

**EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS VIII SMPN 25 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada program studi Teknologi Pendidikan*



OLEH:
PUTRI AMALIA SARI
NIM 19004021

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

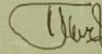
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS VIII SMPN 25 PADANG

Nama : Putri Amalia Sari
NIM/BP : 19004021/2019
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

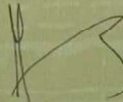
Padang, November 2023

Disetujui oleh
Pembimbing



Dr. Fetri Yeni J, M.Pd
NIP. 196110111986022001

Kepala Departemen



Prof. Dr. Abna Hidayati, M.Pd.
NIP.198301262008122002


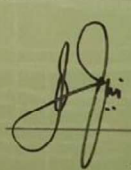
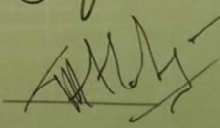
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Interaktif Pada Mata
Pelajaran Matematika Kelas VIII SMPN 25 Padang
Nama : Putri Amalia Sari
NIM/BP : 19004021/2019
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2023

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Fetri Yeni J, M.Pd NIP. 196110111986022001	 _____
Anggota	: Drs. Syafril, M.Pd NIP. 196004141984031004	 _____
Anggota	: Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T., M.Pd.T NIP. 198405232008121003	 _____

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Putri Amalia Sari
NIM/BP : 19004021/19
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII SMPN 25 Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, November 2023

Saya yang menyatakan



Putri Amalia Sari

NIM. 19004021

ABSTRAK

Putri Amalia Sari: Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII SMPN 25 Padang

Berdasarkan pengamatan proses pembelajaran yang dilakukan di SMP Negeri 25 Padang pada mata pelajaran Matematika, ditemui beberapa permasalahan pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar siswa kelas VIII diantaranya dalam proses pembelajaran guru belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran, guru hanya menggunakan buku teks dan alat peraga dalam proses pembelajaran dikarenakan keterbatasan dalam penggunaan teknologi atau aplikasi sehingga banyak peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75, untuk mengatasi masalah tersebut maka dilakukan penelitian dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* dalam proses pembelajaran. Multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* dalam proses pembelajaran diharapkan mampu membuat siswa lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas VIII SMP Negeri 25 Padang.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif *quasi experiment*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII Tahun Ajaran 2022/2023. Sampel diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yang terdiri dari kelas VIII 6 sebanyak 30 orang peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII 7 sebanyak 29 orang peserta didik sebagai kelas kontrol. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah hasil belajar pada mata pelajaran Matematika berupa pilihan ganda dengan 20 butir soal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen yang memanfaatkan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* adalah 76,17 ini lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol yang menggunakan buku teks dan bahan ajar yaitu 70,52. Maka berdasarkan hasil perhitungan uji-t diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,124 > 1,672$ dengan dibuktikan pada taraf signifikan α 0,05. Kesimpulannya pemanfaatan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Matematika di SMP Negeri 25 Padang.

Kata Kunci: Efektivitas, Multimedia Interaktif, Matematika.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum wr..wb..

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII SMP”. Shalawat serta salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan perubahan kepada umat manusia untuk menjadi manusia yang berilmu dan berakhlak mulia seperti saat ini. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Penyelesaian penulisan skripsi ini telah mendapatkan bantuan, dorongan, petunjuk, pelajaran, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi tingginya kepada:

1. Ibu Dr. Fetri Yeni, J M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan dengan sepenuh hati, serta memberikan saran, dan masukan yang berarti bagi saya, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

2. Bapak Drs. Syafril, M. Pd dan Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, ST, M. Pd. T selaku penguji satu dan dua yang senantiasa mengarahkan saya untuk lebih baik dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Eva Ampriati selaku guru Mata Pelajaran Matematika di SMP Negeri 25 Padang yang telah memberikan izin dan motivasi kepada peneliti dalam melakukan penelitian dan penulisan skripsi ini.
4. Siswa dan Siswi kelas VIII 6 (kelas eksperimen) dan VIII 7 (kelas kontrol) yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini hingga akhir sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Eni Sugiarti, S.Pd, MM selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 25 Padang yang telah memberikan izin kepada peneliti dalam melakukan observasi dan penelitian dalam penulisan skripsi ini.
6. Ibu Prof. Dr. Abna Hidayati S.Pd M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
7. Bapak dan Ibu Dosen, serta staf Tata Usaha Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
8. Kedua Orang Tua saya tercinta dan tersayang, Mama (Samliani) dan Ayah (Zukri) yang selalu memberikan dukungan moril dan materil, yang selalu memotivasi dan menjadi rumah ternyaman, serta do'a yang tidak ada putusnya sehingga skripsi ini dapat saya selesaikan.

9. Kepada Adik tercinta (Muhammad Wahyu), sahabat tercinta (Nurul Hasanah), dan Abang tercinta (Luky Darmawan) yang telah menjadi support system tempat berkeluh kesah dan memberikan dukungan, dorongan dan motivasi bagi saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabat-sahabat tersayang Nadiva, Priska, Vitri, Fitra, Bg Lukman, Desvia, Leli, Azira yang telah membantu, mendorong dan memotivasi saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan penulis di Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan

Akhir kata saya ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu semoga bimbingan, bantuan, dan dukungan yang diberikan mendapat balasan dari Allah SWT, Aamiin. Saya menyadari masih terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini, sehingga diperlukan kritikan dan saran yang membangun dari pembaca. Untuk kritik dan saran saya ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum wr..wb..

Padang, Agustus 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II. KAJIAN TEORI.....	10
A. Kajian Teori	10
1. Efektivitas.....	10
2. Pemanfaatan.....	11
3. Media Pembelajaran	13
4. Multimedia Interaktif.....	20

5. Articulate Storyline	25
6. Pembelajaran Matematika	27
7. Hasil Belajar	31
B. Kajian Relevan	33
C. Kerangka Konseptual	36
D. Hipotesis Penelitian.....	37
BAB III. METODE PENELITIAN.....	38
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Populasi dan Sampel	38
C. Desain Penelitian.....	40
D. Jenis dan Sumber Data	41
E. Prosedur Penelitian.....	42
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	43
G. Teknik Analisis Data.....	44
1. Uji Normalitas	44
2. Uji Homogenitas.....	46
3. Uji Hipotesis.....	47
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	49
A. Deskripsi Data.....	49
B. Analisis Data	53
C. Pembahasan.....	57
D. Keterbatasan Penelitian.....	61

BAB V. KESIMPULAN.....	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran.....	64
DAFTAR RUJUKAN	65

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Data hasil Ulangan Matematika Kelas VIII SMP.....	5
Tabel 2. Tabel Materi Pokok KD Bangun Ruang Sisi Datar	30
Tabel 3. Distribusi Populasi Siswa Kelas VIII SMP	39
Tabel 4. Distribusi Sampel.....	40
Tabel 5. Desain Rancangan Penelitian.....	41
Tabel 6. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Barlett.....	46
Tabel 7. Data Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Matematika Pada Kelas Eksperimen.....	50
Tabel 8. Data Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Matematika Pada Kelas Kontrol	52
Tabel 9. Perbandingan Data Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 25 Padang	53
Tabel 10. Perbandingan Perhitungan Uji Liliefors	55
Tabel 11. Hasil Homogenitas Pada Kedua Kelas Sampel.....	55
Tabel 12. Uji Hipotesis	56
Tabel 13. Hasil Uji t Hipotesis Penelitian.....	57

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Proses Komunikasi yang Gagal.....	16
Gambar 2. Proses Komunikasi yang Berhasil.....	16
Gambar 3. Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran.....	17
Gambar 4. Kerangka Konseptual	36
Gambar 5. Histogram Kelas Eksperimen.....	51
Gambar 6. Histogram Kelas Kontrol	52

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. RPP Kelas Eksperimen	69
Lampiran 2. RPP Kelas Kontrol	78
Lampiran 3. Silabus	87
Lampiran 4. Soal Penilaian	96
Lampiran 5. Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen	102
Lampiran 6. Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol	103
Lampiran 7. Tabel Perhitungan Mean dan Varian	104
Lampiran 8. Tabel Uji Normalitas (Kelas Eksperimen)	106
Lampiran 9. Tabel Uji Normalitas (Kelas Kontrol)	108
Lampiran 10. Perhitungan Uji Homogenitas	110
Lampiran 11. Uji Hipotesis	112
Lampiran 12. Tabel Z Distribusi Normal	113
Lampiran 13. Tabel Nilai Kritis Distribusi T	114
Lampiran 14. Tabel Chi Kuadrat	115
Lampiran 15. Tabel Nilai Kritis Untuk Uji Liliefors	116
Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian	117
Lampiran 17. Nilai Tertinggi Kelas Eksperimen	121
Lampiran 18. Nilai Terendah Kelas Eksperimen	122
Lampiran 19. Nilai Tertinggi Kelas Kontrol	123

Lampiran 20. Nilai Terendah Kelas Kontrol	124
Lampiran 21. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan	125
Lampiran 22. Surat Balasan Penelitian Dari SMP Negeri 25 Padang	126

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha seseorang atau kelompok untuk mengubah sikap dan tata perilakunya dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran. Menurut Shawmi (2016: 122): Pendidikan merupakan suatu alat yang digunakan untuk memberikan rangsangan kepada manusia agar dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan harapan. Melalui pendidikan siswa dapat menentukan arah untuk mengembangkan potensi yang dimiliki, sehingga siswa mampu melatih dirinya dalam mengembangkan kemampuannya. Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat diperlukan oleh manusia yang dilahirkan dalam keadaan tidak mengetahui apapun menjadi tahu, melalui proses pembelajaran siswa dapat secara aktif mengembangkan kemampuan yang dimilikinya agar memiliki pengetahuan, pengendalian diri, kecerdasan, serta kepribadian.

Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Ahmadi (2006: 125) bahwa belajar adalah sama saja dengan latihan sehingga hasil belajar akan tampak dalam keterampilan-keterampilan tertentu. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi kreativitas pengajar, pembelajaran yang memiliki motivasi tinggi serta ditunjang dengan mengajar yang mampu

memfasilitasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Di dalam kurikulum 2013 peran guru tidak hanya untuk menyampaikan materi pembelajaran, namun guru juga harus memainkan berbagai peran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa secara maksimal. Karena di dalam kurikulum 2013 lebih menekankan pada pembentukan karakter siswa dan hal ini menuntut guru untuk mampu merancang pembelajaran yang efektif dan bermakna. Selain itu, guru juga diharuskan untuk mampu mengorganisir pembelajaran secara efektif sehingga menimbulkan motivasi siswa dalam belajar.

Pembelajaran kurikulum 2013 ditujukan untuk mengembangkan potensi siswa agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif, serta mampu berkontribusi pada kehidupan masyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Kurikulum merupakan perangkat perencanaan pembelajaran wajib salah satunya mata pelajaran matematika. Pelajaran matematika diberikan kepada semua jenjang pendidikan menengah. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa selama ini matematika merupakan pelajaran yang kurang diminati baik oleh siswa jenjang pendidikan dasar maupun jenjang pendidikan menengah. Salah satu penyebabnya adalah karena pelajaran matematika banyak mempunyai konsep yang bersifat abstrak sehingga sulit membayangkannya, maka dari itu banyak siswa yang langsung saja bekerja dengan rumus-rumus matematika tanpa mencoba berusaha untuk mempelajari latar belakang falsafah yang mendasarinya. Teknologi juga berperan dalam peningkatan pendidikan terkhusus pada perkembangan teknologi

pada pembelajaran matematika yang tentunya berdampak terhadap perkembangan pembelajaran matematika saat ini.

Pendidikan mendapat tantangan yang semakin berat dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Perkembangan ilmu pengetahuan telah membawa perubahan-perubahan dalam segala isi kehidupan baik dalam bidang ekonomi, seni, budaya maupun pendidikan. Karena dunia pendidikan tidak boleh tertinggal dengan kemajuan teknologi sehingga perlu diadakannya penyesuaian. Sebab perkembangan dunia pengetahuan dan teknologi juga semakin mendorong upaya pembaharuan dan pemanfaatan hasil teknologi dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran dipandang penting dalam proses pembelajaran di sekolah karena mampu membantu mencapai tujuan pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat interaktif akan membantu keefektifan penyerapan materi dan isi pesan pembelajaran oleh siswa. Banyak penelitian yang menjelaskan penggunaan media pembelajaran mampu menyampaikan isi pesan pembelajaran secara cepat dan dimengerti oleh siswa.

Media merupakan suatu komponen yang diciptakan dalam strategi pembelajaran serta memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media sebagai salah bentuk yang dipergunakan untuk suatu penyaluran informasi. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat

merangsang perhatian minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan di SMPN 25 Padang pada tanggal 25 Februari 2023 diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran guru belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran sehingga peserta didik lebih cenderung bosan dan kurang memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru yang akibatnya sebagian peserta didik kurang aktif dalam bertanya mengenai materi yang tidak dimengerti oleh mereka. Guru menggunakan media berupa buku teks, dan alat peraga berupa bentuk seperti pada materi *Pythagoras* yang menggunakan rumus dalam bagian geometri seperti segitiga siku-siku dan materi bangun ruang sisi datar seperti balok, kubus, persegi dan sebagainya. Guru membawa alat peraga yang sesuai dengan materi yang dipelajari oleh peserta didik di kelas, yang mana menurut peneliti tidak praktis dan kurang efektif digunakan ketika belajar. Sehingga proses pembelajaran membosankan dan siswa menjadi pasif karena tidak berkesempatan untuk menemukan sendiri konsep yang diajarkan. Untuk penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sendiri guru belum menggunakan dikarenakan keterbatasan pengetahuan dalam penggunaan teknologi *software* atau aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Maka dari itu peneliti memperkenalkan salah satu media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam

menyampaikan materi kepada siswa. Sehingga hal ini berpengaruh pada hasil belajar matematika yang dipelajari oleh siswa.

Tabel 1. Hasil ulangan mata pelajaran matematika siswa kelas VIII pada semester 2 tahun ajaran 2022/2023 di SMPN 25 Padang

NO	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata Rata
1.	VIII 1	30	74,85
2.	VIII 2	30	73,85
3.	VIII 3	29	74,75
4.	VIII 4	30	74,80
5.	VIII 5	29	73,85
6.	VIII 6	30	71,60
7.	VIII 7	29	72,80
8.	VIII 8	28	72,85
Jumlah	8 Kelas	235	

(Sumber: Guru Mata Pelajaran Matematika SMPN 25 Padang)

Dari tabel di atas dapat dilihat nilai rata-rata ulangan harian siswa pada mata pelajaran matematika tahun ajaran 2022/2023 semester genap dapat dikemukakan bahwa hasil belajar matematika siswa belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan oleh guru yaitu 75. Rendahnya hasil belajar siswa ini maka peneliti merasa perlu adanya inovasi dalam pembelajaran agar siswa dapat lebih memahami pembelajaran yang dilakukan oleh guru yaitu berupa multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan inovasi dalam bidang teknologi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa. Arham & Dwiningsih (2016: 112) mengungkapkan bahwa multimedia interaktif adalah inovasi yang diperlukan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi dan informasi.

Penggunaan media pembelajaran sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Menurut Daryanto, 2010: 52 mengemukakan bahwa proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Dengan menggunakan media pembelajaran akan memudahkan guru merangsang pemikiran peserta didik. Media pembelajaran juga mampu memberikan gambaran yang lebih jelas kepada peserta didik tentang materi yang dipelajari. Pemanfaatan media pembelajaran memungkinkan terjadinya pembelajaran dengan menumbuhkan kemandirian peserta didik sehingga mereka akan mengalami proses belajar yang lebih bermakna serta pembelajaran pun menjadi lebih efektif dan efisien. Maka dalam hal ini pemanfaatan media dalam proses pembelajaran akan sangat membantu dan terdapat beberapa media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan salah satunya yaitu multimedia interaktif berbasis *Articulate storyline*.

Articulate storyline adalah perangkat lunak yang difungsikan sebagai media komunikasi atau presentasi. Media pembelajaran menggunakan *software* ini tidak kalah menarik dengan media interaktif lainnya sebab *Articulate storyline* digunakan dalam mempresentasikan informasi dengan tujuan tertentu sesuai kebutuhan pengguna. *Articulate Storyline* sudah dilengkapi dengan fitur-fitur pendukung seperti *template* yang disediakan dan bahkan dapat membuat *template* sendiri yang disesuaikan dengan karakter yang diinginkan. Kelebihan lainnya

dari *Articulate storyline* dapat membuat beberapa konten seperti gambar, teks, audio, animasi serta tes evaluasi. Selain itu, *Articulate storyline* juga memiliki fitur yang lengkap untuk memudahkan penggunaan sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Multimedia yang peneliti gunakan yaitu multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* yang dikembangkan oleh Lara Febri Dwi Putri dengan judul penelitian yaitu Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII di SMP, yang mana media tersebut telah ada dan telah melewati uji validitas materi dan validitas media. Selain itu media tersebut juga telah dilakukan uji praktikalitas untuk melihat kepraktisan multimedia interaktif tersebut yang mana memperoleh rata-rata skor sebesar 3,34 dengan kategori “Praktis”.

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan, dan diperoleh judul yang akan peneliti angkat yaitu **Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII SMPN 25 Padang.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Belum optimalnya penggunaan multimedia interaktif oleh guru dalam proses pembelajaran.
2. Guru hanya menggunakan media berupa buku teks dan alat peraga.

3. Guru belum menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran dikarenakan keterbatasan dalam penggunaan teknologi *software* atau aplikasi.
4. Rendahnya hasil pembelajaran Matematika siswa dan belum mencapai target KKM.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah pada permasalahan belum optimalnya penggunaan multimedia interaktif oleh guru dalam proses pembelajaran. Dengan kategori:

1. Multimedia interaktif yang digunakan berbasis *Articulate Storyline* .
2. Multimedia interaktif dapat ditampilkan dengan menggunakan proyektor maupun laptop/hp.
3. Multimedia interaktif yang dapat diakses kapan dan dimana saja.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan multimedia interaktif efektif pada mata pelajaran matematika kelas VIII SMPN 25 Padang?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran Matematika kelas VIII SMPN 25 Padang efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penjabaran dari tujuan penelitian di atas, maka peneliti mengemukakan manfaat dari penelitian ini, antara lain:

1. Manfaat teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan pendidikan, dijadikan sebagai sumber referensi untuk penelitian lebih lanjut serta dapat dijadikan sebagai acuan dalam menentukan kebijakan dalam menentukan pembelajaran.
2. Manfaat bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan wawasan dan meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan multimedia interaktif dan dapat terlaksana dengan baik serta menjadi sebuah patokan untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.
3. Manfaat bagi peserta didik, penelitian ini dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika dengan adanya pemanfaatan multimedia interaktif yang memudahkan dan membuat pelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.
4. Manfaat bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti serta dapat mengimplementasikan ilmu yang telah peneliti peroleh selama duduk di bangku perkuliahan dalam penelitian efektivitas pemanfaatan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas VIII SMPN 25 Padang.