

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu dari banyaknya mata pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan untuk mendorong kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan (Agustina & Fuadiah, 2018). Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang memiliki banyak kegunaan dalam kehidupan sehari-hari. Ini merupakan mata pelajaran yang sangat penting diajarkan sejak sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Rahmadani, 2019, p. 57). Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang mendorong batas-batas ilmu pengetahuan baru dan penemuan baru. Namun, dalam beberapa tahun terakhir, banyak siswa yang berpandangan bahwa matematika itu sulit. Sains itu sulit, tetapi juga membosankan karena hanya membahas angka, resep, visual, dan latihan aritmatika (Karim et al., 2020, p. 64). Guru harus menciptakan lingkungan kelas yang menarik sehingga siswa tidak menganggap contoh matematika membosankan dan sulit.

Penguasaan terhadap materi pecahan sangat penting, agar siswa lebih memahami materi ajar selanjutnya. Dari sejumlah studi yang telah dilakukan terdapat adanya kesulitan yang dialami siswa dalam menyelesaikan permasalahan pada operasi hitung pecahan. Berdasarkan penelitian dari Diniarti (2022) siswa masih kesulitan untuk menyelesaikan soal operasi hitung pecahan dan soal lainnya yang berkaitan dengan pecahan secara mendasar. Salah satu sumber kesulitan adalah penyampaian materi yang

kurang dan tidak berjenjang dari sejak tahap permasalahan, latihan, sampai penerapan.

Berdasarkan observasi awal peneliti mengenai kegiatan belajar matematika di sekolah dasar didapat masih ada sekitar 10 orang siswa kelas III yang masih kurang aktif dalam proses pembelajaran. Dikarenakan guru hanya menggunakan pendekatan/metode ceramah, dan tugas yang dimana siswa masih belum paham mengenai materi tersebut. Peneliti juga mengamati bagaimana aktifitas siswa pada saat pembelajaran di kelas, dimana guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket yang disediakan sekolah. Guru yang kurang dalam memanfaatkan penggunaan media pembelajaran terutama pada pembelajaran matematika. Oleh karena itu, banyak siswa yang tidak memperhatikan atau tidak fokus dalam pembelajaran, hanya ada beberapa siswa yang aktif menjawab pertanyaan dari guru.

Selain itu ketersediaan mengenai alat bantu pembelajaran di sekolah tersebut juga sudah cukup memadai. Mulai dari ketersediaan tenaga listrik, infocus, proyektor, komputer, alat pengeras suara, dan juga alat peraga sudah tersedia di sekolah tersebut. Meskipun alat peraga tidak terlalu banyak, tetapi dapat digunakan dengan baik. Maupun hanya ada satu alat infocus dan proyektor, keduanya dapat digunakan dengan baik, dan bisa digunakan untuk keperluan guru di SD Negeri 18 Makarti Jaya pada saat mengajar.

Dari permasalahan di atas, perlu dikembangkannya media pembelajaran interaktif yaitu media pembelajaran yang berbantuan aplikasi *articulate storyline* yang diharapkan dapat menarik perhatian siswa dalam tampilannya,

media pembelajaran interaktif dirancang dengan cara yang menarik menggunakan gambar dan berwarna untuk menumbuhkan minat siswa saat menggunakannya sehingga proses pembelajaran lebih mengesankan bagi siswa, membantu siswa dalam mempelajari materi, mendidik siswa agar lebih aktif dan mampu mengefektifkan proses pembelajaran di dalam kelas. Diharapkan bahwa media pembelajaran interaktif ini akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dan pengerjaan soal latihan, terutama yang berkaitan dengan materi pelajaran matematika.

Sebelum mengembangkan media pembelajaran atau produk yang dihasilkan, peneliti menganalisis media pembelajaran *articulate storyline* yang telah ada terdahulu. Dalam media *articulate storyline* karya Fajrun (2021) terdapat kekurangan dan kelebihan baik dalam tampilan ataupun gambar pada media pembelajaran. Salah satu kekurangan pada media *articulate storyline* ini adalah kurangnya kemenarikan dalam penampilan media, materi hanya berupa teks, kurangnya gambar pada materi tersebut. Berikut contoh media *articulate storyline* karya Fajrun (2021) pada tampilan menu utama:



Gambar 1.1 Media Karya Fajrun

Berdasarkan gambar 1.1 media *articulate storyline* karya Fajrun (2021) terlihat pada tampilan media yang masih kurang menarik untuk siswa sekolah dasar. Media pembelajaran ini menggunakan materi perkalian dan pembagian pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *articulate storyline* pada materi pecahan sederhana. Dengan alasan karena kurangnya media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran berlangsung yang membuat siswa menjadi bosan dan tidak fokus dalam memahami materi, dan peneliti ingin mengembangkan atau menyempurnakan kekurangan media pembelajaran yang sudah ada. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Materi Pecahan Sederhana Untuk Kelas III Sekolah Dasar**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, permasalahan dalam penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya fokus siswa terhadap mata pelajaran matematika terutama pada materi pecahan sederhana.
2. Kurangnya kreatifitas pendidik dalam mengembangkan bahan ajar matematika yang menarik pada materi pecahan sederhana.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang diidentifikasi di atas, peneliti membatasi masalah dalam penelitian menjadi sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan menggunakan aplikasi *articulate storyline* pada materi pecahan sederhana ini berupa (html5).
2. Dalam pembelajaran, materi pelajaran yang akan dikembangkan hanya akan berhubungan dengan materi yang relevan yaitu materi pecahan sederhana.

1.4. Perumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran menggunakan *articulate storyline* pada materi pecahan sederhana di kelas 3 SD yang valid ?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran menggunakan *articulate storyline* pada materi pecahan sederhana di kelas 3 SD yang praktis ?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran menggunakan *articulate storyline* pada materi pecahan sederhana di kelas 3 SD ?

1.5. Tujuan Pengembangan

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran menggunakan *articulate storyline* pada materi pecahan sederhana di kelas 3 SD yang valid.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran menggunakan *articulate storyline* pada materi pecahan sederhana di kelas 3 SD yang praktis.
3. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran menggunakan *articulate storyline* pada materi pecahan sederhana di kelas 3 SD.

1.6. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Kegunaan teoritis

Secara teoritis temuan penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang pengembangan media pembelajaran yang menggunakan aplikasi *articulate storyline* dalam pelajaran matematika materi pecahan sederhana di sekolah dasar.

2. Kegunaan praktis

a. Bagi Guru

Diharapkan pengembangan media pembelajaran yang menggunakan aplikasi *articulate storyline* ini dapat bermanfaat bagi pendidik sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik.

b. Bagi siswa

Di harapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran terutama pada materi pecahan sederhana pada saat guru menjelaskan pembelajaran.

c. Bagi peneliti

Peneliti mendapat pengetahuan serta pengalaman mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *articulate storyline*.

1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk penelitian yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* untuk siswa kelas 3 sekolah dasar. Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu:

1. Media pembelajaran berbantuan *articulate stroryline* ini berisikan materi pecahan sederhana.
2. Media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* yang di publish berupa (html5).
3. Gambar yang digunakan dalam media pembelajaran berbantuan *articulate storyline* harus disajikan dengan cara yang menarik bagi siswa.
4. Font yang digunakan dalam media pembelajaran *articulate storyline* menggunakan jenis *Articulate Narrow*.
5. Media pembelajaran *articulate storyline* ini dilengkapi komponen-komponen :
 - a. Judul media pembelajaran
 - b. Tampilan menua utama
 - c. Petunjuk penggunaan
 - d. Materi
 - e. Quiz