

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan Indonesia terus mengalami perkembangan yang sejalan dengan perubahan dan berkembangnya kurikulum dari masa ke masa (Setiawati, 2022:8). Perubahan kurikulum yang terjadi begitu cepat dapat menyulitkan peserta didik untuk beradaptasi dengan sistem pembelajaran yang baru, namun demikian perubahan kurikulum ini merupakan salah satu upaya agar peserta didik dapat belajar dengan mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju (Putri, 2019:7). Saat ini, tengah terjadi transisi kurikulum yakni perubahan kurikulum 2013 menjadi penggunaan kurikulum merdeka yang dilakukan secara bertahap. Meski perubahan kurikulum membawa dampak baik dan buruk, tetap saja pendidikan mampu mendorong manusia agar dapat berkembang sesuai dengan perubahan zaman seperti halnya semakin berkembangnya bidang teknologi dan informasi atau biasa dikenal dengan IT (*Information and Technology*) (Zega & Mendrofa, 2023:66).

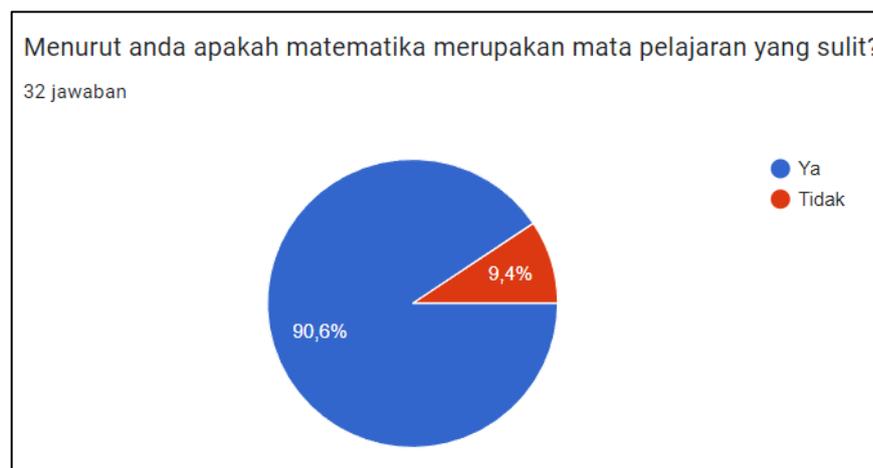
Dalam era perkembangan Ilmu Pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang begitu pesat dewasa ini, guru tidak hanya cukup berbekal dengan kemampuan membelajarkan peserta didik, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik sehingga peran guru sangat diperlukan dalam memengaruhi proses belajar (Asmal et al., 2022:1275). Andini (2022) menyampaikan bahwa media pembelajaran menjadi faktor

penunjang proses pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Ini berarti, kemampuan guru dalam beradaptasi dengan perkembangan IPTEK menjadi penting guna memfasilitasi peserta didik dengan media pembelajaran yang sesuai sebagai penunjang proses pembelajaran.

Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif adalah *articulate storyline*. *articulate storyline* relatif mudah digunakan oleh pengembang pemula karena tampilannya yang mirip dengan *powerpoint* namun disertai dengan berbagai fungsi yang lebih bervariasi sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang interaktif. Hasil publish media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan *articulate storyline* dapat berupa *web*, *CD (Compact Disc)*, *Learning Management System (LMS)*, *word*, hingga format *html5* yang mendukung untuk dijadikan aplikasi android baik offline maupun online (Khusnah et al., 2020:201).

Nuryati, dkk. (2021) melaksanakan penelitian "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bilangan Bulat dan Pecahan berbasis Alquran Teaching Model" karena ditemukannya kendala dalam penyampaian materi bilangan bulat dan pecahan (kurikulum 2013) sehingga diperlukan bahan ajar elektronik sebagai alternatif bahan ajar cetak. Oleh karena itu, peneliti melakukan observasi dan wawancara di SMP Negeri 1 Jogonalan serta melakukan kajian pustaka guna menemukan permasalahan peserta didik dalam mempelajari materi bilangan bulat pada kurikulum terbaru saat ini yakni kurikulum merdeka sebagai dasar pengembangan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada materi tersebut.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Sri Indarti, S.Pd. selaku guru matematika di SMP Negeri 1 Jogonalan, beliau menyampaikan bahwa peserta didik masih menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit. Hal ini juga didukung dengan hasil angket peserta didik yang beranggapan bahwa matematika itu merupakan mata pelajaran yang sulit.



Gambar I. Diagram Opini Peserta Didik Terhadap Anggapan Matematika Sulit

Dari gambar I di atas dapat diperhatikan bahwa dari 32 respons peserta didik, sebanyak 90,6% peserta didik beranggapan mata pelajaran matematika itu sulit. Pendidik juga menyampaikan bahwa peserta didik masih merasa kesulitan dalam materi bilangan bulat dalam operasi penjumlahan, pengurangan, pembagian atau perkalian.

Terwujudnya proses pembelajaran yang berkualitas dapat diupayakan dengan memanfaatkan teknologi sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai (Miarso dalam Ismaniati, 2013:2). Namun demikian, peneliti menemukan bahwa sekolah belum memanfaatkan teknologi dengan baik. Fasilitas laboratorium komputer

sudah ada, namun hanya digunakan untuk pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi saja. Pendidik hanya menggunakan buku paket dan LKPD sebagai sumber mengajar di sekolah dan belum menggunakan serta mengembangkan media pembelajaran berbasis elektronik. Peserta didik juga tertarik jika dikembangkan media pembelajaran yang memuat berbagai macam gambar, warna, dan interaktif. Hal ini dibuktikan dari hasil penyebaran angket peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Jogonalan, sebagai berikut.



Gambar II. Diagram Opini Peserta Didik Tertarik Media Pembelajaran

Dari gambar II di atas dapat dilihat bahwa 96,9% peserta didik merasa tertarik dengan media pembelajaran yang memuat berbagai macam gambar, warna, dan interaktif.

Banyak media pembelajaran matematika yang sudah dikembangkan baik berupa alat peraga, modul, media interaktif, dan sebagainya. Dalam sebuah penelitian pengembangan oleh Lina Ulfah Nadia (2022) dengan judul “Pengembangan Media *Articulate Storyline* Berorientasi AKM pada Materi Aljabar

di SMP". Adapun inovasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan kurikulum merdeka dengan materi bilangan bulat.

Dengan mempertimbangkan berbagai kendala yang dihadapi peserta didik ketika mempelajari materi bilangan bulat serta melihat adanya potensi pemanfaatan media pembelajaran ke arah yang positif, maka peneliti melaksanakan penelitian pengembangan media interaktif berbasis *articulate storyline* pada materi bilangan bulat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka terdapat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik beranggapan bahwa mata pelajaran matematika itu sulit.
2. Penggunaan teknologi belum dimanfaatkan dengan baik.
3. Peserta didik mengalami kesulitan pada materi bilangan bulat.
4. Peserta didik merasa media pembelajaran yang digunakan kurang efektif.
5. Pendidik belum mengembangkan media pembelajaran berbasis elektronik.

C. Pembatasan Masalah

Karena keterbatasan waktu, biaya dan kemampuan, maka tidak mungkin meneliti semua masalah yang telah diidentifikasi. Oleh karena itu, peneliti membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu:

1. Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan produk media pembelajaran bagi peserta didik kelas VII SMP pada materi bilangan bulat.

2. Pengembangan media ini berbasis digital.
3. Pengembangan produk ini menggunakan *articulate storyline*.
4. Sekolah tempat uji coba media pembelajaran di SMP Negeri 1 Jogonalan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis aplikasi *articulate storyline* pada materi bilangan bulat untuk peserta didik kelas VII?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran matematika berbasis aplikasi *articulate storyline* pada materi bilangan bulat untuk peserta didik kelas VII?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis Aplikasi *articulate storyline* pada materi bilangan bulat untuk peserta didik kelas VII.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran matematika berbasis Aplikasi *articulate storyline* pada materi bilangan bulat untuk peserta didik kelas VII.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *articulate storyline*. Spesifikasi produk dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *software articulate storyline*.
2. Produk yang akan dihasilkan yaitu file media pembelajaran interaktif yang memuat gambar, audio, dan animasi yang digunakan sebagai alat belajar bagi peserta didik SMP Negeri 1 Jogonalan.
3. Materi pada media pembelajaran disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum merdeka.
4. Media pembelajaran interaktif dengan *articulate storyline* memiliki susunan sebagai berikut:
 - a. Halaman awal
 - b. Menu utama
 - c. Menu kompetensi berisi kompetensi dasar
 - d. Menu materi berisi pengertian dan operasi bilangan bulat
 - e. Menu permainan berisi permainan menjawab pertanyaan dengan benar
 - f. Menu evaluasi berisi pertanyaan yang memiliki jawaban dengan cara *drag and drop, multiple choise, dan essay*
 - g. Ikon profil berisi identitas pengembang
 - h. Media yang dibuat ini dapat diunduh pada *smartphone*

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat secara Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengembangan keilmuan yang berkaitan dengan berkembangnya media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep dan tepat sasaran menuju arah yang lebih baik.

2. Manfaat secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan peserta didik mendapat gambaran pentingnya media pembelajaran sebagai proses belajar mengajar, sehingga dapat dijadikan bahan refleksi untuk pemahaman bagi peserta didik yang lebih baik, membantu latihan dan penguatan dalam belajar matematika, dan dapat mengoptimalkan teknologi.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar perencanaan, pelaksanaan penggunaan media pembelajaran sebagai referensi pembelajaran yang tidak membosankan, dan dapat membantu proses pembelajaran peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan oleh sekolah sebagai bahan masukan untuk penanaman konsep pembelajaran yang tidak membosankan, bisa memberi motivasi lebih untuk pemahaman peserta didik, dan memberikan alternatif untuk pembelajaran matematika dengan memanfaatkan teknologi.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman bahwa untuk mendapatkan perhatian dari peserta didik dalam pembelajaran matematika terdapat banyak cara. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran matematika sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh peserta didik di lingkungan SMP Negeri 1 Jogonalan karena pihak sekolah memperbolehkan penggunaan *smartphone* dalam menunjang pembelajaran.
2. Peserta didik tidak perlu mengeluarkan biaya paket data untuk mengunduh media pembelajaran karena sekolah menyediakan akses wifi gratis dan media pembelajaran dapat dioperasikan secara *offline* setelah terinstal.
3. Media pembelajaran matematika ini dapat membentuk peserta didik menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran matematika untuk peserta didik kelas VII pada materi bilangan bulat di SMP Negeri 1 Jogonalan, yaitu:

1. Media pembelajaran matematika ini hanya ditunjukkan untuk materi pokok bilangan bulat kelas VII di SMP Negeri 1 Jogonalan.

2. Media pembelajaran matematika ini hanya dapat dijalankan pada *smartphone*.
3. Media pembelajaran matematika ini hanya dapat diunduh pada perangkat dengan spesifikasi *Android 8* atau *Android Oreo* dan RAM (*Random Acces Memory*) minimal 2 GB (*Gigabyte*).