kreatif, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.

Pandemi Coronavirus Disease 19 atau dikenal dengan Covid-19 tak bisa dipungkiri mempengaruhi pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di Indonesia. KBM yang sebelumnya dilakukan tatap muka kini dilakukan melalui Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) sebagaimana Surat Edaran Kemendikbud No. 40 Tahun 2020 untuk mencegah penyebaran Covid-19. Guru secara profesional harus mampu memanfaatkan atau membuat media pembelajaran sesuai materi dan

kondisi siswa. Pemilihan platform mengajar harus sesuai dengan siswa baik secara daring (dalam jaringan) ataupun luring (luar jaringan). Agar tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik, guru membutuhkan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Berbagai media yang bisa diterapkan saat PJJ diantaranya Whatsapp, Google meet, Google classroom, Youtube, Zoom dan lain sebagainya.

Media mempunyai peranan yang berarti dalam proses pembelajaran. Kedudukan media pada sistem pembelajaran berguna sebagai alat bantu, penyalur pesan serta dapat mewakili guru menyampaikan informasi lebih cermat, jelas dan menarik. Media pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran yang kompleks sehingga tidak membutuhkan ruang dan waktu yang panjang untuk penyampaiannya. Misalnya, dengan media pembelajaran online, e-learning, web based learning yang dapat dimanfaatkan dimana saja dan kapan saja. Penggunaan media pembelajaran dalam KBM mampu membangkitkan motivasi dan keinginan untuk belajar siswa. Salah satu dari media pembelajaran berdasarkan pada jenis penggunaannya adalah media pembelajaran interaktif.

Menurut Andrizal (2017:3) “media interaktif merupakan media yang dilengkapi dengan alat untuk mengontrol yang bisa dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna bisa menentukan apa yang dikehendaki untuk proses berikutnya.” Media pembelajaran interaktif diharapkan akan membuat siswa termotivasi supaya menjadi lebih aktif dalam belajar dan membuat pembelajaran menjadi lebih efisien. Disamping itu dengan pengaplikasian media pembelajaran interaktif diharapkan mampu mengurangi kejenuhan siswa selagi proses pembelajaran berlangsung khususnya pembelajaran matematika.

Dalam penelitian sebelumnya Nugraheni (2017) mengatakan bahwa *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran karena media pembelajaran ini memberikan berbagai pengalaman belajar yang menyenangkan dan lebih kondusif. Dengan memakai media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline*, siswa mendapatkan gambaran materi sangat jelas karena di dalam media tersebut terdapat materi yang dikemas berupa teks, gambar, animasi, audio, dan video.

Hasil wawancara dengan guru matematika di SMP Negeri 2 Telaga Biru, didapatkan informasi bahwa banyak siswa yang merasa jenuh dengan aktivitas pembelajaran daring. Kurangnya sosialisasi dan interaksi menyebabkan siswa cenderung bermalasan dalam belajar. Minimnya penggunaan media pembelajaran di kelas juga mempengaruhi ketertarikan siswa saat belajar. Hal ini berakibat menurunnya daya tangkap belajar siswa. Sesuai dengan kebutuhan guru dalam mengatasi persoalan dalam proses pembelajaran matematika, perlu adanya suatu inovasi baru dalam pengembangan sistem pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan efektif serta efisien dalam pemanfaatannya. Sehubungan dengan hal tersebut, dipandang perlu untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada mata pelajaran matematika. Menyadari pentingnya media pembelajaran, maka peneliti memilih judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Materi Statistika dan Peluang Kelas VIII SMP.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut ini identifikasi masalah yang bisa diuraikan oleh peneliti terkait pembelajaran matematika yaitu:

1. Kegiatan belajar mengajar dianggap kurang menarik oleh siswa.
2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* materi Statistika dan Peluang kelas VIII SMP?
2. Apakah media pembelajaran interaktif materi Statistika dan Peluang yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan sehingga layak digunakan untuk kelas VIII SMP?

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan terfokus pada media pembelajaran, maka peneliti membatasi masalah yaitu pada pengembangan media pembelajaran yang interaktif

menggunakan *Articulate Storyline* pada materi Statistika dan Peluang kelas VIII SMP.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini diantaranya:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* materi Statistika dan Peluang kelas VIII SMP.
2. Untuk mengetahui media pembelajaran interaktif materi Statistika dan Peluang yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan sehingga layak digunakan untuk kelas VIII SMP.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat tercapai dari penelitian ini diantaranya:

1. Bagi siswa
Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan memudahkan pemahaman materi selama proses kegiatan belajar mengajar.
2. Bagi guru
Media pembelajaran interaktif dapat membantu penyampaian materi agar bertambah menarik dan tidak membosankan.
3. Bagi peneliti
Dapat menambah pengetahuan mengenai pemanfaatan software *Articulate Storyline* dalam membuat media pembelajaran interaktif.