

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan suatu hal yang penting dalam bidang ilmu, begitu juga dalam bidang studi lain dan dalam kehidupan sehari-hari (Damayanti & Rufiana, 2020:172). Ini sejalan dengan apa yang dikatakan Ratnasari & Nurhidayah (2020:162), yang mengatakan bahwa matematika adalah sebuah dasaran ilmu dari semua ilmu lainnya, sehingga sangat penting bagi siswa untuk mempelajarinya dan memahaminya. Selain itu Rufiana et al., (2022:128) juga berpendapat bahwa materi yang wajib dipelajari dari jenjang SD sampai SMA adalah matematika. Hal ini juga diperkuat oleh Nurfadilah & Suhendar, (2018:100), bahwa matematika memberikan keterampilan yang tinggi pada seseorang dalam hal daya abstraksi, analisis permasalahan dan penalaran logika. Namun, karena matematika adalah pelajaran yang sulit, siswa mungkin merasa sulit untuk memahami konsep abstraknya. Selain itu Adrian & Apriyanti (2019:51) juga menguatkan bahwa salah satu alasan siswa sulit memahami matematika adalah karena sifatnya yang abstrak dan sistematis. Akibatnya, anak-anak kurang termotivasi untuk belajar matematika karena membosankan dan kurang menarik. Untuk mengatasi hal tersebut, guru diharapkan untuk dapat memberikan motivasi kepada siswanya melalui pemanfaatan media pembelajaran.

Menurut Susanto (2013:66), di salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar siswa adalah rasa ingin tahu. Ini sejalan dengan apa yang dikatakan Prayuga & Abadi (2019:1052) bahwa siswa dapat lebih tertarik pada pembelajaran matematika jika mereka benar-benar tertarik untuk melakukannya. Karena minat belajar adalah salah satu faktor penentu yang dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar, minat belajar harus ditingkatkan dalam pembelajaran matematika. Dibutuhkan upaya sadar untuk menarik minat siswa terhadap matematika karena matematika dianggap menakutkan bagi siswa. Sehingga siswa dapat memahami dan menyelesaikan masalah matematika, pelajaran matematika harus diberikan dengan cara yang menarik. Kreatifitas guru sangat penting bagi pembelajaran di kelas. Menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu atau materi ajar untuk menarik minat siswa terhadap pelajaran matematika adalah salah satu contohnya.

Dengan memanfaatkan penggunaan media pembelajaran dengan kemajuan teknologi informasi yang kini kian berkembang pesat, dirasa akan sangat membantu guru dan mempermudah siswa dalam memperoleh segala informasi. Rachmijati (2018:62) menjelaskan bahwa internet sebagai media utama telah berdampak besar pada proses pendidikan dan menjadi salah satu media belajar terbaik dan terbaik. Menurut Hasiru et al. (2021:60), media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan yang terdiri dari pikiran, perasaan, dan perhatian, yang merupakan alat yang sangat bermanfaat untuk proses pembelajaran. Peneliti kemudian mencapai kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai penyalur informasi yang dapat

digunakan oleh guru untuk membantu siswa menerima pelajaran dengan lebih mudah dan meningkatkan minat siswa dalam pelajaran, sehingga mereka dapat mengikuti pelajaran dengan baik.

Menurut temuan yang dilakukan dengan guru matematika di SMP IT Al-Inabah, siswa tampaknya tidak terlalu tertarik untuk belajar matematika. Selain itu, siswa jarang menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pelajaran matematika. Selain itu, siswa menghadapi kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan di kelas, termasuk materi peluang. Jika media pembelajaran tidak digunakan sebagai alat bantu selama proses pembelajaran, siswa akhirnya tidak tertarik dengan pelajaran. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran di kelas untuk menangani masalah yang terkait dengan minat belajar siswa dalam pelajaran matematika. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran matematika yang akan diberi nama "Alamat".

Kata "Alamat" merupakan akronim dari Alhamdulillah Lancar Matematika. Kata Alhamdulillah dalam KBBI artinya adalah sebuah ungkapan untuk menyatakan rasa syukur, dan lancar artinya tidak terjadinya suatu hambatan. Peneliti berharap media pembelajaran yang diciptakan ini mampu memberikan rasa syukur kepada pengguna atau siswa yang telah berusaha mempelajari dan memahami matematika tidak terjadinya suatu hambatan apapun dalam mempelajarinya. Peneliti juga berharap siswa dan pengguna dapat terbantu dengan adanya media pembelajaran matematika "Alamat" untuk mengatasi permasalahannya.

Ada banyak software yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran matematika "Alamat". Salah satunya adalah *articulate storyline 3*, yang merupakan jenis software baru. Banyak orang belum tahu atau mengenal software tersebut. Namun, *articulate storyline 3* juga mempunyai fitur yang mirip dengan *power point*. *Timeline*, film, gambar, karakter, dan fitur lainnya yang mudah digunakan membedakan *software* ini dari *software* lainnya. *Articulate storyline 3* adalah perangkat lunak yang dapat memberikan penyajian visual yang menarik dengan menggabungkan teks, gambar, video, animasi, dan suara. Menurut Friantona Nasution & Darwis (202:48), *articulate storyline 3* adalah media interaktif dengan fitur atau keahlian dalam membuat presentasi yang berkaitan dengan kemampuan teknis dan estetika. Ini mendorong minat siswa untuk belajar dengan membuat kedua bakat bekerja sama.

Media pembelajaran matematika "Alamat" yang akan dikembangkan dengan bantuan *software articulate storyline 3*, merupakan media pembelajaran baru yang dibuat dan dikembangkan oleh peneliti. Dalam penelitian yang lain tidak ditemukan media pembelajaran matematika dikembangkan dengan bantuan *software articulate storyline 3*. Ada beberapa penelitian yang masih relevan yaitu penelitian Deviana & Prihatnani, (2018) yang mengembangkan media pembelajaran monopoli dan juga Septy et al., (2019) yang mengembangkan media pembelajaran komik yang mana keduanya menggunakan medianya pada materi peluang. Media keduanya juga dinyatakan valid, praktis, dan efektif, itulah mengapa alasan peneliti ingin

menghasilkan dan mengembangkan media pembelajaran matematika “Alamat” yang mana belum pernah ada penelitiannya. Peneliti juga akan menggunakan *software articulate storyline 3* sebagai alat bantu dalam mengembangkan media pembelajaran matematika “Alamat” ini. Alasan mengapa peneliti menggunakan *software articulate storyline 3* karena *software* ini sangatlah layak untuk digunakan, apalagi hal ini juga diperkuat dalam penelitian Friantona Nasution & Darwis (2022) mengatakan bahwa *software* ini dapat digunakan bahkan sangat layak digunakan sebagai alat bantu dalam mengembangkan media pembelajaran bahkan bahan ajar dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kajian di atas, ada kesempatan bagi peneliti untuk melakukan penelitian tentang cara mengembangkan media pembelajaran matematika “Alamat” dengan menggunakan *articulate storyline 3* untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar di SMP IT Al-Inabah. Dengan kesempatan ini, peneliti memberikan judul penelitiannya dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Matematika “Alamat” Pada Materi Peluang Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa**".

1.2 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Mengembangkan media pembelajaran matematika “Alamat” untuk meningkatkan minat belajar siswa
2. Menentukan nilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran matematika “Alamat”.

1.3 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran matematika “Alamat”, yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini dibuat menjadi media pembelajaran “Alamat” matematika dengan bantuan *software articulate storyline 3*.
2. Produk yang dihasilkan berupa file media yang dirancang khusus untuk siswa SMP kelas VIII yang dapat langsung menampilkan teks, foto, audio, video, dan animasi pada materi peluang.
3. Materi yang disajikan di media ini disusun sesuai dengan materi peluang, yang merupakan bagian dari kurikulum 2013 untuk kelas VIII SMP.
4. Media pembelajaran matematika “Alamat” ini memiliki beberapa bagian sebagai berikut:
 - a. Bagian Pembukaan
 - b. Menu *Login*
 - c. Menu Utama, memuat pendahuluan, materi, evaluasi, deskripsi media, daftar rujukan, dan profil pengembang.
 - d. Pendahuluan, yang memuat KI, KD dan Indikator.
 - e. Materi, mencakup semua topik yang akan dipelajari, termasuk percobaan, titik sampel, ruang sampel, peluang empirik, peluang teoritik, dan perbedaan dari kedua peluang.
 - f. Evaluasi, memuat pertanyaan atau soal yang akan dikerjakan oleh siswa.

- g. Deskripsi Media, memuat pendeskripsian singkat setiap menu atau bagian yang ada di dalam media.
 - h. Daftar Rujukan, memuat daftar rujukan website yang bisa membantu siswa untuk mempelajari lebih lanjut.
 - i. Profil Pengembang, memuat informasi identitas secara singkat para pengembang media.
5. Media yang dihasilkan dapat disimpan pada komputer. Media pembelajaran ini dirancang untuk mendukung siswa dalam belajar sehingga mereka dapat memahami materi pelajaran secara aktif dan mandiri.

1.4 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Media pembelajaran matematika “Alamat” dapat membantu siswa menjadi lebih tertarik pada matematika, terutama materi peluang.
2. Media pembelajaran matematika “Alamat” dapat berfungsi sebagai sumber pembelajaran alternatif.

1.5 Asumsi dan Batasan Penelitian dan Pengembangan

1.5.1 Asumsi

Pada penelitian ini terdapat beberapa asumsi yang dijadikan dasar dalam pengembangan media pembelajaran matematika “Alamat”. Dasar asumsi tersebut, yaitu:

1. Diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa lebih tertarik untuk belajar dan meningkatkan minat mereka pada materi peluang.
2. Siswa merasa bosan tertarik dan kurang tertarik dalam belajar menggunakan buku yang isinya banyak tulisan. Padahal siswa lebih suka belajar dengan menggunakan media pembelajaran matematika secara mandiri.
3. Diperlukan suatu terobosan agar siswa lebih mudah dan tertarik untuk belajar matematika.

1.5.2 Batasan

Pengembangan penelitian ini memiliki batasan, antara lain:

1. Materi yang digunakan dalam penggunaan media pembelajaran matematika “Alamat” masih terbatas pada materi dasar peluang. Pembatasan ini dilakukan karena berdasarkan hasil observasi di sekolah bahwa materi dasar peluang menjadi materi yang cukup membuat siswa tidak tertarik dan berminat mempelajari matematika.
2. Tujuan dari pengembangan ini bukanlah untuk menentukan seberapa efektif media pembelajaran matematika berdampak pada hasil belajar siswa. sebaliknya, tujuannya adalah untuk menentukan seberapa efektif media tersebut berdampak pada minat belajar siswa.

1.6 Definisi Istilah

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber yang direncanakan untuk menciptakan

lingkungan belajar yang menyenangkan dan memungkinkan penerima untuk melakukan proses belajar dengan baik.

2. *Research and Development* adalah proses membuat produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada.
3. *Articulate storyline 3* merupakan *software* yang berfungsi sebagai media komunikasi atau presentasi. *Software* ini mendukung pembuatan animasi dengan fitur seperti *Flash*, tetapi memiliki antarmuka yang sederhana seperti *PowerPoint*.
4. Minat belajar adalah suatu keinginan atau kebutuhan yang muncul dari pengalaman belajar dan keterlibatan yang dihasilkan dari rasa aman selama proses belajar.

