

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Bagian penting dari pendidikan adalah belajar, dan segala entitas yang terprogram akan dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran. Seluruh aspek pendidikan berproses di dalam kegiatan belajar mengajar, aspek intinya adalah manusia itu sendiri. Guru dan siswa melaksanakan tugas dan kegiatan serta bertanggung jawab dengan dasar Interaksi yang positif serta konstruktif yang kemudian menjadi landasan bagi para peserta guna belajar bersama dan mencapai tujuan pembelajaran (Amin, 2019). Proses belajar mengajar dikatakan berhasil diukur dari efektivitasnya dalam membangkitkan aktivitas belajar yang optimal, tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan, dan terwujudnya hasil belajar yang diinginkan.

Situasi di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa belum siap mengikuti KBM, bahkan ada yang tidak mengingat materi pembelajaran sebelumnya, ada juga yang sulit menerima pelajaran saat pembelajaran berlangsung sehingga tidak mengetahui isi materi, siswa yang tidak memahami kemudian melupakan pelajaran (Firda & Juandi, 2023). Pembelajaran IPA menurut siswa merupakan mata pelajaran yang terkesan membosankan dan sukar guna dipelajari atau dipahami (Azhar & Mayasari, 2023). Selaras dengan Artinta & Fauziyah (2021) yang

menyatakan bahwa minat siswa terhadap IPA menurun, yang ditunjukkan oleh semangat belajar yang rendah, kreativitas yang rendah, dan pencapaian akademik yang kurang memuaskan. Salah satu penyebab utamanya adalah ketidakcocokan antara gaya belajar siswa dengan metode pembelajaran yang dianggap monoton atau tidak menarik.

Proses belajar merupakan sarana yang ampuh guna mengasah dan meningkatkan berbagai keterampilan dan kemampuan individu. (Azhar & Mayasari, 2023). Belajar tidak harus selalu terpaku pada metode duduk lama dan membaca buku. Fleksibilitas waktu dan tempat belajar memungkinkan proses belajar yang lebih optimal. Rendahnya produktivitas belajar dapat menyebabkan kegagalan dalam memahami materi, sehingga aktivitas belajar yang efektif diperlukan. Salah satu cara guna meningkatkan efisiensi pembelajaran adalah menyesuaikan proses belajar dengan gaya belajar individu. (Retno, Marlina, & Setiyani, 2019). Hal ini sesuai dalam Sakti, Hairunisya, & Sujai (2019) yang menerangkan bahwa kesesuaian antara gaya belajar dan metode pembelajaran menjadi faktor penting dalam proses belajar mengajar. Ketika gaya belajar peserta didik selaras dengan metode pembelajaran yang diterapkan, maka proses penyerapan ilmu akan berlangsung lebih mudah dan optimal. Sebaliknya, ketidakcocokan gaya belajar dapat menyulitkan siswa guna memahami materi dan menghambat proses belajar. Oleh karena itu, guru harus memahami dan menyesuaikan metode pembelajaran mereka dengan gaya

belajar yang beragam guna setiap siswa mereka agar hasil yang optimal dicapai.

Penelitian yang sudah dilakukan memberikan keterangan bahwa penyesuaian strategi pembelajaran dengan gaya belajar siswa dapat meningkatkan penguasaan materi, selaras dengan penelitian Fatemeh yang memaparkan bahwa Efektivitas proses belajar dan pencapaian akademik siswa dipengaruhi oleh pemilihan gaya belajar yang tepat. Kesesuaian gaya belajar dengan karakteristik individu memungkinkan proses belajar yang lebih mudah dan optimal, sehingga menghasilkan prestasi akademik yang lebih baik. (Safitri, Kaniawati, & Heni, 2020; Ramadhan, Armyanti, & Pratiwi, 2023). Hasil belajar seorang siswa tidaklah terlepas dari gaya belajar yang dimilikinya. Gaya belajar siswa sendiri merupakan kebiasaan masing-masing individu itu sendiri dalam memproses informasi dan pengetahuan. Dalam Wahyuni, Ulpah, & Oktaviani, (2022); Saswati, Ainin, Ronanarasafa, & Rahadiani, (2023) menunjukkan bahwa masing-masing siswa memiliki gaya belajar yang tidak sama atau bervariasi, terdapat empat kategori gaya belajar yang dimiliki manusia, yaitu: *visual*, *auditory*, *read/write*, dan *kinestetik*.

SMP Negeri 1 Jiwan menjadi sekolah berprestasi di Kabupaten Madiun. Wawancara dengan guru IPA di SMP Negeri 1 Jiwan mengungkapkan bahwa tidak semua hasil belajar peserta didik baik. Dibuktikan dengan rerata nilai STS mata pelajaran IPA di 4 kelas pada semester ganjil dari kelas 7 sebagai berikut: 7D sebesar 57, 7E sebesar 55,

7F sebesar 58, dan 7G sebesar 61. Rata-rata nilai tersebut dapat dikatakan masih di bawah KKM yaitu 80. Kesulitan memahami materi IPA, kecenderungan menghafal rumus dibandingkan memahaminya, dan model pembelajaran dengan gaya belajar yang tidak sesuai individu, berkontribusi pada rasa malas dan jenuh siswa dalam mempelajarinya, begitu juga dengan penugasan yang diberikan guru. Pada penelitian awal bulan Agustus 2023 hasil gaya belajar yang didapatkan di 4 kelas tersebut bervariasi dengan persentase sebagai berikut: gaya belajar *visual* dengan persentase 27%, gaya belajar *auditory* berpersentase 21%, gaya belajar *read/write* dengan persentase 18%, dan gaya belajar *kinestetik* dengan persentase 34%.

Dalam penelitian sebelumnya menyatakan Metode resitasi (penugasan) terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap pencapaian hasil belajar siswa, dibuktikan dengan data pencapaian tingkat ketuntasan penilaian aspek pengetahuan dan aspek keterampilan yang mencapai 80%. (Stiyapranomoa & Iwandanab, 2022). Hal ini senada dengan Hermawan & Wicaksono (2021) yang menyatakan bahwa Pemanfaatan metode penugasan menghasilkan dampak positif pada pencapaian belajar siswa, dibuktikan dengan adanya peningkatan yang signifikan. Penugasan memiliki potensi besar sebagai alat pembelajaran yang dapat memfasilitasi pemahaman konsep dan pengembangan keterampilan siswa. Efektivitas penugasan dapat dipengaruhi oleh sejauh mana penugasan tersebut sesuai dengan gaya belajar. Siswa yang memiliki

preferensi visual mungkin lebih responsif terhadap penugasan Berdasar gambar atau grafik, sementara siswa auditori mungkin mendapatkan manfaat lebih besar dari penugasan yang melibatkan pembicaraan atau presentasi.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah penugasan masih berupa soal-soal tes yang belum mengakomodasi gaya belajar siswa. Meskipun penelitian tentang bagaimana metode pembelajaran Berdasar gaya belajar mempengaruhi hasil belajar siswa masih sedikit, memberikan penugasan yang sesuai dengan gaya belajar siswa adalah cara yang dapat digunakan guna mengatasi masalah pembelajaran tersebut, penelitian ini bertujuan guna mendalami bagaimana penugasan meningkatkan pencapaian akademis mereka.

## **B. Rumusan Masalah**

Dengan mempertimbangkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, masalah yang akan datang dirumuskan sebagai berikut:

1. Apa saja gaya belajar siswa di SMP Negeri 1 Jiwan?
2. Bagaimana cara menyusun LKPD Berdasar gaya belajar siswa di SMP Negeri 1 Jiwan?
3. Bagaimana respon peserta didik SMP Negeri 1 Jiwan terhadap LKPD Berdasar gaya belajar?
4. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Jiwan setelah pemberian LKPD Berdasar gaya belajar?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan masalahnya, penelitian ini memiliki tiga tujuan, yaitu:

1. Mengetahui gaya belajar siswa di SMP Negeri 1 Jiwan.
2. Mengetahui cara menyusun LKPD Berdasar gaya belajar siswa.
3. Mengetahui respon peserta didik SMP Negeri 1 Jiwan terhadap LKPD Berdasar gaya belajar.
4. Meningkatkan hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Jiwan setelah pemberian LKPD Berdasar gaya belajar

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pengembangan pembelajaran. Penulis mengharapkan hasil penelitian ini dapat menjadikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Hasil dari penelitian digunakan sebagai tambahan referensi bagi penelitian kedepan.
2. Manfaat Praktis
  - a. Selengkapan LKPD Berdasar gaya belajar bagi instansi pendidikan
  - b. Mempermudah pendidik dalam penyampaian materi kepada peserda didik

- c. Mengimplementasikan ilmu dan teori yang diperoleh dalam perkuliahan

## **E. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi penelitian, sebagai berikut:

1. Halaman Cover: Menampilkan nama awal, materi pokok, pelajaran, kelas, dan bagian identitas siswa.
2. Halaman Pendukung: Terdiri dari kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.
3. Halaman Kompetensi: Memaparkan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran.
4. Halaman Ringkasan Materi: Menyajikan ringkasan materi yang relevan dengan lembar kerja.
5. Halaman Petunjuk Penggunaan: Memberikan panduan guna menggunakan LKPD berdasarkan VARK (*Visual, Auditori, Read/write, dan Kinestetik*).
6. Halaman Kegiatan Penugasan: Menyajikan beberapa tugas yang disesuaikan dengan gaya belajar VARK.
7. Lembar Kerja: Disusun berdasarkan sintaks model pembelajaran VARK yang tertera pada tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Langkah Model Pembelajaran pada Kegiatan di LKPD

No	Tahap/Fase	Kegiatan	
		Guru	Peserta Didik
1	Tahap Persiapan	Pada kegiatan pendahuluan Guru memberikan motivasi untuk membangkitkan minat peserta didik dalam belajar	Pada kegiatan pendahuluan peserta didik mendengarkan dengan perhatian saat guru memberikan motivasi dan berpartisipasi aktif misalnya dengan memberi pertanyaan atau memberikan komentar.
2	Tahap inti	Pada kegiatan inti guru memberikan sedikit materi di depan kelas kemudian membagikan LKPD sesuai dengan gaya belajarnya secara berkelompok yaitu: <i>visual, auditory, read/write, dan kinestetik</i> untuk mengerjakan tugas yang ada di LKPD.	Pada kegiatan inti peserta didik memperhatikan dengan seksama penjelasan materi yang disampaikan guru kemudian Bekerja sama dalam kelompok sesuai dengan gaya belajar masing-masing ( <i>visual, auditory, read/write, dan kinestetik</i> ) untuk menyelesaikan tugas di LKPD
3	Tahap akhir	Pada tahap ini Guru memberikan penguatan dan kesimpulan tentang materi pembelajaran dan memperluas pengetahuan peserta didik.	Pada kegiatan akhir peserta didik memperhatikan dengan seksama penguatan dan kesimpulan materi yang disampaikan guru dan mengajukan jika merasa belum paham.

8. Desain Halaman Depan: Menggunakan M.Word guna menggabungkan gambar, bentuk yang bervariasi, jenis font, ukuran font, dan ukuran kertas A4 menarik.
9. LKPD Multisensory: Menambahkan gambar ikon pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan *Visual, Auditori, Read/Write*, dan *Kinestetik* (VARK) guna meningkatkan keinginan dan minat belajar siswa.

## **F. Pentingnya Pengembangan**

LKPD ini dikembangkan karena memiliki kepentingan sebagai berikut:

1. menginovasi pengembangan materi ajar dan salah satu persyaratan guna meraih gelar sarjana (S1).
2. Berfungsi sebagai panduan dalam mempelajari IPA dan berupaya guna meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Menyediakan bahan ajar tambahan yang dapat digunakan guna proses pembelajaran guna mempermudah proses belajar.

## **G. Definisi Istilah**

Agar tidak ada kesalahpahaman dalam penafsiran maksud yang digunakan dalam skripsi ini, penulis merasa perlu memberikan penjelasan mengenai istilah-istilah tersebut, antara lain:

1. **Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)** diartikan sebagai lembaran yang digunakan siswa guna membantu mereka mengerjakan tugas tertentu, yang berisi materi pembelajaran, ringkasan, dan pertanyaan. Secara umum LKPD memuat judul, pedoman belajar, kualifikasi yang dapat dicapai, informasi pendukung, tugas dan langkah kerja, serta penilaian.
2. **Gaya Belajar** berarti sarana dimana seseorang dapat dengan mudah memahami dan memproses informasi. Secara garis besar ada empat gaya belajar utama yaitu: *Visual*, *Auditory*, *Read/Write*, dan

*Kinestetik*. Dalam penelitian ini gaya belajar diukur dengan instrumen penelitian angket

3. **LKPD Berdasar Gaya Belajar** merupakan Materi pembelajaran berbentuk lembaran kertas yang berisi materi, ringkasan, dan instruksi guna tugas yang harus dilakukan siswa. Komponen dan sintaks tugas disesuaikan dengan gaya belajar yang dipilih yaitu VARK (*Visual, Auditory, Read/Write* dan *Kinestetik*). Penelitian ini mengukur validitas LKPD Berdasar gaya belajar dengan uji validasi ahli.
4. **Hasil Belajar** dikatakan sebagai berubahnya tingkah laku, keterampilan, dan pengetahuan yang dipelajari selama proses pembelajaran. Proses belajar biasanya dibagi menjadi tiga kategori: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penelitian ini terbatas pada bidang kognitif. Sebelum dan setelah tes, hasil belajar siswa diukur.