

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan merupakan cara membuat tumbuh secara teratur untuk sesuatu menjadi lebih baik, lebih efektif dan sebagainya (Syamsudduha, 2009). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengembangan diartikan sebagai hal mengembangkan atau pembangunan secara bertahap dan teratur dan yang menjurus ke sasaran yang dikehendaki (Departemen Pendidikan Nasional, 2008). Definisi lain dari pengembangan yaitu kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru (Utami & Kitri, 2015). Pengembangan yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan objek yang akan dikembangkan adalah bahan ajar berbantuan *Microsoft Sway*.

Bahan ajar merupakan seperangkat alat pembelajaran yang terdiri dari materi pelajaran, metode dan evaluasi yang disusun secara sistematis dan memiliki daya tarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan (Hendriana, Putra & Hidayat, 2018). Menurut Depdiknas, bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar (Gazali, 2016). Bahan ajar juga didefinisikan sebagai segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan untuk dipelajari

oleh peserta didik dalam mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan (Bahtiar, 2015). Menurut Lestari seperti yang dikutip oleh Gazali (2016) menyatakan bahwa kemampuan guru dalam menyusun bahan ajar merupakan hal yang sangat berperan dalam menentukan keberhasilan proses belajar maupun pembelajaran. Bahan ajar yang disusun oleh guru memiliki beberapa kelebihan antara lain disusun berdasarkan tingkat kedalaman materi dan rentang waktu sesuai dengan indikator pembelajaran dan silabus yang telah dirancang sebelumnya (Hakim, 2017).

Bahan ajar yang disusun harus berisikan substansi sesuai dengan kurikulum dan disajikan secara sistematis bertujuan untuk membantu guru dan peserta didik dalam belajar agar mencapai tujuan pembelajaran (Bahtiar, 2015). Hernawan, Permasih & Dewi (2012) menyatakan ada dua bentuk bahan ajar, antara lain:

- a. bahan ajar yang “didesain” lengkap, artinya bahan ajar yang memuat tujuan pembelajaran, kegiatan belajar, materi pembelajaran, media pembelajaran, latihan dan tugas, evaluasi dan umpan balik.
- b. bahan ajar yang “didesain” tidak lengkap, artinya bahan ajar yang didesain dalam bentuk komponen pembelajaran terbatas.

Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk dalam bahan ajar yang “didesain” tidak lengkap yang memuat tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran dalam bentuk video dan gambar, dan latihan soal. Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan pengembangan bahan ajar adalah proses mengembangkan seperangkat alat pembelajaran sehingga dapat digunakan untuk memberikan materi pelajaran dan evaluasi pembelajaran dengan

menarik, dan mengukur penguasaan peserta didik sehingga dapat tercapai kompetensi yang dibutuhkan oleh peserta didik.

B. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep menurut Susanto (2013) dalam Fahrudin,dkk (2018) adalah kemampuan mendeskripsikan suatu keadaan dengan menggunakan bahasanya sendiri dan dapat menarik kesimpulan dari tabel, data, grafik dan sebagainya. Sedangkan pemahaman konsep menurut Rosmawati (2008) dalam Fajar, dkk (2019) adalah penguasaan peserta didik terhadap suatu materi tetapi tidak hanya mengenal dan mengetahui tetapi juga mampu untuk menyampaikan kembali konsep materi tersebut dalam bentuk yang berbeda serta dapat menggunakannya. Berdasarkan pengertian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan peserta didik untuk dapat mengungkapkan kembali suatu konsep yang telah diperoleh dengan bahasanya sendiri serta mampu menggunakannya untuk menyelesaikan masalah.

Peraturan Dirjen Dikdasmen Nomor 506/C/Kep/PP/2004 tanggal 11 November 2004 menyatakan indikator pemahaman konsep matematika, diantaranya: 1) menyatakan kembali sebuah konsep, 2) mengkategorikan objek sesuai dengan konsepnya, 3) memberikan contoh dan non-contoh suatu konsep, 4) menyajikan konsep dalam berbagai representasi matematis, 5) mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup dari suatu konsep, 6) menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur atau operasi tertentu, 7) mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah (Pertiwi & Bharata, 2018). Menurut Salimi dalam Fahrudin dkk. (2018), indikator

pemahaman konsep terdiri dari: 1) mendefinisikan konsep secara lisan dan tulisan, 2) membuat contoh dan non-contoh, 3) mempresentasikan suatu konsep dengan model, diagram dan symbol, 4) mengubah suatu bentuk representasi ke bentuk lain, 5) mengenal berbagai makna dan interpretasi konsep, 6) mengidentifikasi sifat-sifat suatu konsep dan mengenal syarat-syarat yang menentukan suatu konsep, 7) membandingkan dan membedakan konsep-konsep. Indikator pemahaman konsep yang dikembangkan oleh Benyamin Bloom dalam Siki dkk., (2021), antara lain: 1) *translation*, yaitu kemampuan menerjemahkan atau mengubah suatu ide ke bentuk yang berbeda, 2) *interpretation*, yaitu kemampuan mendefinisikan suatu ide atau berbagai data, symbol dan konsep untuk menyelesaikan soal matematika, 3) *extrapolation*, yaitu kemampuan menerapkan suatu konsep untuk menyelesaikan masalah dan mampu membuat kesimpulan tentang apa yang telah dikerjakan dengan kalimat yang disusun sendiri.

Pemahaman konsep peserta didik pada materi garis dan sudut dapat dikatakan lemah. Peserta didik belum mampu menentukan cara yang tepat untuk menyelesaikan soal-soal garis dan sudut sehingga prosedur atau langkah-langkah yang dilakukan tidak tepat. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Nurhidayah dan Maya (2021) yaitu minimnya pemahaman peserta didik mengenai cara menyelesaikan permasalahan yang disajikan dalam soal garis dan sudut serta kemampuan peserta didik dalam mengaitkan informasi yang diperoleh dalam penyelesaian soal untuk membentuk kesimpulan masih dikategorikan kurang. Hasil penelitian Ardhana dan Rejeki (2020) menunjukkan persentase tingkat

keterampilan berpikir peserta didik dalam menyelesaikan soal garis dan sudut berdasarkan taksonomi Bloom pada tingkat memahami (C2) sebesar 45,448% termasuk kemampuan sedang dan tingkat menerapkan (C3) sebesar 16,176% termasuk kemampuan rendah. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik cukup mampu menginterpretasikan konsep garis dan sudut namun belum mampu menerapkan atau mengaplikasikan konsep untuk menyelesaikan permasalahan garis dan sudut. Hasil penelitian Wantah & Prastyo (2022) menunjukkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik berada pada kategori lemah dengan ditunjukkan pada hasil rata-rata tes pemahaman konsep sebesar 4,69.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan sebelumnya, peneliti menarik indikator-indikator yang akan digunakan sebagai alat ukur pemahaman konsep peserta didik dalam penelitian ini, yaitu: 1) menyatakan kembali sebuah konsep, 2) menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur atau operasi tertentu, 3) mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah, 4) mengenal berbagai makna dan interpretasi konsep.

C. Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis peserta didik belum mendapat perhatian khusus di sekolah. Hal ini ditunjukkan dengan penggunaan bahan ajar dalam buku teks yang umumnya digunakan di sekolah belum mendukung keterampilan berpikir kritis peserta didik. Khususnya pada materi garis dan sudut, berdasarkan tingkatan pada taksonomi Bloom, rata-rata persentase soal uji kompetensi yang terdapat pada buku paket matematika kelas VII diperoleh memahami (C2) sebesar 10%, mengaplikasikan (C3) 73,5%, menganalisis (C4) 16,5% (Sari,

Agus & Hanifah, 2021). Tingkatan menganalisis merupakan tingkatan yang mendukung kemampuan berpikir kritis peserta didik, namun persentase soal dengan tingkatan menganalisis yang diberikan kepada peserta didik masih tergolong rendah. Hasil penelitian Ardhana & Rejeki (2020) hanya 2,941% peserta didik yang mampu menyelesaikan soal pada tingkatan menganalisis (C4). Definisi dan karakteristik keterampilan berpikir kritis dijabarkan sebagai berikut.

1. Definisi Berpikir Kritis

Siswono (2016) mengungkapkan bahwa peran pendidikan matematika tidak hanya untuk membekali nilai edukasi yang bersifat mencerdaskan peserta didik tetapi juga nilai edukasi yang membantu membentuk karakter peserta didik termasuk salah satunya adalah berpikir kritis. Dalam penelitian Siswono (2016), beberapa alasan perlunya pembelajaran matematika menekankan berpikir kritis antara lain:

- a) Matematika suatu pengetahuan yang kompleks dan luas sehingga tidak cukup diajarkan dengan hafalan,
- b) Peserta didik memiliki potensi untuk berpikir kritis dalam semua hal, termasuk matematika yang merupakan ilmu tentang aktivitas manusia,
- c) Peserta didik dapat menemukan solusi-solusi *original* (asli) saat memecahkan masalah, sehingga memuaskan diri sendiri (memicu motivasi internal),
- d) Pendidik dapat melihat kontribusi asli dan ide-ide yang menakjubkan dari peserta didik, sehingga memberi kesempatan berbagi ide dan saling belajar,

- e) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan matematika peserta didik,
- f) Memberi pengalaman bahwa menemukan sesuatu yang asli memerlukan proses, pemikiran mendalam dan kritis, ketekunan dan pantang menyerah seperti membuat pembuktian dari menemukan teorema-teorema,
- g) Kehidupan nyata sehari-hari memerlukan matematika, sedangkan masalah sehari-hari bukanlah hal yang rutin, sehingga memerlukan pemikiran kritis dalam menyelesaikannya.

Menurut Wilingham dalam Zakiah & Lestari (2019) orang yang berpikir kritis akan memandang suatu permasalahan dari dua sisi, penalaran yang tidak menggunakan emosi, menarik kesimpulan dari fakta-fakta yang ada, memecahkan masalah dan lain sebagainya. Eliana Crespo mengungkapkan berpikir kritis adalah suatu istilah umum yang digunakan untuk keterampilan kognitif yang memerlukan penemuan, analisa, merumuskan dan menyajikan alasan-alasan yang meyakinkan untuk mendukung kesimpulan serta lain sebagainya (Zakiah & Lestari, 2019). Berpikir kritis adalah sebuah proses dalam menggunakan keterampilan berpikir untuk membantu seseorang menghasilkan sesuatu, mengevaluasi dan mengaplikasikan keputusan sesuai dengan apa yang dipercaya (Siswono, 2016).

Berdasarkan beberapa pendapat sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan untuk melakukan suatu aktivitas mental seperti menganalisis, mengevaluasi, memecahkan masalah dan mengambil keputusan dengan hati-hati.

2. Karakteristik Berpikir Kritis

Berpikir kritis memiliki beberapa karakteristik, Emily R. Lai dalam Zakiah & Lestari (2019) mengungkapkan beberapa karakteristik yang harus dimiliki dalam kemampuan berpikir kritis, antara lain:

- a) Menganalisis argumen, klaim atau bukti
- b) Membuat kesimpulan dengan menggunakan alasan induktif atau deduktif
- c) Menilai atau mengevaluasi
- d) Membuat keputusan atau memecahkan masalah

Berpikir kritis merupakan suatu rangkaian yang tidak terpisahkan antara karakteristik yang satu dengan yang lainnya. Setiap argumen, klaim atau bukti harus dianalisis untuk membuat kesimpulan apakah dengan alasan induktif atau deduktif. Siswono dalam Fatmawati (2014) mengklasifikasikan tingkatan berpikir kritis (TBK) menjadi tingkat berpikir kritis 0 (TBK 0), tingkat berpikir kritis 1 (TBK 1), tingkat berpikir kritis 2 (TBK 2) dan tingkat berpikir kritis 3 (TBK 3). TBK 0 merupakan tingkat berpikir paling rendah yang merupakan keterampilan menghafal (*recall thinking*), TBK 1 disebut juga keterampilan dasar (*basic thinking*) seperti pemahaman konsep yang meliputi penjumlahan, pengurangan dan lainnya termasuk aplikasi konsep tersebut dalam soal-soal. Salah satu kemampuan berpikir yang termasuk dalam kemampuan berpikir kritis tingkat tinggi adalah TBK 2 dan TBK 3.

Kriteria TBK yang disesuaikan dengan indikator berpikir kritis menurut Ennis (1996) dalam Zakiah & Lestari (2019) yaitu mampu: (1) merumuskan pokok-pokok permasalahan; (2) mengungkapkan fakta yang ada; (3) memilih

argumen yang logis; (4) mendeteksi bias dengan sudut pandang yang berbeda; (5) menarik kesimpulan; sehingga dihasilkan kriteria sebagai berikut:

- a) TBK 0, yaitu tidak ada jawaban yang sesuai dengan indikator berpikir kritis menurut Ennis
- b) TBK 1, yaitu jawaban peserta didik sesuai dengan dua atau tiga indikator berpikir kritis menurut Ennis
- c) TBK 2, yaitu jawaban peserta didik sesuai dengan empat indikator berpikir kritis menurut Ennis
- d) TBK 3, yaitu jawaban peserta didik sesuai dengan lima indikator berpikir kritis menurut Ennis

Menurut Ennis (1996) dalam Zakiah & Lestari (2019), berpikir kritis adalah berpikir secara beralasan dan reflektif dengan menekankan pada pembuatan keputusan tentang apa yang harus dipercayai atau dilakukan. Indikator berpikir kritis yang diturunkan dari aktivitas berpikir kritis menurut Ennis (1996) dalam Zakiah & Lestari (2019) ada lima yaitu (1) mampu merumuskan pokok-pokok permasalahan; (2) mampu mengungkapkan fakta yang dibutuhkan dalam menyelesaikan suatu masalah; (3) mampu memilih argumen logis, relevan dan akurat; (4) mampu mendeteksi bias berdasarkan sudut pandang yang berbeda; dan (5) mampu menentukan akibat dari suatu pernyataan yang diambil sebagai suatu keputusan.

Berdasarkan definisi dan karakteristik kemampuan berpikir kritis, terdapat 4 indikator kemampuan berpikir kritis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: 1) mampu merumuskan pokok-pokok permasalahan, 2) mampu

mengungkapkan fakta yang dibutuhkan dalam menyelesaikan suatu masalah, 3) mampu memilih argument logis, relevan dan akurat, dan 4) mampu menarik kesimpulan.

D. Microsoft Sway

Microsoft Sway adalah aplikasi yang dapat menyajikan presentasi yang interaktif serta konten yang tidak membutuhkan presenter (Hutchinson, 2020). Tampilan *Microsoft Sway* dapat dilihat pada Gambar 2.1. *Microsoft Sway* yang merupakan aplikasi dari Microsoft Office 365 juga dapat membantu untuk mengumpulkan data, memformat data, berbagi ide, berbagi cerita dan dapat digunakan sebagai media presentasi berbasis web (Harefa dkk, 2019). *Microsoft Sway* dapat diakses menggunakan *smartphone*, laptop, komputer dan media lainnya yang dapat terjaring dengan internet. Kemudahan dalam mengakses dan mengembangkan media menggunakan *Microsoft Sway*, memberikan manfaat dalam dunia pendidikan, yaitu pembelajaran dapat berlangsung terus menerus tanpa dibatasi ruang dan waktu, serta dapat menjadi solusi bagi pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan mudah (Wihartanti & Wibawa, 2017). Hutchinson (2020) mengungkapkan bahwa *Microsoft Sway* dapat mendemostrasikan keterampilan digital pengguna dibanding dengan menampilkan dokumen Word dengan gambar.

Microsoft Sway tersedia pada link <https://sway.office.com>. Pengguna harus mendaftar terlebih dahulu untuk dapat masuk ke dalam program. Aplikasi ini membantu pendidik untuk dapat membuat presentasi yang berbeda tidak seperti pada umumnya menggunakan Microsoft Power Point (Usman, 2020). Aplikasi

ini telah tersedia berbagai template design presentasi yang dapat dipilih oleh pembuat, kemudian membagikan hasil presentasi yang telah dibuat kepada penerima dengan menggunakan link (Usodo, 2016). Kulsum (2020) mengungkapkan bahwa *Microsoft Sway* memberikan desain tampilan yang sangat menarik sehingga gairah belajar peserta didik dapat meningkat. *Microsoft Sway* juga memiliki kelebihan yang lain yaitu dapat digunakan sebagai media menampilkan gambar, video, audio tanpa harus mengunduhnya, dapat didesain sesuai dengan materi yang akan dipelajari, dapat menyertakan fitur presensi kelas dan soal yang telah dibuat menggunakan *Microsoft Forms*, dan dapat dilihat siapa saja yang berpartisipasi, serta jika koneksi internet tidak stabil maka presensi atau soal yang sudah ditambahkan otomatis akan menjadi link (Ardian, 2020). Oleh karena itu, *Microsoft Sway* menawarkan kemudahan bagi guru maupun peserta didik karena dapat diakses dengan mudah bagi guru dan peserta didik serta tidak perlu menambah beban perangkat peserta didik untuk menyimpan file materi.



Gambar 2.1. Tampilan *Microsoft Sway*

E. Pembelajaran Daring

Kata daring merupakan singkatan dari dalam jaringan atau lebih sering dikenal dengan kata *online*. Pembelajaran daring berarti pembelajaran yang

tersambung dengan jaringan internet, sehingga guru dan peserta didik tidak melakukan interaksi tatap muka secara langsung (Santika, 2020). Selain membutuhkan jaringan internet, pembelajaran daring juga membutuhkan perangkat lainnya, seperti *smartphone*, laptop dan komputer (Fauzy & Nurfauziah, 2021). Oleh karena itu, Putira, Maula dan Uswatun mengungkapkan bahwa pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh dengan bantuan internet dan perangkat lainnya (Fauzy & Nurfauziah, 2021). Waryanto mengungkapkan bahwa menerapkan pembelajaran daring memiliki keuntungan yaitu penyampaian pembelajaran tidak dibatasi ruang dan waktu, sehingga bahan ajar relatif mudah untuk diperbaharui (Mustakim, 2020). Meski demikian, pembelajaran daring juga memiliki tantangan bagi guru dengan memberikan tugas dan tanggung jawab yang lebih dari biasanya untuk dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang baru bagi peserta didik dalam upaya perkembangan etika, tanggung jawab dan karakter (Santika, 2020). Sehingga, berdasarkan pemaparan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang mengintegrasikan proses pembelajaran dengan koneksi internet. Dalam penerapannya dibutuhkan *platform* pembelajaran untuk menunjang terlaksananya pembelajaran daring. Pembelajaran daring bukan sebagai pengganti (*substitute*) kegiatan pembelajaran luring melainkan sebagai pelengkap (*complement*) dan tambahan (*supplement*), sehingga dapat meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran matematika.

F. Efektivitas

Steer (dalam Mulyasa, 2013) mengungkapkan bahwa efektivitas adalah bagaimana organisasi melaksanakan seluruh tugas pokoknya atau mencapai sasarannya. Menurut Mulyasa (dalam Bistari, 2018) efektif adalah perubahan yang membawa pengaruh, makna dan manfaat tertentu. Lipham dan Hoeh meninjau efektivitas suatu kegiatan dari faktor pencapaian tujuan bersama bukan pencapaian tujuan pribadi. Suatu organisasi dan lembaga, termasuk sekolah dikatakan efektif jika tujuan bersama dapat dicapai, dan belum dikatakan efektif meskipun tujuan individu yang ada di dalamnya dapat dipenuhi (Mulyasa, 2013). Pembelajaran yang efektif ditandai dengan sifatnya yang menekankan pada pemberdayaan peserta didik secara aktif. Pembelajaran menekankan pada penguasaan pengetahuan tentang apa yang dikerjakan, tetapi lebih menekankan pada internalisasi, tentang apa yang dikerjakan sehingga tertanam dan berfungsi sebagai muatan nurani dan hayati serta dipraktekkan dalam kehidupan oleh peserta didik (Bistari, 2018).

Pembelajaran dikatakan efektif apabila mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran maupun hasil prestasi peserta didik. Mulyasa (2013) menjelaskan indikator-indikator efektivitas sebagai berikut.

1. Indikator *input*, yaitu indikator yang meliputi karakteristik guru, fasilitas, perlengkapan dan materi pendidikan serta kapasitas manajemen.
2. Indikator *process*, yaitu meliputi aktivitas peserta didik, perilaku administratif dan alokasi waktu peserta didik.

3. Indikator *output*, yaitu meliputi hasil-hasil dalam bentuk perolehan peserta didik dan dinamikanya sistem sekolah, hasil-hasil yang berhubungan dengan prestasi belajar dan hasil-hasil yang berhubungan dengan perubahan sikap, serta hasil-hasil yang berhubungan dengan keadilan dan kesamaan.
4. Indikator *outcome*, yaitu meliputi jumlah lulusan ke tingkat pendidikan berikutnya, prestasi belajar di sekolah yang lebih tinggi dan pekerjaan serta pendapatan.

Menurut Kyriacou (2011), pembelajaran dikatakan efektif bisa dirumuskan sebagai pembelajaran yang berhasil, sebagaimana yang dikehendaki oleh guru. Terdapat tiga variabel pokok yang berguna untuk membuat pembedaan tentang pembelajaran efektif, yaitu:

1. variabel konteks, mengacu pada seluruh karakteristik konteks aktivitas belajar, biasanya berupa pelajaran berbasis ruang kelas, yang mungkin memiliki dampak tertentu bagi kesuksesan aktivitas belajar.
2. variabel proses, mengacu pada apa yang sebenarnya berlangsung di ruang kelas dan membahas persepsi, strategi dan perilaku guru dan murid, dan karakteristik tugas belajar dan aktivitas-aktivitasnya itu sendiri dan bagaimana semua itu berinteraksi satu sama lain
3. variabel produk, mengacu pada semua hasil pendidikan yang diinginkan oleh guru dan yang telah menjadi dasar mereka dalam merencanakan pelajaran dari kriteria yang mereka gunakan untuk menilai efektivitas.

Berdasarkan uraian sebelumnya, peneliti menyimpulkan efektivitas dalam penelitian ini adalah tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran

matematika menggunakan bahan ajar berbantuan *Microsoft Sway*. Indikator efektivitas pembelajaran pada penelitian ini dilihat dari dua aspek, yaitu:

1. Respons peserta didik. Indikator respons peserta didik dikatakan baik jika persentase respons peserta didik berada pada kategori “Positif” atau “Sangat Positif” dengan interval persentase 70% sampai 100%.
2. Hasil belajar peserta didik. Indikator peserta didik dikatakan tuntas hasil belajarnya jika nilai *posttest* peserta didik lebih dari atau sama dengan 72 dan tuntas secara klasikal dengan ketentuan minimal 85% peserta didik memperoleh nilai *posttest* lebih dari atau sama dengan 72.

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahan ajar berbantuan *Microsoft Sway* dalam penelitian ini dikatakan efektif apabila dari kedua indikator memenuhi kriteria minimal yang ditentukan. Jika satu diantara indikator belum memenuhi kriteria minimal yang ditentukan, maka bahan ajar belum dikatakan efektif.

Berikut adalah uraian tentang indikator efektivitas dalam penelitian ini.

1. Respons Peserta Didik

Respons dalam KBBI diartikan sebagai tanggapan, reaksi atau jawaban. Respons menurut Lestari dan Yudhanegara (2015) adalah sikap yang menunjukkan adanya partisipasi aktif untuk melibatkan diri dalam suatu kegiatan. Sukinah (2013) menyatakan respons peserta didik dibedakan menjadi dua, yaitu respons positif dan respons negatif. Respons positif meliputi jawaban ya, senang, menarik, jelas, serta perlu, sedangkan respons negatif meliputi jawaban tidak, tidak senang, tidak jelas, serta tidak perlu. Secara umum, jika dikaitkan dengan

pembelajaran, respons dapat diartikan sebuah tanggapan dari proses mengikuti pembelajaran sehingga menimbulkan suatu sikap negatif ataupun positif.

Tentu saja, dalam suatu pembelajaran diharapkan respons positif dari peserta didik diantaranya merasa senang dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, merasa tertarik dengan media yang dipakai guru dalam menyampaikan bahan ajar, merasa jelas terhadap penjelasan dari guru selama proses pembelajaran (Sukinah, 2013). Dalam penelitian ini akan dilihat tanggapan atau reaksi peserta didik selama belajar menggunakan bahan ajar berbantuan *Microsoft Sway*.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Suyanto dan Jihad (2013) merupakan ketercapaian tiap kemampuan dasar, baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang diperoleh peserta didik selama mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Menurut Bistari (2018) hasil belajar sebaiknya terukur baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu: faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yakni peserta didik itu sendiri seperti bakat, intelektual dan kesiapan. Faktor eksternal yaitu faktor dari luar peserta didik, seperti pengajar, lingkungan, fasilitas, materi ajar dan pengkondisian pembelajaran. Pengkondisian pembelajaran yang dimaksud yakni penyesuaian pendekatan, metode, model dan media belajar yang digunakan oleh pengajar dalam upaya menciptakan pembelajaran bermakna.

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai pengetahuan peserta didik yang dilihat dari *posttest* peserta didik dengan memperhatikan

kemampuan memecahkan masalah setelah diberikan bahan ajar berbantuan *Microsoft Sway*. Pencapaian hasil belajar individu peserta didik dikatakan efektif jika nilai *posttest* lebih dari atau sama dengan 72 sesuai dengan KKM yang ditetapkan SMP K Immanuel Pontianak dan dikatakan tuntas secara klasikal jika di kelas terdapat minimal 85% peserta didik yang memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 72.