

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi Covid-19 mengalihkan segala bidang kehidupan, terutamanya di bidang pendidikan. Perubahan besar yang terjadi secara mendadak di bidang pendidikan sangat berpengaruh kepada guru dan siswa. Salah satu dampaknya yaitu mengubah pembelajaran dalam kelas (tatap muka) menjadi pembelajaran dalam jaringan (daring). Perubahan ini harus segera diatasi dengan sikap, tindakan dan mencoba belajar hal-hal yang inovatif dalam pembelajaran. Sehingga perubahan ini tidak menjadi sesuatu kondisi tidak nyaman untuk siswa yang dapat menimbulkan kebosanan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan jejak pendapat *U-Report* Indonesia pada Juni 2020, selama pembelajaran di masa pandemi 80% anak/remaja di Bali merasakan bosan. Kebosanan belajar ini dapat dilihat dari partisipasi ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Partisipasi belajar yang dimaksud yaitu kehadiran, keaktifan bertanya, memberikan pendapat dan antusiasme siswa dalam mengerjakan tugas tepat waktu. Jejak pendapat *U-Report* Indonesia pada November 2020 menyatakan bahwa siswa yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran

selama pandemi hanya 27%. Hal ini menunjukkan bahwa partisipasi siswa masih sangatlah rendah.

Rendahnya partisipasi selama pembelajaran dapat menimbulkan kondisi mental siswa yang cepat merasakan bosan, lelah serta menimbulkan rasa lesu dan tidak antusias untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Seumpama hal ini konsisten terjadi, akan dapat mengganggu kondisi psikologi siswa sehingga dapat berdampak negatif terhadap hasil belajar (Agustina *et al*, 2019; .Fadlila *et al*, 2021). Padahal partisipasi dan hasil/belajar siswa dalam pembelajaran sangat penting agar siswa mendapat suatu pengalaman belajar yang maksimal dan bisa digunakan sebagai patokan untuk memahami seberapa besar peralihan yang terjadi pada diri/siswa setelah mendapatkan pengalaman belajarnya. Hal ini menyebabkan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan bisa dicapai dengan maksimal (Asmuni, 2020; Puspaningsih, 2020; Wahyuningtyas, 2020).

Hasil observasi selama mengikuti program asistensi mengajar di satuan pendidikan (AMdSP) di kelas XI MIPA 3 SMA Negeri Bali Mandara ketika semester ganjil 2021/2022, diperoleh temuan bahwa partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar di *platform* pembelajaran dan dikelas sangatlah kurang. Setelah pemberian kuesioner kebosanan didapatkan hasil 33,3% siswa merasa pembelajaran biologi kurang menarik, 58,3% siswa merasa pembelajaran biologi agak menarik dan 8,3% siswa merasa pembelajaran biologi menarik. Fenomena ini dapat memicu kebosanan dalam belajar dan ketika diadakan evaluasi masih banyak siswa yang memperoleh hasil belajar yang rendah.

Hasil wawancara lanjut mengenai penurunan partisipasi dengan guru biologi serta 5 orang siswa kelas XI ditemukan bahwa penyebab penurunan partisipasi yang menyebabkan siswa bosan dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal seperti rasa kurang percaya diri karena tidak memahami materi dengan baik, tingkat kesulitan soal yang relatif tinggi serta instruksi yang kurang dipahami. Fakta yang lain, siswa menganggap guru hanya memfasilitasi siswa dengan kemampuan kognitif baik dan kegiatan pembelajaran biologi hanya dirancang untuk beberapa siswa saja. Sedangkan faktor eksternalnya dapat berupa ketersediaan perangkat pembelajaran yang dimiliki siswa dan kondisi ekonomi siswa di SMAN Bali Mandara. Dari 26 siswa dikelas XI MIPA 3 SMAN Bali Mandara hanya 7,7% siswa belajar menggunakan laptop dan 92,3% siswa belajar menggunakan *handphone*. Kedua device tersebut memiliki memori penyimpanan yang kecil sehingga tidak bisa menyimpan banyak file perangkat maupun media pembelajaran.

Kedua faktor internal dan eksternal ini akan membentuk suatu kondisi kesehatan mental siswa yang cepat malas, lesu, bosan, tidak antusias untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat menurunkan hasil belajar siswa. Melihat hal tersebut guru biologi di SMAN Bali Mandara mencoba menerapkan beberapa model dan media pembelajaran seperti *project based learning* bermuatan *positive parenting* dan *interaktif notebook* dalam *flipclassroom*. Namun, selama pandemi, siswa menjadi lebih cepat bosan sehingga partisipasi siswa masih tetap rendah serta dapat mempengaruhi hasil belajar siswa (Alhumami *et al*, 2020; Irawan *et al*, 2020).

Pemicu penurunan partisipasi siswa dapat disebabkan oleh guru yang kurang memperhatikan keberagaman siswa, Disuatu kelas terdapat siswa yang mempunya keunikan, kemampuan, dan keberagaman yang berbeda (Andini, 2016). Seorang siswa dalam suatu kelas yang memiliki karakter beragam akan merasa nyaman dalam belajar apabila mereka diberikan berbagai cara untuk memproses pengetahuan. Sehingga hal utama yang penting disoroti untuk membenahi aktivitas pembelajaran yakni dengan memahami profil siswa serta merancang pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan siswa dan membuat siswa nyaman sehingga hasil belajar siswa akan membaik (Possi *et al* 2017; Umiarso dan Gozali, 2011).

Berdasarkan pemaparan tersebut maka penerapan pembelajaran berdiferensiasi (*differentiate instructional*) dalam pembelajaran daring maupun tatap muka terbatas merupakan suatu solusi. Pembelajaran berdiferensiasi merupakan strategi pengajaran yang ampuh dengan memberikan berbagai pilihan untuk mempelajari pengetahuan baru untuk seluruh siswa dalam suatu kelas yang karakteristiknya berbeda. Dalam pembelajaran ini siswa akan mendapatkan pilihan dalam memperoleh konten, mengolah dan menalar gagasan, serta mengembangkan karya dalam bentuk produk pembelajaran. Hal ini membuat seluruh siswa didalam suatu ruang kelas yang berlatar kemampuan beaneka ragam dapat belajar dengan efektif dan efisien (Disdikpora, 2022; Faiz *et al*, 2022).

Pembelajaran berdiferensiasi menuntut guru untuk membuat perencanaan pembelajaran berdasarkan kesiapan belajar siswa (*differentiated by readiness*), minat siswa (*differentiated by interest*) dan profil siswa (*differentiated by learning*

profil). Selanjutnya guru dapat mendiferensiasikan pembelajaran dari segi konten, proses dan produk. Dengan demikian kebutuhan siswa dapat diakomodasi. Untuk mempermudah akomodasi kebutuhan ini, pembuatan pemetaan profil, minat dan kesiapan belajar dalam bentuk survei merupakan kunci utama sebagai langkah awal merencanakan pembelajaran. Pemetaan ini memungkinkan kita untuk melaksanakan pembelajaran sesuai dengan keberagaman karakteristik siswa (Suwartiningsih, 2021; Tomlinson, 2017).

Berdasarkan peninjauan yang telah diuraikan, sangatlah penting untuk menerapkan pembelajaran berdiferensiasi dalam kegiatan pembelajaran biologi. Pembelajaran berdiferensiasi ini, membuat siswa lebih cepat dalam mengerti yang dipelajari karena kegiatan pembelajarannya sudah disesuaikan dengan profil, minat dan kesiapan belajar mereka. Para siswa mendapatkan kebebasan dalam memperoleh pengetahuan sehingga siswa tidak menjadi bosan dan lebih aktif dikelas, hal ini berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar. Mendapatkan hasil belajar yang baik maka tujuan pembelajaran akan tercapai.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa masalah penelitian sebagai berikut.

1. Guru perlu melakukan antisipasi terhadap perubahan dari sistem pembelajaran selama pandemi.

2. Meningkatnya kebosanan belajar siswa yang dapat dilihat dari menurunnya partisipasi belajar siswa diyakini akibat siswa tidak mengerti pembelajaran dan malas bertanya maupun memberikan pendapat.
3. Rendahnya hasil belajar diyakini disebabkan karena proses kegiatan pembelajaran yang kurang memadai ketika diimplementasikan dalam kemampuan dan sarana siswa yang berbeda-beda.
4. Belum diterapkannya pembelajaran berdiferensiasi di SMA Negeri Bali Mandara.

1.3 Pembatasan / Masalah

Menurut hasil identifikasi masalah, penelitian ini ditentukan pada beberapa hal yakni meningkatnya kebosanan akibat menurunnya partisipasi belajar dan rendahnya hasil belajar akibat proses pembelajar yang kurang memadai untuk siswa yang beragam. Dari masalah tersebut ada satu hal yang bisa dipecahkan dengan cara pembelajaran berdiferensiasi. Penerapan pembelajaran berdiferensiasi memperhatikan karakteristik siswa. Oleh sebab itu maka fokus penelitian ini berkaitan dengan perlunya guru menerapkan pembelajaran berdiferensiasi untuk mengurangi kebosanan belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Apakah implementasi pembelajaran berdiferensiasi dapat menurunkan kebosanan belajar siswa dalam pembelajaran biologi?
2. Apakah implementasi pembelajaran berdiferensiasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran biologi?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dideskripsikan, dapat dinyatakan tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui implementasi pembelajaran berdiferensiasi terhadap penurunan kebosanan belajar siswa dalam pembelajaran biologi.
2. Untuk mengetahui implementasi pembelajaran berdiferensiasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran biologi.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian memiliki manfaat teoritis dan praktis yang diuraikan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Dapat dijadikan sebagai sumber informasi lain untuk pengembangan penelitian pembelajaran berdiferensiasi.
- b. Dapat menunjang ilmu pengetahuan terutama tentang pembelajaran berdiferensiasi
- c. Sebagai acuan dalam usaha menurunkan kebosanan serta meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran biologi.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis pada penelitian ini sebagai berikut

- a. Hasil penelitian ini bisa diterapkan oleh siswa dalam pembelajaran sehingga dapat meminimalisir kebosanan serta meningkatkan hasil belajar.
- b. Hasil penelitian ini dapat diterapkan oleh pengajar dalam mengaplikasikan pembelajaran/biologi berdiferensiasi agar bisa menurunkan kebosanan dan meningkatkan hasil belajar.
- c. Hasil penelitian ini dapat diterapkan oleh pihak sekolah sebagai upaya melakukan tindakan-tindakan pencegahan untuk mengurangi kebosanan dalam aktivitas pembelajaran.