

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi yang ditandai dengan kemajuan teknologi yang pesat, pendidikan menghadapi tantangan besar untuk beradaptasi dengan perkembangan tersebut. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran sudah menjadi suatu kebutuhan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (Sari & Munir, 2024:978). Namun, perkembangan teknologi yang pesat juga menjadi tantangan dalam menciptakan pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan mendukung motivasi belajar siswa. Kondisi ini menuntut guru untuk mengoptimalkan efektivitas pembelajaran dan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Dalam praktik kegiatan belajar mengajar, masih banyak guru yang belum memanfaatkan media dan teknologi dalam mengajar (Baarik et al., 2023:18). Media pembelajaran yang interaktif diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Namun, pada kenyataannya proses belajar di sekolah masih menghadapi berbagai kendala, salah satunya adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Banyak siswa yang mengalami penurunan antusias dan motivasi belajar akibat kurangnya variasi dalam proses pembelajaran sehingga terkesan monoton dan komunikasi juga cenderung hanya satu arah (Satriani, 2018:53). Padahal, menurut Wijaya (2018:197), rendahnya motivasi belajar berdampak langsung pada prestasi hasil belajar siswa secara signifikan. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk mendorong motivasi siswa dalam belajar.

Motivasi belajar sendiri merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Yurike & Wahyudi (2021:403) motivasi belajar merupakan kemauan dalam diri siswa yang memengaruhi keberhasilan dalam proses belajar. Siswa yang memiliki

motivasi belajar tinggi akan berusaha mencapai hasil belajar yang optimal, sedangkan rendahnya motivasi dapat menjadi hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan ini, hasil belajar yang optimal karena adanya motivasi belajar dari diri siswa itu sendiri. Hasil penelitian yang dilakukan Lomu (2018:747) menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan kegiatan belajar siswa terlebih yang bertujuan mencapai prestasi belajar yang tinggi. Oleh karena itu, guna mendukung motivasi belajar siswa, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat, menarik, dan interaktif agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Dalam konteks pembelajaran, media pembelajaran merupakan alat atau sumber yang digunakan untuk membantu proses penyampaian materi sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa (Arsyad, 2017:10). Berbagai jenis media pembelajaran dapat digunakan, termasuk media cetak, audio, video, dan media digital interaktif. Media pembelajaran interaktif memberikan keuntungan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik tentang topik pembelajaran. Hal ini disebabkan karena media interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, dalam arti mereka berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik juga berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang aktif (Faturrokhman 2024:714). Apriliana et al. (2023) menyatakan bahwa proses pembelajaran yang tidak didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik cenderung menyebabkan siswa kurang aktif selama kegiatan belajar berlangsung, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan keterlibatan serta mendukung motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran, termasuk pada pembelajaran matematika yang masih

menghadapi kendala dalam menarik perhatian siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

Hasil wawancara dengan guru matematika kelas VII menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada materi geometri, khususnya hubungan antar sudut sebagai konsep dasar dalam mempelajari kesebangunan, masih tergolong rendah. Kondisi tersebut berdampak pada munculnya berbagai kesulitan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, kesulitan yang dialami siswa antara lain lemahnya penguasaan konsep dasar serta kesulitan dalam menentukan nilai x pada soal yang berkaitan dengan sudut berkomplemen, bersuplemen, dan hubungan sudut seperti sudut sehadap. Sejalan dengan itu, Rahmawati (2023:62) menjelaskan bahwa kesulitan belajar matematika dapat berupa ketidakmampuan dalam menerima konsep dengan benar, kesulitan memahami materi pembelajaran, kesulitan dalam menggunakan prinsip dan aturan, serta kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam menyelesaikan persoalan matematika. Kesulitan tersebut dapat ditemukan pada berbagai materi matematika, salah satunya materi kesebangunan.

Materi kesebangunan merupakan salah satu materi geometri yang memerlukan pemahaman konsep yang baik. Dalam mempelajari materi ini, siswa perlu menguasai konsep-konsep dasar, seperti hubungan antar sudut, sebagai bekal dalam memahami konsep kesebangunan. Sarah dan Lathifaturrahmah (2015) menyatakan bahwa materi kesebangunan merupakan salah satu materi yang memerlukan media pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami konsep-konsep geometri. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, meningkatkan keaktifan belajar, serta mempermudah proses pembelajaran pada materi kesebangunan.

Permasalahan pada pembelajaran geometri tidak hanya berkaitan dengan pemahaman konsep, tetapi juga aspek motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Triandini et al. (2024) menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa pada materi garis dan sudut disebabkan oleh

kurangnya keinginan siswa untuk belajar akibat pembelajaran yang kurang menarik. Hal tersebut menunjukkan bahwa penyajian pembelajaran yang kurang bervariasi dapat memengaruhi keterlibatan siswa dalam memahami konsep geometri. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik, visual, dan interaktif agar siswa lebih mudah memahami konsep serta memiliki motivasi belajar yang lebih baik.

Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif adalah *articulate storyline*. Indriani et al. (2021) menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi, menjadikan pembelajaran lebih efektif, serta memotivasi siswa dalam proses belajar. Hal tersebut menunjukkan bahwa *articulate storyline* memiliki potensi untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, *articulate storyline* dapat menjadi salah satu alternatif perangkat lunak dalam pengembangan media pembelajaran matematika yang mendukung pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Firdaus (2025) mengembangkan media pembelajaran matematika *PythagoraPro* menggunakan software *articulate storyline 3* pada materi *Pythagoras*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran matematika. Meskipun demikian, media tersebut masih terbatas pada materi *Pythagoras* dan belum mengintegrasikan unsur gamifikasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran pada materi kesebangunan dengan menambahkan unsur gamifikasi melalui fitur *lives* untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif serta mendukung motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran “Shaporia” (*Shape and Euphoria*) menggunakan *articulate*

storyline 3 pada materi kesebangunan di SMP Negeri 3 Ponorogo kelas VII C. Shaporia dirancang dengan penyajian materi yang mengutamakan ilustrasi, animasi, dan visual interaktif sehingga siswa lebih mudah memahami konsep geometri. Selain itu, media ini dilengkapi dengan fitur *lives* pada setiap latihan sebagai bentuk gamifikasi yang memberikan tantangan dan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Dengan demikian, Shaporia diharapkan mampu menciptakan pembelajaran matematika yang lebih interaktif dan menyenangkan serta mendukung peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian ini berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Shaporia Menggunakan *Articulate storyline 3* yang Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa”**.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Shaporia menggunakan *software articulate storyline 3* pada materi kesebangunan di kelas VII SMP Negeri 3 Ponorogo?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran Shaporia menggunakan *software articulate storyline 3* pada materi kesebangunan yang ditinjau dari motivasi belajar di kelas VII SMP Negeri 3 Ponorogo?

1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Mengembangkan media pembelajaran Shaporia menggunakan *software articulate storyline 3* pada materi kesebangunan di kelas VII SMP Negeri 3 Ponorogo.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran Shaporia menggunakan *software articulate storyline 3* pada materi kesebangunan yang ditinjau dari motivasi belajar di kelas VII SMP Negeri 3 Ponorogo.

1.4 Manfaat Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi siswa, media pembelajaran Shaporia diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik ditinjau dari aspek motivasi belajar siswa. Dengan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif, siswa diharapkan lebih bersemangat dalam mempelajari kesebangunan. Media

ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

2. Bagi guru, media ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar yang inovatif dan menarik untuk membantu proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran interaktif, guru dapat menjelaskan konsep-konsep kesebangunan dengan lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, media ini juga dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dalam melakukan penelitian sejenis, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran menggunakan *software Articulate storyline 3* dan motivasi belajar siswa.

1.5 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media pengembangan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media yang akan dikembangkan bernama “Shaporia” yang berasal dari kata shape yang berarti bentuk dan oria dari kata euphoria sebagai pembentuk istilah baru yang mempresentasikan ruang belajar kesebangunan.
2. Media ini berbentuk aplikasi yang akan menampilkan teks berupa materi, gambar pendukung, animasi sederhana, grafik, berbagai macam kuis yang dapat dikerjakan oleh siswa.
3. Materi pada materi ini disusun sesuai Kurikulum Merdeka kelas VII SMP.
4. Media “Shaporia” akan memuat komponen sebagai berikut:
 - a. Halaman pembuka
Menampilkan judul, logo, dan tombol mulai
 - b. Halaman input identitas
Tempat siswa memasukkan nama dan asal sekolah.
 - c. Halaman menu
Berisi pilihan: Pendahuluan, Materi, Petunjuk Penggunaan, Kuis, dan Informasi Pengembang.

d. Halaman pendahuluan

Berisi pengantar mengenai tujuan pembelajaran pada materi kesebangunan.

e. Halaman materi:

Media Shaporia berisi penjelasan interaktif mengenai konsep sudut, hubungan antar sudut seperti berkomplemen, bersuplemen, sehadap, dan bertolak belakang, serta materi transformasi geometri yang mencakup translasi, refleksi, dan rotasi. Materi dilengkapi dengan animasi, simulasi, serta video pembelajaran mengenai cara melukis sudut yang membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret. Selain itu, tersedia contoh soal dan evaluasi yang dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

f. Halaman petunjuk penggunaan:

Cara menggunakan aplikasi serta petunjuk tombol navigasi yang ada didalam aplikasi.

g. Halaman kuis

Menyajikan latihan soal berupa pilihan ganda, isian, drag and drop untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi.

h. Halaman informasi

Profil pengembang media, dan dosen pembimbing media.

1.6 Asumsi dan Batasan Penelitian dan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Dalam proses pengembangan media pembelajaran “Shaporia” menggunakan *Articulate storyline 3*, terdapat beberapa asumsi yang menjadi dasar dalam pelaksanaan penelitian ini:

1. Siswa memiliki akses terhadap ponsel atau perangkat digital lainnya untuk menjalankan media pembelajaran.
2. Guru memiliki kemampuan dasar dalam mengoperasikan media digital, sehingga dapat memfasilitasi penggunaan media di kelas.

3. Materi kesebangunan sudah diajarkan sebelumnya atau sedang diajarkan, sehingga media pembelajaran ini dapat berfungsi sebagai penunjang pembelajaran.

1.6.2 Batasan Penelitian dan Pengembangan

1. Subjek Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada siswa kelas VII SMPN 3 Ponorogo yang sudah atau sedang mempelajari materi kesebangunan.

2. Materi yang Dikembangkan

Materi yang digunakan dalam media pembelajaran tersebut hanya terbatas pada pembahasan kesebangunan kurikulum merdeka kelas VII, mencakup kedudukan dua garis, hubungan sudut, melukis garis dan sudut, serta konsep dasar dari transformasi geometri.

3. Media yang Dikembangkan

Media pembelajaran “shaporia” dikembangkan menggunakan software *Articulate storyline 3* dengan fitur interaktif seperti navigasi, animasi visual, dan juga latihan soal. Media ini dikembangkan secara individual melalui laptop atau komputer yang nantinya dapat diakses siswa melalui aplikasi di *handphone*. Selain itu siswa juga dapat mengakses media pembelajaran “shaporia” menggunakan link HTML yang telah melalui proses *hosting*.

4. Penelitian ini hanya mengukur motivasi belajar siswa sebagai dampak dari penggunaan media, dan tidak mengukur hasil belajar kognitif.

5. Metode Pengembangan

Pengembangan media akan mengikuti model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)* untuk memastikan proses yang sistematis dan terstruktur.

1.7 Definisi Operasional

1. Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang membantu siswa memahami dan menguasai materi serta membantu guru dalam menyampaikan informasi dengan lebih baik. Penggunaan media

pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan mendukung motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Motivasi belajar adalah suatu dorongan atau daya penggerak dari dalam diri individu yang memberikan arah dan semangat dalam melakukan kegiatan belajar sehingga dapat mencapai tujuan.
3. *Articulate storyline 3* merupakan aplikasi multimedia interaktif yang mirip dengan *power point* yang memiliki fitur seperti penggabungan dari gambar, teks, suara, grafik, video, dan animasi dalam presentasi

