

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak signifikan terhadap sistem pendidikan dan menandai dimulainya era baru dalam dunia pendidikan. Meskipun demikian, kemajuan tersebut belum sepenuhnya diimbangi dengan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Padahal, kualitas sumber daya manusia merupakan faktor kunci yang menentukan keberhasilan penyelenggaraan pendidikan di Indonesia secara menyeluruh.<sup>1</sup> Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu peningkatan sumber daya manusia (SDM) suatu negara. Seperti yang tertuang dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 bahwa salah satu tujuan negara Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, kualitas pendidikan dan pembelajaran harus ditingkatkan guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia.

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi dan kecerdasan individu. Melalui pendidikan, seseorang dapat menjadi pribadi yang kreatif, berpengetahuan, dan bertanggung jawab. Selain itu, pendidikan berfungsi sebagai sarana bagi generasi muda untuk keluar

---

<sup>1</sup> Haris Budiman, “*Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan,*” *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2017): 31–43.

dari keterbelakangan dan kebodohan, serta menghindarkan diri dari berbagai dampak negatif seperti kemiskinan, ketertinggalan, dan pola pikir yang sempit.<sup>2</sup>

Salah satu disiplin ilmu yang memiliki pengaruh besar adalah matematika. Ilmu ini berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, rasional, kritis, kreatif, sistematis, serta praktis. Selain itu, matematika juga memiliki peran penting dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan, khususnya dalam mendukung perkembangan teknologi yang pesat pada masa sekarang.<sup>3</sup> Tanpa kita sadari matematika digunakan dalam aktivitas sehari-hari meskipun dalam bilangan dan operasi yang sangat sederhana. Namun, dalam realitasnya, pembelajaran matematika di sekolah dasar seringkali dihadapkan dengan berbagai permasalahan yang mempengaruhi pemahaman dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran ini.<sup>4</sup>

Siswa menganggap bahwa mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga menyebabkan banyak siswa kurang menyukai mata pelajaran matematika, bahkan menjadikan

---

<sup>2</sup> Mujiburrahman Mujiburrahman dkk., “Pentingnya Pendidikan Bagi Remaja Sebagai Upaya Pencegahan Pernikahan Dini,” *COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2021): 36–41.

<sup>3</sup> Kristina Gita Permatasari, “Problematika Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah,” *Jurnal Pedagogi* 14, no. 2 (2021): 68–84.

<sup>4</sup> Riksa Wiryana dan Jesi Alexander Alim, “Permasalahan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Kiprah Pendidikan* 2, no. 3 (2023): 271–277.

matematika sebagai momok yang harus dihindari.<sup>5</sup> Seperti yang diungkapkan Magdalena yang dikutip dari Abdurrahman bahwa dari berbagai bidang studi yang diajarkan di sekolah, matematika merupakan bidang studi yang dianggap paling sulit oleh para siswa baik yang tidak berkesulitan belajar matematika dan lebih-lebih bagi siswa yang berkesulitan belajar matematika.<sup>6</sup>

Rendahnya minat belajar siswa juga menjadi masalah signifikan dalam pendidikan dasar. Minat yang terdapat dalam diri siswa dapat dilihat dari beberapa aspek. Menurut Putri dkk yang dikutip dari Dalyono ada tidaknya minat siswa pada pelajaran dapat dilihat dari cara anak mengikuti pelajaran, lengkap tidaknya catatan, memperhatikan tidaknya dalam pelajaran itu.<sup>7</sup> Adapun menurut pendapat Hedriana di dalam bukunya indikator belajar diantaranya adalah (1) rasa suka atau senang dalam belajar; (2) ketertarikan siswa dalam belajar; (3) keterlibatan siswa dalam belajar; (4) rajin dalam belajar dan mengerjakan tugas matematika; (5) tekun dan disiplin belajar dan

---

<sup>5</sup> Mohammad Kholil dan Silvi Zulfiani, “*Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da’watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi*,” *EDUCARE: Journal of Primary Education* 1, no. 2 (2020): 151–168.

<sup>6</sup> Ina Magdalena dkk., “*Penanganan Kasus Kesulitan Belajar Matematika pada Kelas VI SDN Karawaci Baru 4*,” *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2020): 53–74.

<sup>7</sup> Bela Bektı Amallia Putri Dkk., “*Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V di SD Negeri 4 Gumiwang*,” *Jurnal Educatio Fkip UNMA* 5, no. 2 (2019): 68–74.

memiliki jadwal belajar.<sup>8</sup> Minat belajar yang tinggi siswa akan mengarahkan tingkahlakunya untuk mencapai tujuan pembelajaran dan berhasil mendapatkan hasil belajar yang optimal.<sup>9</sup>

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Erlando Doni Sirait, minat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap proses belajar. Minat siswa merupakan faktor utama yang menentukan tingkat keaktifan mereka dalam mengikuti pembelajaran. Apabila materi yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka proses belajar tidak akan berjalan optimal karena kurangnya daya tarik. Minat belajar sendiri dapat dipahami sebagai sikap positif yang sewaktu-waktu dapat muncul pada diri siswa. Oleh karena itu, kondisi belajar yang nyaman, tenang, dan menyenangkan perlu diupayakan secara maksimal. Dalam konteks tersebut, salah satu strategi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik.<sup>10</sup>

Minimnya pemanfaatan media pembelajaran serta penggunaan metode pengajaran yang cenderung monoton menyebabkan siswa kurang tertarik dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran

---

<sup>8</sup> Hendriana Heris dkk., *Hard Skills dan Soft Skills Matematika Siswa* (PT Refika Aditama, 2017), 10.

<sup>9</sup> Niko Reski, "Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh," *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 11 (2021): 2485–2490.

<sup>10</sup> Erlando Doni Sirait, "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 6, No. 1 (2016): 35–43.

berlangsung. Padahal, media berperan sebagai sarana perantara yang dapat menunjang serta memfasilitasi siswa dalam memahami konsep materi yang dipelajari. Media pembelajaran tidak hanya terbatas pada penggunaan alat semata, melainkan juga mencakup pemanfaatan lingkungan, baik yang didesain secara khusus maupun kegiatan yang dirancang dengan sengaja untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.<sup>11</sup> Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Ira Restu Kurnia dan Titin Sunaryati, yang mengembangkan media pembelajaran video berbasis aplikasi Canva dan memperoleh respon yang sangat baik dari para siswa. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran video berbasis aplikasi Canva mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan.<sup>12</sup> Mengingat pembelajaran matematika banyak tidak disukai oleh siswa perlu adanya media pembelajaran yang kreatif yang bisa menarik perhatian siswa untuk belajar matematika.

Berdasarkan hasil wawancara salah satu guru wali kelas III secara langsung di SDN Ciemas penggunaan media pembelajaran yang belum memadai dalam pembelajaran matematika, guru seringkali hanya mengandalkan media pembelajaran menggunakan media konvensional

---

<sup>11</sup> Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," Jurnal pendidikan akuntansi Indonesia 16, no. 1 (2018): 98–107.

<sup>12</sup> Ira Restu Kurnia dan Titin Sunaryati, "Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," Jurnal Educatio Fkip Unma 9, no. 3 (2023): 1357–1363.

seperti buku, sehingga siswa sulit dalam memahami materi dan minat belajar matematika pada siswa menjadi kurang, di karenakan kurangnya pendukung penggunaan media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa sering kali merasa bosan dalam proses pembelajaran.

Untuk mencapai efektivitas yang diharapkan dalam proses pembelajaran, pendidik perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Media berperan sebagai sarana perantara yang dapat mendukung serta memfasilitasi siswa dalam memahami konsep materi yang dipelajari. Oleh karena itu, pendidik tidak dapat dipisahkan dari penggunaan media pembelajaran, mengingat media merupakan salah satu faktor pendukung yang sangat penting dalam mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Adapun menurut Asep dkk, konsep media dalam proses belajar mengajar cenderung merujuk pada alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk menangkap, mengolah, dan mereproduksi informasi dengan gambar dan kata-kata.<sup>13</sup> Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, berbagai media pembelajaran berbasis perangkat komputer telah banyak dikembangkan. Wijaya dkk. menyatakan bahwa pembelajaran berbantuan komputer mampu menyajikan materi secara tekstual, audio, maupun visual dengan cara

---

<sup>13</sup> Asep Saefurrohman dkk., “Pengembangan Video Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Materi Sumber Energi Kelas IV MI Tanwirul Islam 02,” LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan 1, no. 4 (2023): 776–789.

yang lebih menarik. Pada era teknologi modern saat ini, guru dituntut untuk mampu beradaptasi sekaligus memanfaatkan kemajuan teknologi guna menunjang proses pendidikan. Perkembangan teknologi tersebut hendaknya mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang maupun mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga mempermudah pemahaman materi serta meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.<sup>14</sup>

Penggunaan media pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk menyalurkan pesan dari pendidik sebagai pengirim kepada peserta didik sebagai penerima, sehingga media tersebut mampu memberikan rangsangan terhadap pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa yang pada akhirnya mendukung terjadinya proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat mendorong siswa untuk belajar secara mandiri, kreatif, efektif, dan efisien. Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam mengurangi kejenuhan peserta didik, mengingat selama ini proses pembelajaran cenderung masih didominasi oleh metode tatap muka atau ceramah yang monoton, sehingga berpotensi menurunkan semangat dan minat belajar siswa.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Hilda Rosinta dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Budaya Lokal Banten Berbasis Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD* 3, no. 1 (2023): 13–24.

<sup>15</sup> Zhenith Surya Pamungkas dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih,” *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education* 2, no. 2 (2021): 135–148.

Berdasarkan uraian permasalahan yang ditemukan, dapat disimpulkan bahwa keterbatasan media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya minat belajar matematika siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran *articulate storyline*. Media ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung pembagian bilangan cacah di kelas III sekolah dasar.

*Articulate storyline* merupakan aplikasi perangkat lunak yang memiliki fungsi sebagai pendukung dalam pembelajaran. Aplikasi tersebut berbasis poin-poin presentasi layaknya *powerpoint* pada *microsoft*. Aplikasi ini berbentuk *e-learning* yang dapat menampilkan atau memunculkan sebuah presentasi storyline atau memiliki alur cerita yang dapat menggabungkan semua alat dan instrumen media dalam mendukung pembelajaran seperti penggunaan audio, visual, dan audiovisual. Dalam aplikasi tersebut membuat presentasi lebih menarik dengan penggunaan animasi bergerak, backsound dan gambar, serta video yang interaktif.<sup>16</sup> Produk yang dapat dihasilkan oleh *articulate storyline* tidak terbatas digunakan menggunakan PC saja namun bisa

---

<sup>16</sup> Ridho Hafiedz dan Didah Nurhamidah, “*Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia*,” *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 2, no. 1 (2023): 54–64.

juga di mendukung iOS, Android dan PC. Output nya pun dapat diakses secara *online* maupun *offline* menggunakan sebuah link atau html. Hasil dari *articulate storyline* ini memudahkan pengguna dalam mengakses karena tidak terbatas pada penggunaan PC berukuran besar.

Pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* bertujuan untuk menghadirkan media yang bersifat interaktif serta mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Hal ini didasarkan pada kenyataan bahwa media pembelajaran yang selama ini digunakan, seperti buku maupun media konvensional lainnya, belum sepenuhnya mampu menunjang peningkatan minat belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran *articulate storyline* diharapkan dapat memberikan daya tarik yang lebih besar bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran..

Terkait dengan pengembangan maupun pemanfaatan *articulate storyline* dalam pembuatan media pembelajaran, telah dilakukan beberapa penelitian sebelumnya. Salah satunya adalah penelitian oleh Siti Nurmala, Retno Triwoelandari, dan Muhammad Fahri yang mengembangkan media *articulate storyline* 3 pada pembelajaran IPA berbasis STEM dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa di

tingkat SD/MI.<sup>17</sup> Serta penelitian yang dilakukan oleh Dichi Akbar Wahyudi juga mengembangkan media matematika *articulate storyline 3* berbasis android.<sup>18</sup> Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, peneliti terdorong untuk melakukan pengembangan lebih lanjut dengan fokus pada aspek materi yang berbeda, yaitu mata pelajaran matematika pada topik operasi hitung pembagian bilangan cacah. Pemilihan materi ini didasarkan pada kenyataan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep pembagian. Oleh karena itu, peneliti menetapkan judul penelitian ini yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Materi Operasi Hitung Pembagian Bilangan Cacah untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III SD”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan hasil uraian latar belakang diatas, maka masalah penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
2. Kurangnya media pembelajaran matematika yang mampu meningkatkan minat belajar siswa.

---

<sup>17</sup> Siti Nurmala dkk., “Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* Pada Pembelajaran IPA Berbasis *STEM* Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5024–5034.

<sup>18</sup> Dichi Akbar Wahyudi, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika *Articulate Storyline 3* Berbasis *Android*” (PhD Thesis, UNIMED, 2021), 38.

3. Siswa masih kurang dalam memahami materi operasi hitung pembagian bilangan cacah.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Materi pokok yang terdapat dalam media adalah materi operasi hitung pembagian bilangan cacah.
2. Uji coba yang dilakukan hanya terbatas di kals III SD.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas III SD?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *articulate storyline* dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas III SD?
3. Bagaimana minat belajar matematika siswa kelas III SD setelah menggunakan media pembelajaran *articulate storyline*?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran *articulate storyline* dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas III SD.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *articulate storyline* dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas III SD.
3. Untuk mengetahui minat belajar matematika siswa kelas III SD setelah menggunakan media pembelajaran *articulate storyline*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada materi operasi hitung pembagian bilangan cacah. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya pada aspek pengembangan media pembelajaran. Lebih lanjut, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi guru

penelitian ini diharapkan dapat referensi media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran yang diharapkan dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang lebih menarik.

### b. Bagi siswa

media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran agar siswa dapat meningkatkan belajar matematika dan meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan.

### c. Bagi pendidikan

Dapat memberikan kontribusi bagi pemanfaatan aplikasi Teknologi Informasi dan dapat di gunakan untuk media pembelajaran di sekolah.

## G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran *articulate storyline* pada materi operasi hitung pembagian bilangan cacah untuk meningkatkan niat belajar matematika bagi siswa kelas III SD. Adapun spesifikasi produk yang akan di hasilkan dari pengembangan media ini sebagai berikut:

1. Produk yang akan dirancang merupakan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *software articulate storyline*.
2. Produk ini memuat materi pokok operasi hitung pembagian bialangan cacah dalam mata pelajaran matematika kelas III SD.
3. Setiap *slide articulate storyline* dikembangkan dengan desain yang menarik menggunakan suara, gambar, karakter dan animasi lain untuk mendukung media.
4. Media pembelajaran *articulate storyline* ini dikembangkan memuat materi dan latihan soal.
5. Hasil produk yang dikembangkan dapat dipublish dalam bentuk link html atau berbasis web.

#### **H. Sistematika Penulisan**

Agar penyusunan skripsi ini lebih sistematis maka peneliti menyajikan sistematis penulisan sebagai gambaran umum dari skripsi. Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terbagi menjadi lima BAB sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, terdiri dari Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Spesifikasi Produk dan Sistematika Penulisan.

BAB II Kajian Teori, terdiri dari Kajian Teori, Penelitian Terdahulu dan Kerangka Berpikir.

BAB III Metodologi Penelitian, terdiri dari metode penelitian, prosedur penelitian, jenis Data Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian dan Teknik Analisis Data.

BAB IV hasil Penelitian dan Pembahasan, terdiri dari Hasil Penelitian dan Pembahasan.

BAB V Penutup, terdiri dari Kesimpulan dan Saran.