

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar demi tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang berlangsung, dapat dikatakan berjalan baik jika suatu pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik *High Order Thinking Skill (HOTS)*, serta kreativitas peserta didik. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran dimana peserta didik diberikan kesempatan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Peserta didik yang aktif dalam mengkonstruksi pengetahuannya tanpa melepaskan komponen-komponen pembelajaran yang telah dirancang oleh pendidik dapat menjadikan suatu proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Komponen pembelajaran yang tidak dapat dilepaskan dalam suatu pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan perantara atau alat komunikasi yang dapat membantu pendidik dalam penyampaian suatu materi pembelajaran. Media pembelajaran akan dapat membantu pembelajaran menjadi lebih efektif serta efisien. Media pembelajaran yang tepat akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan minat dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran. Tumbuhnya minat peserta didik akan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Semakin tinggi minat peserta didik dalam pembelajaran maka akan dapat meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik tersebut. Untuk itu

penting mempertimbangkan karakteristik peserta didik dalam pengembangan suatu media pembelajaran selain itu media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan perkembangan ilmu dan teknologi.

Dalam proses pembelajaran yang terjadi di SMK Negeri 5 Denpasar, menurut pengamatan peneliti pengembangan kemampuan berfikir peserta didik masih kurang optimal. Baik dalam pembelajaran daring maupun luring proses pembelajaran masih bersifat monoton atau searah. Dalam pembelajaran daring, pendidik hanya memanfaatkan *whatsapp* grup serta *google classroom* untuk memberikan materi dan tugas kepada peserta didiknya. Sementara untuk pembelajaran luring atau tatap muka, pendidik masih menjadi pusat pembelajaran dengan buku pegangan menjadi sumber belajar yang digunakan. Penggunaan media seperti itu membuat pendidik masih terbatas dalam penyampaian materi sehingga pendidik merasa proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik karena kurangnya antusiasme peserta didik dalam pembelajaran. Selama proses pembelajaran masih terlihat peserta didik yang bercanda, mengobrol dan kurang focus dalam proses pembelajaran.

Selain itu, hasil belajar peserta didik juga masih kurang optimal. Hal ini dapat dilihat pada skor rata-rata hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas XII pada mata pelajaran matematika yaitu 79,05. Skor rata-rata ini masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang ditetapkan di SMK Negeri 5 Denpasar, dimana untuk mata pelajaran matematika kelas XII skor KKM nya adalah 80.

Salah satu cara agar pembelajaran matematika bersifat komunikatif dan menarik adalah dengan penggunaan media pembelajaran interaktif. Media

pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang mengaitkan video, teks dan suara serta mampu berinteraksi dengan pengguna. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu peserta didik memahami matematika melalui proses. Proses pemahaman dimana penggunaan media pembelajaran yang menarik, dapat membuat pembelajaran matematika yang abstrak menjadi menyenangkan sehingga mampu merangsang kemampuan berfikir peserta didik.

Hal ini sesuai dengan amanat dalam UU 19 pasal 25 ayat 1 yang berbunyi:

“Proses pembelajaran pada tingkat satuan pendidikan dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang serta mampu memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan dapat memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreaetivitas sesuai dengan minat dan bakat serta perkembangan fisik dan psikologis peserta didik.”

Ada dua komponen penting untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran yaitu pendidik dan peserta didik. Peranan pendidik adalah sebagai fasilitator dan motivator peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam menghadapi perkembangan ilmu dan teknologi, kurikulum Pendidikan terus mengalami perubahan yang signifikan. Pada kurikulum 2013 (K13), pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah terintegrasi kedalam semua mata pelajaran tidak terkecuali mata pelajaran matematika. Semenjak kurikulum 2013 di keluarkan peranan pendidik khususnya dalam mata pelajaran matematika adalah memberikan pengalaman belajar langsung kepada peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi informasi.

Hal lain yang perlu dipertimbangkan dalam pembelajaran adalah perbedaan profil belajar peserta didik. Peserta didik merupakan individu yang berbeda-beda memiliki tingkat kecerdasan dan tingkat emosional yang berbeda pula. Hal ini

dipengaruhi oleh banyak faktor seperti bahasa, budaya, kesehatan, ekonomi, keadaan keluarga serta faktor lainnya. Memiliki pemahaman tentang keberagaman peserta didik sangat penting agar pendidik dapat memvariasikan metode dan model pembelajarannya. Namun pendidik cenderung tidak menghiraukan perbedaan profil belajar peserta didik, sehingga pendidik hanya menggunakan metode mengajar dan model pembelajaran yang sesuai dengan pendidik. Padahal profil belajar peserta didik berkaitan erat dengan gaya belajar peserta didik tersebut. Gaya belajar merupakan kecenderungan peserta didik dalam proses penyerapan dan pengolahan informasi. Untuk itu sebelum memulai pembelajaran, penting untuk melakukan pemetaan kebutuhan belajar peserta didik. Tujuan dilakukannya pemetaan kebutuhan belajar peserta didik berdasarkan profil belajarnya adalah untuk menciptakan proses pembelajaran yang natural dan efisien. Karena tidak semua peserta didik memiliki gaya belajar yang sama. Gaya belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditori dan gaya belajar kinestetik. Untuk itu pendidik perlu menarapkan pembelajaran yang dapat memfasilitasi perbedaan gaya belajar peserta didik (pembelajaran *berdiferensiasi*).

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di kelas XII SMK Negeri 5 Denpasar, baik dalam proses pembelajaran maupun wawancara dengan pendidik dan peserta didik, terdapat perbedaan gaya belajar peserta didik. Terdapat peserta didik yang lebih suka belajar dengan membaca sumber belajar, terdapat peserta didik yang lebih suka belajar dengan mendengarkan penjelasan pendidik dan memperhatikan cara pendidik menjabarkan serta terdapat pula peserta didik yang merasa lebih suka jika terlibat langsung dalam pembelajaran.

Penelitian di SMK Negeri 5 Denpasar, menunjukkan bahwa pendidik telah menggunakan media dalam proses pembelajaran namun media yang digunakan hanya satu jenis untuk semua peserta didik. Pendidik kurang memfasilitasi perbedaan gaya belajar peserta didik. Padahal pendidik telah memahami bahwa setiap peserta didik adalah individu yang berbeda-beda yang membutuhkan penanganan yang berbeda-beda pula. Hal ini mengakibatkan hasil belajar peserta didik dalam bidang matematika masih kurang optimal baik dilihat dari ranah kognitif, ranah afektif maupun ranah psikomotorik.

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi setelah suatu aktivitas pembelajaran. Menurut H. Nassar (2004), hasil belajar adalah terjadinya perubahan dari hasil masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan berupa rancangan dan pengelolaan motivasional tidak berpengaruh terhadap besarnya upaya peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Hasil belajar bukan hanya terkait dengan skor yang diperoleh peserta didik, namun motivasi dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil belajar dapat mengakibatkan suatu perubahan dalam sikap dan tingkah laku peserta didik. Aspek dalam perubahan ini tertuju pada diri setiap peserta didik terhadap proses berfikir atau menalar, mentalitas serta sikap yang meliputi pengetahuan (ranah kognitif), pemahaman (ranah afektif) dan keterampilan (ranah psikomotorik).

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti membuat penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Berdiferensiasi* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik”**.

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berbasis *google sites*. Menurut Harsanto (2012) ada lima keunggulan media pembelajaran berbasis *google sites* yaitu (1) *google sites* mudah dibuat serta gratis untuk pengaksesannya, (2) memungkinkan pengguna berkolaborasi dalam proses pembuatan media, (3) menyediakan penyimpanan memori 100 MB secara gratis, (4) *searchable* yaitu mudah dicari di situs pencarian dan (5) berbasis *website* sehingga peserta didik tidak perlu mengunduh aplikasi baru di *smartphone* masing-masing. Hal lain yang menjadi pertimbangan peneliti menggunakan *google sites* adalah tampilan dalam *google sites* dapat dibuat semenarik mungkin sehingga menggugah minat peserta didik dalam pemakaian media pembelajaran. Selain itu *google sites* memungkinkan untuk dihubungkan dengan situs lain dalam pembuatan media pembelajaran.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka fokus penelitian ini adalah untuk memperoleh media pembelajaran yang bersifat interaktif serta mampu mengakomodir perbedaan gaya belajar peserta didik (pembelajaran *berdiferensiasi*) yang valid, praktis dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika baik dalam ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik bagi peserta didik di kelas XII mata pelajaran Peluang.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian ini, yaitu

- 1) Proses pembelajaran matematika di SMK Negeri 5 Denpasar masih bersifat monoton dan searah baik dalam pembelajaran daring maupun tatap muka. Dalam pembelajaran daring, pendidik hanya menggunakan media seperti *whastapp* grup dan *google classroom* untuk mengirimkan materi dan tugas, sementara dalam pembelajaran tatap muka pendidik hanya menggunakan buku pegangan sebagai sumber belajar
- 2) Pembelajaran masih berpusat pada pendidik. Dimana, pendidik menjelaskan materi, memberikan contoh-contoh kemudian peserta didik mencatat dan mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh pendidik. Hal ini mengakibatkan rendahnya aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran
- 3) Pendidik hanya menggunakan satu jenis media pembelajaran untuk semua peserta didik tanpa mempertimbangkan perbedaan profil belajar peserta didik
- 4) Pendidik kurang mengakomodir perbedaan gaya belajar peserta didik
- 5) Rata-rata skor hasil belajar matematika peserta didik pada semester sebelumnya masih di bawah KKM yang ditetapkan

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, fokus penelitian dan identifikasi masalah yang diuraikan di atas maka penelitian berharap dapat membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana cara untuk mengembangkan media

pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran berdiferensiasi untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika, sehingga dapat meningkatkan skor hasil belajar matematika peserta didik di kelas XII SMK Negeri 5 Denpasar.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Bagaimana karakteristik media pembelajaran interaktif *berdiferensiasi* yang mampu meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik?
- 2) Bagaimana validitas, kepraktisan dan keefektivan media pembelajaran interaktif *berdiferensiasi* yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui karakteristik media pembelajaran interaktif berdiferensiasi yang mampu meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik
- 2) Untuk mengetahui validitas, kepraktisan dan keefektivan media pembelajaran interaktif berdiferensiasi yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.7 Deskripsi Produk

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang untuk pembelajaran mandiri, bersifat interaktif mampu merespon pengguna serta

sesuai dengan karakteristik pembelajaran berdiferensiasi. Media pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik. Sehingga peserta didik dapat memilih sendiri media pembelajaran yang digunakan, ketiga jenis media pembelajaran digunakan dalam satu kompetensi dasar. Kompetensi dasar yang disajikan dalam media pembelajaran adalah menentukan peluang suatu kejadian. Adapun karakteristik media pembelajaran yang dikembangkan adalah:

- 1) Media pembelajaran tipe visual: media pembelajaran ini dikembangkan untuk mengakomodir peserta didik yang memiliki gaya belajar visual. Peserta didik dengan gaya belajar visual belajar melalui indera penglihatannya sehingga media yang dikembangkan akan memuat konten video pembelajaran interaktif yang dapat merangsang indera penglihatan peserta didik, selain itu terdapat kuis untuk mengukur pemahaman peserta didik serta tes evaluasi belajar
- 2) Media pembelajaran tipe auditori: media pembelajaran ini dikembangkan untuk mengakomodir peserta didik dengan gaya belajar auditori. Peserta didik yang memiliki gaya belajar auditori lebih mengutamakan indera pendengarannya, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan akan memuat konten video pembelajaran yang dapat merangsang indera pendengaran peserta didik untuk memahami dan dapat menarik kesimpulan dari materi yang diberikan serta dilengkapi dengan kuis dan tes evaluasi belajar.
- 3) Media pembelajaran tipe kinestetik: media pembelajaran ini dikembangkan untuk mengakomodir peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik. Peserta didik dengan gaya belajar kinestetik, belajar melalui pengalaman langsung. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan akan memuat

simulasi permasalahan dalam geogebra dilengkapi pula dengan video pembelajaran interaktif, kuis dan tes evaluasi belajar.

1.8 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini mencakup manfaat teoritis dan manfaat praktis

1.8.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan referensi mengenai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik serta meningkatkan referensi mengenai pembelajaran *berdiferensiasi*.

1.8.2 Manfaat praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1) Bagi peserta didik

Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik

2) Bagi pendidik

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan pendidik tentang penggunaan media pembelajaran interaktif dengan menerapkan pembelajaran *berdiferensiasi* untuk meningkatkan aktivitas, kreativitas dan hasil belajar peserta didik

3) Bagi sekolah

Dapat menjadi referensi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika pada khususnya dan mata pelajaran lain pada umumnya

4) Bagi peneliti

Memberikan pengalaman langsung dalam merencanakan, mendesain dan mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan menerapkan pembelajaran berdiferensiasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

