

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pengembangan potensi yang ada dalam diri setiap insan manusia membutuhkan pendidikan supaya lebih maksimal dalam meraih potensinya. Hak pendidikan bagi warga negara yang ada di Indonesia sudah tertuang dan tercantum dengan rinci dalam Undang - Undang Dasar (UUD) 1945 pasal 31 Ayat 1 yang berbunyi “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Sehingga, dalam meraih potensi maksimal yang ada pada setiap warga negara di Indonesia dijamin hak berpendidikan oleh negara melalui pasal 31 ayat 1 tersebut. Salah satu sarana yang dapat membantu dalam hal mengembangkan potensi pada setiap warga negara adalah pendidikan formal. Fahdini dkk. (2021) mendefinisikan pendidikan sebagai upaya yang didesain dalam rangka terwujudnya suasana belajar dan siswa dapat memaksimalkan atau memunculkan potensi yang dimiliki secara aktif. Setiap individu mempunyai potensi yang berbeda satu dengan yang lain di mana potensi ini dapat dibantu perkembangannya melalui program-program pendidikan. Pendidikanlah yang mempunyai peranan penting dengan memanfaatkan sarana dan prasarana untuk dapat mengembangkan potensi yang ada pada setiap individu. Dalam rangka mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar yang terjadi diperlukannya pengelolaan sarana dan prasarana yang baik (Bararah, 2020). Dengan dilaksanakannya pengelolaan yang baik terkait sarana dan prasarana, maka pembelajaran di kelas dapat lebih optimal. Sarana dalam menunjang pendidikan dapat berbagai macam seperti buku tulis, papan tulis, hingga teknologi informasi seperti pemanfaatan perangkat *handphone*.

Suatu pembelajaran dapat memanfaatkan media untuk kepentingan pembelajaran dengan tujuan memperkuat penyampaian pesan atau materi dan media tersebut dapat berbasis cetak maupun digital (Ruhailah dkk., 2022; Kholifatun dkk., 2024). Pembelajaran dapat bervariasi dengan memanfaatkan berbagai macam teknologi yang tersedia baik melalui media berbasis cetakan seperti poster, buku atau digital seperti pemanfaatan *handphone*, laptop, atau gawai lainnya. Dengan demikian, dalam menghadirkan pembelajaran yang variatif dan penggunaan teknologi di kelas merupakan tugas guru dan guru

tentunya mempunyai beragam pilihan untuk memilihnya. Guru berperan dalam mengintegrasikan pembelajaran yang bervariasi dan dapat memanfaatkan berbagai teknologi informasi untuk membantu proses belajar mengajar (Rusman, 2017). Variasi pembelajaran ini pun dapat terjadi melalui kemampuan guru dalam memahami dan menentukan strategi yang tepat untuk diimplementasikan di kelas. Dalam memberikan pembelajaran yang bervariasi dan menuju ke keberhasilan siswa, diperlukan kualitas pembelajaran di mana guru dapat mengembangkan program-program pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan budaya setempat (Septianti & Afiani, 2020).

Setelah pandemi *Covid-19* banyak pelatihan-pelatihan untuk guru guna memanfaatkan teknologi untuk melaksanakan pembelajaran yang memanfaatkan berbagai perangkat dan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan. Ketika pandemi *Covid-19* terjadi tentu tidak semua guru sudah terbiasa dengan pembelajaran daring, sehingga dibutuhkan pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan. Terdapat berbagai alternatif pelatihan yang dapat dimanfaatkan seperti pelatihan pembelajaran daring melalui *learning management system (LMS)* seperti *Google Classroom* (Ahmad dkk., 2020). Pelatihan-pelatihan atau ilmu mengenai pembelajaran daring tentu tetap dapat diimplementasi *pasca* pandemi. Setelah kurang lebih satu hingga dua tahun pembelajaran dilaksanakan secara daring, tentunya guru dan siswa sudah mulai terbiasa belajar memanfaatkan perangkat yang ada baik melalui *handphone*, laptop, atau komputer. Pelaksanaan pembelajaran secara *online* dapat dibantu melalui adanya pelatihan kepada guru dengan memanfaatkan berbagai platform gratis seperti *Google Meet* dan *Google Classroom* (Hasibuan dkk., 2020). Pembelajaran di era pandemi banyak memanfaatkan aplikasi-aplikasi baik bersifat gratis atau berbayar seperti *Google Meet*, *Google Classroom*, *WhatsApp*, *Zoom* sebagai alternatif pembelajaran ketika tidak bisa bertatap muka yang di mana banyak pelatihan dilakukan ketika pandemi kepada guru-guru untuk memanfaatkan ketiga aplikasi tersebut (Panjaitan dkk., 2023). Meskipun pandemi *Covid-19* telah selesai bukan berarti pembelajaran daring dilupakan atau tidak digunakan kembali. Melalui perkembangan teknologi dan aplikasi-aplikasi pada saat ini menjadikan terdapat beragam pilihan aplikasi atau media dan tetap memperhatikan kebutuhan siswa dan mewujudkan variasi pembelajaran yang bermakna kepada siswa.

Terdapat berbagai macam teknologi yang digunakan untuk pembelajaran baik yang aksesnya harus menggunakan jaringan internet ataupun tanpa jaringan internet. Teknologi ada yang bersifat *online* di mana setiap orang dapat mengakses melalui internet dan gawai yang mumpuni. Beberapa aplikasi yang penggunaannya sering untuk membantu dalam proses pembelajaran secara luring di Indonesia khususnya adalah seperti aplikasi berbagi pesan *WhatsApp*, aplikasi panggilan *meetings video* seperti *Google Meet*, *Skype*, dan *Zoom*, hingga *LMS* seperti *Google Classroom*, dan aplikasi-aplikasi lainnya. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan terintegrasi dengan sistem *online* yang memberikan makna bahwa pembelajaran dapat dilaksanakan tidak hanya di kelas saja (Anggraeny dkk., 2020). Perhatian siswa dapat diarahkan kepada teknologi yang menarik interaksi siswa di mana pemanfaatan teknologi dalam rangka menarik perhatian siswa ini dapat menjadi faktor dalam menentukan pembelajaran apakah dilakukan berbasis jaringan atau tidak. Melalui adanya integrasi dari teknologi pada bidang pendidikan telah memberikan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif (Hidayatullah dkk., 2023). Pada momen di mana dunia dilanda *Covid-19* dan berdampak ke semua bidang yang salah satunya adalah pendidikan, maka diperlukan pemanfaatan teknologi untuk tetap dapat mempertahankan dan memaksimalkan pendidikan pada masa depan nantinya (Salsabila dkk., 2023). Sehingga, bisa dikatakan bahwa dunia pendidikan Indonesia sudah lebih banyak memanfaatkan teknologi berbasis jaringan atau internet *pasca* pandemi.

Teknologi yang sudah berkembang di Indonesia tidak berarti meratanya pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran. Data dari hasil penelitian Subroto dkk. (2023) menyatakan bahwa hanya terdapat 42% sekolah dan universitas yang memiliki konektivitas internet dengan kecepatan tinggi, sementara mayoritas mengandalkan koneksi internet yang lebih lambat atau tidak menggunakan koneksi internet. Hal ini memberikan gambaran bahwa terdapat kesenjangan penggunaan teknologi digital di Indonesia. Namun, kendala mengenai keterbatasan dari segi sarana dan prasarana di sekolah tidak bisa menjadi halangan untuk memberikan pembelajaran yang bervariasi di kelas. Sarana yang tersedia di sekolah memang menjadi peran yang penting untuk menjadi sarana belajar bagi

siswa namun dewasa ini banyak siswa yang sudah menggunakan *handphone* dan menjadikan perangkat itu sebagai alat untuk membantunya dalam belajar. Jaringan di Indonesia sejauh ini sudah sampai 5G meski belum semua daerah dapat mengaksesnya. Melalui perangkat *handphone* dan adanya sinyal internet, maka siswa dapat belajar secara mandiri atau pembelajaran dapat diakses melalui bantuan internet. Menurut data Badan Pusat Statistik (2023) menyatakan bahwa sebanyak 66,48% penduduk Indonesia telah mengakses internet di tahun 2022. Internet dapat diakses oleh penduduk di Indonesia melalui *handphone* atau perangkat komputer. Dengan dapat diaksesnya internet membuat pembelajaran dapat lebih variatif tidak hanya di dalam ruangan sekolah saja meski untuk daerah yang masih sulit sinyal atau internet mempunyai keterbatasan dalam mengoptimalkan pembelajaran berbasis internet.

Pemanfaatan *handphone* untuk pembelajaran tentu dapat dilakukan dengan penyesuaian materi dan aplikasi yang digunakan. Melalui pemanfaatan *handphone* dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat di mana salah satu manfaatnya adalah berupa peningkatan hasil belajar. Hasbiyati (2020) menyebutkan bahwa hasil belajar siswa dapat meningkat melalui adanya pemanfaatan penggunaan *handphone* dalam proses belajar mengajar. Namun, penggunaan *handphone* tidak hanya untuk hal-hal berkaitan dengan edukasi tapi juga dapat digunakan untuk hal lainnya yang menyesuaikan dengan kebutuhan dan minat pengguna. Penggunaan *handphone* dapat menjadi penyebab siswa menurunnya tingkat konsentrasi dalam belajar hingga aktivitas fisik yang kurang (Yazid, 2023). Tidak heran bahwa pada setiap sekolah mempunyai aturannya tersendiri dalam mengizinkan penggunaan *handphone* bagi siswa dalam pembelajaran di kelas. Penggunaan *handphone* seperti pedang bermata dua dengan arti bahwa *handphone* dapat memberikan manfaat atau tidak bergantung kepada penggunaannya itu sendiri (Nuraliyah dkk., 2022). Dari beberapa pernyataan tersebut menggambarkan bahwa setiap pengguna mempunyai kecenderungan tersendiri dalam menggunakan *handphone*. Ketika minat siswa lebih besar kepada *game*, maka ia akan menggunakan *handphone* untuk aktivitas bermain *game* lebih sering dibandingkan mencari dan memahami materi pelajaran. Perbedaan minat ini memberikan gambaran bahwa setiap siswa mempunyai ketertarikan serta karakter yang berbeda-beda.

Setiap siswa mempunyai karakteristiknya masing-masing sehingga dibutuhkan strategi yang dapat memaksimalkan potensi dari setiap karakteristik siswa yang ada. Karakteristik yang berbeda pada setiap siswa dapat menjadi landasan bagi guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan siswa. Guru perlu untuk mengetahui dan memahami karakter dari siswanya sehingga proses pembelajaran berorientasi kepada karakter dari siswa itu sendiri (Astini dan Purwati, 2020). Sehingga, diperlukannya kemampuan guru dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai di mana strategi tersebut dapat mengakomodasi karakteristik siswa yang berbeda. Terdapat banyak program-program pelatihan yang dapat diikuti oleh guru untuk mengimplementasi suatu strategi yang dapat mengakomodasi perbedaan-perbedaan yang dimiliki oleh siswa. Sarie (2022) dalam temuan penelitiannya mengindikasikan bahwa kepala sekolah mengapresiasi pada pelaksanaan pembelajaran berdiferensiasi dan para guru merasa senang saat menerapkannya karena mudah untuk di implementasi serta kepala sekolah mendorong para guru untuk menerapkan pembelajaran berdiferensiasi di kelasnya masing-masing. Guru pada dasarnya sudah mengetahui karakteristik siswanya, namun dibutuhkan pelatihan mengenai pembelajaran berdiferensiasi untuk dapat memaksimalkan dan mengimplementasikan diferensiasi dalam pembelajarannya (Ria dan Kurniati, 2023). Dengan demikian dalam mengakomodasi perbedaan yang ada pada siswa, guru dapat mengimplementasi pembelajaran berdiferensiasi.

Pembelajaran berdiferensiasi dapat terlaksana dengan baik melalui memperhatikan elemen kuncinya yaitu dalam hal modifikasi konten, mengatur proses belajar, pemilihan hasil produk siswa, dan juga lingkungan belajar yang di mana keempat komponen tersebut memperhatikan juga perbedaan karakter yang ada pada siswa dari segi kemampuan awal, minat, dan preferensi belajarnya (Marlina, 2020). Guru dapat memilih mana yang mau dimodifikasi dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan apakah terkait kontennya, proses dalam belajarnya, produk akhir dari siswanya, atau lingkungan dalam belajarnya. Modifikasi salah satu atau gabungan dari beberapa komponen dapat dipilih oleh guru karena yang terpenting adalah modifikasi yang dipilih mengakomodasi karakteristik siswanya. Pemilihan strategi yang tepat sangat mempengaruhi

aktivitas belajar yang akan dilaksanakan nantinya. Septianti dan Afianti (2020) menyebutkan bahwa pemilihan strategi dalam pembelajaran berperan penting untuk menghasilkan pembelajaran yang tepat terlebih terdapat perbedaan seperti dari segi kemampuan, pencapaian, kecenderungan, dan minat siswa. Dengan demikian, pembelajaran berdiferensiasi memberikan manfaat kepada siswa bahwa ia bisa belajar sesuai dengan karakteristik mereka dan belajar dapat lebih optimal. Pada dasarnya pembelajaran berdiferensiasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran namun dalam implementasinya membutuhkan persiapan yang matang dan pemahaman yang baik mengenai pembelajaran berdiferensiasi agar kegiatan belajar mengajar menjadi efektif dan efisien (Yahya dkk., 2023).

Marlina (2020) menyebutkan bahwa tujuan dari pembelajaran berdiferensiasi ada lima, yaitu: 1) Siswa dibantu dalam belajarnya; 2) Terdapat perubahan positif akan motivasi dan hasil belajar siswa; 3) Siswa dan guru memiliki hubungan yang harmonis; 4) Membuat siswa dapat menjadi pelajar yang mandiri; dan 5) Kepuasan guru meningkat. Pembelajaran berdiferensiasi menghadirkan pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kesiapan belajar, minat atau ketertarikan, maupun preferensi atau belajar siswanya. Kesiapan belajar merupakan kondisi pemahaman siswa terhadap suatu pengetahuan atau keterampilan dalam mencapai tujuan pembelajaran sebelum dilaksanakannya penjelasan materi oleh guru (Kristiani dkk., 2021). Siswa akan merasa bahwa perbedaan minatnya diakui dan dihargai ketika guru mempertimbangkan dan mengaitkan pembelajaran sesuai dengan minat siswanya di mana minat siswa merupakan salah satu faktor adanya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran (Herwina, 2021). Profil belajar merupakan berbagai macam keterkaitan yang ada pada siswa seperti adanya perbedaan bahasa yang dipahami atau dikuasai siswa, budaya yang berbeda di diri siswa dikarenakan orang tua atau lingkungan, keadaan keluarga yang beraneka ragam seperti terkait ekonomi atau fasilitas belajar di rumah, gaya belajar yang berbeda, tingkat kecerdasan, dan lain sebagainya. Pembelajaran berdiferensiasi menekankan proses pembelajaran untuk memperhatikan apa saja dan bagaimana cara guru dapat mengakomodasi perbedaan-perbedaan yang ada pada diri siswanya.

Pada dasarnya, guru dalam memilih komponen pembelajaran berdiferensiasi baik salah satu maupun menggabungkan beberapa atau semua tetap

harus memperhatikan keragaman yang ada pada siswa itu sendiri. Sehingga, apa pun pilihan komponennya tetap mengarah kepada pembelajaran berdiferensiasi yang sesuai dengan karakteristik siswa berdasarkan kesiapan belajar, minat, maupun profil belajar. Diferensiasi konten merupakan guru dalam memodifikasi apa saja yang akan siswa ketahui atau pahami dan siswa pelajari (Marlina, 2020). Diferensiasi proses merupakan bagaimana guru memodifikasi bagaimana cara siswa mendapatkan informasi atau belajar apakah secara individu atau kelompok atau melalui pertimbangan lainnya (Marlina, 2020). Diferensiasi produk merupakan modifikasi pembelajaran dalam bentuk bukti siswa setelah mempelajari atau memahami suatu materi (Purwowidodo dan Zaini, 2023). Sedangkan lingkungan belajar pada pembelajaran berdiferensiasi merupakan modifikasi suasana belajar di mana dapat berkaitan dengan susunan kelas, kelompok, atau tempat belajar yang disesuaikan dengan karakteristik siswanya (Kristiani dkk., 2021).

Pada elemen diferensiasi proses menekankan kepada bagaimana cara siswa dalam memperoleh suatu informasi atau bagaimana siswa belajar. Pada diferensiasi proses, guru perlu untuk menentukan apakah pembelajaran dilaksanakan melalui kegiatan yang berkelompok atau mandiri dan interaksi yang diperlukan sejauh mana (Swandewi, 2021). Guru dapat menentukan bagaimana siswa akan mendapatkan informasi dengan memperhatikan karakteristik siswa. Saat kegiatan pembelajaran menggunakan diferensiasi proses, tetap memperhatikan karakteristik siswa. Misalnya bahwa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia terdapat tiga kelompok yang dibuat oleh guru, yaitu: siswa dengan minat olahraga, musik, dan film. Hal tersebut menandakan adanya pengelompokan dengan terdapat tiga topik dan siswa dapat memilih topik yang sesuai dengan minatnya. Melalui pemilihan dari strategi yang tepat untuk memfasilitasi perbedaan gaya belajar dapat membuat hasil belajar siswa lebih baik (Matussolikhah dan Rosy, 2021).

Salah satu jenis karakteristik siswa yang dapat dimanfaatkan untuk pengambilan keputusan pada perencanaan pembelajaran berdiferensiasi adalah gaya belajar. Guru perlu untuk mengetahui gaya belajar siswanya melalui penilaian diagnostik yang dapat dilakukan pada awal pembelajaran atau melalui guru bimbingan dan konseling di awal tahun ajaran. Dengan demikian, data

yang dihasilkan dapat menjadi acuan untuk penentuan proses pembelajaran nantinya. Siswa mempunyai caranya tersendiri dalam memperoleh, mengatur, ataupun dalam mengolah informasi yang ia dapatkan di mana hal tersebut dapat dikatakan sebagai definisi dari gaya belajar (Nuralan dkk., 2022). Kecepatan pada setiap siswa dapat berbeda-beda bergantung pada karakter termasuk cara belajarnya. Matussolikhah dan Rosy (2021) menyebutkan gaya belajar sebagai cara siswa dalam memilih bagaimana ia bisa belajar secara optimal dan memudahkannya untuk memahami informasi yang diterima. Siswa perlu mengetahui gaya belajarnya supaya lebih maksimal dalam memproses suatu informasi. Sedangkan guru memerlukan data dan informasi terkait profil belajar siswa dari tipe belajarnya untuk dapat digunakan sebagai penentu dalam memilih strategi dan membuat pembelajaran dapat lebih sesuai dengan kebutuhan siswanya.

Karakteristik siswa dilihat dari gaya belajar dan banyak dilakukan tes di Indonesia terdapat tiga, yaitu: Visual, Auditif, dan Kinestetik. Asela dkk. (2020) menyebutkan gaya belajar sebagai cara belajar seseorang yang cenderung lebih mudah menggunakan indra penglihatannya. Siswa ini memiliki kecenderungan memahami informasi lebih cepat dikarenakan ia melihat gerakan atau ekspresi yang dibuat oleh gurunya dan dapat juga dibantu melalui media yang menonjolkan elemen visual untuk memusatkan perhatian siswa (Supit dkk., 2023). Terdapat siswa yang belajar lebih optimal ketika pembelajaran menghadirkan elemen-elemen visual atau guru memberikan ekspresi dan gerakan yang tepat untuk menjelaskan materi daripada pembelajaran yang tidak menghadirkan elemen-elemen visual di dalamnya. Rusman (2017) mengemukakan pendapat bahwa gaya belajar auditif merupakan optimalisasi siswa dalam belajar dengan memaksimalkan intra pendengarannya. Dengan demikian, siswa dengan gaya belajar auditif dalam belajar sangat mengandalkan intra pendengarannya supaya memproses informasi lebih maksimal. Selanjutnya, Rusman (2017) juga menyebutkan bahwa gaya belajar kinestetik merupakan tipe belajar siswa yang lebih maksimal dalam belajar ketika pembelajarannya ada aktivitas fisik seperti bergerak, berbuat, dan menyentuh sesuatu. Dengan demikian, siswa dengan tipe belajar kinestetik dapat memahami suatu informasi lebih baik ketika ada keterlibatan aktivitas fisik atau yang membuat siswa bergerak atau menyentuh dalam belajarnya. Guru dapat memilih dan memilah

media mana yang berkesesuaian dengan kebutuhan materi dan disesuaikan juga dengan cara belajar siswa yang berbeda (Rahmi dan Samsudi, 2020).

Kustandi dan Darmawan (2020) menyebutkan bahwa suatu alat atau juga sarana yang penggunaannya sebagai bantuan dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran disebut dengan media pembelajaran. Melalui pemanfaatan media pembelajaran dapat memberikan peningkatan kepada efektivitasnya proses pembelajaran bahkan hasil belajar itu sendiri. Sunami dan Aslam (2021) menyebutkan bahwa penggunaan media video dalam proses pembelajaran di lingkungan belajar dapat membuat adanya peningkatan hasil belajar dan minat belajar yang lebih baik dari sebelumnya. Menurut Arsyad (2019) media yang dapat dimanfaatkan oleh banyak alat intra dapat mempercepat pemahaman informasi dan mempertahankannya di ingatan. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan oleh lebih dari satu intra adalah video. Pada media video, terdapat elemen visual yang dapat diproses oleh intra penglihatan serta suara yang dapat diproses oleh intra pendengaran.

Pembelajaran dapat efektif ketika dibantu oleh kemampuan guru dalam memilih media yang tepat yang salah satunya adalah video sebagai media yang tersedia dan dapat digunakan. Kristanto (2016) mendefinisikan video sebagai alat penyampai pesan yang didesain dan terkendali di mana video dapat membuat siswa memicu untuk berpikir atau menarik perhatiannya sehingga adanya dorongan kepada siswa untuk belajar. Sehingga, video pembelajaran ini dapat diambil simpulkan sebagai suatu bentuk visual yang dapat menyalurkan pesan untuk mendorong terjadinya proses belajar. Video interaktif merupakan sarana dalam menyampaikan pesan dengan adanya pengendalian komputer diiringi dengan adanya respons yang aktif tidak hanya mendengar dan melihat video saja (Arsyad, 2019). Perbedaan yang paling mencolok dari video pembelajaran biasa dengan video interaktif adalah bahwa pada video pembelajaran biasa siswa hanya melihat dan mendengar saja, sedangkan pada video interaktif, siswa dituntut untuk memberikan respons sesuai dengan jenis interaksi yang diberikan. Pada media pembelajaran berbentuk video interaktif, terdapat elemen-elemen visual, audio, serta adanya fitur-fitur interaktif yang membuat siswa perlu melakukan sesuatu untuk menyelesaikan aktivitas interaksinya.

Dewasa ini terdapat banyak *software* yang dapat membantu guru dalam pembuatan video interaktif dan salah satunya adalah *Lumi Education*. *Lumi Education* merupakan suatu platform yang dapat diakses melalui *website* atau mengunduh aplikasinya di laptop atau *handphone*. Melalui pemanfaatan video interaktif berbasis *Lumi Education* minat siswa dapat meningkat sehingga siswa belajar lebih baik (Mahendra, 2021). Karena video interaktif dapat menjadi sarana belajar bagi siswa dengan berbagai gaya belajar maka konten yang ada pada video pun dapat disesuaikan dengan minat siswa dan dengan adanya video interaktif pun dapat membuat minat siswa dalam belajar meningkat. Selain itu, *Lumi Education* juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa (Depany dan Sukardiyono, 2023). *Lumi Education* mempunyai berbagai fitur di dalamnya dan salah satunya adalah pembuatan video interaktif. Beberapa fitur yang ada pada *Lumi Education* seperti membuat *quiz*, *game*, *flash card*, dan fitur lainnya untuk digunakan dalam pembelajaran.

Melalui studi pendahuluan yang dilakukan di SMPN 5 Cimahi, sekolah telah melakukan diagnosis gaya belajar pada awal tahun pelajaran dan menerapkan pembelajaran berdiferensiasi beberapa kali. Terdapat beberapa tantangan dalam implementasi pembelajaran berdiferensiasi seperti guru yang belum sering menggunakan dan pemanfaatan media berbasis video untuk mengakomodasi gaya belajar yang berbeda. Melalui video interaktif, siswa dapat melihat, mendengar, dan membuat tindakan dengan memberikan respons dalam menjawab pertanyaan yang tertera ketika menonton video interaktif. Sehingga, ketiga tipe cara belajar yang dimiliki siswa seperti visual, auditif, dan kinestetik tetap dapat terakomodasi melalui video interaktif. Oleh karena itu, diperlukan video interaktif untuk membantu dalam implementasi diferensiasi proses sebagai salah satu elemen dari pembelajaran berdiferensiasi.

Berdasarkan beragam penjelasan yang telah disampaikan sebelumnya menjadi latar belakang dalam melaksanakan penelitian ini. Di mana melalui pemaparan latar belakang tersebut, peneliti mengambil judul sebagai berikut **“Efektivitas Penggunaan Video Interaktif Berbasis *Lumi Education* Terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Berdiferensiasi di SMPN 5 Cimahi”**.

1.2 Masalah Penelitian

Setelah dipaparkannya latar belakang penelitian, maka peneliti membagi masalah penelitian menjadi berdasarkan masalah secara umum dan secara khususnya. Berkaitan dengan hal tersebut, maka peneliti menjabarkan permasalahan penelitian secara umum adalah terkait “Bagaimana efektivitas video interaktif berbasis *Lumi Education* terhadap hasil belajar pada pembelajaran berdiferensiasi di SMPN 5 Cimahi?”. Berkaitan dengan perumusan masalah khusus, peneliti membaginya kepada tiga poin yang poinnya, yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa dengan kecenderungan belajar secara visual melalui penggunaan video interaktif terhadap siswa dengan kecenderungan belajar yang sama namun tidak menggunakan video interaktif pada pembelajaran berdiferensiasi di SMPN 5 Cimahi?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa dengan kecenderungan belajar secara auditif melalui penggunaan video interaktif terhadap siswa dengan kecenderungan belajar yang sama namun tidak menggunakan video interaktif pada pembelajaran berdiferensiasi di SMPN 5 Cimahi?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa dengan kecenderungan belajar secara kinestetik melalui penggunaan video interaktif terhadap siswa dengan kecenderungan belajar yang sama namun tidak menggunakan video interaktif pada pembelajaran berdiferensiasi di SMPN 5 Cimahi?

1.3 Tujuan Penelitian

Setelah disampaikan masalah penelitian ini maka selanjutnya adalah mengenai tujuan penelitian yang peneliti bagi menjadi tujuan secara umum dan khusus. Sehingga, pada penelitian ini mempunyai tujuan umum berupa mendeskripsikan efektivitas video interaktif berbasis *Lumi Education* terhadap perolehan hasil belajar siswa dalam pembelajaran berdiferensiasi di SMPN 5 Cimahi. Setelah penjabaran tujuan penelitian secara umum, maka selanjutnya adalah tujuan penelitian secara khusus yang dapat dirincikan sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan perbedaan hasil belajar yang diperoleh dengan kecenderungan belajar secara visual melalui penggunaan video interaktif dibandingkan dengan siswa dengan kecenderungan belajar yang sama namun

tidak menggunakan video interaktif pada pembelajaran berdiferensiasi di SMPN 5 Cimahi

2. Mendeskripsikan perbedaan hasil belajar yang diperoleh dengan kecenderungan belajar secara auditif melalui penggunaan video interaktif dibandingkan dengan siswa dengan kecenderungan belajar yang sama namun tidak menggunakan video interaktif pada pembelajaran berdiferensiasi di SMPN 5 Cimahi
3. Mendeskripsikan perbedaan hasil belajar yang diperoleh dengan kecenderungan belajar secara kinestetik melalui penggunaan video interaktif dibandingkan dengan siswa dengan kecenderungan belajar yang sama namun tidak menggunakan video interaktif pada pembelajaran berdiferensiasi di SMPN 5 Cimahi

1.4 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan berfungsi untuk mencapai suatu tujuan penelitian dan berharap memberikan manfaat. Penelitian ini besar harapannya dapat memberikan berbagai manfaat yang dapat dirasakan oleh berbagai pihak secara umum dan secara khusus untuk peneliti sendiri. Berdasarkan paparan dari berbagai macam hal yang melatar belakangi penelitian ini ditambah dengan penjabaran masalah dan tujuan penelitian maka manfaat penelitian ini secara lebih rinci dapat dijabarkan sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Terdapat pemanfaatan yang dapat diperoleh dari penelitian ini terkait wawasan baru dalam penggunaan sebuah media pembelajaran khususnya video interaktif dalam mendukung pembelajaran berdiferensiasi. Hal ini, dapat juga dimanfaatkan untuk memberikan variasi pembelajaran dengan harapan adanya peningkatan pemahaman siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Terdapat peningkatan pemahaman dan dapat menjadi pemicu peneliti untuk berkontribusi lebih banyak terkait implementasi video interaktif, media interaktif, atau pembelajaran berdiferensiasi ke depan.

2. Bagi Guru

Melalui adanya penelitian ini besar harapannya membuat guru dapat melaksanakan pembelajaran berdiferensiasi dengan bantuan media pembelajaran seperti video interaktif berbasis *Lumi Education* dan adanya dampak yang signifikan mengenai peningkatan hasil belajar pada siswa.

3. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini besar harapannya siswa dapat belajar secara maksimal melalui pembelajaran yang mengakomodasi keberagaman karakteristik siswa dengan bantuan media video interaktif berbasis *Lumi Education*.

4. Bagi Sekolah

Melalui penelitian yang disusun ini memberikan ide untuk melakukan inovasi pada proses pembelajaran berdiferensiasi untuk mata pelajaran matematika di SMPN 5 Cimahi. Selain itu, dapat juga menjadi pemicu untuk diadakannya pelatihan mengenai pembelajaran berdiferensiasi atau pemanfaatan media pembelajaran seperti video interaktif untuk pembelajaran yang mengakomodasi perbedaan karakter siswa.

5. Bagi Program Studi Teknologi Pendidikan

Melalui penelitian ini dapat berkontribusi kepada keilmuan teknologi pendidikan khususnya berkaitan dengan efektivitas video interaktif berbasis *Lumi Education* terhadap hasil belajar pada pembelajaran berdiferensiasi.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penulisan karya tulis yang di mana dalam hal ini adalah skripsi berpatokan dan mengacu kepada pedoman Karya Tulis Ilmiah yang berlaku khususnya di Universitas Pendidikan Indonesia. Berdasarkan pedoman tersebut, maka penelitian skripsi dengan judul “Efektivitas Penggunaan Video Interaktif Berbasis *Lumi Education* Terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Berdiferensiasi di SMPN 5 Cimahi” terdiri dari:

- BAB I Pendahuluan

Terdapat pembahasan mengenai berbagai argumen seputar latar belakang adanya penelitian di mana pembahasan dibagi ke dalam beberapa topik khusus untuk memberikan gambaran terkait penelitiannya dimulai dari apa yang melatar belakangi adanya penelitian ini, apa masalah-masalah yang ingin diuji, selanjutnya tujuan dari adanya penelitian, manfaat apa saja yang dapat diperoleh, hingga bagaimana struktur dari karya tulis ilmiah yang digunakan.

- BAB II Kajian Pustaka

Terdapat pembahasan mengenai kajian teori dengan kesesuaian pada topik penelitian di mana pada penelitian ini seputar pembelajaran berdiferensiasi, gaya belajar, hasil belajar, media pembelajaran, video pembelajaran, *Lumi Education*, penelitian yang telah dilakukan dan terdapat relevansi dengan topik, kerangka berpikir penelitian, dan apa hipotesis yang dipilih.

- BAB III Metode Penelitian

Terdapat pembahasan berbagai hal yang bersifat prosedural di mana terdapat beberapa pembahasan utama seperti pendekatan, desain penelitian, variabel, lokasi, populasi, sampel, instrumen untuk membantu tercapainya permasalahan penelitian, apa teknik yang digunakan untuk menganalisis data, dan bagaimana prosedur penelitiannya.

- BAB IV Temuan dan Pembahasan

Terdapat pembahasan mengenai berbagai hal terkait beragam hasil temuan penelitian yang telah dilakukan dan penjabaran dari hasil temuan dan pembahasan-pembahasan.

- BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Terdapat bahasan-bahasan mengenai apa saja yang menjadi kesimpulan setelah penjabaran berbagai temuan dan pembahasan penelitian. Setelah kesimpulan disampaikan juga disampaikan implikasi apa yang berasal dari hasil penelitian dengan rekomendasi-rekomendasi yang ditujukan untuk berbagai target penerima pesan.