

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan (*education*) merupakan sebuah konsep yang dapat diartikan pada pandangan suatu proses pengalaman, karena dalam sebuah kehidupan sebuah pertumbuhan. Pendidikan membantu sebuah pertumbuhan tanpa ada batasan usia dimana pada usia menyesuaikan pada tahap percakapan bahkan perkembangan. Pendidikan hakikatnya memiliki arah pandangan yang tidak berbeda dengan apa yang akan dicapai oleh Pendidikan (suriansyah, 2020, p. 4). Selain itu juga Pendidikan yaitu “suatu pengembangan pada individu melalui usaha pelatihan, pengarahan dan pengajaran yang dapat membuat individu tersebut menjadi terlihat lebih dewasa”. Dewasa yang dimaksudkan yaitu bukan fisik namun sikap dan perilaku dari individu (Yadi, 2023, p. 4).

Matematika memiliki arti secara umum yaitu ilmu yang mempelajari tentang besaran, struktur, ruang, dan perubahan, selain itu juga matematika dapat diartikan sebagai cabang ilmu pengetahuan yang secara sistematis di mana menggabungkan penalaran logis dan masalah yang berhubungan dengan bilangan, matematika terdiri dari 4 wawasan yang luas yaitu aritmatika, aljabar, geometri, dan analisis (Sajudin, M.Pd, 2021, p. 16).

Matematika adalah suatu pembelajaran yang penting yang sangat perlu diajarkan kepada peserta didik. Oleh karena itu pembelajaran matematika dijadikan sebagai salah satu pembelajaran yang harus diajarkan disekolah.

Kemampuan matematika yang dapat dikuasai dalam berbagai cara yaitu bentuk gambar, grafik, dan tabel, serta angka-angka, simbol matematika, maupun tulisan (mulyaningsih, marlina, & effendi, 2020, p. 4). Matematika juga harus dilaksanakan dengan melakukan pendekatan yang realistic karena berorientasi terhadap peserta didik. Kegiatan belajar mampu membuat peserta didik aktif, kreatif, inovasi, karena guru hanya menjadi sebagai fasilitator didalam kelas (Puspitasari & Airlanda, 2021, p. 3).

Materi Matematika diperlukan pada tingkat sekolah dasar, salah satu nya materi mengenai pecahan sederhana. Pecahan Sederhana Sekolah Dasar adalah salah satu bagian inti dari materi matematika yang dipelajari peserta didik di Sekolah Dasar. Pembahasan materinya menitik beratkan pada konsep dan pengerjaan operasi hitung dasar yaitu penjumlahan, pengurangan perkalian, dan pembagian, baik untuk bilangan biasa, desimal, maupun persen, yang mana pada bagian dari bilangan rasional yang dapat ditulis dalam bentuk $\frac{p}{q}$ dengan p dan q merupakan bilangan bulat dan q tidak sama dengan nol (Ritawati, Liliana, & Tupulu, 2024, p. 6).

Articulate Storyline adalah aplikasi yang memungkinkan kita untuk menantang kreativitas dalam menghasilkan media pembelajaran interaktif berkualitas tinggi dengan cara yang sangat mudah. Dengan desain antar muka yang ramah pengguna dan komunitas online yang sangat aktif, kita dapat membuat apa saja yang imajinasi kita mainkan. Articulate Storyline adalah aplikasi yang diproduksi oleh perusahaan alat yang bergerak di bidang e-learning dan software media. Articulate Storyline merupakan aplikasi yang dapat

digunakan untuk memproduksi sebuah media pembelajaran interaktif, mendukung fitur Adobe Flash, dan Macromedia Flash dalam pembuatan animasi, namun memiliki interface yang sederhana seperti powerpoint. Articulate Storyline juga dapat dimasukkan Berbagai jenis media file berupa file animasi, video, gambar, dan e-book sebagai penunjang fasilitas media pembelajaran (Dewi, Sofya, & Huda, 2021, p. 22).

Pemahaman terhadap materi pecahan sederhana sangat penting bagi peserta didik agar pada saat pemberian materi selanjutnya mengenai pecahan sederhana peserta didik telah memahaminya. Adapun cara yang telah dilakukan terhadap peserta didik untuk memahami materi pecahan sederhana, yang Dimana peserta didik harus memahami mengenai apa makna dari pecahan sederhana, serta bagaimana dalam penyelesaiannya, pada Tingkat kelas III peserta didik akan diberikan materi pecahan sederhana, dan pada Tingkat kelas IV akan kembali diulangi, jadi penting bagi peserta didik memahami pecahan sederhana dan penyelesaian soalnya. Dalam hal ini tentunya guru harus menciptakan suatu produk yang dapat digunakan untuk media dalam pembelajaran pecahan sederhana agar nantinya peserta didik dapat lebih memahami pecahan sederhana.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 117 Palembang pada peserta didik kelas III A mengenai materi pecahan sederhana. Dimana peserta didik masih belum memahami materi pecahan sederhana karena penjelasan monoton yang diberikan oleh guru tanpa bantuan media pembelajaran yang diterapkan secara real pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Dari permasalahan diatas, maka diperlukannya pengembangan suatu produk media pembelajaran yang nyata yaitu articulate storyline media pembelajaran articulate storyline yang berbentuk gambar yang dikolaborasikan dengan animasi sebuah Media Edukasi Interaktif Pecahan Sederhana. Media pembelajaran ini nantinya dapat digunakan untuk bahan ajar yang menarik bagi peserta didik, karena dengan adanya media tersebut peserta didik dapat lebih aktif, kreatif, dan mengembangkan pemahaman terhadap materi pecahan sederhana. Berdasarkan penelitian (yati & markhamah, 2022, p. 2) yang berjudul model media interaktif articulate storyline untuk menumbuhkan kemandirian membaca permulaan peserta didik SD, menyatakan bahwasannya sebagai media pembelajaran untuk menumbuhkan kemandirian membaca permulaan peserta didik SD dengan hasil penilaian yang kualitas teknis oleh validas yang layak digunakan sebagai bahan ajar.

Selanjutnya penelitian dari (Handayani, Pujawan, & Sudiarta, 2020, p. 2) yang berjudul pengembangan media pembelajaran interaktif aritmatika sosial berbasis articulate storyline 3 dengan pendekatan saintifik untuk siswa SMP Kelas VII, yang menyatakan bahwsannya media yang digunakan telah layak digunakan khususnya materi aritmatika.

Selanjutnya penelitian dari (Rohman, sofyaningsih, & Aziz, 2023, p. 2) yang berjudul peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar menggunakan media articulate storyline 3, dengan hasil meningkatkan hasil belajar dan layak digunakan sebagai bahan ajar.

Dari peneliti sebelumnya yang telah diuraikan diatas maka perlu dikembangkan nya media articulate storyline sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran terhadap materi pecahan sederhana, dengan adanya media tersebut peserta didik dapat lebih memahami materi pecahan sederhana, selain itu juga pembelajaran didalam kelas tidak hanya terfokus pada metode ceramah, yang mana peserta didik akan lebih aktif, kreatif, dan lebih memahami makna pecahan sederhana dengan adanya pengembangan produk media articulate storyline. Maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran Articulate Storyline secara fisik yaitu MEDIVES (Media Edukasi Interaktif Pecahan Sederhana) adalah sebuah media pembelajaran yang dibuat menggunakan software Articulate Storyline. Media ini dirancang untuk membantu pembelajaran konsep pecahan sederhana dengan pendekatan interaktif dan multimedia. Untuk mengembangkan MEDIVES, media pembelajaran interaktif tentang pecahan sederhana, jika yang diketahui *Articulate Storyline* adalah media pembelajaran dengan aplikasi maka peneliti sekarang didesain dengan aplikasi diterapkan dengan secara fisik hal ini juga yang membedakan penelitian sekarang dengan sebelumnya, selain itu juga tingkat kelas, materi pembelajaran, desain media pembelajaran, lokasi penelitian, dan teknik penelitian berbeda dengan penelitian sebelumnya. Dan di SD Negeri 117 Palembang kelas III A belum adanya pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline*.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran

Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Materi Pecahan Sederhana Untuk Kelas 3 SD ”

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi berbagai masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya memahami materi pecahan sederhana pada proses pembelajaran
2. Penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* yang dapat menarik perhatian serta pemahaman siswa belum digunakan pada saat proses pembelajaran
3. Media pembelajaran *Articulate Storyline* terhadap materi Pecahan sederhana belum dikembangkan, karena pada proses pembelajaran guru hanya terfokus pada metode ceramah dan buku, sehingga penggunaan media pembelajaran belum digunakan

1.3 Pembatasan Masalah

Agar peneliti dapat terarah dengan benar serta sesuai dengan tujuan maka perlu adanya batasan masalah yang akan diteliti yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Materi Pecahan Sederhana Untuk Kelas 3 SD Negeri 117 Palembang

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dapat diajukan adalah.

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran menggunakan *articulate storyline* pada materi pecahan sederhana yang valid untuk siswa kelas 3 SD Negeri 117? “
2. Bagaimana Produk media pembelajaran menggunakan *articulate storyline* pada materi pecahan sederhana yang efektif untuk siswa kelas 3 SD Negeri 117? “

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan dalam penelitian ini untuk melihat tingkat kevalidan dan keefektifan siswa kelas III SD terhadap materi pecahan sederhana

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran menggunakan *articulate storyline* pada materi pecahan sederhana yang valid untuk siswa kelas 3 SD Negeri 117.
2. Untuk mengetahui produk media pembelajaran menggunakan *articulate storyline* pada materi pecahan sederhana yang efektif untuk siswa kelas 3 SD Negeri 117.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, maka diharapkan hasil dari penelitian ini memiliki kegunaan atau manfaat baik secara teoritis maupun praktis

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Menjadi landasan pengembangan di Universitas PGRI Palembang sehingga dapat dijadikan salah satu penduan operasional yang bersifat konseptual

2. Dapat dijadikan kajian-kajian teori dalam menelaah pengembangan di lingkup perguruan tinggi, sehingga nantinya ditemukan penyelesaian pengembangan media pembelajaran Matematika
3. Sebagai bahan praktek tentang media pembelajaran untuk membantu meningkatkan keefektifitasan siswa dalam materi pecahan sederhana

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Sebagai kontribusi yang positif bagi lembaga pendidikan PGSD di Universitas PGRI Palembang
2. Sebagai bahan masukan bagi Universitas PGRI Palembang dalam mengembangkan media pembelajaran
3. Untuk mencari teknik yang tepat bagi perguruan tinggi dalam memanfaatkan media pembelajaran bagi perguruan tinggi, sehingga tidak hanya di lingkup Universitas PGRI Palembang

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk media pembelajaran Matematika pada materi pecahan sederhana dalam bentuk *articulate storyline* dirancang seperti Rumah dilengkapi dengan taman dan pohon serta pagar, dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Produk media pembelajaran *articulate storyline* dapat melibatkan peserta didik dan melihat keaktifan siswa saat melaksanakan pengembangan media pembelajaran *articulate storyline*
2. Produk tersebut berisi penjelasan pecahan sederhana pada siswa kelas III SD dan telah memenuhi standar mutu pengembangan media pembelajaran

3. Produk yang disimpan berbentuk fisik *articulate storyline* yang mana terdapat penjelasan pecahan sederhana, sehingga pada saat proses pembelajaran dibutuhkan nya media pembelajaran dapat digunakan
4. Produk ini dapat digunakan sebagai sumber mandiri belajar untuk peserta didik karena mudah saat pengaplikasian nya untuk praktek
5. Produk ini Media dirancang untuk membantu pembelajaran konsep pecahan sederhana dengan pendekatan interaktif dan multimedia. Untuk mengembangkan MEDIVES, media pembelajaran interaktif tentang pecahan sederhana, Produk tersebut menyediakan bahan utama Canva, Aplikasi *Articulate Storyline*, Browser untuk menjalankan Aplikasi, dan pewarnaan pada *articulate storyline* sehingga media menjadi unik dan menarik pada saat proses pembelajaran sehingga suasana tidak menjadi bosan

Media pembelajaran tersebut berbentuk Desain *articulate storyline*, dan media tersebut hanya sebatas bahan pendamping karena tidak semua sub materi tercantum dalam media pembelajaran *articulate storyline* tersebut.