

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Dalam pendidikan, guru sangat berperan aktif dalam menambah motivasi belajar untuk peserta didik dan memberikan pemahaman materi sesuai dengan bidang studi dari guru tersebut. Menurut Hapsari et al (2021) bahwa dalam kegiatan proses pembelajaran, guru memiliki peran yang sangat aktif khusus untuk menumbuhkan motivasi belajar para peserta didik. Adapun peran guru sangatlah menentukan mengenai peningkatan pada pendidikan. Tetapi disekolah SMK Binakarya Mandiri peran guru yang sangat kurang dalam menumbuhkan motivasi. Peranan dari guru sebagai komunikator, ataupun seorang sahabat yang dapat memberikan masukan-masukan, motivator sebagai pemberi inspirasi begitu juga dengan pemberi dorongan, kemudian sebagai pembimbing dan pengembangan dari sikap dan tingkah laku Hapsari et al (2021). Sehingga demikian guru diharuskan untuk membangun motivasi baru untuk peserta didik.

Menurut Suwardi et al (2016) hasil belajar atau nilai merupakan penilaian yang mendapatkan informasi mengenai proses penilaian dari peserta didik ataupun pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil dari belajar atau nilai yang sudah didapat peserta didik sangat berkaitan dengan rumusan dari tujuan pengajaran yang sudah dibuatkan oleh guru sebelumnya, kemudian digolongkan kedalam tiga aspek kategori, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil dari belajar dapat diketahui dengan adanya perubahan atau tidak adanya perubahan dari ketiga kategori aspek yang didapati oleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran.

Menurut Mulyani & Haliza (2021) mengatakan bahwa perkembangan teknologi dapat memengaruhi kehidupan manusia yang tidak dapat dihindari, disebabkan IPTEK menawarkan banyak sekali manfaat yang membuat pekerjaan lebih mudah. IPTEK merupakan akronim dari ilmu pengetahuan dan

teknologi, seiring perkembangan zaman yang semakin maju, ilmu pengetahuan serta teknologi menjadi semakin mendukung pengembangan teknologi yang canggih. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (IPTEK) saat ini, masyarakat diminta untuk meningkatkan suatu kemampuan dan kompetensinya kemudian manusia dapat menyeimbangkannya di era kontemporer.

Menurut Mulyani & Haliza (2021) mengemukakan bahwa teknologi digital telah dipakai dalam bidang pendidikan serta mendukung pembelajaran di dalam kelas. Teknologi ini dapat digunakan sebagai alat informasi atau sebagai media pembelajaran. Perkembangan IPTEK yang sangat pesat ini, telah menghasilkan berbagai alat dan aplikasi yang mudah dipelajari dan digunakan sebagai sumber pembelajaran.

Di era serba digital ini, kemajuan teknologi yang semakin pesat akan mengakibatkan banyak perubahan bagi setiap individu. Teknologi memiliki kemampuan untuk menggantikan manusia dalam hampir semua bidang, terutama dalam bidang pendidikan. Penelitian ini menghadapi masalah dan menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung keterampilan belajar mandiri. Menurut Yang et al (2022) mengatakan bahwa inovasi dari sistem pembelajaran menunjukkan ke arah digital menjadi sebuah tantangan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Kemudian semakin majunya sebuah teknologi akan membawa perubahan diberbagai sistem, salah satu sistemnya yaitu pengembangan media pembelajaran. Penguasaan teknologi dapat digunakan oleh guru untuk memudahkan dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran berlangsung. Namun kenyataannya masih banyak guru yang belum bisa memanfaatkan teknologi untuk proses pembelajaran. Selanjutnya, Longa (2021) menyatakan dalam penelitiannya bahwa kemajuan teknologi dapat mengubah pembelajaran dan pengajaran di kelas.

Inovasi teknologi sekarang tidak pernah berhenti untuk menghasilkan istilah multimedia, yang dimana banyak berbagai media contohnya teks, gambar, video, audio, grafik, dan animasi-animasi, yang bergabung menjadi suatu elemen audio visual dan dibantu oleh komputer, laptop ataupun

handphone. Kemudian peserta didik bukanlah seperti wadah kosong yang hanya butuh diberi dengan muatan-muatan informasi yang hanya dianggap sebatas peserta didik untuk duduk, mendengar, menulis atau mencatat dan menghafal apa yang telah disampaikan oleh instruktur sebelumnya.

Pendidikan dalam bahasa Yunani berasal dari kata pedagogik yaitu artinya ilmu menuntun anak. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan berasal dari kata dasar didik atau mendidik, yaitu berarti mempertahankan dan memberi intruksi atau pendidikan, mengenai moralitas dan kecerdasan pikiran. Menurut Nurkholis (2013) pendidikan sebagai cara untuk memajukan budi pekerti, jiwa dan raga anak, guna memajukan kesempurnaan hidup, yaitu menghayati dan menyadarkan anak pada kehidupan yang selaras dengan alam dan masyarakat. Pendidikan juga dapat diartikan suatu usaha sadar dan tersusun yang dilakukan dalam suatu proses pembelajaran supaya dapat mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Di abad ke-21, guru bukan hanya berkerja sebagai pendidik atau membuat lingkungan pembelajaran yang adil. Guru juga menghadapi tantangan terkait penggunaan teknologi komunikasi dan informasi dalam proses pendidikan. Kemudian pendidikan dimulai sejak kecil yaitu TPA (Tempat Penitipan Anak) sampai jenjang kuliah atau universitas untuk jenjang paling tinggi.

Adapun studi pendahuluan yang dilakukan peneliti, yaitu wawancara guru kelas XI, observasi, dan dokumentasi mengenai kebutuhan media pembelajaran selama proses instruksional di kelas. Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 16 Desember 2022, 08 Februari 2023, dan 10 Maret 2023, peneliti menemukan masalah berdasarkan studi pendahuluan, masalah yang ditemukan yaitu pada pengembangan media pembelajaran, karena di SMK Binakarya Mandiri masih menggunakan buku paket dan LKS sebagai alat pendidikan. Media pembelajaran ini akan bermanfaat juga untuk guru dalam memberikan pemahaman mengenai konsep dan pola dari barisan dan deret aritmatika kepada peserta didik. Sehingga peserta didik mampu mencapai nilai diatas KKM, peserta didik juga mampu memahami konsep dan pola

barisan dan deret aritmatika dengan sumber pendidikan yang menarik dan berguna untuk digunakan. Kemudian dengan adanya masalah ini, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis *android Articulate Storyline 3* dan peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Belajar Berbasis *Android* Pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika di Kelas XI SMK Binakarya Mandiri”. Adapun beberapa potongan percakapan antara peneliti dan guru, sebagai berikut:

Peneliti: Apa model, metode, dan pendekatan yang digunakan oleh Bapak/Ibu guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas XI?

Guru: Model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) dan berbasis proyek (*project based learning*), metode pembelajaran *discovery learning*, pendekatan kontekstual, konstruktivisme dan konsep.

Peneliti: Kurikulum apa yang digunakan pada kelas XI?

Guru: Kurikulum Tiga Belas

Peneliti: Apa yang membuat peserta didik tidak mencapai nilai KKM

Guru: Yang membuat peserta didik belum mencapai KKM, yaitu peserta didik merasa kurang adanya media pembelajaran yang menarik dan isinya monoton, disebabkan sarana dan prasarana pembelajaran hanya masih menggunakan buku paket dan buku LKS.

Peneliti: Jadi media apa yang menjadi kebutuhan peserta didik untuk memperbaiki nilai KKM?

Guru: Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik selain buku paket dan buku LKS yang disediakan oleh sekolah. Seperti media pembelajaran yang ada *figure-figure animasi*, audio, gambar, video, soal evaluasi, penilaian pada soal, dan mudah digunakan oleh peserta didik.

Peneliti: Materi apakah yang sulit dipahami peserta didik kelas XI, berdasarkan materi yang sudah diajarkan pada semester sebelumnya?

Guru: Materi Barisan dan Deret Aritmatika

Peneliti: Apa yang menjadi kesulitan peserta didik dalam pemahaman materi barisan dan deret aritmatika?

Guru: Pada saat saya mengajar materi Barisan dan Deret Aritmatika peserta didik sulit menentukan pola dan konsep dari Barisan dan Deret Aritmatika, kesulitan peserta didik dalam membedakan rumus Barisan dan Deret Aritmatika sehingga salah memasukan soal ke rumus. Adapun yang menjadi kesulitan saya dalam materi ini.

Peneliti: Apakah yang menjadi kesulitan Bapak/Ibu guru dalam materi Barisan dan Deret Aritmatika?

Guru: Yang menjadi kesulitan saya pada materi Barisan dan Deret Aritmatika ini, yaitu dalam membuat soal dengan mengaitkan contoh kehidupan sehari hari.

Dalam pengembangan media, adanya identifikasi penyebab kesenjangan dapat didasarkan pada penelitian yang relevan. Berikut contoh identifikasi penyebab kesenjangan berdasarkan tiga penelitian relevan:

Penelitian 1:

Peneliti Priambodo Ardi Saputro (2020) menunjukkan bahwa salah satu penyebab dari kesenjangan dalam pengembangan media merupakan kurangnya fitur video untuk memberikan pemahaman mengenai materi bangun ruang sisi datar. Kemudian peneliti menemukan kesenjangan dalam pengembangan media kurangnya fitur skor penilaian sehingga peserta didik tidak bisa melihat sejauh mana kemampuan pemahaman pada materi barisan dan deret aritmatika.

Peneliti 2:

Penelitian Rahma Maulia (2022) ini menyoroti bahwa kurangnya fitur pada video pembahasan mengenai barisan dan deret aritmatika dengan bentuk

animasi yang mudah dipahami. Kemudian peneliti tidak menyediakan soal evaluasi pada media pembelajaran.

Peneliti 3:

Peneliti Bella Nuhaliza (2022) menunjukkan bahwa kurangnya keberagaman fitur dan penataan fitur yang tidak menarik dalam media menjadi salah satu penyebab kesenjangan peserta didik dalam memakai media pembelajaran.

Dalam mengidentifikasi penyebab kesenjangan dalam pengembangan media, pentingnya untuk merujuk pada penelitian yang relevan dan mendalam. Maka hal ini akan membantu dalam memahami faktor-faktor yang mempengaruhi kesenjangan dan mengarahkan langkah-langkah perbaikan yang tepat.

Kemudian dalam menggunakan *platform* berbasis *android* dapat mencapai pengguna yang lebih banyak untuk menjangkau pengguna *Smartphone*, berbasis *android* juga memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi dan memungkinkan pengembangan untuk menyesuaikan materi pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Menurut pembahasan hasil latar belakang, ada beberapa konflik yang diidentifikasi, yaitu :

1. Peserta didik berpendapat bahwa media pembelajaran yang diberikan guru kurang menarik dan bersifat monoton.
2. Peserta didik menghadapi kesulitan dalam menentukan pola dan konsep baris dan deret aritmatika.
3. Pengajaran yang diterapkan oleh guru menggunakan model ceramah yang mengakibatkan peserta didik bosan, sulit memahami materi, dan tidak ada motivasi.

C. Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini pembatasan masalahnya, yaitu hanya sampai tahap pengembangan, tidak sampai kepada tahap penyebaran, dikarenakan waktu peserta didik yang terbatas. Sehingga tahapan pengembangan yang digunakan sampai validasi kelayakan dari para validator ahli dan materi.

D. Rumusan Masalah

Bagaimana mengembangkan media pembelajaran dengan aplikasi *articulate storyline 3* pada materi barisan dan deret aritmatika yang dapat digunakan sebagai opsional dalam pembelajaran di kelas XI SMK Binakarya Mandiri?

E. Tujuan Penelitian

Untuk menghasilkan media pembelajaran dengan aplikasi *articulate storyline 3* pada materi barisan dan deret aritmatika yang dapat digunakan sebagai opsional dalam pembelajaran di kelas XI SMK Binakarya Mandiri

F. Manfaat Penelitian

Berikut manfaat praktis yang didapatkan oleh peneliti sebagai berikut:

a) Bagi Peserta Didik

Manfaat bagi peserta didik, yaitu aplikasi *articulate storyline 3* dapat menjadi opsional sumber belajar dalam mempelajari materi barisan dan deret aritmatika.

b) Bagi Guru

Manfaat bagi guru, yaitu dapat memberikan wawasan baru mengenai pola dan konsep dari materi barisan dan deret aritmatika dengan adanya pengembangan media pembelajaran.