

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan mata pelajaran yang dipelajari dari jenjang SD sampai SMA yang membahas ide-ide, gagasan, dan konsep yang abstrak dan berkenaan dengan proses berpikir logis (Azhimuh dkk., 2021). Matematika sangat banyak digunakan dalam kehidupan. Tetapi disisi lain, siswa sering mengeluh bahwa belajar matematika itu sangat membosankan. Tidak seperti mempelajari mata pelajaran lain, dalam belajar matematika banyak menggunakan angka, rumus, simbol dan notasi serta gagasan abstrak hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan ilustrasi sehingga siswa menjadi lebih kreatif, namun ternyata karena hal tersebut pula matematika dianggap sulit dan sering dihindari oleh para siswa (Azhimuh dkk., 2021).

Matematika memegang peranan penting dalam kehidupan manusia dalam mengatasi problematika kehidupan manusia. Pada saat ini, kemampuan matematika dan keterampilan menggunakan matematika merupakan kebutuhan penting manusia. Tanpa bantuan konsep matematika manusia akan menghadapi banyak kesulitan. Oleh karena itu, manusia membutuhkan matematika sebagai alat untuk memenuhi tuntutan kehidupan sehari-hari (D. P. Sari dkk., 2020).

Dalam kehidupan sehari-hari sangat erat kaitannya dengan matematika, termasuk materi perbandingan yang sangat bermanfaat. Pembelajaran matematika yang menarik membuat siswa merasa nyaman dalam proses

pembelajaran dan dapat membangkitkan minat terhadap matematika itu sendiri. Misalnya, perbandingan semacam itu berguna untuk pembelian dan penjualan pasar, usia, harga, kuantitas, dll. Perbandingan atau disebut juga rasio adalah suatu teknik atau cara membandingkan dua besaran. Penulisan perbandingan biasanya ditulis sebagai $a:b$, dimana a dan b adalah dua besaran dengan satuan yang sama, dan telah dijelaskan Allah SWT dalam Al-Qur'an surah Hud ayat 24 yaitu :

مَثَلُ الْفَرِيقَيْنِ كَالْأَعْمَى وَالْأَصْمَى وَالْبَصِيرِ وَالسَّمِيعِ ۗ هَلْ يَسْتَوِيَانِ مَثَلًا ۗ أَفَلَا تَذَكَّرُونَ

“Perbandingan kedua golongan (orang kafir dan mukmin), seperti orang buta dan tuli dengan orang yang dapat melihat dan dapat mendengar. Samakah kedua golongan itu? Maka tidakkah kamu mengambil pelajaran daripada perbandingan itu)?

Untuk belajar membandingkan materi, siswa harus memiliki kemampuan memahami bentuk soal cerita dan kemampuan menghitung operasi pecahan, minimal mengalikan pecahan biasa dengan bilangan bulat. Siswa juga harus memahami makna dari soal, dimulai dari apa yang sudah diketahui dalam soal, termasuk perbandingan apa yang dibuat, kemudian rumus apa yang digunakan untuk menyelesaikan soal tersebut.

Namun berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu Guru di sekolah didapatkan bahwa pembelajaran di Sekolah pada materi perbandingan ini terbukti sulit dipelajari oleh siswa, karena kurangnya dukungan media dan proses pembelajaran matematika saat ini belum maksimal sehingga mengakibatkan kurangnya minat belajar khususnya pada mata pelajaran matematika materi perbandingan. Pada materi perbandingan, siswa mengalami

kesulitan membedakan antara nilai dan perbandingan nilai terbalik. Selain itu, siswa juga kesulitan untuk memahami soal cerita terkait materi perbandingan.

Salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk mengoptimalkan dalam proses pembelajaran matematika ialah menggunakan media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran guru dapat membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Menurut (Husna, 2022) media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik apabila menggunakan media yang tepat sehingga siswa termotivasi untuk mencintai ilmu pengetahuan yang sedang dipelajarinya. Seorang guru dapat efektif dan efisien dalam menyajikan (Firmadani, 2020) materi pelajaran apabila dapat memanfaatkan media secara baik dan tepat.

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga terdapat dalam Al-Qur'an. Firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 44, yaitu :

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

“kami turunkan kepadamu Al-Qur'an, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.”

Penggunaan media interaktif sangat dianjurkan dalam pembelajaran, karena proses pembelajaran melibatkan kegiatan interaksi antara guru dan siswa (Husna, 2022). Media pembelajaran interaktif dirancang bertujuan untuk memperjelas penyajian pesan, informasi dan dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, waktu, dan objek atau benda yang terlalu besar atau benda terlalu

kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar. Salah satu program yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yaitu *Articulate Storyline*.

Aplikasi *articulate storyline* merupakan *multimedia authoring tools* yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa gabungan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video berupa media berbasis *web (html5)* atau berupa *application* file yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, dan *smartphone*. Sejalan dengan pendapat (Husna, 2022) yang menyatakan bahwasannya media *Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk media presentasi dan penyampaian informasi. Media *Articulate Storyline* itu tidak membutuhkan bahasa pemrograman pada saat proses pembuatannya. Dengan begitu menggunakan aplikasi ini pada proses pembelajaran akan menyenangkan. Media yang dihasilkan pun dapat dipublikasikan dalam bentuk *online* atau *offline*.

Berdasarkan penelitian (Firdawela & Reinita, 2021) menghasilkan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* dinyatakan valid, praktis dan mempunyai efek potensial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA. (R. K. Sari & Harjono, 2021) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD. Jadi, dapat dikatakan bahwa media-media interaktif dengan jenis aplikasi yang dikembangkan layak digunakan dan berdampak positif.

Selanjutnya penelitian oleh (Jubaerudin dkk., 2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan *Articulate Storyline* layak digunakan pada pembelajaran matematika berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba media ke siswa yang mendapatkan skor tinggi. Kekurangan pada penelitian ini terdapat latihan soal di media yang menggunakan *google form* kemudian dikaitkan pada media pembelajaran.

Memandang pentingnya pengintegrasian budaya pada pembelajaran, maka pada penelitian ini akan digunakan konteks budaya yang ada pada daerah Musi Banyuasin pada kegiatan ekonomi yaitu pasar lelang karena berdasarkan pengamatan peneliti, kegiatan ini relevan dengan konsep perbandingan. Pasar lelang adalah pasar dengan sistem lelang yaitu dengan memenangkan penawaran harga tertinggi. Petani yang memilih pasar lelang sebagai saluran komoditi karet tentu telah mempertimbangkan alasan memilih pasar lelang sebagai saluran pemasaran karet. Sistem pemasaran lelang terjadi karena pada sistem pemasaran sebelumnya pedagang melakukan pengendalian harga bokar, informasi harga hanya melalui pedagang dan rantai pemasaran yang panjang dilalui petani menyebabkan harga yang diterima lebih rendah dibandingkan pasar lelang. Oleh karena itu pedagang dengan mudah memainkan harga yang didapatkan oleh petani dan hanya memikirkan keuntungan yang didapat oleh pedagang tersebut.

Maka pengembangan aplikasi matematika *Articulate Storyline* ini diharapkan dapat memberikan solusi bagi Guru dalam mengoptimalkan pembelajaran matematika. Selain itu, dengan pengintegrasian budaya ke dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi perbandingan diharapkan

dapat membantu pelestarian budaya Indonesia dan meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran matematika. Jabaran tersebut menjadi salah satu alasan penulis untuk melakukan penelitian yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif, penelitian ini berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Software Articulate Storyline* Menggunakan Konteks *Lelang Sadap Getah Karet* Pada Materi Perbandingan**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis *software Articulate Storyline* menggunakan konteks *lelang sadap getah karet* pada materi perbandingan valid dalam mengoptimalkan pembelajaran?
2. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis *software Articulate Storyline* menggunakan konteks *lelang sadap getah karet* pada materi perbandingan praktis dalam mengoptimalkan pembelajaran?
3. Bagaimana efek potensial terhadap peningkatan minat belajar pada media pembelajaran interaktif berbasis *software articulate storyline* menggunakan konteks *lelang sadap getah karet* pada materi perbandingan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan pada penelitian ini yaitu :

1. Untuk menghasilkan kevalidan dalam mengoptimalkan pembelajaran media pembelajaran interaktif berbasis *software Articulate Storyline* menggunakan konteks *lelang sadap getah karet* pada materi perbandingan
2. Untuk menghasilkan kepraktisan dalam mengoptimalkan pembelajaran media pembelajaran interaktif berbasis *software Articulate Storyline* menggunakan konteks *lelang sadap getah karet* pada materi perbandingan
3. Untuk mengetahui efek potensial terhadap peningkatan minat belajar pada media pembelajaran interaktif berbasis *software Articulate Storyline* menggunakan konteks *lelang sadap getah karet* pada materi perbandingan

D. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk materi perbandingan. Penelitian ini pun akan menguatkan berbagai teori menulis, media serta pengetahuan baru mengenai tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif. Sehingga media pembelajaran pada materi perbandingan yang digunakan dapat bermanfaat, diterima dan diserap baik oleh siswa.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka memperbaiki dan mengoptimalkan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu sekolah.

2. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat memberikan informasi tentang pemilihan media pembelajaran interaktif yang menarik dan tepat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat memberikan balikan kepada siswa untuk meningkatkan minat belajar matematikanya.

4. Bagi Peneliti

- a. Menambah ilmu bagi peneliti
- b. Menerapkan ilmu yang telah didapat oleh peneliti