

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya zaman, teknologi komunikasi dan informasi mengalami banyak perubahan. Hal tersebut memberikan dampak yang cukup besar pada bidang pendidikan, sehingga tidak dapat dipungkiri berkembangnya teknologi senantiasa berkaitan dengan ilmu pendidikan. Kemajuan teknologi juga memiliki dampak pada bagaimana pendidikan diajarkan di sekolah dan bagaimana materi diajarkan selama kegiatan mengajar.² Sangat penting bagi guru untuk merangkul teknologi dengan menyediakan media pendidikan yang dapat memfasilitasi proses belajar dan memastikan bahwa konten yang diajarkan kepada siswa akurat dan *up-to-date*.³

Perubahan yang begitu pesat melanda dunia pada abad ke-21, dan Indonesia pun tak luput dari pengaruhnya. Saat ini telah muncul suatu gagasan baru yang diluncurkan oleh pemerintah Jepang untuk memerangi instabilitas dari era revolusi industri (*era revolusi 4.0*) yang dikenal sebagai “*Era Society 5.0*”.⁴ Dalam *Society 5.0*, manusia akan menjadi pusatnya (*human centered*)

² Amalia Yunia Rahmawati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Kebugaran Jasmani*, 2020.,

³ Hanisah, Yudha Irhasyuarna, and Ratna Yulinda, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Ispring Suite 10 Pada Materi Reproduksi Tumbuhan Untuk Mengukur Hasil Belajar,” *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, no. 3 (2022): 6–16, <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.68>.

⁴ Ahmad Ridho et al., “Implementasi Pendidikan Multikultural Berbasis Teknologi Dalam Menghadapi Era Society 5.0,” *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran* 7, no. 3 (2022): 195–213, <https://doi.org/10.21462/educasia.v7i3.131>.

dengan tetap berbasis teknologi (*technology based*).⁵ Melalui *Artificial Intelligence*, manusia diharapkan dapat meningkatkan kemampuannya dan mencapai potensi yang lebih besar di *era Society 5.0*, di mana teknologi dan manusia bekerja sama secara harmonis.

Sebagai pendidik dalam *era Society 5.0*, guru harus memiliki keterampilan digital yang kuat dan kemampuan untuk berpikir secara kreatif. Pada *era Society 5.0*, guru diharapkan untuk lebih inovatif dan dinamis dalam metode pengajaran mereka di kelas. Para pendidik di zaman *Society 5.0* ini diharapkan menjadi agen perubahan yang mengutamakan kepentingan siswa daripada kepentingan pribadi, memiliki inisiatif untuk memperbaiki pembelajaran siswa, mengambil langkah-langkah tanpa perlu disuruh, terus menerapkan inovasi, dan menunjukkan dukungan yang tulus kepada perkembangan siswa.

Di zaman digital, pembelajaran memerlukan inovasi dan perkembangan yang lebih lanjut. Salah satu cara untuk mengatasi tantangan ini adalah melalui pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, yang dapat mendukung siswa dalam memahami materi. Pemilihan media pembelajaran multimedia interaktif yang tepat akan memberikan manfaat yang signifikan bagi guru dan siswa.⁶ Dalam perannya sebagai agen perubahan, guru dituntut

⁵ Jurnal Pendidikan and Dasar Setiabudhi, "EDUCATION CURRICULUM FOR SOCIETY 5 . 0 IN THE NEXT DECADE Dosen Program Studi Guru Sekolah Dasar STKIP Setiabudhi Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi I . PENDAHULUAN Industri 4 . 0 Telah Menjadi Sebuah Revolusi Besar Dalam Perkembangan Kehidupan Manusia ." 4, no. 2 (2021): 63–79.

⁶ Amalia Yunia Rahmawati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Kebugaran Jasmani*.

untuk selalu mengikuti perkembangan zaman, terutama dalam hal pemanfaatan media pembelajaran yang semakin beragam dan inovatif.⁷ Apabila pendidik tidak mampu menghadirkan inovasi dalam pembelajaran, maka akan mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.⁸

Articulate Storyline sebagai media pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan efektifitas hasil pembelajaran serta untuk meningkatkan penggunaan teknologi informasi dalam setiap proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan secara efisien, efektif dan kreatif yang berdampak positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. media pembelajaran interaktif telah banyak digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran peserta didik, memudahkan para pendidik untuk menyampaikan materi hingga proses penilaian materi pembelajaran tersebut.⁹ *Articulate Storyline* adalah suatu *authoring tool* atau aplikasi yang bisa digunakan oleh guru untuk membuat sebuah konten pembelajaran interaktif dalam menunjang proses pembelajaran.¹⁰

Pengetahuan yang digunakan dalam materi ini dapat diaplikasikan melalui pengembangan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran

⁷ Darnawati Darnawati et al., "Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline," *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2019): 8, <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v1i1.8780>.

⁸ Gede Cris Smaramanik Dwiqi, I Gde Wawan Sudatha, and Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V," *Jurnal Edutech Undiksha* 8, no. 2 (2020): 33, <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.

⁹ Amalia Yunia Rahmawati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Kebugaran Jasmani*.

¹⁰ La Ode Ahmad Jazuli et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Untuk Pemahaman Konsep Materi Turunan," *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 10, no. 2 (2024): 139–52, <https://doi.org/10.21831/jrpm.v10i2.71066>.

interaktif memiliki kelebihan yang dapat digunakan oleh pengguna karena dilengkapi dengan alat kontrol yang memungkinkan pengguna untuk memilih apa yang mereka butuhkan untuk langkah selanjutnya dalam proses pembelajaran. Media ini juga mencakup unsur audio, visual, dan interaktif.¹¹

Saat membuat materi pembelajaran interaktif, peneliti menggunakan aplikasi *Articulate Storyline. Software* ini memiliki tampilan seperti aplikasi *Microsoft Powerpoint*. *Articulate Storyline* memiliki kemampuan untuk mengubah file menjadi file Flash (format .swf). Salah satu karakteristik utama dari format flash adalah ukurannya yang relatif kecil sehingga dapat menampilkan animasi web yang menarik secara visual. Selain itu, materi pembelajaran yang dihasilkan oleh *Articulate Storyline* dapat diekspor dalam berbagai format *file*, termasuk HTML5 dan *executable (exe)*.¹²

Berdasarkan hasil observasi awal di MTs Negeri 5 Tulungagung, Peneliti mengamati proses pembelajaran Matematika di kelas VII masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah. Pendidik masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dan belum menggunakan media pembelajaran. Hal ini menyebabkan guru menjadi satu-satunya pihak yang aktif dalam proses belajar mengajar. Sementara itu, peserta didik cenderung menjadi pasif, mudah kehilangan fokus, dan mengalami kesulitan dalam menyerap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Kondisi ini menyebabkan banyak siswa kurang terlibat aktif dalam kegiatan belajar

¹¹ Amalia Yunia Rahmawati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Kebugaran Jasmani.*,

¹² Jazuli et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Untuk Pemahaman Konsep Materi Turunan."

mengajar di kelas, sehingga berdampak negatif pada pencapaian hasil belajar mereka.

Kondisi ini diperkuat oleh berbagai hasil penelitian terdahulu. Penelitian oleh Putri yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline pada Materi Aritmatika Sosial”* menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mendapatkan nilai kevalidan sebesar 91,11% (kategori sangat valid), kepraktisan sebesar 88,75% (kategori sangat praktis), dan keefektifan berdasarkan hasil belajar siswa sebesar 87,5% (kategori sangat efektif).¹³ Selanjutnya, penelitian oleh Rahmawati dalam skripsinya yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Materi Matematika di SMP”* memperoleh nilai kevalidan 89,7%, kepraktisan 86,2%, dan keefektifan 84,6%, yang semuanya berada pada kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara signifikan.¹⁴ Sementara itu, penelitian oleh Nurhaliza dalam *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Aritmatika Sosial untuk SMP Kelas VII”* juga menunjukkan hasil serupa, dengan kevalidan sebesar 90,4%, kepraktisan sebesar 87,3%, dan keefektifan sebesar 85,2%. Data tersebut mempertegas bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif,

¹³ Dwi Anjani Putri, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 2 Surakarta.” (Universitas Sebelas Maret, 2020).

¹⁴ Siti. Rahmawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Pecahan Kelas VII SMP.” (Universitas Negeri Yogyakarta., 2021).

khususnya berbasis *Articulate Storyline*, dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar matematika siswa.¹⁵

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline* dengan harapan dapat menjadi solusi dalam mengoptimalkan proses pembelajaran di era digital. Oleh sebab itu peneliti mengambil penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Materi Aritmatika Sosisal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Negeri 5 Tulungagung”**.

B. Identifikasi Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang berkontribusi aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Pembelajaran masih dilakukan secara konvesional karena guru menggunakan media konvensonal dalam proses pembelajaran.
3. Terbatasnya media pembelajaran.
4. Kurangnya variasi media dalam pembelajaran.
5. Kurangnya variasi guru dalam model dan pendekatan dalam proses pembelajaran sehingga siswa terkesan bosan.

¹⁵ Rika. Nurhaliza, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Aritmatika Sosial Untuk SMP Kelas VII Menggunakan Articulate Storyline 3.” (UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019).

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan yang dilakukan tidak terlalu luas, maka permasalahan dibatasi sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan merupakan media pembelajaran interaktif yang dibuat menggunakan aplikasi *Articulatae Storyline*.
2. Subjek penelitian siswa kelas VII MTs Negeri 5 Tulungagung tahun pelajaran 2024/2025
3. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan yang mengacu pada model ADDIE.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka pokok fokus penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi aritmatika sosial kelas VII di MTs Negeri 5 Tulungagung ?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi aritmatika sosial kelas VII di MTs Negeri 5 Tulungagung?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi aritmatika sosial kelas VII di MTs Negeri 5 Tulungagung?
4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi aritmatika sosial kelas VII di MTs Negeri 5 Tulungagung?

E. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Bedasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian dalam pembahasan ini, yakni :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi aritmatika sosial kelas VII di MTs Negeri 5 Tulungagung.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi aritmatika sosial kelas VII di MTs Negeri 5 Tulungagung yang valid.
3. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi aritmatika sosial kelas VII di MTs Negeri 5 Tulungagung yang praktis.
4. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi aritmatika sosial kelas VII di MTs Negeri 5 Tulungagung yang efektif.

F. Spesifikasi produk yang diharapkan

1. Spesifikasi produk yang berupa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* untuk kelas VII adalah untuk mengembangkan atau menciptakan media pembelajaran matematika interakti. *Articulate Storyline* berupa *mobile learning* mempermudah peserta didik dalam memecahkan atau menyelesaikan masalah pada materi aritmatika sosial dalam pembelajaran matematika untuk kelas VII MTs. Media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* yang dikembangkan dalam penelitian berupa web yang dapat dioperasikan baik melalui laptop ataupun *smartphone*.

2. Media pembelajaram matematika menggunakan *Articulate Storyline* disajikan dalam bentuk HTML.
3. Media pembelajaran matematika menggunakan *Articulate Storyline* yang dikembangkan memuat materi aritmatika sosial untuk siswa kelas VII.
4. Media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada materi aritmatika sosial memiliki beberapa *slide*/halaman yang berisi tentang:
 - a. Halaman informasi media yang memuat petunjuk penggunaan media dan petunjuk navigasi media.
 - b. Halaman kompetensi memuat tujuan pembelajaran.
 - c. Halaman materi berisi mengenai materi aritmatika sosial, gambar, dan animasi untuk mendukung penjelasan materi terkait aritmatika sosial.
 - d. Halaman evaluasi berisikan soal evaluasi pilihan ganda disertai total nilai yang diperoleh dan *review* hasil evaluasi peserta didik.

G. Manfaat penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini selain memiliki tujuan untuk memberikan manfaat konseptual terutama pada pembelajaran matematika, juga bertujuan untuk memberikan peningkatan mutu pada proses dan hasil pembelajaran matematika diantaranya:

1. Manfaat teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika bahwa materi yang disampaikan tidak hanya dengan media yang sederhana, tetapi juga bisa dengan menggunakan media modern saat ini, utamanya pada penggunaan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline*.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Pendidik

Harapannya, penelitian mengenai pemanfaatan *Articulate Storyline* sebagai alat pembelajaran interaktif yang telah disusun ini dapat menjadi sarana yang mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, sambil juga membawa inovasi bagi mereka.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian tentang penggunaan *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran interaktif yang mudah, menarik dan efektif diharapkan dapat dapat dijadikan bahan ajar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Pembaca

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai landasan berpikir atau rujukan serta inovasi untuk pengembangan penelitian sejenis secara lebih mendalam. Selain itu, diharapkan dapat memberi inspirasi dalam melaksanakan penelitian berikutnya yang relevan dan mendorong dihasilkannya penemuan baru.

H. Penegasan Istilah

1. Definisi Konseptual

a. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam proses belajar.¹⁶

b. Media pembelajaran Interaktif

Media Pembelajaran Interaktif adalah Instrumen atau sarana yang dimanfaatkan dalam pendidikan untuk memfasilitasi penyampaian informasi dan memperlancar pembelajaran dengan melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Jenis media pembelajaran interaktif mencakup berbagai bentuk seperti aplikasi edukatif, simulasi, permainan edukatif, atau perangkat lunak pembelajaran.¹⁷

c. *Articulate Storyline*

Articulate Storyline merupakan Sebuah aplikasi multimedia yang digunakan sebagai alat bantu dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang mencakup berbagai komponen seperti gambar, teks, suara, grafik, animasi, simulasi, dan video.¹⁸

¹⁶ M.A. Prof. Dr. Azhar Arsyad, *MEDIA PEMBELAJARAN*, 20th ed. (JAKARTA: Rajawali Pers, 2017).

¹⁷ Ibid.

¹⁸ Amiroh, *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*, 3rd ed. (Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva, 2019).

d. Aritmatika Sosial

Aritmatika sosial adalah bidang matematika yang berhubungan dengan berbagai transaksi dan peristiwa ekonomi dalam kehidupan sehari-hari yang dapat diselesaikan dengan menggunakan aritmatika.¹⁹

2. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami istilah-istilah yang digunakan, maka peneliti menjelaskan istilah-istilah sebagai berikut:

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau proses) yang dapat digunakan untuk merangsang perhatian, keingintahuan, dan kemampuan peserta didik untuk belajar sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

b. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah sarana penyampaian informasi berupa teks, gambar, animasi, video, atau audio yang melibatkan keaktifan peserta didik dalam belajar, baik bersama pendidik maupun secara mandiri.

c. *Articulate Storyline*

Articulate Storyline merupakan aplikasi multimedia yang dirancang untuk menciptakan media pembelajaran interaktif dengan integrasi gambar, teks, audio, animasi, simulasi, dan video.

¹⁹ Marianna Magdalena Radjawane, Alvius Tinambunan, and Suntar Jono, *Buku Panduan Guru Matematika*, 2022, <https://buku.kemdikbud.go.id>. hal.65

d. Aritmatika Sosial

Aritmatika sosial merupakan penerapan aritmatika dalam menyelesaikan berbagai persoalan ekonomi dalam kehidupan sehari-hari.

.