

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada Bab I diuraikan beberapa hal, antara lain: (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Penelitian, (6) Manfaat Penelitian. Manfaat penelitian meliputi manfaat teoretis dan manfaat praktis, (7) Penjelasan Istilah, dan (8) Spesifikasi Produk.

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan di era revolusi 4.0 membawa perubahan besar dalam dunia kerja dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Zaman revolusi industri keempat menghadirkan tantangan spesifik pada sektor pendidikan. Pada kondisi demikian, masing-masing institusi pendidikan wajib menyusun kebijakan berorientasi baru di ranah pendidikan, terutama yang terkait dengan penggabungan teknologi ke dalam proses belajar mengajar (Sabaruddin, 2022). Perkembangan teknologi secara terus menerus dengan pendidikan tidak dapat dihindari karena teknologi merupakan sesuatu yang harus dikembangkan oleh bangsa-bangsa dalam menghadapi era globalisasi termasuk dalam bidang pendidikan (Septian, 2022).

Bidang pendidikan tidak terlepas dari istilah teknologi pembelajaran yang diartikan sebagai gabungan antara teori dan praktik mengenai perancangan, penerapan, pelaksanaan, dan penilaian proses dan sumber belajar (Heggart et al., 2025). Desain pembelajaran menjadi salah satu prioritas garapan dalam teknologi pendidikan. Di era abad ke-21 ini, globalisasi, teknologi baru, serta perkembangan

informasi menuntut kreativitas yang lebih dari masyarakat, terutama dari para pendidik (Rahayu et al., 2022). Dari perspektif desain, teknologi pembelajaran memandang pendidikan sebagai upaya terencana untuk menciptakan kondisi belajar aktif guna mengembangkan potensi peserta didik. Pendidikan merupakan usaha sadar, sistematis, dan terstruktur untuk mencapai kemajuan melalui proses pembelajaran yang terencana. Seluruh komponen pembelajaran, yakni peserta didik, proses pembelajaran, lulusan dengan kompetensi yang diharapkan, pendidik, kurikulum, dan bahan ajar, secara kolektif menentukan kualitas proses sekaligus hasil pembelajaran (Sudarma et al., 2022). Pada satu sisi, kurikulum adalah komponen terpenting untuk mencapai target pendidikan. Di Indonesia, pada tahun 2020, pemerintah meluncurkan kurikulum baru bernama "Kurikulum Merdeka Belajar". Kemerdekaan yang dimaksud bukan berarti bebas tanpa batas dalam kegiatan belajar mengajar, melainkan kebebasan dalam kekangan mengekspresikan diri dari kreativitas (Indarta et al., 2022).

Kurikulum Merdeka yang diterapkan di Indonesia memerlukan peran guru untuk memunculkan pembelajaran berdiferensiasi (Sari et al., 2024). Tomlinson (2001:45) mendefinisikan pembelajaran berdiferensiasi sebagai suatu pendekatan sistematis yang memodifikasi dinamika pengajaran di ruang kelas agar selaras dengan keragaman kebutuhan belajar yang dimiliki masing-masing peserta didik. Pendekatan ini menuntut guru untuk secara fleksibel menyesuaikan konten, proses, dan produk pembelajaran berdasarkan kesiapan, minat, serta profil belajar siswa. Menurut (Faiz et al., 2022) pembelajaran yang dibuat guru untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik di kelas yang meliputi kesiapan belajar, minat dan

profil belajar. Tiap siswa hadir di kelas dengan membawa karakteristik unik dan ciri khas bawaan. Ciri yang unik tersebut meliputi preferensi belajar (visual, auditori, kinestetik), tingkat kecakapan akademik, laju pemahaman materi, arah belajar, dorongan diri, keyakinan diri, serta ketertarikan pada bidang tertentu seperti angka, kata, atau sains (Fitriyah & Bisri, 2023).

Pelajaran matematika memiliki porsi terbanyak dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain (Ningrum et al., 2025). Matematika dianggap sebagai salah satu cabang ilmu dasar yang mengalami percepatan perkembangan signifikan, baik dalam ranah substansi keilmuan maupun terapannya, sekaligus berposisi sebagai akar dari berbagai disiplin ilmu lain. Konsekuensinya, pembelajaran matematika di jenjang sekolah ditempatkan sebagai agenda prioritas dalam upaya pembangunan sektor pendidikan. Akan tetapi, realitas di lapangan menunjukkan bahwa matematika kerap kali menjadi momok bagi mayoritas siswa. Kesulitan yang melekat pada materi pelajaran ini semakin terasa ketika soal yang diberikan dikaitkan dengan persoalan kontekstual dalam kehidupan keseharian mereka. Persepsi negatif itu muncul dikarenakan oleh anggapan matematika sebagai ilmu yang abstrak, teoretis, penuh dengan lambang-lambang dan rumus-rumus yang sulit dan membingungkan atau terdapat pengalaman kurang menyenangkan ketika belajar matematika di sekolah (Prabayoansa, 2024). Padahal, menguasai matematika merupakan suatu keharusan. Untuk memahami matematika, seseorang perlu memiliki minat agar dapat fokus secara intensif dan berkeinginan menguasai materi secara optimal. Minat pada dasarnya adalah hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri; semakin erat hubungan tersebut, semakin besar

minatnya. Minat yang dibutuhkan peserta didik untuk menguasai pemahaman matematika adalah minat untuk belajar (Suriarti, 2023).

Minat belajar merupakan kondisi kebahagiaan, ketertarikan, dan kemauan yang cukup terhadap aktivitas belajar yang dinilai mendatangkan manfaat serta rasa puas pada diri sendiri (Widiati, 2022). Siswa dengan kualitas minat terhadap proses atau mata pelajaran khusus memiliki kemungkinan akan menuangkan perhatian yang cukup kepada kegiatan yang dilakukan di dalamnya. Peran guru sebagai fasilitator yang menumbuhkan minat belajar menjadi keniscayaan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan upaya meraih tujuan pendidikan. Antara semangat mengajar yang ditunjukkan pendidik dengan tingkat minat yang dimiliki peserta didik terdapat korelasi yang erat. Pada tataran individual, minat belajar berfungsi sebagai determinan kuat yang menggerakkan seseorang untuk secara aktif melakukan tindakan produktif. Tindakan tersebut pada akhirnya berkontribusi langsung terhadap peningkatan prestasi akademik, khususnya dalam domain matematika (Yazid et al., 2020). Antara tingkat ketertarikan dan capaian akademik terdapat hubungan yang kuat. Apabila seorang siswa menunjukkan antusiasme yang lemah terhadap suatu topik, maka hasil belajarnya cenderung kurang optimal. Dengan demikian, upaya membangkitkan minat menjadi strategi fundamental untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Novalinda et al., 2020). Kondisi tersebut berpangkal pada ketiadaan dorongan akademik, sehingga pelajar tidak akan memiliki rasa penasaran ataupun semangat untuk menekuni materi. Sementara itu, dalam aktivitas pembelajaran, motivasi menjadi sangat esensial sebab individu yang kurang bergairah belajar tidak sanggup menjalankan rutinitas belajarnya.

Prestasi belajar peserta didik, yang umumnya dinyatakan dalam bentuk angka atau nilai, mencerminkan kualitas proses pembelajaran dan dilaporkan guru kepada orang tua melalui rapor setiap akhir semester. Tinggi rendahnya prestasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik, seperti intelegensi, minat, bakat, motivasi, serta kesehatan fisik dan mental. Selain itu, faktor eksternal dari luar diri peserta didik seperti lingkungan belajar, latar belakang keluarga, cara mengajar guru, media, sumber belajar, dan motivasi guru juga turut menentukan capaian belajar (Eudya et al., 2021). Permasalahan dalam prestasi belajar matematika ini dapat ditemukan ketika peserta didik menghadapi soal matematika, mereka cenderung membuka referensi untuk mencari soal serupa agar dapat menyelesaikan masalah tersebut. Jika peserta didik tidak menemukan contoh serupa, mereka menganggap soal tersebut sulit dan tidak ingin mengerjakannya (Tegeh et al., 2022). Hal ini diakibatkan oleh kurangnya minat membuat peserta didik belajar karena keterpaksaan, bukan karena rasa ingin tahu, sehingga berdampak negatif terhadap prestasi mereka (Ndraha et al., 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh (Harjanto et al., 2021) salah satu faktor yang memengaruhi prestasi belajar adalah minat belajar. Peserta didik tidak akan belajar dengan baik dan maksimal apabila bahan yang dipelajari tidak sejalan dengan kemauan yang diinginkan dari dalam diri pelajar. Namun sebaliknya, peserta didik akan semangat dalam belajar apabila didasari oleh rasa senang dan merasa lebih mudah untuk mempelajari bahan dan materi pelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran yang menyenangkan, efektif dan berkualitas sangat diperlukan untuk mengetahui potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Dalam hal ini, untuk

mengetahui prestasi dari peserta didik perlu diadakannya kegiatan evaluasi yang berupa tes guna mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan.

Hasil kuesioner peneliti di SMP Negeri 2 Kuta Utara diperoleh informasi bahwa minat peserta didik belajar matematika masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil kuesioner peneliti dengan beberapa peserta didik diperoleh 66,7% kurang berminat dan 33,3% memiliki minat untuk belajar matematika. Mereka mengatakan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang membosankan dan kurang menarik, karena menurut mereka matematika itu sulit dan memiliki banyak rumus yang harus dihafalkan. Temuan observasi mengindikasikan adanya diskoneksi antara pemaparan materi oleh pendidik dengan tingkat atensi peserta didik di kelas. Hal ini berdampak pada merosotnya antusiasme siswa dalam menuntaskan penugasan serta memicu sikap pasif yang dominan selama sesi diskusi berlangsung. Selain itu peserta didik mudah menyerah dalam menyelesaikan soal matematika. Permasalahan ini berdampak pada prestasi belajar yang diperoleh peserta didik, sebanyak 23,3% peserta didik sudah mencapai nilai berdasarkan KKTP, 45% peserta didik terkadang mencapai nilai berdasarkan KKTP, dan 35% peserta didik belum mencapai KKTP.

Melalui sesi wawancara dengan pengajar matematika kelas VIII di SMP Negeri 2 Kuta Utara, terungkap bahwa rendahnya minat belajar akibat persepsi sulitnya matematika masih menjadi kendala utama dalam pencapaian prestasi akademik. Meski strategi pedagogis berbasis kelompok dan penggunaan media

edukatif telah diupayakan untuk memicu motivasi, hasil belajar siswa faktanya belum mampu mencapai standar KKTP yang ditetapkan sebesar 66. Kondisi ini menunjukkan bahwa antusiasme yang tampak di kelas belum berbanding lurus dengan penguasaan materi yang maksimal. Selain itu, cara berpikir logis dan sistematis masih menjadi tantangan bagi peserta didik. Berkaitan dengan hal itu, selama ini guru hanya menggunakan media tertentu dengan topik yang dibahas tanpa mengakomodasi karakteristik peserta didik salah satunya adalah gaya belajar masing-masing peserta didik, sehingga menjadi pandangan bahwa pengetahuan yang disalurkan tampak membosankan dan kurang memotivasi bagi peserta didik dikarenakan media pembelajaran yang digunakan kurang interaktif dan inovatif.

Berdasarkan permasalahan dan fenomena tersebut perlu adanya media pembelajaran yang diintegrasikan dengan teknologi seiring dengan perkembangan IT dan kurikulum serta tren di kalangan pelajar melalui penggunaan media yang inovatif dan interaktif dalam proses pembelajaran (Sudarmika et al., 2024). Studi menjelaskan bahwa secara historis, peserta didik sangat bergantung pada kehadiran fisik pendidik di dalam kelas. Namun, di era teknologi digital saat ini, peserta didik dapat memulai perjalanan belajar mereka melalui teknologi media digital (Prabawa et al., 2024). Peran teknologi dalam pembelajaran adalah membantu memberikan berbagai visualisasi materi pembelajaran dan alat bantu peserta didik untuk dapat mengakses pembelajaran dimanapun mereka berada tidak terbatas oleh ruang dan waktu (Parwati et al., 2018). Hal ini juga didukung oleh studi yang menunjukkan bahwa rendahnya prestasi belajar siswa didasari oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif (Arifin et al., 2021). Dalam hal ini media

pembelajaran yang inovatif dan interaktif berupa media pembelajaran berbasis *Google Sites*. Pada *Google Sites*, guru dapat memberikan materi pembelajaran, tugas, mencantumkan TP dan ATP, dan lain sebagainya. Materi pembelajaran yang diberikan dapat berupa teks, gambar, audio, dan pemanfaatan *GeoGebra*, sehingga pendidik dapat memvariasikannya yang diharapkan mampu menarik minat peserta didik. Selain itu, *Google Sites* ini sangat mudah diakses dan peserta didik tidak perlu untuk mendownload aplikasi, peserta didik hanya membutuhkan *gadget* atau laptop yang terhubung dengan jaringan internet (Adzkiya & Suryaman, 2021). Pada penelitian ini, peneliti membuat *Google Sites* yang berdiferensiasi, media pembelajaran ini bernama "GOSI" yang merupakan singkatan dari *Google Sites* berdiferensiasi yang mampu mendiagnosis dan mengakomodasi gaya belajar peserta didik yang bervariasi seperti visual, auditori, dan kinestetik yang diharapkan mampu menumbuhkan minat belajar sehingga berdampak pada peningkatan prestasi belajar peserta didik.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Islanda & Darmawan, 2023), menyatakan pengembangan *Google Sites* layak dijadikan sebagai media pembelajaran juga memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hal ini terbukti dari hasil evaluasi yang dilakukan sebanyak tiga kali, hasilnya menunjukkan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 78 dan *post-test* sebesar 80, yang telah mengalami peningkatan jauh di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70. Penelitian yang juga dilakukan oleh (Kuway et al., 2023) minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPAS sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran dengan bahan ajar digital dengan hasil yang

diperoleh minat peserta didik terhadap mata pelajaran IPAS sebelum menggunakan bahan ajar digital sebesar 69% dengan kategori ”tinggi” dan setelah mengikuti pembelajaran digital adalah sebesar 85% dengan kategori “sangat tinggi”. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* dapat meningkatkan minat peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* berdiferensiasi yang dipandang mampu mengakomodasi perbedaan gaya belajar peserta didik sehingga mampu mengembangkan pembelajaran yang berdiferensiasi. Hasil dari proses ini diduga dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika peserta didik khususnya di jenjang SMP Kelas VIII. Dengan demikian, penulis menuangkan ide dalam sebuah proposal tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran GOSI untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Kuta Utara”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, adapun masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya minat dan prestasi belajar peserta didik dalam pelajaran matematika. Terdapat sejumlah faktor krusial yang ditengarai menjadi pemicu munculnya persoalan tersebut, di antaranya.

1. Minat belajar matematika masih rendah dikarenakan model pembelajaran yang masih bersifat satu arah dan belum mengakomodasi perkembangan zaman serta gaya belajar masing-masing peserta didik.

2. Prestasi belajar matematika peserta didik rendah karena masih terdapatnya tuntutan agar peserta didik mampu menyelesaikan masalah kontekstual dan tidak dibarengi oleh pembelajaran yang mendampingi serta memberikan bimbingan kepada peserta didik untuk terbiasa menuntaskan masalah pada aktivitas sehari-hari. Peserta didik tidak diberikan kesempatan dalam mengimplementasikan pengetahuan yang dimilikinya untuk menyelesaikan masalah yang ada di dunia nyata.
3. Kurangnya variasi media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.
4. Belum diintegrasikannya teknologi digital sesuai dengan tren di kalangan siswa saat ini dalam mendukung proses pembelajaran yang menarik dan bermakna.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan pada beragam permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya, urgensi penentuan fokus penelitian ini didasarkan pada fenomena merosotnya minat atau motivasi serta capaian prestasi akademik siswa dalam bidang matematika. Kendala tersebut berpangkal pada instrumen edukasi yang belum optimal dalam memfasilitasi keberagaman profil maupun tendensi belajar peserta didik akibat minimnya inovasi perangkat ajar. Oleh sebab itu, diperlukan analisis komprehensif guna mengonstruksi formulasi yang mampu menstimulasi minat sekaligus meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan. Meski demikian, guna menjamin kedalaman telaah dan efektivitas temuan, ruang lingkup kajian ini dibatasi secara spesifik pada permasalahan fundamental agar solusi yang dihasilkan bersifat aplikatif serta memberikan dampak yang paling optimal.

Penelitian ini berfokus kepada pengembangan media pembelajaran berupa *Google Sites* berdiferensiasi (GOSI) agar mampu menumbuhkan minat belajar serta membantu peserta didik mengkonstruksi kemampuan matematika yang berdampak pada peningkatan prestasi belajar. Pengembangan *Google Sites* ini dibatasi hanya pada materi semester genap mata pelajaran matematika kelas VIII.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, adapun rumusan masalah yang diambil pada pengembangan ini sebagai berikut.

1. Bagaimana validitas media pembelajaran GOSI untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Kuta Utara?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran GOSI untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Kuta Utara?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran GOSI untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Kuta Utara?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini, yang dirumuskan berdasarkan latar belakang serta rumusan masalah yang telah diuraikan, adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran GOSI sebagai media yang dikembangkan untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Kuta Utara.

2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran GOSI sebagai media yang dikembangkan untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Kuta Utara.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran GOSI dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Kuta Utara.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Pertama, secara teoretis, pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa ilmu pengetahuan atau landasan teori dalam dunia pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berdiferensiasi seperti Google Sites (disingkat GOSI) untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika. Produk ini dikembangkan berdasarkan teori pembelajaran dan pendidikan karakter yang berangkat dari permasalahan kontekstual dalam kehidupan nyata. Sementara itu, pembelajaran matematika melalui pendekatan berdiferensiasi merupakan bentuk pembelajaran yang mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan serta karakteristik unik setiap peserta didik.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dari pengembangan *Google Sites* berdiferensiasi untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik adalah sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik

Media pembelajaran *Google Sites* berdiferensiasi (GOSI) yang dihasilkan ini mampu digunakan sebagai suatu sarana belajar peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai gaya belajarnya dan dapat menarik minat peserta didik untuk belajar matematika di mana pun dan tak terbatas waktu sehingga berdampak pada prestasi belajar yang meningkat.

#### 2. Bagi guru

Kehadiran media pembelajaran berbasis *Google Sites* berdiferensiasi (GOSI) yang dikembangkan ini berkontribusi pada perluasan variasi sumber belajar yang tersedia bagi para pendidik. Dengan demikian, media ini memfasilitasi guru dalam membangun suasana belajar yang interaktif dan menggembirakan.

#### 3. Bagi kepala sekolah

Media pembelajaran *Google Sites* berdiferensiasi (GOSI) ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk menyusun kurikulum dalam upaya menghasilkan lulusan yang memiliki prestasi belajar matematika tinggi serta menjadi bentuk kontribusi kepada institusi sekolah guna memperkaya khasanah media pembelajaran yang bersifat kreatif sekaligus inovatif.

#### 4. Bagi peneliti lain

Studi ini berpotensi menjadi rujukan dalam mengatasi permasalahan pembelajaran, khususnya terkait pengembangan media ajar berbasis *Google Sites* berdiferensiasi yang bertujuan meningkatkan minat serta prestasi belajar peserta didik. Selain itu, keunggulan produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu acuan penelitian yang relevan bagi upaya pengembangan produk sejenis di masa mendatang.

## 1.7 Spesifikasi Pengembangan

Konten yang dikembangkan pada media pembelajaran *Google Sites* berdiferensiasi yang berfokus untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar pada materi matematika semester genap kelas VIII. Adapun spesifikasi dari *Google Sites* berdiferensiasi secara keseluruhan adalah sebagai berikut.

Pada halaman awal terdiri dari halaman depan (*home*), petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran (CP), alur tujuan pembelajaran (ATP). Halaman selanjutnya terdapat asesmen diagnostik non kognitif untuk mengetahui gaya belajar yang dimiliki peserta didik, materi pembelajaran yang diimplementasikan secara visual, audio dan kinestetik (VAK), ruang kolaborasi, latihan soal, *ice breaking*, refleksi, dan profil pengembang.

Keunggulan dari media pembelajaran *Google Sites* berdiferensiasi ini adalah media pembelajaran yang berbasis *website* sehingga dapat diakses dimana pun dan kapan pun dari segala perangkat seperti PC, laptop maupun *smartphone* secara gratis. Peserta didik tidak perlu untuk mengunduh aplikasi untuk memperoleh materi pelajaran. Keunggulan lain dari *Google Sites* berdiferensiasi ini adalah dapat mengakomodasi tiga gaya belajar peserta didik baik secara visual yang diakomodasi dengan materi pembelajaran berupa teks dan gambar dalam bentuk *PDF*, peserta didik yang memiliki gaya belajar auditori diakomodasi dengan rekaman suara, serta peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik diakomodasi dengan materi pembelajaran yang dapat dipraktikkan secara langsung dan melalui *GeoGebra* sehingga peserta didik dapat belajar sesuai dengan bakat dan minatnya berdasarkan asesmen diagnostik yang telah dilakukan di awal. Pada

*Google Sites* berdiferensiasi ini terdapat ruang kolaborasi yang terintegrasi dengan *Zoom Meeting* dan *WhatsApp* grup yang didalamnya juga terdapat guru mata pelajaran sehingga peserta didik dapat bertanya kapan pun dan di mana pun mengenai materi yang kurang dipahami. Setelah mengikuti materi pelajaran, pada *Google Sites* telah disiapkan latihan soal yang berfungsi untuk mengukur pemahaman peserta didik terkait dengan materi pelajaran yang dapat dijawab secara *online*. Tidak hanya materi pelajaran dan asesmen, pada *Google Sites* berdiferensiasi ini juga berisi *ice breaking* yang dapat dimainkan peserta didik sehingga *Google Sites* berdiferensiasi merupakan salah satu media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik yang diharapkan berdampak pada prestasi belajarnya khususnya pada pelajaran matematika.

### **1.8 Asumsi Pengembangan**

Adapun asumsi yang dipertimbangkan peneliti agar mampu menyukseskan penelitian dan pengembangan serta implementasi media pembelajaran *Google Sites* berdiferensiasi yang dikembangkan yaitu peserta didik, guru, dan para ahli memiliki fasilitas perangkat keras dan perangkat lunak yang memadai serta memiliki literasi digital yang cukup sehingga dapat mengoperasikan produk media pembelajaran *Google Sites* berdiferensiasi dengan baik.

## 1.9 Penjelasan Istilah dan Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya tafsir yang beragam terhadap sejumlah istilah yang diaplikasikan dalam penelitian ini, maka dirasa penting untuk menetapkan pembatasan makna atas istilah-istilah tersebut sebagaimana diuraikan di bawah ini.

### 1) *Google Sites*

Google Sites berfungsi sebagai sarana pembelajaran interaktif yang memuat aneka ragam data maupun informasi secara terintegrasi dalam satu platform, mencakup video, presentasi, dokumen tambahan, teks bacaan, animasi, rekaman audio, serta berbagai format lainnya yang dapat didistribusikan secara fleksibel menyesuaikan keperluan pengguna.

### 2) Pembelajaran Berdiferensiasi

Pembelajaran berdiferensiasi merupakan suatu pendekatan instruksional yang memungkinkan guru menerapkan beragam strategi mengajar, misalnya diskusi kelompok, guna mengakomodasi keperluan unik masing-masing peserta didik secara selaras dengan karakteristik serta kebutuhan personal mereka.

### 3) Minat Belajar

Minat belajar merujuk pada kecenderungan individu peserta didik untuk secara aktif melibatkan diri dalam rangkaian kegiatan pembelajaran, yang ditandai oleh munculnya rasa ingin tahu, perasaan menyenangkan, pemusatan perhatian, keterlibatan langsung, serta kesadaran dan dorongan internal guna meraih capaian belajar yang bermutu pada suatu disiplin ilmu.

### 4) Prestasi Belajar

Prestasi belajar dimaknai sebagai capaian akademik yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti serangkaian aktivitas pembelajaran di sekolah, baik yang berkaitan dengan penguasaan materi pada mata pelajaran tertentu maupun pemahaman substantif terhadap isi pelajaran. Capaian tersebut diukur melalui proses evaluasi yang mencakup tiga ranah utama, yakni afektif, kognitif, serta psikomotorik.

