

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan unsur penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Hal ini menjadi salah satu faktor pendorong masyarakat untuk lebih memperhatikan perkembangan dalam dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan zaman, perkembangan teknologi digital membawa perubahan dan pengaruh dalam bidang pendidikan. Pentingnya pendidikan sejalan dengan firman Allah SWT dalam Q.S. Al-Mujadilah: 11,

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا
تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah SWT akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan berilmu beberapa derajat. Hal ini menunjukkan bahwa ilmu bukan hanya bermanfaat di dunia, tetapi juga menjadi jalan untuk mendapatkan kemuliaan di akhirat. Hoyles dan Lagrange menegaskan bahwa teknologi digital adalah hal yang paling mempengaruhi sistem pendidikan di dunia

saat ini.¹ Teknologi dan pendidikan adalah bagian yang tak terpisahkan, bahkan komunikasi dalam pendidikan saat ini telah menggunakan handphone, komputer, dan internet sebagai media yang paling sering digunakan. Dalam lingkup pendidikan sudah banyak muncul inovasi pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital termasuk pada mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik. Hal ini dikarenakan objek pembelajaran matematika merupakan sesuatu yang abstrak. Studi dalam skala internasional *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang dilaksanakan oleh *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) tahun 2022 pada sejumlah siswa berumur 15 tahun menunjukkan hasil bahwa siswa Indonesia mendapat hasil skor matematika yang masih tergolong rendah yaitu peringkat 70 dari 81 negara yang dievaluasi (OECD, 2023). Studi PISA 2022 juga menampilkan hasil bahwa siswa di Indonesia secara deskriptif mendapat skor yang lebih rendah daripada rata-rata OECD yaitu memperoleh skor matematika 366 dibanding rata-rata skor matematika OECD 472.² Hasil ini menunjukkan kemampuan matematika peserta didik Indonesia masih rendah. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, salah satunya hasil belajar. Hasil tidak timbul secara tiba-tiba, hasil timbul dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan belajar atau bekerja.³

¹ Putrawangsa, Susilahudin dan Uswatun Hasanah. 2018. "Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Era Industri 4.0: Kajian dari Perspektif Pembelajaran Matematika". Jurnal Tatqif. Volume 16 nomor 1.

² OECD. (2022). PISA 2022 MATHEMATICS FRAMEWORK (DRAFT).

³ Ridho Rahmatullah, 2024 *Pengembangan Modul Matematika Berbasis Model Pembelajaran React Relating, Experiencing, Applying, Cooperating And Transferring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Mts Darul Ilmi Banjarbaru*. Universitas Sebelas Maret

Oleh sebab itu, pada pembelajaran matematika dibutuhkan pemanfaatan media yang tidak hanya sekedar menarik, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan belajar siswa dan sesuai dengan kemajuan IPTEK, sebagaimana siswa saat ini merupakan generasi yang tidak terlepas dari pertumbuhan dan penggunaan teknologi.⁴ Dalam era digital saat ini, teknologi pendidikan menawarkan berbagai solusi inovatif untuk meningkatkan proses belajar-mengajar. Salah satu alat yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Articulate Storyline merupakan salah satu perangkat lunak e-learning yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menarik dan efektif. Aplikasi *articulate storyline* pertama kali ada pada tahun 2012. Aplikasi ini dikeluarkan oleh bidang e-learning dan *software* media dari perusahaan *articulate*. Awalnya perusahaan ini meluncurkan *articulate* platform di tahun 2002 kemudian selalu melakukan perbaikan terhadap aplikasi yang mereka luncurkan hingga di tahun 2017 tepatnya di bulan september perusahaan *articulate* meluncurkan produk terbarunya yang diberi nama *articulate storyline 3*. *Articulate storyline 3* adalah aplikasi generasi ketiga setelah *articulate storyline 1* dan *articulate storyline 2* yang telah diluncurkan lebih awal di tahun 2012 dan 2014. *Articulate Storyline* ialah perangkat lunak yang menyajikan fitur bagaikan gabungan animasi, audio, teks, video, gambar, dan kuis interaktif yang bisa dipakai dalam pembuatan media pembelajaran interaktif.⁵

⁴ Rakhmawati, Lusya. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerta".

⁵ Rakhmawati, Lusya. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerta".

Setelah peneliti melakukan observasi pendahuluan, proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika kelas IX di MTs Darul Ilmi Banjarbaru guru hanya menyampaikan materi dengan ceramah dan siswa hanya pasif menerima materi yang disampaikan. Selain itu fasilitas dalam pembelajaran yang kurang memadai membuat hasil belajar siswa kurang, bosan dan jenuh dalam pembelajaran matematika. Menurut peserta didik matematika merupakan pelajaran yang sulit sehingga mereka kurang tertarik terhadap pembelajaran matematika, kememampuan siswa dalam menyelesaikan soal latihan yang diberikan oleh guru nilainya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Fakta dilapangan menunjukkan bahwa masalah utama guru dalam pembelajaran materi bangun ruang sisi lengkung adalah belum tersedianya bahan ajar yang tepat. Hasil wawancara dengan salah satu guru matematika di MTs Darul Ilmi menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa masih rendah, hasil ini selaras dengan hasil observasi peneliti ke dalam kelas, masih banyak siswa yang tidak berperan aktif dalam pembelajaran. Hal ini karena pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, sehingga peserta didik masih bersifat pasif, hanya mendengarkan penjelasan dari guru.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlunya penggunaan media belajar yang menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, Aplikasi *articulate storyline* merupakan aplikasi berbasis presentasi yang serupa dengan microsoft powerpoint, dengan kata lain aplikasi ini bukan hanya memuat teks saja melainkan dapat memuat gambar, video, suara, dan animasi untuk membuat suasana belajar yang menarik untuk meningkatkan hasil dan hasil belajar peserta didik. Hal ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Winaldi (2023) yang

menyatakan bahwa adanya pengatuh yang lebih baik atau peningkatan terhadap hasil dan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media *articulate storyline*.⁶ Iqbal (2023) menyatakan *articulate storyline* 3 dapat meningkatkan hasil belajar serta kemandirian belajar siswa.⁷

Berdasarkan uraian di atas maka penting dilakukanya penelitian lebih lanjut mengenai “Efektivitas Pembelajaran Menggunakan *Software Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Siswa Kelas IX Di Mts Darul Ilmi Banjarbaru Tahun Ajaran 2025/2026”.

B. Definisi Operasional

1. Efektivitas Pembelajaran

Menurut Sri Haryani dalam Muchtar, pada dasarnya pengertian efektivitas yang umum menunjukkan pada taraf tercapainya hasil. Dengan kata lain efektivitas menekankan pada hasil yang dicapai.⁸ Sedangkan menurut Supardi, efektivitas adalah ukuran yang menyatakan sejauh mana sasaran/tujuan (kuantitas, kualitas, dan waktu) telah dicapai.⁹

⁶ Winaldi. 2023. Pengaruh penggunaan media pembelajaran articulate storyline terhadap hasil dan hasil belajar peserta didik. *Journl of Mathematics Learning Innovation (JMLI)* v.2 No.2 138-146

⁷ Iqbal Zuwandi. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis Website untuk Meningkatkan Hasil dan Kemandirian Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 5 Mataram. *Journal of Classroom Action Research*. Vol.5 No. 4 pp. 331-339

⁸ Ibnu Hasan Muchtar, *Efektivitas FKUB dalam Pemeliharaan Kerukunan Umat Beragama*, (Jakarta: Puslitbang Kehidupan Keagamaan, 2015), h. 6

⁹ *Ibid.*, h.2

Sementara itu menurut Hidayat dalam Irwan yang menjelaskan bahwa efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas, dan waktu) telah tercapai.¹⁰ Adapun menurut Humaiedi dalam bukunya efektivitas adalah taraf tercapainya suatu tujuan tertentu, baik ditinjau dari segi hasil maupun segi usaha yang diukur dengan mutu, jumlah, serta ketepatan waktu sesuai dengan prosedur dan ukuran-ukuran tertentu.¹¹

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat dikatakan bahwa efektivitas adalah ukuran sejauh mana tujuan (kuantitas, kualitas, dan waktu) yang diinginkan dapat tercapai. Ukuran tersebut dapat dilihat dari perbandingan antara tujuan yang akan dicapai dengan kejadian yang terjadi dimasa sekarang. Pada penelitian ini efektivitas diartikan sebagai sejauh mana penggunaan *Articulate storyline* mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang diukur melalui tes hasil belajar.

2. *Software Articulate storyline*

Articulate storyline ialah sebuah media berbentuk aplikasi atau perangkat lunak yang biasanya digunakan untuk mengantarkan suatu informasi atau pesan yang didemonstrasikan dengan berbagai tujuan yang diharapkan.¹² Demikian ilmu ini dalam merakit penyajian materi terkait dengan kolaborasi antara kemampuan teknis dan seni, dimana kemampuan ini bisa menciptakan suatu penyajian presentasi yang menarik, asik juga menyenangkan.

3. Hasil Belajar

¹⁰ Irwan, Jasa Tarigan, *Peran Badan Narkotika Nasional*, (Yogyakarta : Deepublish, 2017), h. 10

¹¹ Alie, Humaedi dkk, *Etnografi Bencana*, (Yogyakarta : LKiS Yogyakarta, 2015), h. 41-42

¹² Amiroh, *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*, (Yogyakarta:2019), 2.

Hasil adalah suatu kecenderungan seseorang untuk memusatkan perhatian dan berlaku dengan perasaan senang terhadap orang, situasi, atau kegiatan yang menjadi fokus dari hasil tersebut. Pada pembahasan tersebut terdapat suatu pemahaman bahwa di dalam hasil ada pemfokusan perhatian, ada upaya untuk menguasai, mengetahui, mendekati, memiliki obyek dengan perasaan senang.¹³ Sansone dan Harackiewicz mengemukakan bahwa “*Interest as a psychological state involves focused attention, increased cognitive functioning, persistence, and affective involvement*” atau hasil diartikan sebagai keadaan psikologi seseorang yang melibatkan perhatian yang terfokus, meningkatnya fungsi kognitif, kegigihan, dan keterlibatan sikap atau afektif.¹⁴

Menurut Howard Kingsley hasil belajar terbagi menjadi tiga macam, yakni keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan keterampilan, sikap dan cita-cita, yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah.¹⁵ Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai peserta didik dengan kriteria tertentu.¹⁶

Menurut Bloom menyatakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Domain kognitif mencakup pengetahuan, pengertian, aplikasi, analisa, sintesa, evaluasi. Domain afektif mencakup

¹³ Abdul Rahman Shaleh, Muhib Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*, (Jakarta : Prenada Media, 2004) 263.

¹⁴ Carol Sansone and Judith M. Harackiewicz, *Intrinsic and Extrinsic Motivation; The Search for Optimal Motivation and Performance*, (London: Academic Press, 2000), 311.

¹⁵ Howard Kingsley, *The Nature and Conditions of Learning*, (New Jersey: Prentice Hall Inc, 1957), Dikutip Oleh Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013).

¹⁶ Nana Sudjana, *Op, Cit*, h.3

penerimaan, respon, penilaian, organisasi, dan karakterisasi. Domain psikomotor mencakup peniruan, penggunaan, ketelitian, penyambungan, naturalisasi.

Dari beberapa pengertian hasil, peneliti menyimpulkan bahwa hasil merupakan meningkatkan perhatian, dan memusatkan kegiatan mental individu terhadap suatu objek yang berkaitan dengan dirinya. Dengan kata lain hasil dapat meningkatkan suatu kekuatan atau dorongan individu untuk memusatkan perhatian pada keinginannya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran *software articulate storyline* materi bangun ruang sisi lengkung pada siswa kelas IX di MTs Darul Ilmi Banjarbaru?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran *software articulate storyline* materi bangun ruang sisi lengkung pada siswa kelas IX di MTs Darul Ilmi Banjarbaru?
3. Apakah media pembelajaran *software articulate storyline* efektif untuk digunakan terhadap hasil belajar materi bangun ruang sisi lengkung siswa kelas IX di MTs Darul Ilmi Banjarbaru?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Mengidentifikasi hasil belajar siswa pada pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran *software articulate storyline* pada terhadap hasil belajar materi bangun ruang sisi lengkung pada siswa kelas IX di MTs Darul Ilmi Banjarbaru
2. Mengidentifikasi hasil belajar siswa pada pembelajaran menggunakan media pembelajaran *software articulate storyline* pada terhadap hasil belajar materi bangun ruang sisi lengkung pada siswa kelas IX di MTs Darul Ilmi Banjarbaru
3. Mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran *software articulate storyline* pada terhadap hasil belajar materi bangun ruang sisi lengkung siswa kelas IX di MTs Darul Ilmi Banjarbaru.

4. Signifikansi Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam perkembangan bidang pendidikan yang berguna untuk seluruh Bagipihak yang terlibat, khususnya memperluas kajian mengenai *software articulate storyline* sebagai media pembelajaran serta pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut

a. Bagi Peserta Didik

Dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika melalui media belajar *software articulate storyline* khususnya pada materi bangun ruang sisi lengkung di kelas IX.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran matematika sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik pada materi bangun ruang sisi lengkung kelas IX.

c. Bagi Instansi Pendidikan

Hasil penilian ini dapat dijadikan sebagai tambahan bahan ajar yang inovatif dan menarik guna meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik khususnya pada materi bangun ruang sisi lengkung.

d. Bagi Peneliti

Sebagai pengetahuan terkait bahan ajar *software* yang baik dan benar untuk menjadi seorang guru profesional dimasa akan datang.

5. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Dalam melakukan penelitian ini peneliti mengkaji berbagai bahan informasi yang berkaitan dengan yang akan diteliti oleh peneliti, baik berupa buku-buku maupun skripsi-skripsi terdahulu. Adapun penelitian terdahulu, yaitu sebagai berikut:

1. Elsa Putri Muslim tentang Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VII di SMP Negeri 3 Tilatang Kamang, Berdasarkan hasil penelitian didapat 1) Media pembelajaran matematikayang valid, praktis dan efektif dapat dipergunakan oleh siswa sebagai sarana dalam mengulang kembali pembelajaran di rumah. 2) Media pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi guru dan peserta didik dalam proses meningkatkan pemahaman materi.¹⁷
2. Alfiza Kharisma Putri tentang Pengembangan Media *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD, Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dapat meningkatkan hasil siswa pada muatan pelajaran IPA serta meningkatkan hasil belajar. Hasil dari nilai evaluasi yang dihasilkan saat mengerjakan post-test, sebanyak 100% siswa dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. 2) Media *Articulate Storyline* ini layak digunakan untuk dapat membantu guru kelas V dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa untuk memahami materi dan menumbuhkan hasil serta ketertarikan siswa untuk

¹⁷ Elsa Putri Muslim. 2022. Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VII di SMP Negeri 3. Jurnal Instek: Informatika Sains dan Teknologi Vol.7 No.1

mengikuti kegiatan pembelajaran. Penerapan media berbasis *Articulate Storyline* ini memberikan dampak positif selama proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif selain memudahkan siswa memahami materi juga dapat menarik perhatian dan membuat siswa lebih aktif saat pembelajaran. Siswa lebih perhatian terhadap pembelajaran karena dilibatkan dalam kegiatan diskusi kelompok. Siswa juga semakin terampil dalam diskusi dan berbicara pada tahap presentasi kelompok di depan kelas. Penggunaan media website berbasis *Articulate Storyline* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.¹⁸

3. Siti Nurmala tentang Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa dengan Menggunakan *articulate storyline*, Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa media *articulate storyline 3* layak dan efektif digunakan pada pembelajaran IPA berbasis STEM untuk mengembangkan kreativitas siswa. Hal ini dapat dilihat pada hasil validasi oleh ahli dalam penilaian kelayakan media *articulate storyline 3* dari aspek materi sebesar 79,8% dengan kategori valid, aspek media sebesar 97,9% dengan kategori sangat valid, dan pada aspek bahasa sebesar 87,5% dengan kategori sangat valid. Media pembelajaran *articulate storyline 3* juga dapat meningkatkan kreativitas siswa karena terdapat perbedaan antara nilai rata-rata kelas

¹⁸ Alfiza Kharisma Putri. 2023. Pengembangan Media Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD. Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora Vol 2 No.6

kontrol dan kelas eksperimen yaitu sebesar 11,00000 dengan sig (2 tailed) sebesar 0,000. Maka dapat disimpulkan media *articulate storyline* 3 efektif dan layak digunakan pada pembelajaran IPA berbasis STEM untuk meningkatkan kreativitas siswa.¹⁹

Tabel 1.1 Perbedaan Dan Persamaan Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1	Elsa Putri Muslim	menggunakan media <i>Articulate Storyline</i> dan bertujuan meningkatkan pembelajaran	Fokus pada pengembangan media (validitas, kepraktisan), bukan eksperimen
2	Alfiza Kharisma Putri	menggunakan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar	Dilakukan pada mata pelajaran IPA SD, bukan matematika MTs
3	Siti Nurmala	menggunakan <i>Articulate Storyline</i> dalam pembelajaran	Fokus pada kreativitas dan pemahaman matematis berbasis STEM

6. Sistematika Penulisan

¹⁹ Siti Nurmala. 2021. Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa dengan Menggunakan Articulate storyline . JURNAL BASICEDU Vol.5 No.6

Penyusunan penelitian ini dibagi menjadi lima bab, yaitu.

BAB I Pendahuluan meliputi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, hipotesis penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Teori meliputi efektivitas pembelajaran, *software articulate storyline*, minat belajar, materi bangun ruang sisi lengkung

BAB III Metode Penelitian meliputi jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, setting penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan teknik validitas dan keabsahan data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan meliputi gambaran singkat hasil dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V Penutup meliputi kesimpulan dan saran.