

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi membawa perubahan dalam penggunaan media pembelajaran. Seperti halnya pada zaman sekarang proses pembelajaran secara daring karena berada dalam masa pandemi COVID-19, hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia no 4 tahun 2020 yang menyebutkan bahwa proses pembelajaran dilaksanakan melalui pembelajaran daring/jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh tidak lepas dari penggunaan media pembelajaran, salah satu media pembelajaran yang merespon perkembangan teknologi dan sesuai dengan permasalahan sekarang yaitu multimedia interaktif, yang merupakan perpaduan atau kombinasi dua atau lebih jenis media yang dikendalikan oleh komputer sebagai pergerak dari keseluruhan gabungan media itu yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran (Dewi & Haryanto, 2018). Begitupun menurut Munir (2015) menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya. Maka dari itu multimedia interaktif sangatlah cocok digunakan dalam permasalahan yang sedang terjadi karena bisa digunakan secara *online/* jarak jauh.

Multimedia interaktif memiliki beberapa keunggulan sehingga dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. salah satunya yaitu multimedia interaktif dapat mengembangkan kemampuan dan menarik perhatian serta minat siswa, karena multimedia interaktif mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara, dan animasi. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Munir (2015) yang mengemukakan bahwa Multimedia interaktif dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan, sehingga multimedia interaktif sangatlah efektif untuk menjadi alat (*tools*) yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut yang didukung dengan hasil riset yang dikemukakan oleh *Computer Technology Research* (CTR), yang menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20%

dari yang dilihat dan 30 % dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Dengan menggunakan multimedia interaktif diharapkan dapat membuat siswa termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika meski dilakukan dirumah, karena materi disajikan menggunakan tampil yang interaktif dan menarik. Selain itu, Khusna dan Sumarsih (2016) menyatakan bahwa peningkatan motivasi belajar dan ketuntasan belajar (KKM) dapat tercapai melalui penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. karena suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila peserta didik mampu memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan.

Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif juga dapat membantu siswa memahami materi matematika (Novitasari, 2016). Memahami sebuah materi adalah salah satu hal yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran matematika, tetapi pada pembelajaran matematika secara umum, siswa diajarkan dengan konsep-konsep atau prosedur-prosedur yang didasarkan pada buku paket yang dipenuhi dengan simbol-simbol dan rumus-rumus. Apabila simbol-simbol dan rumus-rumus tersebut hanya dihafalkan tanpa memahami, maka tentu akan sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, karena siswa yang belajar melalui pemahaman akan lebih sukses dari pada belajar dengan hafalan (Mahjudin, 2016). Oleh sebab itu memahami konsep sebuah materi merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Materi pembelajaran matematika memerlukan multimedia interaktif untuk menjembatani siswa dalam memahami sebuah materi, hal ini sejalan dengan yang di ungkapkan oleh dewi & haryanto (2018) dalam penelitiannya yaitu “penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman matematika dengan bantuan penggunaan animasi yang membantu siswa memvisualisasikan konsep matematika sehingga meningkatkan pemahaman siswa”. Salah satu *software* multimedia interaktif yang bisa digunakan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman siswa adalah *Articulate Storyline* (Prastiwi, 2016). *Articulate storyline* merupakan *software* yang mudah untuk digunakan sebagai alat komunikasi dalam proses pembelajaran, dengan *template* yang dapat dibuat sendiri atau bahkan dapat dengan *template* yang disediakan dan dapat menyesuaikan karakter sesuai kebutuhan

pembelajaran (Minkova, 2016). Selain itu *articulate storyline* merupakan perangkat lunak yang difungsikan sebagai media komunikasi, dan media pembelajaran (Pratama, 2018). Sejalan dengan hal tersebut penggunaan *articulate storyline* adalah untuk membuat pembelajaran yang tidak seperti biasanya, menjadikan suasana menyenangkan, serta membuat siswa untuk belajar mandiri dengan menyaksikan tutorial yang ada. Sehingga, dengan perasaan senang, diharapkan siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang diberikan (Pratama, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap salah satu guru matematika di SMPN di Tasikmalaya, diketahui bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam proses pembelajar matematika yang mengakibatkan kurang tercapainya kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan, salah satunya pada materi himpunan. Hal ini dikarenakan dalam materi himpunan terdapat banyaknya konsep materi dan simbol-simbol yang dapat membuat siswa bingung. Sejalan dengan hal itu, penelitian yang dilakukan oleh Andrianti (2019) menyatakan bahwa siswa mengalami kesulitan untuk mengingat/mengubah kata-kata menggunakan notasi himpunan, simbol ataupun rumus operasi himpunan ke bentuk model matematika. Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan Mirah (2017) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa ketika siswa kesulitan mengingat atau menghafal pada simbol himpunan maka siswa akan kesulitan dalam memahami, menerapkan, dan menganalisis karena pada materi himpunan banyak menggunakan simbol.

Mengingat pentingnya penggunaan konsep himpunan, maka diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang mudah diterima oleh siswa. Pendekatan itu dapat membantu siswa lebih memahami materi dengan mengaitkan ide-ide baru pada pemahaman terdahulu. Selain itu juga perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertukar pendapat, bekerja sama dengan teman, berinteraksi dengan guru dan merespon pemikiran siswa lain sehingga siswa mampu mengaplikasikan dan mengingat lebih lama konsep materi yang diberikan (Andriati, 2019), dari permasalahan di atas peneliti bertujuan untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran matematika dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* sehingga peneliti melakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan**

Multimedia Interaktif untuk Memahami Materi Himpunan melalui *Articulate Storyline*.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah :

- 1) Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif untuk memahami materi himpunan melalui *Articulate Storyline* ?
- 2) Bagaimanakah pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) peserta didik pada materi himpunan melalui implementasi multimedia interaktif menggunakan *articulate storyline*?

1.3 Definisi Oprasional

1.3.1 Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.

1.3.2 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah tampilan multimedia yang di rancang oleh desainer agar tampilanya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya yang dilengkapi dengan alat pengontrol (komputer) dan dapat dioperasikan oleh penggunanya.

1.3.3 Pengembangan Multimedia Interaktif

Pengembangan multimedia interaktif merupakan rangkaian proses yang dilakukan untuk menghasilkan suatu multimedia pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang sudah ada. Pengembangan multimedia pembelajaran yang digunakan adalah model ADDIE.

1.3.4 Memahami materi

Seorang siswa dikatakan memahami sesuatu yaitu apabila ia dapat menjelaskan kembali atau mampu menguraikan suatu materi dengan rinci menggunakan bahasanya sendiri, dan akan lebih baik jika siswa mampu memberikan contoh lain dari apa yang dicontohkan oleh gurunya dan siswa tersebut

mampu membuat contoh itu dengan permasalahan-permasalahan yang ada di sekitarnya.

1.3.5 *Articulate Storyline*

Articulate storyline adalah salah satu aplikasi multimedia pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan informasi dengan tujuan tertentu dan merupakan *software mix programming tools* yang dapat membantu para designer dalam menginformasikan pembelajaran, dengan kelebihan yang dimiliki yaitu *smart brainware* yang sederhana dengan prosedur tutorial interaktif melalui *template* yang dapat di publish secara *offline* maupun *online*, sehingga memudahkan user memformatnya dalam bentuk *web personal, CD, word processing*, dan *Learning Management System*.

1.3.6 Kriteria Ketuntasan Minimal

Kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah batas minimal nilai pencapaian kompetensi peserta didik dalam proses pembelajaran suatu mata pelajaran yang harus dicapai yaitu 75. Apabila peserta didik yang belum mencapai nilai ketuntasan (KKM) maka peserta didik harus melakukan remedial dengan mengikuti ujian kembali.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Mengembangkan multimedia interaktif untuk memahami materi himpunan melalui *Articulate Storyline*
- 2) Menjelaskan pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) peserta didik pada materi himpunan melalui implementasi multimedia interaktif menggunakan *Articulate storyline*.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dikemukakan, maka manfaat yang diharapkan didapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi bidang pendidikan khususnya pada pembelajaran matematika, dan dapat memberikan wawasan dalam proses pengembangan multimedia interaktif melalui *Articulate Storyline*

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat yang diharapkan adalah :

- 1) Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam pengembangan multimedia interaktif melalui *articulate storyline*.
- 2) Bagi sekolah, diharapkan dari hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dan pertimbangan dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran melalui salah satu multimedia dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran matematika.
- 3) Bagi pendidik mata pelajaran matematika, diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan dalam merancang multimedia interaktif melalui *Articulate Storyline* sebagai alternatif dalam proses pembelajaran agar lebih menarik.
- 4) Bagi peserta didik, diharapkan menjadi salah satu faktor untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik.
- 5) Bagi peneliti lain, diharapkan dapat menjadi acuan dalam penelitian selanjutnya serta memberikan kontribusi untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan terutama dalam pendidikan matematika.

