

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada bidang Pendidikan, teknologi mempunyai peran yang signifikan terhadap berkembangnya ilmu pengetahuan. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, dunia pendidikan dituntut untuk berinovasi dalam menerapkan teknologi pada kegiatan pembelajaran. Tantangan pada era globalisasi pada bidang pendidikan adalah secara aktif beradaptasi dengan perkembangan dan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan mutu pembelajaran, terutama pada peningkatan kualitas proses pembelajaran (Hanifah et al., 2021). Proses pembelajaran merupakan suatu transformasi pengetahuan yang melibatkan interaksi timbal balik antara guru dan siswa dari keadaan yang tidak memahami menjadi memahami sesuatu dalam mencapai tujuan pembelajaran (Junaedi Ifan, 2019). Pembelajaran yang efektif tidak hanya berfokus pada hasil akhir yang diperoleh siswa, tetapi juga menekankan pada proses belajar siswa itu sendiri agar memiliki pemahaman yang baik dan mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Fakhrurrazi, 2018). Teknologi yang dimanfaatkan pada kegiatan pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efektif. Dalam dunia Pendidikan, adanya teknologi dapat menjadi alat bantu yang memfasilitasi dan memberikan dukungan bagi guru dalam mengajar siswa agar mempermudah guru memperoleh hasil belajar yang ingin dicapai (Maritsa et al., 2021).

Teknologi dapat dimanfaatkan sebagai menjadi media pembelajaran atau mediator guru ketika menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik melalui beberapa aplikasi dan *website* (Hanifah et al., 2021). Peran teknologi dalam pembelajaran matematika sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep abstrak. Terdapat dua aspek pada kajian pembelajaran matematika, yaitu *mathematical knowledge* dan *mathematical practice* (Milah et al., 2022). Pada aspek *mathematical knowledge* teknologi memiliki peran sebagai media ajar yang dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah matematika secara efisien dan efektif. Pada aspek *mathematical practice*, teknologi berperan sebagai media ajar yang dapat membantu siswa untuk memahami konsep matematika (Milah et al., 2022). Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan pada kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan materi dan memfasilitasi kegiatan belajar siswa. Pemanfaatan media pembelajaran akan meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar dan penyampaian materi pelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, isi materi pelajaran dapat disampaikan secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif (Wulandari et al., 2023). Media pembelajaran hendaknya dirancang sedemikian rupa sehingga menarik minat peserta didik, mudah dipahami, dan dapat digunakan secara mandiri.

Pada kegiatan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran tak dapat terpisahkan dalam prosesnya. Terdapat pemahaman baru dalam dunia pendidikan, seperti penggunaan alat peraga pada pembelajaran konvensional yang mulai beralih dengan mengintegrasikan teknologi pada media pembelajaran (Khotimah, 2017). Penerapan teknologi dalam media pembelajaran dan matematika menjadi satu

kesatuan penting untuk meningkatkan hasil belajar dan memudahkan proses belajar matematika (Pratidiana, 2021). Jika guru menyampaikan materi dengan media pembelajaran, maka durasi guru menjelaskan materi kepada siswa bisa lebih efisien terutama pada pelajaran matematika (Kurnia, 2022). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran matematika berfungsi sebagai alat bantu untuk memberikan visualisasi materi kepada siswa. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran matematika dapat membantu guru dalam menarik minat belajar siswa terhadap matematika (Rahmawati, 2018). Menurut Utami (2017) diperlukan kreativitas guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa dibutuhkan pada pelajaran matematika.

Pada jenjang kelas VII SMP, materi rasio merupakan pokok bahasaan yang termuat dalam mata pelajaran matematika yang dimanfaatkan untuk mengatasi masalah sehari-hari. Namun, menurut Melanie (2019) kenyataannya masih banyak siswa masih kesulitan menyelesaikan soal cerita tentang materi perbandingan. Penelitian Sausan (2021) mengemukakan bahwa pada pokok bahasan rasio (perbandingan) jenjang kelas VII, siswa kerap mengalami kesulitan ketika merubah kalimat menjadi operasi dan simbol matematika. Ketika menentukan penyelesaian soal cerita materi perbandingan, siswa perlu merubah soal yang berbentuk cerita menjadi model dan simbol matematika agar menemukan penyelesaiannya (Sausan et al., 2021). Kesulitan yang dialami siswa dapat berasal dari kurangnya penguasaan siswa terhadap konsep dasar atau kesalahan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian Sausan (2021), kesalahan yang dilakukan peserta didik pada

pokok bahasan rasio jenjang kelas VII adalah: (a) kesalahan menentukan nilai kecepatan dan rasio dua besaran dengan satuan berbeda dalam konteks, (b) kesalahan dalam menentukan tabel dan nilai perbandingan, (c) kesalahan dalam menuliskan diketahui dan ditanya, (d) kesalahan dalam menentukan jarak sebenarnya pada peta, dan (e) kesalahan dalam mendapatkan hasil akhir dan perbandingan berbalik nilai.

Fokus penelitian ini adalah materi rasio pada mata pelajaran matematika. Materi rasio pada jenjang kelas VII sekolah menengah pertama yang meliputi perbandingan dan skala. Pada materi perbandingan, untuk mempelajari konsep perbandingan senilai siswa perlu memahami konsep perbandingan dasar terlebih dahulu (Mulyani, 2020). Konsep perbandingan senilai merupakan pengembangan dari konsep perbandingan. Perbandingan adalah hubungan antara dua besaran, sedangkan perbandingan senilai adalah jenis perbandingan khusus di mana kedua rasio memiliki nilai yang sama (Mulyani, 2020). Perbandingan senilai adalah konsep penting dalam matematika yang tanpa disadari sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti saat membandingkan ukuran dan pembuatan makanan atau resep masakan. Meskipun sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari, banyak siswa masih kesulitan memahami konsep ini (Mulyani, 2020). Penelitian yang dilaksanakan oleh Saryanto (2019) mengemukakan bahwa pemahaman siswa tentang konsep skala masih lemah. Siswa kurang memahami konsep skala adalah perbandingan jarak, sehingga siswa keliru ketika menjawab soal mengenai skala dengan membuat perbandingan luas. Kesulitan ini bisa jadi disebabkan oleh kurangnya pemahaman konsep dasar perbandingan, kurangnya latihan soal, atau kurangnya motivasi belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Nufus (2022) mengemukakan adanya permasalahan siswa terhadap materi perbandingan yakni siswa sering mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal perbandingan karena beberapa faktor. Pertama, siswa belum sepenuhnya memahami perbedaan antara perbandingan senilai dan berbalik nilai. Kedua, siswa kesulitan dalam menerjemahkan bahasa soal matematika menjadi konsep yang konkret. Ketiga, siswa lemah dalam memahami gambar pada soal. Hasil penelitian (Nufus et al., 2022) menunjukkan bahwa mayoritas siswa, terutama siswa kemampuan sedang dan rendah, mengalami kesulitan dalam memahami konsep perbandingan. Secara umum, siswa mengalami kesulitan dalam melakukan operasi hitung dan memilih strategi penyelesaian yang tepat dalam menentukan rumus yang sesuai dengan permintaan soal dan melaksanakan langkah-langkah penyelesaian soal. Hasil penelitian Ditasona (2022) menunjukkan bahwa ketika menjawab soal dengan materi skala siswa kurang memahami dan menggunakan rumus dari konsep skala pada peta.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru matematika yang dilaksanakan pada tanggal 8 Agustus 2024, sarana prasarana di SMP Negeri 14 Denpasar telah mendukung adanya penerapan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran seperti proyektor yang tersedia di setiap kelas. Selain itu, peraturan sekolah juga mendukung pembelajaran inovatif karena siswa diperbolehkan membawa *Handphone* ke sekolah sebagai alat bantu untuk proses pembelajaran dengan pendampingan dari guru. Namun, penggunaan media pembelajaran matematika di SMP Negeri 14 Denpasar terutama media pembelajaran berbasis teknologi masih terbatas. Salah satu faktor mengenai kurangnya penggunaan media pembelajaran ini disebabkan oleh guru masih kurang dalam memanfaatkan

teknologi dan biasanya terbatas pada media yang mudah digunakan seperti video pembelajaran yang bersumber dari *Youtube*. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan Agustus 2024, pada proses pembelajaran di kelas guru lebih sering memanfaatkan buku LKS sebagai media pembelajaran. Keterbatasan media pembelajaran ini berdampak pada proses pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan cenderung terasa monoton. Siswa memerlukan media pembelajaran sebagai alat bantu agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Menurut Wulandari (2023) kurangnya media pembelajaran dapat mengakibatkan pembelajaran akan menjadi monoton dan tidak efektif, sehingga siswa akan mudah merasa jenuh.

Hasil wawancara dengan guru matematika terhadap mengenai urgensi materi rasio pada pelajaran matematika menunjukkan bahwa pada tahun sebelumnya terdapat kendala pada pemahaman siswa yang masih kurang. Kendala tersebut meliputi kurangnya pemahaman konsep dasar rasio, siswa yang masih kesulitan pada operasi hitung pecahan, kesulitan dalam menghubungkan rasio dengan situasi kehidupan nyata, serta lemahnya keterampilan dalam menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan perbandingan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Sausan (2021) yang mengemukakan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar materi rasio, sehingga mengakibatkan kesalahan dalam melakukan operasi hitung atau dalam menyusun langkah-langkah logis yang diperlukan untuk menyelesaikan soal. Guru telah berusaha mengajarkan materi rasio dengan menghubungkan soal-soal ke dalam konteks kehidupan sehari-hari. Namun, kurangnya media yang dapat menunjukkan visualisasi dalam memberikan contoh penerapan matematika dalam kehidupan nyata membuat beberapa siswa

masih kesulitan memahami keterkaitannya. Menurut Rahmawati (2023) media pembelajaran memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan konsep dengan lebih jelas, berpartisipasi aktif dalam proses belajar, mengakses materi dengan lebih mudah, dan belajar secara mandiri sesuai dengan gaya belajar mereka. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, terutama untuk materi seperti rasio yang memerlukan pemahaman konseptual yang kuat.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk memahami konsep dari materi rasio yang meliputi perbandingan dan skala sehingga hasil belajar siswa meningkat. Dalam era digital yang semakin maju, media pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja melalui berbagai perangkat digital. Hal ini akan memudahkan siswa dalam belajar secara mandiri dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* pada topik rasio dengan berorientasi pada model pembelajaran *Meaningfull Learning* yang diperkenalkan oleh David Paul Ausubel. Dengan membuat pembelajaran lebih bermakna, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar karena mereka dapat melihat relevansi materi dengan kehidupan mereka sehari-hari (Bagiana & Wulandari, 2021).

Media pembelajaran interaktif adalah sebuah media pembelajaran yang menggabungkan teks, gambar, suara, video, dan elemen interaktif lainnya. Pengembangan media ini didasarkan pada prinsip-prinsip pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan

efektif bagi siswa. *Articulate Storyline 3* adalah perangkat lunak yang berfungsi untuk pembuatan aplikasi pembelajaran yang interaktif dengan memuat teks, gambar, suara, video, animasi, dan simulasi (Darnawati et al., 2019). *Articulate Storyline 3* juga dapat disebut sebagai *multimedia authoring tools* karena dapat membuat media interaktif dengan berbagai elemen dan fitur seperti *timeline*, *movie*, *picture*, dan *character* (Jazuli et al., 2019). Tampilan dari *Articulate Storyline 3* memiliki fitur desain yang mirip dengan *Microsoft PowerPoint* sehingga memudahkan pemula untuk mempelajari cara penggunaannya. Selain itu, pada *Articulate Storyline 3* disediakan fitur *trigger* atau tombol otomatis yang dapat memudahkan proses input ketika membuat media interaktif tanpa kode yang rumit (Setyaningsih et al., 2020). Menurut Jazuli, Hasnawaty, dan Ibrahim (2023) *Articulate Storyline 3* mudah digunakan untuk menyajikan visual menarik pada materi pembelajaran dan hasilnya dapat dipublikasikan sebagai media web (*html5*) atau file aplikasi (*.exe*) untuk perangkat laptop, tablet, dan *smartphone*. Penelitian Winaldi, Usman, Ahsan, dan Misbahuddin (2023) menunjukkan bahwa pemanfaatan media *Articulate Storyline* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika karena media ajar yang digunakan dapat memberikan visualisasi yang lebih jelas terhadap materi.

Menurut Irmawan, Efendi, dan Lestari (2021) pembelajaran matematika di sekolah cenderung fokus pada target pencapaian materi. Namun, hasil belajar yang menitikberatkan siswa pada pemahaman materi tercapai oleh siswa hanya untuk kompetensi mengingat materi jangka pendek, tetapi tidak cukup mampu membuat siswa memiliki pemahaman jangka panjang. Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan langkah pembelajaran yang memungkinkan siswa memahami

materi dengan mudah dan tidak hanya menghafal, tetapi mampu memberikan pemahaman yang mendalam terhadap materi (Irmawan et al., 2021). Salah satu solusi yang dapat diterapkan sehingga memungkinkan siswa memahami materi yaitu dengan cara belajar bermakna (*Meaningful Learning*). Teori belajar bermakna yang diperkenalkan oleh David Paul Ausubel dapat dikenal juga sebagai model pembelajaran bermakna (*meaningfull learning*). Menurut Ausubel (dalam Harefa, 2020) bahan subjek yang dipelajari oleh siswa pada proses pembelajaran mestilah “bermakna” (*meaningfull*). Selain itu, Ausubel menyatakan bahwa pembelajaran harus bermakna, yaitu mengaitkan informasi baru dengan konsep yang relevan dalam struktur kognitif seseorang. Hal tersebut dapat membantu peserta mencapai tujuan pembelajaran dengan mengaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan dalam struktur kognitif individu (Harefa, 2020). Penelitian Gazali (2016) mengemukakan bahwa dengan menerapkan *Meaningfull Learning* pada pembelajaran matematika, siswa tidak hanya menghafal rumus tapi menciptakan pemahaman yang utuh sehingga konsep pada matematika dapat dipahami dengan baik dan tidak mudah dilupakan.

Penelitian terkait pengembangan media pembelajaran matematika berbantuan aplikasi *Articulate Storyline 3* sudah banyak dilakukan. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhidayah dan Sri (2023) dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Materi Perbandingan Kelas VII SMP Wahidiyah Ambulu Jember Tahun Pelajaran 2022/2023” menerapkan aplikasi *Articulate Storyline 3* untuk membantu pembelajaran pada materi perbandingan. Namun, penelitian tersebut hanya memfasilitasi untuk menampilkan materi dengan format teks dan kuis interaktif.

Penelitian pengembangan yang dilakukan terdapat fitur materi berupa video interaktif dengan animasi yang tidak hanya sebatas konsep, tetapi mengaitkan materi pada kehidupan nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan dapat memberikan visualisasi terhadap materi. Selain itu, akan disediakan kuis interaktif sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa. Berdasarkan penelitian Prasetyo (2023) didapatkan hasil bahwa penilaian dari ahli media adalah 94,81% dengan kategori sangat valid dan hasil penilaian oleh ahli materi adalah 96,57% dengan kategori sangat valid dan hasil respon dari siswa kelompok kecil yaitu mendapatkan skor 81,37% dengan kategori sangat praktis dan hasil uji respon kelompok besar adalah 81,68% dengan kategori sangat praktis, sehingga dapat disimpulkan bahwa media ajar interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline 3* Pada Materi Peluang Kelas VIII dapat dinyatakan sangat valid sebagai media pembelajaran dan sangat praktis untuk digunakan oleh peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan *Articulate Storyline 3* untuk pembelajaran Matematika yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline 3* Pada Materi Rasio Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII”.

1.2 Pembatasan Masalah

Fokus penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berorientasi *Meaningfull Learning* pada materi rasio berbantuan *Articulate Storyline 3*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi rasio untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII yang valid?
- 2) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi rasio untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII yang praktis?
- 3) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi rasio untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII yang efektif?

1.4 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi rasio untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII yang valid.
- 2) Mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi rasio untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII yang praktis.
- 3) Mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi rasio untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII yang efektif.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat serta menjadi media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk siswa belajar dan memahami materi rasio pada jenjang kelas VII SMP.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Media pembelajaran interaktif diharapkan dapat memacu motivasi belajar siswa dan mengatasi rasa jenuh dan bosan siswa saat proses pembelajaran agar lebih efektif.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran interaktif diharapkan dapat membantu guru dan tenaga pendidik untuk memudahkan memberikan pemahaman materi, serta mengatasi suasana kelas atau pembelajaran yang monoton agar lebih menarik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi solusi inovatif dari sekolah untuk membantu memotivasi sistem mengajar menggunakan media serta mengatasi kurang efektifnya pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi dan menjadi acuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran serta sesuai kendala pembelajaran agar lebih bervariasi.

1.6 Penjelasan Istilah

Untuk menghindari salah tafsir terhadap istilah yang digunakan pada judul penelitian ini, maka beberapa istilah dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Meaningfull Learning*

Meaningfull Learning didasarkan pada teori Ausubel yang diperkenalkan oleh David Paul Ausubel. Model pembelajaran bermakna (*meaningfull learning*) merupakan suatu proses mengaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Dengan pemberian pembelajaran yang memiliki kerbermaknaan, akan membantu siswa dalam memahami materi dengan membuat makna atas pengalamannya yang bersifat nyata yang dikaitkan dengan materi yang dipelajari (Syahdiani, 2015).

2. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang dirancang dengan menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, suara, dan video sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan efektif (Ramadhani, 2018). Tujuan penggunaan media pembelajaran interaktif adalah untuk membantu guru memberikan materi kepada siswanya dan membantu mereka memahami materi yang sedang diajarkan (Hidayat, 2022).

3. *Articulate Storyline 3*

Articulate storyline 3 adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran *online* yang menarik. *Articulate Storyline 3* adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi serupa dengan *Microsoft PowerPoint*. *Articulate storyline 3* dapat menyertakan slide, berbagai Jenis konten statis, seperti teks, gambar, video, serta elemen interaktif. *Articulate storyline 3* dapat dipublikasikan dalam *HTML5* dan format ponsel (Wahyudi, 2022). Pemanfaatan media *Articulate Storyline3* sebagai media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi interaktif dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui aktivitas pembelajaran yang dilakukan.

4. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan gambaran kemampuan siswa pada akhir pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan tingkat penguasaan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar adalah nilai yang menunjukkan perubahan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran berupa penilaian pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada diri siswa (Nurrita, 2018). Kemampuan siswa untuk memahami dan menjelaskan materi pelajaran adalah salah satu indikator hasil belajar yang baik (Wati, 2021).

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 *Meaningfull Learning*

2.1.1.1 Teori Belajar Bermakna

Teori belajar bermakna (Teori Ausubel) diperkenalkan oleh David Paul Ausubel. Beliau merupakan seorang psikolog asal Amerika Serikat. Ausubel (dalam Gazali, 2016) menyatakan bahwa teori belajar bermakna adalah proses ketika seseorang mengaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Menurut Ausubel, bahan subjek yang dipelajari oleh peserta didik mestilah bermakna (*meaningfull*). Teori Ausubel menjelaskan bahwa jika ingin membantu peserta didik untuk memahami konsep suatu materi, maka perlu adanya keterkaitan konsep yang dipelajari dengan contoh nyata dan bermakna (Gazali, 2016). Dengan menerapkan konsep kebermanaknaan pada pembelajaran, maka siswa akan memiliki kemampuan untuk mencari keterkaitan antara ide-ide baru dan pengetahuan yang mereka miliki sebelumnya, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih baik (Kinasih, et al., 2020). Ausubel berpendapat bahwa pemahaman mendalam terhadap konsep, prinsip, dan gagasan diperoleh melalui proses penalaran. Menurut Ausubel, faktor yang berperan memengaruhi belajar bermakna adalah struktur kognitif individu, stabilitas dan kejelasan pengetahuan dalam suatu bidang studi dan waktu tertentu. Pembelajaran bermakna terjadi ketika seseorang membangun pemahaman yang baru dengan

menghubungkan informasi baru ke dalam struktur kognitif yang relevan (Basyir, 2022).

Dengan demikian, agar terjadi pembelajaran yang bermakna, informasi baru atau konsep baru harus diintegrasikan dengan konsep yang sudah ada dalam struktur kognitif siswa. Guru dapat menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan siswa untuk mampu mengaitkan konsep relevan dengan informasi baru yang diterima. Jika siswa dapat mengaitkannya dengan konsep dan contoh yang sudah mereka pahami sebelumnya, materi akan lebih mudah dipahami dan diingat oleh mereka. Ketika peserta didik hanya menghafal, pengetahuan mereka mudah dilupakan karena tidak terkait dengan pemahaman yang lebih dalam. Oleh karena itu, belajar bermakna akan lebih efektif untuk ingatan jangka panjang daripada menghafal. Dengan mempertimbangkan kebermaknaan dalam pembelajaran, siswa dapat mengaitkan ide-ide baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki untuk pemahaman yang lebih baik.

2.1.1.2 Penerapan Model *Meaningfull Learning*

Penerapan konsep *Meaningfull Learning* pada pembelajaran didasarkan oleh teori Ausubel yang diperkenalkan oleh David Paul Ausubel. Menurut Ausubel, model *Meaningfull Learning* mempunyai peranan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik karena memberikan pemahaman konsep yang lebih mendalam (Kurniawati & Hadi, 2023). *Meaningful Learning* atau pembelajaran bermakna menggambarkan cara seseorang ketika memaknai pengetahuan yang dipelajarinya dengan mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada. Penerapan model *Meaningful Learning* dapat membantu siswa membangun pengetahuan yang

lebih berarti, sehingga mampu membantu peserta didik memahami materi dan meningkatkan hasil belajar. (Syahdiani, 2015).

Meaningful learning memiliki beberapa indikator yang disebutkan oleh Sri Eka Wuryani Djiwandono (dalam Laali, 2019), yaitu:

1. Belajar bermakna; penyampaian keterkaitan konsep baru didasarkan oleh kemampuan awal peserta didik, kebermanaknaan materi yang relevan berdasarkan kemampuan peserta didik, dan penyampaian tujuan pembelajaran kepada peserta didik.
2. Fase pertama (*Presentation of Advance Organizer*); memberikan pengarahannya kepada peserta didik terkait materi baru yang dipelajari, guru membantu peserta didik untuk mengingat kembali informasi relevan yang keterkaitan dengan informasi baru, dan penyampaian konsep dari materi yang dipelajari oleh peserta didik di kelas.
3. Fase kedua (*Presentation of Learning Task of Material*); melakukan peninjauan terhadap pengetahuan dan kesiapan dari peserta didik, mengklasifikasikan materi menurut urutan penyampaian di kelas, penyampaian materi kepada peserta didik menggunakan model pembelajaran dari umum ke khusus, materi disampaikan kepada peserta didik melalui contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.
4. Fase ketiga (*Strengthening Cognitive Organization*); memberi peserta didik kesempatan untuk memperluas lingkup pengetahuannya dan melibatkan siswa untuk membuat kesimpulan setelah pembelajaran berakhir.

Dengan demikian, penerapan *Meaningfull Learning* dapat membantu peserta didik memahami konsep materi secara lebih mendalam melalui keterkaitan

pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya seperti materi yang berkaitan dan contoh relevan pada kehidupan sehari-hari. Penerapan *Meaningfull Learning* mampu membangun pengetahuan yang lebih bermakna, sehingga meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Beberapa indikator yang termuat pada model *Meaningfull Learning*, yaitu pengaitan konsep baru dengan kemampuan awal siswa, penyajian materi dengan contoh yang relevan dari kehidupan sehari-hari, dan penguatan organisasi kognitif siswa melalui kesempatan untuk memperluas pengetahuan serta membuat kesimpulan. Adanya indikator pada model *Meaningfull Learning* dapat memastikan bahwa pembelajaran yang diberikan lebih relevan dan kontekstual, sehingga mampu membantu peserta didik mengaitkan pengalaman nyata dengan materi yang dipelajari.

2.1.2 Media Pembelajaran Interaktif

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran merupakan alat bantu atau alat peraga yang dapat membantu proses pelaksanaan pembelajaran peserta didik di sekolah. Media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu keefektifan belajar siswa yang dianggap kurang dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang dirancang dengan menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, suara, dan video sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan efektif (Ramadhani, 2018). Menurut Tambunan dan Siagian (2022) media pembelajaran interaktif adalah perangkat lunak yang mampu menggabungkan berbagai komponen multimedia, seperti teks, gambar, animasi, video, dan audio lalu menyajikannya secara interaktif untuk membantu peserta

didik belajar. Media pembelajaran interaktif merupakan alat yang dirancang sesuai dengan gaya belajar peserta didik seperti visual, auditori, atau kinestetik sebagai upaya meningkatkan motivasi, keterampilan, dan keinginan peserta didik untuk belajar secara aktif (Limbong et al., 2022). Selain itu, Amatullah dan Sutrisno (2022) berpendapat bahwa media pembelajaran interaktif adalah alat berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang mampu menjadi perantara dalam bentuk *software* ataupun *hardware* untuk mempermudah penyampaian konten materi ajar dari sumber belajar ke peserta didik.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar peserta didik. Media pembelajaran interaktif dirancang untuk mendukung berbagai gaya belajar peserta didik seperti visual, auditori, atau kinestetik serta meningkatkan motivasi, keterampilan, dan partisipasi aktif peserta didik. Media pembelajaran interaktif juga bisa memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, baik dalam bentuk *software* maupun *hardware* sebagai sarana untuk menyampaikan materi ajar. Kegiatan pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran interaktif yang menggabungkan elemen multimedia, seperti teks, gambar, suara, dan video mampu menciptakan pengalaman belajar lebih menarik dan efektif bagi peserta didik.

2.1.2.2 Peranan Media Pembelajaran Interaktif

Dalam dunia pendidikan masa kini, media ajar yang interaktif dapat membantu dan mendukung siswa pada kegiatan pembelajaran baik di rumah maupun di sekolah. Roosita, Lestari, dan Setyawan (2022) berpendapat bahwa kegiatan pembelajaran harus divariasikan menjadi lebih inovatif, seperti

menggunakan media interaktif agar dapat merangsang minat peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran digunakan oleh guru untuk mempermudah penyampaian materi tertentu kepada siswa selama proses belajar sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang optimal (Jazuli et al., 2024). Menurut Ariandini dan Ramly (2023) media pembelajaran interaktif dapat mempermudah siswa dalam memahami materi sehingga hasil belajar siswa bisa meningkat.

Menurut Faturrokhman (2024) media pembelajaran interaktif bertujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara efektif dan menarik bagi peserta didik. Selain itu, media pembelajaran interaktif berfungsi sebagai alat bantu dengan tujuan untuk menguatkan pemahaman peserta didik terkait materi yang dipelajari (Hidayat, 2022). Menurut Munawir, Rofiqoh, dan Khairani (2024) peranan yang dimiliki oleh media pembelajaran interaktif ketika pelaksanaan pembelajaran, yakni mampu merangsang keterlibatan aktif dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru mampu mengoptimalkan pembelajaran yang lebih interaktif sehingga siswa mampu berinteraksi dan merespon materi (Luma'ul'adilah, 2023). Siswa jadi tidak hanya menerima informasi secara pasif, tapi juga aktif dalam belajar sehingga memperoleh hasil belajar yang baik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki peranan yang penting ketika pelaksanaan pembelajaran karena dapat memperjelas penyampaian informasi yang dapat mengefisienkan waktu belajar. Media pembelajaran interaktif mampu merangsang keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif. Selain itu, media pembelajaran interaktif mampu membantu

guru dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang optimal melalui perolehan hasil belajar yang baik.

2.1.2.3 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Terdapat tiga ciri media pembelajaran yang dikemukakan oleh Gerlach & Ely (dalam Sihombing, 2023) yaitu ciri fiksatif, ciri manipulatif, dan ciri distributif. Ciri yang dimiliki oleh media pembelajaran menjelaskan alasan penggunaannya dan bagaimana media dapat membantu dalam pembelajaran.

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menunjukkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan membentuk kembali suatu peristiwa atau objek. Dengan bantuan media seperti fotografi, video, rekaman audio, disket komputer, dan film rekaman tersebut dapat diurutkan atau disusun kembali. Ciri fiksatif ini memungkinkan rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu untuk ditransmisikan tanpa terpengaruh oleh waktu.

2. Ciri manipulatif (*Manipulative Property*)

Media pembelajaran memiliki ciri manipulatif yang memungkinkan adanya transformasi suatu kejadian atau objek. Dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*, peristiwa yang sebenarnya berlangsung selama sehari-hari dapat disajikan kepada peserta didik hanya dalam dua atau tiga menit.

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif pada media memungkinkan suatu objek atau peristiwa disebarluaskan ke berbagai tempat secara simultan. Hal ini

memungkinkan banyak peserta didik menerima informasi yang sama secara bersamaan, sehingga mereka memperoleh pengalaman belajar yang seragam mengenai peristiwa tersebut.

Adapun ciri-ciri media pendidikan atau media pembelajaran secara umum menurut Arsyad (dalam Nurhayati, 2020) sebagai berikut:

1. Media pembelajaran atau media pendidikan secara fisik lebih dikenal sebagai *hardware*, wadah, alat, atau objek yang dapat dirasakan oleh panca indera manusia.
2. Media pembelajaran secara non-fisik yang lebih dikenal sebagai *software* atau pesan yang disampaikan melalui *hardware*.
3. Media pembelajaran menekankan aspek visual dan audio.
4. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana atau alat pendukung dalam proses kegiatan belajar mengajar.
5. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan dalam proses komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik.

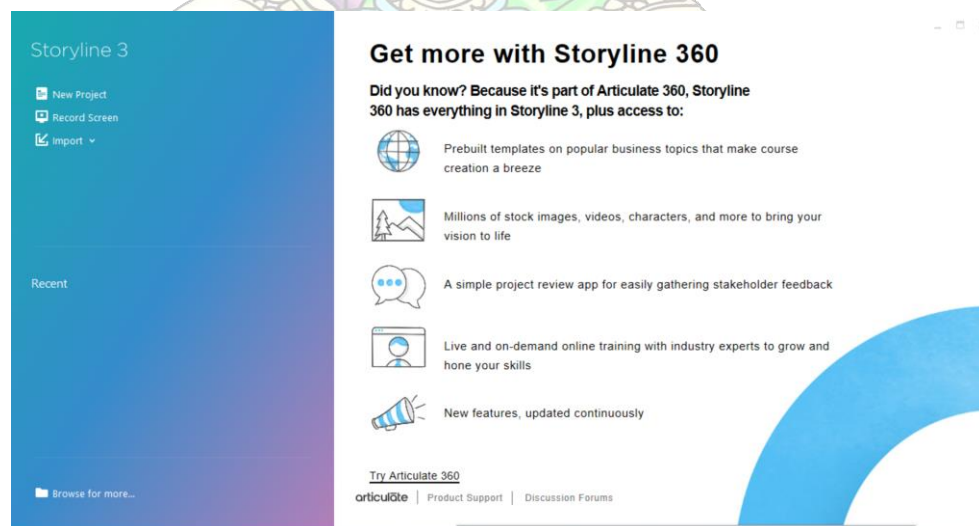
Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri yang dimiliki media pembelajaran dapat menunjukkan bahwa media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efisien dan menarik, terutama dalam situasi untuk membuat proses pembelajaran menjadi efektif. Media pembelajaran dapat dipahami baik dari segi fisik (*hardware*) maupun non-fisik (*software*). Secara fisik, media pembelajaran meliputi alat atau benda yang dapat dirasakan oleh panca indera, sedangkan secara non-fisik, media mengacu pada pesan yang disampaikan melalui alat tersebut. Media pembelajaran berfokus pada aspek visual dan audio,

serta berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran dan komunikasi antara guru dan siswa.

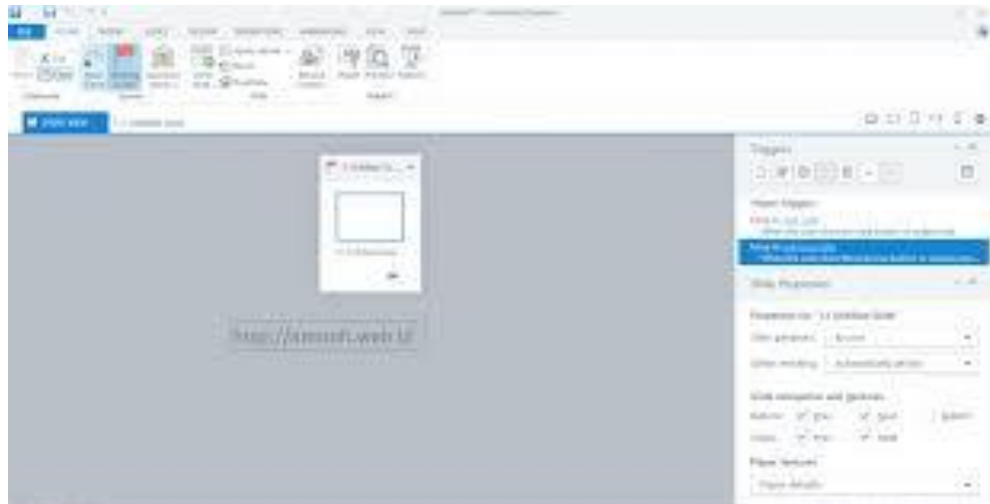
2.1.3 *Articulate Storyline 3*

Articulate storyline 3 adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran *online* yang menarik. *Articulate Storyline 3* adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi serupa dengan *Microsoft PowerPoint* (Winaldi et al., 2023). Menurut Maylani dan Sumardi (2023) *Articulate storyline 3* dapat menyertakan *slide* dan memanfaatkan template yang tersedia pada aplikasi, seperti teks, gambar, video, serta animasi interaktif. Dengan memanfaatkan fitur dari *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran, peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. *Articulate storyline 3* dapat digunakan untuk membuat kuis tipe soal *multiple choice*, *drag drop*, dan *freeform*, serta untuk menampilkan gabungan kuis/tes. *Articulate storyline 3* dapat dipublikasikan dalam bentuk *HTML5* dan format ponsel (Wahyudi, 2022). Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* mampu membantu pemahaman konsep dengan fitur-fiturnya yang dapat menampilkan gambar dan penjelasan serta video, audio, animasi, dan kuis. Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik (Jazuli, 2023). Pemanfaatan media *Articulate Storyline3* sebagai media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi interaktif dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui aktivitas pembelajaran yang dilakukan. Selain itu, fitur-fiturnya akan mendukung penjelasan materi dengan audio (Hayati, 2022).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Articulate Storyline 3* adalah perangkat lunak yang dirancang untuk membuat media pembelajaran *online* yang menarik dan interaktif. Aplikasi ini mirip dengan *Microsoft PowerPoint* karena dapat menampilkan slide berisi teks, gambar, video, serta elemen interaktif seperti kuis dan tes. Selain itu, *Articulate storyline 3* dapat dipublikasikan dalam bentuk *HTML5* dan format ponsel. Pemanfaatan *Articulate Storyline 3* dapat membantu peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran, memfasilitasi pemahaman konsep melalui kombinasi fitur seperti gambar, video, audio, animasi, dan kuis. Penggunaan perangkat ini membuat proses pembelajaran lebih mudah dan interaktif. Untuk tampilan awal dari *Articulate Storyline 3* dan halaman menu untuk membuat *project* media interaktif dapat dilihat berturut-turut pada Gambar 2.1 dan Gambar 2.2.



Gambar 2. 1 Tampilan Awal Articulate Storyline3



Gambar 2. 2 Halaman Menu Project Articulate Storyline 3

2.1.4 Materi Rasio

Materi rasio pada jenjang kelas VII sekolah menengah pertama yang meliputi perbandingan dan skala. Perbandingan (Rasio) merupakan perbandingan dua besaran yang dapat berupa ukuran atau jumlah benda. Rasio dapat dituliskan dalam bentuk dua bilangan yang dipisahkan oleh titik dua (:) misalnya 1:2, berbentuk pecahan $\frac{a}{b}$ misalnya $\frac{1}{2}$, dan dua bilangan yang dipisahkan oleh kata “dari” misalnya 1 dari 2. Skala yang merupakan sub materi dari rasio berhubungan dengan pembesaran atau pengecilan ukuran, tetapi tidak mengubah bentuknya.

1. Perbandingan

Dalam kehidupan sehari-hari sering dijumpai hal-hal yang berkaitan dengan perbandingan, misalnya: 1) Tinggi badan Tina lebih dari tinggi badan Santi. 2) Umur Doni tiga kali umur Wanwan. Besaran-besaran seperti tinggi badan, berat badan, umur, dan lain sebagainya dapat dibandingkan. Perhatikan contoh berikut: Bu Ema mempunyai dua orang anak, Mita dan Santi. Umur Mita 15 tahun, sedangkan umur Santi 5 tahun. Kedua besaran

umur tersebut dapat dibandingkan dengan cara sebagai berikut. Umur Mita tiga kali umur Santi. Dalam hal ini, perbandingan umur kedua anak itu dilakukan dengan cara menghitung hasil bagi, yaitu $15:5 = 3$.

2. Skala

Untuk mengetahui letak suatu tempat, kota, gunung, sungai dan lain sebagainya pada suatu wilayah, tidak mungkin kita dapat melihat secara keseluruhan dalam keadaan yang sebenarnya. Untuk mendapatkan gambaran tentang hal tersebut, dibuatlah suatu gambar yang mewakili keadaan sebenarnya. Agar gambar dengan keadaan sebenarnya memiliki bentuk yang sesuai, maka gambar itu dibuat dengan perbandingan tertentu yang disebut skala. Gambar-gambar yang dibuat dengan menggunakan skala tertentu sehingga mewakili keadaan sebenarnya di antaranya adalah peta dan denah. Pada suatu peta, biasanya dicantumkan besar skala yang digunakan. Skala adalah perbandingan antara ukuran pada gambar dengan ukuran sebenarnya. Skala 1: n artinya setiap jarak pada peta atau gambar mewakili n cm jarak sebenarnya. Sehingga dapat dituliskan sebagai berikut.

$$\text{Skala} = \frac{\text{ukuran pada gambar/peta}}{\text{ukuran sebenarnya}}$$

2.1.5 Hasil Belajar

Salah satu tolak ukur keberhasilan pendidikan adalah hasil belajar siswa yang diukur dengan mengukur kemampuan, pemahaman, dan penguasaan materi setelah proses pembelajaran selesai (Maulidya & Nugraheni, 2021). Hasil belajar terdiri dari dua kata, yaitu hasil dan belajar. Hasil adalah sesuatu yang dicapai setelah melalui suatu proses, usaha, atau kegiatan yang telah dilakukan. Belajar

adalah proses perubahan diri yang ditandai dengan peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap seseorang. Melalui belajar, individu dapat mengembangkan diri secara utuh dan mencapai tujuan hidup (Nurrita, 2018). Hasil belajar merupakan gambaran kemampuan siswa pada akhir pembelajaran berupa nilai yang menunjukkan perubahan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran berupa penilaian pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada diri siswa. Hasil belajar menunjukkan tingkat penguasaan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Haryadi (2021) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari proses belajar sehingga mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sejalan dengan Purnamasari, Isman, Damayanti, dan Ismah (2017) yang berpendapat bahwa hasil belajar adalah standar yang menunjukkan seberapa baik siswa memahami suatu konsep setelah belajar, dan dapat diukur dengan tes. Kemampuan siswa untuk memahami dan menjelaskan materi pelajaran adalah salah satu indikator hasil belajar yang baik (Wati, 2021).

Berdasarkan uraian di atas, hasil belajar merupakan ukuran keberhasilan tujuan pendidikan yang mencerminkan kemampuan, pemahaman, dan penguasaan siswa terhadap materi setelah proses pembelajaran. Hasil belajar dapat menggambarkan tingkat penguasaan materi peserta didik dan berfungsi untuk mengukur sejauh mana siswa memahami konsep yang diajarkan. Selain itu, hasil belajar mampu menunjukkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik yang dapat diukur dengan tes.

2.1.6 Penelitian Relevan

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi rasio kelas VII SMP. Adapun beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Somba, Maukar, dan Sulistyaningsih (2024) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Pembelajaran Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Kelas VIII SMP”. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk membantu pembelajaran matematika materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Kelas VIII SMP dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* untuk membantu proses pembelajaran matematika. Perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah materi dan jenjang kelas yang digunakan. Persamaannya ada pada media pembelajaran yang dikembangkan yakni berbantuan *Articulate Storyline 3*.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Bagiana dan Wulandari (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Berorientasi Teori Belajar Ausubel Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE. Fokus penelitian ini adalah merancang aplikasi belajar yang berorientasi pada teori belajar Ausubel

untuk materi IPA dengan sistem operasi android yang diberi nama SiCeria mengenai sistem pencernaan pada manusia jenjang kelas V SD. Siswa diharapkan akan lebih memahami pelajaran dengan berorientasi pada teori belajar Ausubel dan menggunakan media yang menarik dan interaktif ketika proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif yang berkaitan dengan teori belajar Ausubel (Meaningfull Learning) pada pelajaran matematika. Perbedaannya yakni pada jenjang peserta didik yang diteliti dan mata pelajaran yang berbeda.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Faldi (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Malangke Kabupaten Luwu Utara”. Tujuan penelitian ini adalah merancang media pembelajaran matematika yang interaktif dengan berbantuan *Articulate Storyline 3* yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Malangke pada materi segitiga. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang berbantuan *Articulate Storyline* mampu mendukung pembelajaran mandiri siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi segitiga. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* dengan tujuan agar efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan pada penelitian yang dilakukan adalah pada konten materinya dan lokasi penelitian. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yakni mengenai

pengembangan media pembelajaran berbantuan *Articulate Storyline* menggunakan model ADDIE dan meningkatkan hasil belajar siswa sebagai tujuan penelitian.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhidaya dan Sri (2023) dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Materi Perbandingan Kelas VII SMP Wahidiyah Ambulu Jember”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* dalam belajar matematika pada materi perbandingan kelas VII SMP Wahidiyah Ambulu Jember. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pembelajaran matematika, penggunaan *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan keaktifan siswa saat pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada materi perbandingan. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3* pada materi rasio jenjang kelas VII yang meliputi perbandingan dan skala. Perbedaanannya adalah jenis penelitian, lokasi dan tujuan penelitian. Relevansinya adalah berkaitan dengan materi perbandingan.

Berdasarkan rujukan hasil penelitian terdahulu yang telah dikemukakan di atas dan kaitannya dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa fokus penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki perbedaan dengan penelitian yang telah ada sebelumnya.

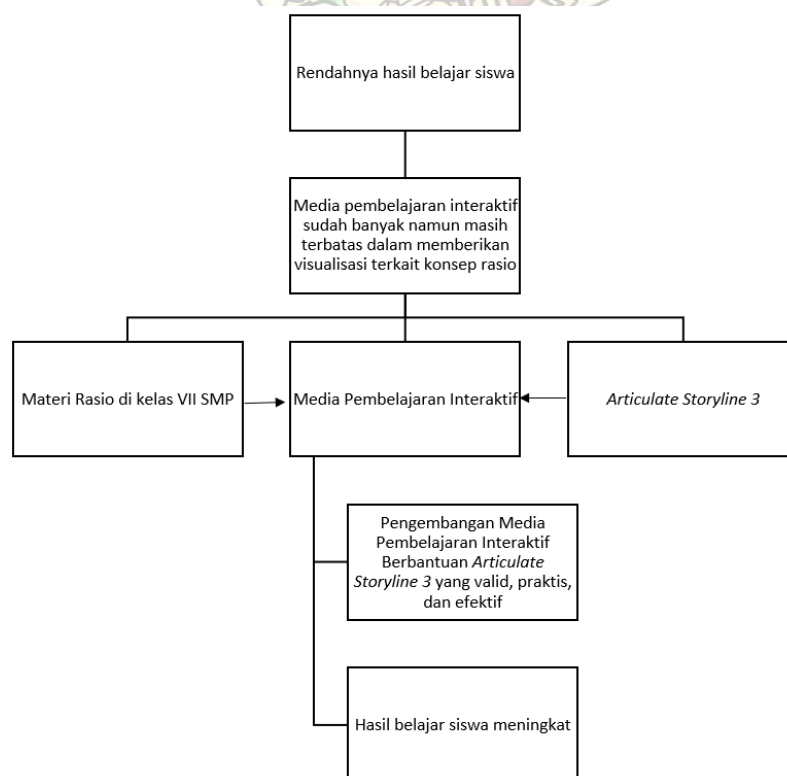
2.2 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori dan kajian hasil-hasil penelitian yang relevan, maka dapat dijelaskan kerangka berpikir penelitian sebagai berikut:

Media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang digunakan oleh peserta didik dalam memahami materi pelajaran di sekolah. Pada umumnya, guru jarang menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan hanya sekedar menggunakan buku ajar yang diberikan oleh pihak sekolah. Media pembelajaran interaktif dibutuhkan oleh siswa untuk sebagai media interaktif penunjang pembelajaran supaya hasil belajar siswa dapat meningkat.

Pemanfaatan media pembelajaran akan meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar dan penyampaian materi pelajaran. Materi rasio pada jenjang kelas VII SMP memiliki kaitan yang erat dengan kehidupan sehari-hari. Namun, siswa kerap mengalami kesulitan ketika menentukan penyelesaian soal cerita materi perbandingan, siswa perlu merubah soal yang berbentuk cerita menjadi model dan simbol matematika agar menemukan penyelesaiannya (Sausan et al., 2021). Selain itu, ketika siswa dihadapkan pada soal yang berkaitan dengan skala, tak jarang siswa mengalami kesulitan ketika menentukan jarak sebenarnya pada peta. Kesulitan yang dialami oleh siswa ketika menyelesaikan persoalan pada materi rasio disebabkan oleh kurangnya pemahaman konsep dasar perbandingan, kurangnya latihan soal, atau kurangnya motivasi belajar. Maka dari itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memudahkan siswa memahami konsep-konsep yang termuat pada materi rasio dan memberikan visualisasi materi yang interaktif sehingga hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal.

Pengembangan media pembelajaran interaktif sangat penting untuk dilaksanakan karena media pembelajaran juga sangat berpengaruh terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi rasio dengan berbantuan *Articulate Storyline 3* dilakukan karena kurangnya pemahaman konsep siswa pada materi rasio dan media pembelajaran serupa yang sudah ada dirasa kurang lengkap untuk memfasilitasi pemahaman siswa dan memberikan visualisasi terhadap materi. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini diharapkan dapat memudahkan dalam penyampaian materi kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi tentunya dapat menarik perhatian dan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar yang diinginkan dapat tercapai. Berdasarkan penjabaran diatas, dapat dilihat alur kerangka peneliti sebagai berikut:



Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir