BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan yang sangat besar dalam kehidupan manusia, serta berfungsi untuk mengembangkan bakat, minat, dan kepribadian individu melalui berbagai proses pembelajaran. Tujuan utama dari pendidikan adalah menciptakan peserta didik yang tidak hanya cerdas, tetapi juga mengalami transformasi perilaku yang positif dalam aspek intelektual, moral, dan sosial. Hal yang perlu dilakukan untuk mencapai perubahan tersebut, adalah kolaborasi yang erat antara berbagai pihak terutama peran pendidik di sekolah (Makkawaru, 2020). Dalam hal ini pendidikan dijadikan sebagai pedoman kepada manusia untuk terus berkembang melalui pendidikan tanpa batasan usia.

Secara sistematis, pendidikan terdiri dari tiga komponen utama*: input*, proses, dan *output*. Proses belajar mengajar di sekolah menjadi inti dari pendidikan, dimana pendidik berperan penting dalam mengoptimalkan potensi peserta didik (Baxter, 2020). Pada konteks ini, sangat penting untuk di memanfaatkan dalam berbagai instrumen pembelajaran, termasuk pemanfatan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang lebih optimal.

Kualitas pendidikan dapat dilihat dari dua aspek utama, yaitu proses dan hasil belajar. Proses belajar merujuk pada bagaimana pembelajaran dilaksanakan berdasarkan standar pendidikan yang telah ditetapkan. Sementara itu, hasil belajar mencerminkan capaian akademik dan non-akademik peserta didik, seperti prestasi

belajar yang sesuai dengan indikator dan standar kompetensi. Oleh karena itu pendidikan berkualitas sebaiknya memperhatikan keseimbangan antara proses pembelajaran yang efektif untuk hasil belajar yang optimal (Adar Bakhsh Baloch, 2020).

Salah satu regulasi penting yang menjadi acuan pendidikan terdapat dalam Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 tentang Standar Nasional Pendidikan. Peraturan ini menegaskan bahwa standar pendidikan di indonesia perlu disesuaikan dengan dinamika zaman serta kebutuhan peserta didik yang sangat beragam. Tujuan utama dari peraturan ini adalah untuk memperkuat kualitas pendidikan nasional untuk memastikan bahwa seluruh elemen dalam proses pembelajaran, mulai dari kurikulum, metode, hingga evaluasi, mampu mencerminkan kondisi dan tantangan yang dihadapi pendidikan saat ini. Maka demikian, sistem pendidikan dapat lebih responsif, inklusif, dan relevan dalam mempersiapkan peserta didik menjadi individu yang kompeten dan adaptif di masa depan.

Berdasarkan beberapa uraian pendapat ahli di atas tentang pendidikan, peneliti memandang bawahsannya pendidikan adalah hal yang penting untuk manusia dalam menghadapi perkembangan zaman yang semakin canggih. Meskipun demikian peneliti memandang bahwa pendidikan dipandang sebagai keharusanya yang dilaksanakan oleh manusia untuk menjadi cerdas serta mengembangkan minat dan bakat yang dimiliki. Pendidikan yang diterapkan oleh pemerintah sekarang sebaiknya disesuiakan dengan karakteristik peserta didik guna untuk mecapai hasil belajar yang optimal.

Kurikulum Merdeka belajar menekankan pada pengembangan karakter dan potensi peserta didik secara menyeluruh, sejak usia dini. Kurikulum ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi minat dan bakat mereka, dengan cara memberikan materi esensial yang relevan serta fleksibilitas dalam penyampaian pembelajaran intrakurikuler. Pendekatan yang lebih humanistik dan adaptif, kurikulum merdeka belajar dapat mendorong kegiatan belajar yang berpusat pada peserta didik, atau sering dikenal sebagai pendekatan *student-centered learning*, sebagai pengganti pendekatan *teacher-centered* yang lebih tradisional (Wahyudin, 2024).

Namun, dalam penerapan kurikulum merdeka belajar, banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengelolah mata pelajaran, terutama pada mata pelajaran Matematika. Rendahnya pemahaman konsep matematika sering kali disebabkan oleh berbagai faktor salah satunya, adalah pemilihan media pembelajaran yang kurang efektif dan tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hal ini yang mengakibatkan penurunan hasil belajar peserta didik terkhususnya pada mata pelalajaran Matematika (Nisa, 2023).

Mata pelajaran Matematika adalah mata pelajaran yang sudah diterapkan setiap jenjang pendidikan namun kurang diminati oleh peserta didik karena membutuhkan minat belajar yang tinggi dan memiliki pemaparan materi yang sangat rumit untuk dipelajari serta bersifat hafalan rumus-rumus yang sulit untuk dikelolah dengan baik oleh peserta didik, sehingga untuk memahami materinya perlu peran pendidik agar mampu menggunakan segala cara dan upaya seperti mengunakan media pembelajaran yang tepat agar pembelajaran matematika bisa

dipahami dan diminati serta meningkatkan hasil belajar peserta didik (Firdaus & Rozie, 2024).

Pemanfaatan teknologi seperti *platform e-learning*, media pembelajaran interaktif, peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensinya dalam proses belajar yang lebih fleksibel dan menarik, termasuk penerapan media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pengajaran. Implementasi pembelajaran seperti *Genially* memiliki landasan hukum yang kuat untuk diterapkan di sekolah-sekolah. Teknologi ini memungkinkan akses kesumber belajar yang lebih luas, memperkaya pengalaman dalam pembelajaran, serta meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Rahman dkk, 2022).

genially adalah *platfroom* yang efektif untuk membuat media pembelajaran interaktif yang kreatif dan inovatif, seperti presentasi, *game* edukasi, dan video pembelajaran. Serta dilengkapi dengan fitur-fitur seperti template, *animasi*, dan teks yang dapat disesuaikan, *platfroom* ini mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mendukung kolaborasi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal (Alek, 2022).

SMP Negeri 2 Saluptutti merupakan salah satu lembaga pendidikan tingkat menengah pertama negeri yang terletak di Kecamatan Saluputti, Kabupaten Tana Toraja, Sulawesi Selatan. Saat ini, UPT SMP Negeri 2 Saluputti sudah menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar, sebagai bagian dari upaya pemerintah dalam membangun kompetensi peserta didik secara menyeluruh.

SMP Negri 2 Saluputti dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki beberapa karakteristik yang mendukung penelitian ini. Pertama, sekolah ini memiliki fasilitas pembelajaran yang cukup baik, yang memungkinkan implementasi media pembelajaran interaktif. Kedua, meskipun telah mengadopsi beberapa media pembelajaran interaktif, sekolah ini belum sepenuhnya mengimplementasikan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran seperti *Genially*.

Observasi awal dilakukan peneliti guna untuk melakukan pengamatan dan mencari permasalah yang sering dialami baik itu peserta didik maupun untuk pendidik. Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa pembelajaran yang sering mengalami hambatan dalam pengimplementasianya, adalah mata pelajaran Matematika yang diimplementasikan oleh pendidik dianggap kurang efektif terutama pada kelas VIII dengan nilai rata-rata 65% hasil belajar yang didapatkan berdasarkan nilai lapor dari 44 peserta didik dengan standar nilai Kkm 75%.

Peserta didik merasa bahwa pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik tidak memenuhi kebutuhan mereka. Kondisi ini menimbulkan reaksi yang tidak baik dari peserta didik, yang menganggap bahwa pembelajaran yang diimplementasikan oleh pendidik tidak menarik minat belajar mereka. Oleh karena itu, Peneliti terdorong untuk melakukan tindakan yang baik dan masukan yang positif terhadap pendidik untuk, mengunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika guna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Peneliti melihat keterlibatan langsung yang sangat kurang dirasakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran matematika terlihat jelas saat peneliti melakukan wawancara. Wawancara ini dilakukan secara langsung oleh beberapa peserta didik dan juga pendidik mata pelajaran matematika yang bernama Marmin Paembonan S.Pd. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan pendidik setelah selesainya proses pembelajaran. Materi yang disampaikan melalui wawancara tersebut mengenai pola dan bilangan, sehingga memungkinkan terjadinya sinkronisasi antara hasil wawancara dengan kebutuhan pembelajaran aktual.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti ditemukan bahwa terdapat hambatan dalam pengimplementasian mata pelajaran matematika dan sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta melakukan kebaharuan dalam proses pembelajaran sesegera mungkin terutama dalam penggunaan media pembelajaran, khususnya yang dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan peserta didik. Salah satu solusi yang dianggap tepat adalah penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *genially*, yang dinilai mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam dalam memahami materi mata pelajaran matematika.

Salah satu solusi inovatif yang bisa digunakan pendidik untuk meningkatkan hasil belajar perserta didik adalah penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *genially*. Media ini dapat menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan pengunaan media pembelajaran interaktif berbasis *genially*

pembelajaran yang kurang diminati serta menbosankan bagi peserta didik seperti mata pembelajaran matematika akan lebih dimininati serta akan lebih disukai terutama dalam proses pembelajaran dikelas, aplikasi ini menawarkan berbagai fitur, termasuk presentasi, kuis, dan *gamification*, yang dapat membantu peserta didik memahami konsep dan rumus-rumus pada mata pelajaran matematika dengan baik.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas baik tentang pendidikan, masalah yang dihadapi oleh peserta didik dan pendidik dilokasi penelitian. Peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Genially* terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika di SMP Negri 2 Saluputti." Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* terhadap hasil belajar peserta didik terutama dalam mata pelajaran matematika.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *genially* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas VIII di SMP Negri 2 Saluputti?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui. Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas VIII di SMP Negri 2 Saluputti”?

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam berbagai aspek, di antaranya:

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan, keterampilan, dan pengetahuan baru dalam menggunakan Media Pembelajaran interaktif Berbasis *Genially* Terhadap Hasil Belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika Kelas VIII di SMP Negri 2 Saluputti.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Sekolah yaitu, Memberikan kontribusi dalam peningkatan mutu pembelajaran di sekolah, mengevaluasi dan mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan produktif.

   b. Bagi Pendidik yaitu, memberikan informasi dan wawasan baru kepada pendidik, meningkatkan keterampilan mengelolah media pembelaran interaktif, serta merancang pembelajaran yang kreatif dan menarik.

   c. Bagi Peserta Didik yaitu, Peserta didik akan lebih termotivasi dan terlibat secara aktif dalam proses belajar, membantu peserta didik memahami konsep-konsep matematika dengan lebih mudah, serta meningkatkan hasil belajar.

   d. Bagi Peneliti yaitu, memberikan pengalaman langsung dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi suatu kajian ilmiah, menjadi acuan atau referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan topik serupa, memperkaya literatur tentang media pembelajaran interaktif.