BAB I
PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembangunan manusia Indonesia seutuhnya, karenanya pendidikan sangat perlu untuk dikembangkan dari berbagai ilmu pengetahuan, pendidikan yang berkualitas sehingga dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa, lebih lanjut yang terdapat dalam pasal 3 diamanatkan mengenai fungsi dan tujuan pendidikan, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dimana bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi lebih kreatif perlu adanya minat peserta didik dalam mengikuti suatu pembelajaran.

Minat belajar matematika sangatlah penting dalam suatu kegitan belajar dan pembelajaran di dalam kelas dikarenakan untuk membangun minat belajar siswa yang kurang akan ketertarikan pembelajaran matematika sangat sulit sehingga jika tidak segera dikuasai dengan mendengarkan dan mencatat, siswa juga harus diikut sertakan dalam suatu kegiatan lain seperti Tanya jawab, bertanya, mengerjakan latihan , mengerjakan pekerjaan rumah (PR), mengadakan diskusi , serta mengeluarkan pendapat, ide dan gagasan sehingga antusiasme siswa dalam pembelajaran matematika dapat terlihat, Beberapa permasalahan ini tidak terlepas dari penyajian materi pembelajaran, dimana umumnya guru lebih banyak menggunakan waktu menjelaskan materi pembelajaran, dengan cara mengajar yang monoton dan kurang variatif sehingga dapat menyebabkan terjadinya minat belajar siswa menurun tertutama didalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu siswa merasa jenuh dan bosan dalam proses belajar mengajar, Sehingga siswa masih ada kesulitan di dalam mempelajari matematika permasalahan ini secara tidak langsung menyebabkan rendahnya minat serta keaktifan belajar matematika siswa.

Rendahnya Keaktifan belajar siswa terhadap pelajaran matematika dikarenakan pelajaran matematika banyak bersifat abstrak sehingga siswa membutuhkan visualisasi untuk memperoleh suatu kejelasan dalam materi yang diajarkan, dimana guru dalam penyampaian materi di sekolah masih menggunaan sistem pada umumnya dimana guru menyampikan materi didepan kelas dengan spidol dan papan tulis untuk memberikan contoh dan gambaran dalam pembelajaran matematika, dengan begini dapat menyebabkan kebosanan pada siswa sehingga dapat meyebabkan rendahnya minat dan keaktifan belajar siswa. Terkait dengan hal itu perlu dilakukan suatu upaya guna sebagai solusi dalam perbaikan proses pembelajaran, yaitu perlu adanya suatu variasi dalam pembelajaran terutama media untuk memvisualisasikan pembelajaran matematika karena media merupakan salah satu faktor yang mempunyai pengaruh cukup besar dalam pencapaian keaktifan belajar, Dalam hal ini siswa memerlukan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana bagi guru untuk memperjelas materi yang akan disampaikan kepada siswa, Guru hendaknya menyadari serta berusaha untuk memanfaatkan media dalam proses pembelajaran di dalam kelas karena media merupakan sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan, sehingga dapat mengatasi perbedaan gaya belajar siswa, media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa yaitu diantaranya media pembelajaran multimodal.

Multimodal adalah suatu istilah yang digunakan untuk merujuk pada cara orang berkomunikasi menggunakan model yang berbeda pada waktu bersamaan (Kress & van Leeuwen), yang didefinisikan sebagai penggunaan beberapa mode semiotik dalam suatu desain produk, atau peristiwa semiotik secara bersama dan dengan cara tertentu mode-mode ini digabungkan untuk memperkuat dan melengkapi dalam susunan tertentu (Kress and van Leeuwen, 2018). Multimodal juga dapat dikatakan dengan istilah teknis yang bertujuan untuk menunjukkan bahwa dalam proses pemak-naan, manusia memanfaatkan beragam semiotik (Iedema). Sementara itu, Chen (2010) memaknai multimodal sebagai segala sumber seperti

verbal serta visual yang dapat digunakan untuk merealisasikan jenis dan tingkatan keterlibatan dialogis.

Selain mode verbal dan visual tersebut dapat juga dilakukanya dengan menggunakan pendekatan dimana pendekatan ini bertujuan membantu siswa dalam memenuhi keragaman, memastikan inklusivitas yang dapat mendorong kualitas intelektual dan memungkinkannya untuk membangun pengalaman belajar yang luas (Jewitt, 2018); (Taufiq Akbar Al Fajri, 2018). Dengan pendekatan multimodal ini, siswa dapat memilih sendiri objek pembelajaran, atau representasi yang paling sesuai dengan preferensi berdasarkan gaya belajar mereka yang dominan. Sesuai tuntutan pendekatan ini, Dalam pendekatan media pembelajaran multimodal peneliti mengembangkan : 1). Video Pembelajaran, dimana Video ini dapat berupa video tutorial, yang dimana dalam video tutorial ini siswa dapat lebih cermat dalam mencermati suatu permasalahan serta membantu siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan, dalam hal ini konten akan dikemas dengan menggunakan aplikasi OBS dan beberapa aplikasi pendukung lainya. 2) Menggunakan Teks, Gambar dan Animasi Interaktif: Hal ini akan dikembangkan dan dikemas dengan menggunakan aplikasi *Power Point* dan vitur pendukung lainnya.

Keunggulan aplikasi *Power Point* ini adalah sangat mendukung untuk representasi simbol-simbol dan infografik yang menarik yang dapat dibuat dengan mudah dan sesuai gaya belajar siswa. Penekanan “dinamik” dalam hal ini bahwa konten yang disediakan dalam pembelajaran digital nanti memungkinkan siswa melakukan ekplorasi secara aktif dan bersifat interaktif artinya mereka memperoleh umpan balik secara langsung. di jaman revolusi industri 4.0, terlebih di masa pandemi covid-19 yang memasuki era *new* normal ini, banyak perubahan paradigma dan praktik pendidikan serta pembelajaran yang harus dilakukan. Ketersediaan teknologi seperti jaringan internet, aneka aplikasi online meeting, smartphone, animasi, visual, audio dan perangkat digital lainnya memberikan peluang baru untuk mengembangkan model pembelajaran digital yang bersifat multimodal.

Kemampuan komputasi, simbolik, manipulatif, grafis, dan visualisasi (Sudiarta & Widana, 2019); (Sudiarta & Nugraha, 2019); (Sukawijaya & Sudiarta, 2018), (Apsari dkk., 2018); (Sudiarta & Sadra, 2016). Fitur diskusi online juga penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. diskusi online baik untuk memuat konsep-konsep matematika secara signifikan dan terbukti mampu meningkat kepercayaan diri siswa dalam komunikasi dan representasi matematis (Sudiarta dkk., 2018). Demikian masih banyak yang perlu dikembangkan, misalnya (a) bagaimana menumbuhkan karakter mandiri peserta didik di tengah masa pandemi ini, (b) bagaimana mendesain proyek pembelajaran bermanfaat yang dikerjakan secara mandiri dengan mengikuti protokol kesehatan new normal-covid-19, (c) bagaimana mengefektifkan tatap muka online (tatap maya) misalnya menggunakan aplikasi google meet, zoom, webex atau sejenisnya. Menurut McKim dkk., (2019) terdapat 4 hal pokok dalam pembelajaran digital berbasis daring yang perlu ditangani dengan serius yaitu (a) keterlibatan aktif perserta didik dalam pembelajaran (students enggament), (b) aktivitas diskusi online yang produktif serta bermakna, (c) aneka bentuk proyek pembelajaran yang signifikan (dimasa pandemi ini, sesuai dengan protokol kesehatan ajuran pemerintah), (d) aneka media representasi efektif multimodal seperti, teks, video, animasi, dan aneka aplikasi digital.

Di samping itu Prodromou (2015) melaporkan bahwa dengan teknologi interaktif yang multimodal memberikan peserta didik kemampuan menyelidiki, dan mengkomunikasikan ide-ide dan konsep-konsep dengan cepat, dan otomatis. siswa menggunakan kemampuan TIK dengan pembelajaran multimodal untuk melakukan perhitungan, mengumpulkan, mengelola, dan menganalisis data, serta berbagi, bertukar informasi dan ide. Sehingga dalam upaya mengatasi permasalahan minat dan keaktifan belajar peserta didik di SMP Pelangi Dharma Nusantara, diperlukan media pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk aktif sehingga dapat meningkatkan minat dan keaktifan belajar, Berkaitan dengan hal tersebut media pembelajaran multimodal dimanfaatkan sebagai media pembelajaran matematika untuk mendemonstrasikan

dan memvisualisasi konsep-konsep matematis serta sebagai alat bantu untuk mengkonstruksi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran multimodal dapat menciptakan suasana belajar matematika yang menarik untuk siswa, dimana siswa dapat berinteraktif dan termotivasi untuk mengetahui lebih jelas tentang pelajaran matematika.

Berdasarkan paparan berikut, sangat relevan dilakukan kajian melalui penelitian agar peningkatan minat belajar dan keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan, Peneliti akan menerapkan media pembelajaran multimodal. Oleh karena itu dilakukanya penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Daring Multimodal Pada Google Classroom untuk meningkatkan Minat dan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Pelangi Dharma Nusantara"

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan permasalahan yaitu

1. Bagaimana Karakteristik dari media pembelajaran daring multimodal untuk meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik Kelas VII
2. Bagaimana validitas, kepraktisan dan efektifitas, Media Pembelajaran Multimodal untuk meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik kelas VII?
3. Bagimana peningkatan minat dan keaktifan belajar peserta didik Kelas VII ?

1.3 TUJUAN PENGEMBANGAN

Dari permasalahan yang dirumuskan, tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui karakterstik media pembelajaran daring multimodal yang dikembangkan memenuhi dapat peningkatan minat dan keaktifan belajar peserta didik kelas VII.
2. Untuk mengetahui validitas, kepraktisan dan efektifitas, dari Multimodal untuk meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik kelas VII.
3. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran daring multimodal yang dikembangkan memenuhi kriteria tes yang baik dan bisa digunakan untuk mengetahui bagaimana peserta didik terkait dengan peningkatan minat belajar dan keaktifan belajar peserta didik kelas VII.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi pengembangan pembelajaran matematika, baik secar teoritis ataupun secara praktis. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan pada umumnya dan refrensi penelitian pendidikan matematika pada khususnya serta memotivasi dalam mengembangkan matematika.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat memberikan dampak langsung kepada komponen pembelajaran. Adapun manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Mampu memacu motivasi belajar siswa lebih lanjut sehingga bermuara pada meningkatnya minat dan keaktifan belajar matematika siswa.

b. Bagi Guru

Sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu guru juga dapat memperoleh gambaran sekaligus pengalaman langsung dalam mengimplementasikan pembelajaran menggunakan model *eliciting activities* sehingga akan lebih baik dalam proses pembelajaran berikutnya.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangan pikiran dan pengalaman sebagai salah satu alternatif pembelajaran inovatif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah.

1.4.3 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi suatu penafsiran yang berbeda terhadap judul penelitian dan istilah-istilah yang digunakan, sehingga perlu di menjelaskan kembali beberapa istilah dalam penelitian ini sebagi berikut .

1. Media Pembelajaran

Suatu media pembelajaran yang digunakan dalam membantu guru melakukan proses pembelajaran pada siswa dengan menggunakan bantuan internet. Sehingga pembelajaran daring ini dapat membantu minat belajar siswa dimasa pandemi seperti sekarang, selain dari penggunaan jaringan internet dalam proses pembelajaran diharapkan peserta didik leluasa waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun, Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif (Isman, 2017). Adapun karateristik dari pembelajaran daring ini yaitu : a) Menuntut pembelajar untuk membangun serta menciptakan pengetahuan secara mandiri *(constructivism)*, b) Pembelajaran berkolaborasi dengan pembelajar lain untuk membangun pengetahuannya dalam memecahkan masalah secara bersama-sama *(social constructivism)*, c) Membentuk komunitas pembelajar *(community of learners)* yang inklusif, dan d) Memanfaatkan media laman *(website)* yang bisa di akses melalui internet, pembelajaran berbasis komputer, kelas virtual, dan atau kelas digital.

2. Multimodal

Digunakan untuk merujuk pada cara orang berkomunikasi menggunakan model yang berbeda pada saat bersamaan (Kress & van Leeuwen, 2019), yang didefinisikan sebagai penggunaan beberapa mode semiotik dalam desain produk, atau peristiwa semiotik secara bersamaan, dan dengan cara tertentu mode-mode ini digabungkan untuk memperkuat, melengkapi, atau berada dalam susunan tertentu (Kress and van Leeuwen, 2016) selain itu Multimodal dapat juga dikatakan sebagai istilah teknis yang bertujuan untuk menunjukkan bahwa dalam proses pemak-naan, manusia memanfaatkan beragam semiotik (Iedema, 2016). Adapun karakteristik dari multimodal itu sendiri adalah : a) Menggunakan *Interactive Video Lecture* (IVL): Inovasi ini ditekankan pada rekam video guru yang menyajikan materi dengan gaya bahasa yang akrab dan komunikatif (humanis) atau sering disebut *personal and conversational*, Video ini dapat berupa video tutorial, video autentik yang direkam dari masalah di dunia nyata, maupun *explainer animation* (EA) yang dapat berupa kartun, atau pun *whiteboard animation* atau *doodle video*. b) Menggunakan Teks, Gambar dan Animasi Interaktif, Hal ini akan dikembangkan dan dikemas dengan menggunakan aplikasi *animaker* dan berbantua *Power Point*, Keunggulan aplikasi ini adalah sangat mendukung untuk representasi simbol-simbol yang menarik yang dapat dibuat dengan mudah. Dengan adanya pembelajaran multimodal ini siswa lebih banyak mendapatkan gaya belajar yang sesuai dengan gaya belajar siswa masing-masing serta semakin banyak pengalaman siswa maka semakin

mudah merancang solusi dari pemasalahan yang dialami (Sudiarta,2020). c) Materi diskusi disini siswa diberikan sebuah materi yang akan diskusikan dengan 2 orang atau lebih pada ruang diskusi yang disediakan oleh guru pada *google form* tujuanya agar siswa untuk mencari solusi dan penyelesaian yang diberikan oleh guru.

3. Google Classroom

Google Classroom adalah merupakan salah satu media yang digunakan oleh guru untuk memberikan penugasan kepada siswa dan penelilain terkait dengan tugas harian, ulangan harian serta tujuan lain dalam penelitian dengan *google classroom* dapat memudahkan siswa dan guru untuk saling terhubung di dalam dan di luar sekolah (Class, 2018: 16). Rosemarie De Loro, dalam penelitian ini peneliti menggunakan *google classroom* untuk memedahkan peneliti berbagi file pembelajaran kepada siswa, *Google classroom* juga dapat digunakan pada pembelajaran daring , yang dimana google classroom banyak dijadikan salah satu pilihan para guru atau tenaga pendidik selama melakukan pembelajaran daring. Salain itu juga keuunggulan dari *google classroom* ini dimana guru dapat membuat *folder drive* yang dimana setiap tugas siswa dapat terkedali dengan rapid an teratur. Selain itu juga *google classroom* juga salah satu *platform* yang ramah lingkungan dikarenakan siswa tidk menggunakan kertas didalam mengumpulkan suatu tugas yang diberikan oleh guru saat proses pembelajaran.

4. Minat Belajar

Minat belajar adalah suatu sikap jiwa seorang siswa dalam melakukan proses pembelajaran dengan berbantuan berupa media tertentu , pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana terkait minat belajar siswa dengan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran daring multimodal dan *google classroom*. Menurut Ahmadi (2009) minat merupakan sikap jiwa seorang termasuk ketiga fungsi yaitu jiwa (kognisi, konasi, serta emosi), yang tertuju pada hubungan unsur perasaan yang kuat. Menurut Slameto (2013) minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.

5. Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar matematika dapat diartikan sebagai suatu hasil maksimal yang dapat dicapai oleh seseorang siswa setelah mempelajari sesuatu hal dalam jangka waktu tertentu. ini diartikan sebagai keaktifan maksimal dicapai seseorang dalam suatu usaha yang menghasilkan pengetahuan dan kecakapan dalam peneliti ingin mengetahui

keaktifan belajar siswa dengan berbantuan multimodal dan google classroom. Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktifitas, baik aktifitas fisik maupun aktifitas psikis. Aktifitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Siswa yang memiliki aktifitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak – banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran.

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA