

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan bukanlah sesuatu yang statis melainkan sesuatu yang dinamis sehingga menuntut adanya usaha untuk perbaikan yang terus menerus. Siswa harus memiliki kemampuan untuk berbuat sesuatu dengan menggunakan proses dan prinsip keilmuan yang telah dikuasai, dan *learning to know* (pembelajaran untuk tahu) dan *learning to do* (pembelajaran untuk berbuat) harus dicapai dalam kegiatan belajar mengajar (Ambarsari, Santosa, dan Maridi, 2012).

Selain itu pendidikan saat ini tidak bisa terlepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi berpengaruh dalam pendidikan dalam hal memudahkan siswa dalam belajar. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menimbulkan pembelajaran berbasis elektronik. Salah satu aplikasi pembelajaran berbasis teknologi yaitu mengubah sistem pembelajaran tradisional menjadi pola bermedia, di antaranya adalah media *computer* dengan internet yang memunculkan *e-learning*. Pembelajaran berbasis teknologi akan berjalan efektif jika peran pendidik dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator sekaligus sebagai pemberi informasi (Riyana, 2020).

Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, yakni mengajar yang dilakukan oleh guru sebagai pendidik, dan belajar yang dilakukan oleh peserta didik. Guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai objek dan subjek dalam pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan lingkungan pembelajaran yang efektif

perlu diciptakan oleh guru agar siswa dapat belajar dengan baik dan mencapai hasil belajar yang optimal (Sagala, 2009). keberhasilan dalam belajar tentunya harus didukung dengan sarana dan prasarana yang menunjang seperti bahan ajar, media dan lain-lain Seperti yang dijelaskan oleh Ariana (2017 dikutip dari Aristantia dan Jamaludin, 2018) “Bahwa fakta saat ini ketersediaan bahan ajar cukup variatif tetapi tidak dikemas dengan baik sehingga menimbulkan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi tertentu dan ketidakmampuan seseorang untuk berkonsentrasi dalam belajar

Zubaidah (2016) mengungkapkan pada pembelajaran abad 21 setiap siswa diharapkan memiliki keterampilan yaitu; Keterampilan dasar (*Basic Skills*) dan keterampilan-keterampilan terintegrasi (*Integrated Skills*). Keterampilan dasar terdiri dari enam keterampilan, yakni mengobservasi, mengklasifikasi, memprediksi, mengukur, menyimpulkan, dan mengkomunikasikan. Sedangkan keterampilan-keterampilan terintegrasi terdiri dari: mengidentifikasi variabel, membuat tabulasi data, menyajikan data dalam bentuk grafik, menggambarkan hubungan antar variabel, mengumpulkan dan mengolah data, menganalisa penelitian, menyusun hipotesis, mendefinisikan variabel secara operasional, merancang penelitian, dan melaksanakan eksperimen (Lepiyanto, 2017).

Sibagariang, dkk. (2021) mengungkapkan berdasarkan tuntutan abad 21 tersebut maka tugas seorang guru harus mampu membuat pembelajaran menjadi lebih baik tentunya dengan pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan serta kreatifitas yang tinggi, dengan penggunaan media dan bahan ajar yang lengkap, serta metode dan juga strategi yang tepat sesuai dengan pokok bahasan materi yang

sedang diajarkan, Dengan demikian siswa akan selalu bersemangat dan terinspirasi oleh kreatifitas yang dilakukan oleh guru.

Media merupakan salah satu penunjang atau pendukung dalam proses pembelajaran. Berhasil dan tidaknya proses pembelajaran sangat ditentukan dengan media pembelajaran yang digunakan (Magdalena, dkk. 2021). Guru sebagai pendidik dan pengajar harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik di dalam kelas sehingga para siswa mampu berkonsentrasi dan menaruh minat pada proses pembelajaran, salah satunya dengan cara menggunakan Media Pembelajaran yang menarik. Istilah pembelajaran sebagai *“a set of events embedded in purposeful activities that facilitate learning”*. Pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar (Warsita, 2008).

Muhammad, dkk. (2020)mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Maka dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran

Perkembangan teknologi informasi bertambah pesat memungkinkan seseorang untuk melakukan informasi secara lebih efektif dan praktis lebih- lebih dalam bidang pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga telah membawa perubahan pesat dalam aspek kehidupan manusia untuk mencari

dan mendapatkan informasi dengan mudah serta tidak terkendala oleh ruang dan waktu. Perkembangan teknologi ini telah dimanfaatkan di berbagai lembaga atau institusi untuk berbagai kepentingan terutama pada pendidikan atau pembelajaran. Shodiq, dan Zainiyati (2020) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis *Website* sangat cocok digunakan sebagai alternatif pilihan media pembelajaran. *Website* dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran guna meningkatkan dampak positif pengguna internet.

Salah satu media pembelajaran yang mudah dipakai dan digunakan bagi pendidik adalah *Google Site*. Mukti dan Anggraeni (2020) mengungkapkan bahwa *Google Site* merupakan aplikasi online yang diluncurkan google untuk pembuatan *website* kelas, sekolah, atau lainnya. Dengan adanya *Google Site*, pengguna dapat menggabungkan berbagai informasi dalam satu tempat (termasuk video, presentasi, lampiran, teks, dan lainnya) yang dapat dibagikan sesuai kebutuhan pengguna. Penggunaan *Google Site* bebas biaya dan dapat dimanfaatkan oleh semua pengguna yang memiliki akun google. Kelebihan dari *Web Google Site* selain dapat digunakan sebagai media pembelajaran jarak jauh dan dapat diakses melalui media perangkat apapun selagi tersambung dengan internet.10 Proses pembuatan *Website* menggunakan *Google Site* juga tidak terlalu sulit dan tidak menggunakan coding sehingga lebih mudah untuk membuat *Website*. Media *website* dapat juga digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan dampak positif penggunaan internet, tentu saja dalam hal ini membutuhkan peran yang baik dari para tenaga pendidik dalam mengelola pembelajaran daring ini agar dapat digunakan secara terarah dengan baik dan sesuai dengan pada proses pembelajaran.

Beberapa hasil penelitian pengembangan tentang media pembelajaran berbasis *Website* yang dilakukan seperti Setyadi dan Qohar (2017) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis web yang telah dikembangkan dinyatakan valid dan mampu memotivasi siswa untuk belajar matematika. Selain itu Hamdani (2022) berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukannya menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan *website* pada mata pelajaran Instalasi Motor Listik dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Husin (2022) menyatakan bahwa media Pembelajaran Berbasis *Web Google Site* Pada Materi Turunan Fungsi yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktiss Saat ini peneliti akan menggunakan media pembelajaran berbasis *website* yang telah dikembangkan oleh Husin (2022). Hal ini karena pengembangan yang dilakukan oleh Husin (2022) belum diketahui efek potensial produk yang dikembangkannya, sehingga penelitian dan pengembangan yang seharusnya menghasilka produk yang valid, praktis dan memiliki efek potensial belum terpenuhi secara keseluruhan dan perlu dilakukan penelitian kembali untuk mengetahui keefektifan atau efek potensial yang dikembangkannya.

Berdasarkan paparan dan keterangan di atas bahwa media pembelajaran berbasis *website* sangatlah penting untuk diterapkan karna siswa hanya menggunakan buku teks dan masih kurangnya ketersediaan bahan ajar disekolah. Hal ini juga didukung hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMA PGRI 2 Palembang diperoleh informasi bahwa materi turunan fungsi aljabar sulit dipahami oleh siswa hal ini juga dibuktikan dengan perolehan nilai siswa yang cenderung di bawah KKM sekolah. Turunan fungsi aljabar merupakan materi matematika wajib pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) kelas XI. Materi turunan banyak

digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti menentukan nilai maksimum dan minimum, menentukan kecepatan dan percepatan, menentukan laju fungsi dan lain-lain. Terdapat konsep abstrak dan mendalam dalam materi turunan fungsi aljabar (Lestari, dkk. 2019). Selain ketersediaan bahan ajar yang digunakan juga masih kurang karena siswa hanya menggunakan buku teks dan penggunaan media pembelajaran kurang maksimal sehingga siswa kurang tertarik dan kurang memahami materi.

Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan media pembelajaran yang menarik terhadap pembelajaran turunan fungsi aljabar. dengan menggunakan *Google Site* pada Mata Pelajaran matematika yang berbentuk *Website* yang bisa diakses pada *smartphone* maupun *computer* yang rata-rata telah dimiliki oleh siswa sehingga memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran dimanapun dan kapanpun. Media pembelajaran yang sudah dikembangkan nanti akan mempermudah siswa dalam pembelajaran secara mandiri. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengajukan penelitian dengan judul Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XIA SMA PGRI 2 PALEMBANG.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi adanya beberapa masalah diantaranya, yaitu :

1. Peserta didik kesulitan memahami konsep sifat turunan fungsi aljabar.
2. Peserta didik tidak memperhatikan penjelasan guru dengan baik dan tidak berusaha untuk memahami materi tersebut.
3. Proses pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode konvensional,

4. Media *website* belum pernah digunakan dalam pembelajaran matematika di SMA PGRI 2 Palembang.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini memiliki tujuan yang jelas dan lebih terarah serta tidak menyimpang dari sasaran yang diharapkan, maka perlu adanya pembatasan masalah dalam penelitian ini. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Penerapan yang dimaksud adalah penerapan produk media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis *website* pada materi turunan fungsi aljabar untuk siswa SMA yang telah dikembangkan oleh Husen (2022)
- b. Produk media pembelajaran yang diterapkan untuk siswa kelas XI SMA PGRI 2 Palembang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran berbasis *website* pada materi turunan fungsi aljabar?
- b. Bagaimana respon siswa setelah belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *website* pada materi turunan fungsi aljabar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian mengenai penerapan media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran matematika materi turunan fungsi aljabar untuk siswa kelas XI SMA PGRI 2 Palembang adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa SMA PGRI 2 Palembang setelah penerapan media pembelajaran berbasis *website* pada materi turunan fungsi aljabar.
2. Untuk mengetahui respon siswa SMA PGRI 2 Palembang setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *website* pada materi turunan fungsi aljabar.

• 1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan secara praktis dan teoritis dari penelitian Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA adalah sebagai berikut.

A. Kegunaan secara praktis

1. Bagi siswa, meningkatkan pengalaman dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website* pada materi turunan fungsi aljabar. untuk siswa SMA
2. Bagi guru, sebagai alternatif pembelajaran dengan media pembelajaran yang inovatif
3. Bagi sekolah, sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

B. Kegunaan secara teoritis

- 1 Menambah sumber pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran.
- 2 Menjadi sumber informasi atau referensi bagi peneliti lain dimasa yang akan datang.
- 3 Berkontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya pada pengembangan perangkat pembelajaran berupa media ajar