

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Perkembangan pendidikan di Indonesia telah mengalami perubahan yang signifikan, dengan fokus pada peningkatan kualitas pembelajaran dan pengajaran bagi guru dan siswa. Perkembangan pembelajaran yang terjadi saat ini, siswa dituntut untuk lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti proses pembelajaran. Pendekatan yang berpusat pada siswa, guru harus mampu melaksanakan perannya dengan baik, guru harus membantu siswa memecahkan masalah saat siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan keputusan kemendikbud tentang diberlakukannya kurikulum merdeka sebagai perbaikan dari kurikulum sebelumnya yakni kurikulum 2013.<sup>1</sup>

Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan metode pembelajaran yang berfokus pada pengembangan karakter dan kompetensi siswa. Kurikulum merdeka memberikan fleksibilitas kepada guru untuk mengembangkan pembelajaran yang efektif yang sesuai dengan kebutuhan serta situasi belajar siswa. Kurikulum merdeka sebagai bentuk inisiatif dalam mengembangkan kurikulum yang lebih mandiri dan kontekstual bagi para siswa. Tujuan kurikulum merdeka yaitu untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa. Kurikulum merdeka memiliki keunggulan diantaranya

---

<sup>1</sup> Ifan Firmansyah, *Salinan SK Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan*, 2002.

lebih sederhana, mendalam, lebih relevan dan interaktif.<sup>2</sup> Kurikulum merdeka sebagai upaya mengejar dan mengatasi *lost learning* sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran yang cepat beradaptasi dengan perkembangan dan kemajuan tatanan kehidupan dunia yang menuntut serba cepat.

Dalam rangka mengimplementasikan kurikulum merdeka, perencanaan yang matang dan tepat dari para guru sangat penting. Guru perlu memahami dengan baik tujuan kurikulum serta kebutuhan dan potensi siswa mereka. Dengan perencanaan yang matang, guru dapat merancang pembelajaran yang relevan dan menarik sesuai dengan prinsip kurikulum merdeka. Pembelajaran dalam konteks ini bukan hanya tentang transfer pengetahuan dari guru ke siswa, tetapi lebih merupakan proses interaktif dimana siswa aktif terlibat dalam membangun pemahaman mereka sendiri.<sup>3</sup> Pembelajaran menjadi sebuah pengalaman yang memungkinkan siswa untuk menjelajahi, bereksperimen, dan memecahkan masalah. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya tentang menguasai materi pelajaran, tetapi juga tentang pengembangan kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri dan berkelanjutan.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar secara sistematis dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan pada suatu lingkungan belajar serta hasil yang mengacu pada perubahan yang

---

<sup>2</sup> Ari Wahyu Leksono Rendika Vhalery dan Albertus Maria Setyastanto, "Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 8, no. 1 (2022): 185–201.

<sup>3</sup> Abdullah, "Pendekatan Dan Model Pembelajaran Yang Mengaktifkan Siswa," *Edureligia* 01, no. 1 (2017): 50.

positif yang diharapkan terjadi pada siswa.<sup>4</sup> Keberhasilan suatu pembelajaran tidak terlepas dari peran penting pengajar dan siswa yang saling bekerjasama. Keberhasilan dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh metode pengajaran yang digunakan. Metode mengajar yang kurang tepat akan berdampak kurang optimalnya proses pembelajaran yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa.<sup>5</sup> Oleh sebab itu, guru semestinya memiliki kreasi dan inovasi dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna serta mampu mengkolaborasikan dengan berbagai media pembelajaran yang tepat berdasarkan materi yang disampaikan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran sendiri menurut Ellington adalah pernyataan yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar.<sup>6</sup>

Adapun pembelajaran yang sangat penting diberikan di sekolah salah satunya adalah matematika. Matematika merupakan salah satu ilmu yang diajarkan di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari SD, SMP, SMA, bahkan sampai dengan perguruan tinggi. Hal itu terbukti bahwa matematika mempunyai peran yang cukup besar dalam kehidupan sehari-hari.<sup>7</sup> Matematika merupakan mata pelajaran yang mempunyai peranan penting bagi siswa dalam dunia pendidikan, karena memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan keterampilan berpikir kritis, logis, kreatif, inovatif dan

---

<sup>4</sup> Titik Tri Prastawi dan Rahmat Mulyono, "Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana," *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 09, no. 1 (2023): 382.

<sup>5</sup> M. Ilyas dan Abd. Syahid, "Pentingnya Metodologi Pembelajaran Bagi Guru," *Jurnal Al-Aulia* 04, no. 01 (2018): 67.

<sup>6</sup> Fred Percival dan Henry Ellington, *Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Erlangga, 1984), hal. 235.

<sup>7</sup> Erman, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer* (Bandung: JICA-UPI, 2003), hal. 23.

sistematis dalam pemecahan masalah. Hal tersebut menjadi suatu karakteristik tersendiri yang membedakan pembelajaran matematika dengan pembelajaran lainnya.

Implementasi teori pembelajaran matematika di sekolah sering kali menghadapi tantangan, sehingga sulit untuk diterapkan secara efektif. Dikarenakan seringkali siswa yang beranggapan bahwa matematika itu merupakan pelajaran yang sulit dan menakutkan, karena selalu berhubungan dengan angka dan rumus. Menurut Soedjadi, pembelajaran matematika di sekolah selama ini umumnya hanya menggunakan sajian diajarkan teori/definisi/teorema, diberikan contoh, kemudian diberikan latihan berupa soal. Pembelajaran semacam ini biasa disebut dengan pembelajaran konvensional. Pola pembelajaran yang didalamnya hanya didominasi oleh guru (*teacher centered*) sehingga siswa masih berfokus kepada guru sebagai satu-satunya sumber belajar, sementara siswa hanya menjadi pendengar dan pencatat yang baik.<sup>8</sup> Hal tersebut menjadikan siswa menjadi mudah bosan, pasif dan tidak mempunyai motivasi untuk memahami materi yang diberikan.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2016 tujuan pembelajaran matematika adalah untuk: (1) Mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif dalam memecahkan masalah; (2) Mengembangkan kemampuan menggunakan matematika sebagai alat komunikasi untuk mengekspresikan gagasan dan informasi dalam bentuk simbol, tabel, grafik, atau diagram; (3) Memahami

---

<sup>8</sup> Hobri, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Jember: Center for Society Studies, 2009), hal. 155.

konsep-konsep matematika; (4) Mengembangkan sikap positif terhadap matematika, seperti rasa ingin tahu, ketelitian, percaya diri, dan ketekunan dalam memecahkan masalah matematika; (5) memahami hubungan antar konsep matematika, serta mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat menghargai kegunaan matematika dalam berbagai konteks.<sup>9</sup> Untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika yang sesuai, dalam merancang dan melaksanakan strategi pembelajaran matematika, pendidik harus memastikan bahwa setiap komponen dari proses tersebut secara efektif mendukung pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditetapkan.

Strategi pembelajaran matematika yang dimaksud adalah pembelajaran yang semula berpusat pada guru menuju pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa. Perubahan tersebut dimulai dari segi kurikulum, pendekatan pembelajaran, ataupun cara guru dalam mengajar. Sebelumnya, pendekatan yang berpusat pada guru seringkali menekankan pada transfer informasi secara langsung dari pengajar ke siswa. Namun, dengan berfokus pada siswa, pembelajaran kini dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, mendorong mereka untuk berpikir kritis, mengeksplorasi ide, dan berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah.

Hasil *Programme for International Student Assessment (PISA) 2022* menunjukkan bahwa skor rata-rata literasi matematika siswa Indonesia berada pada angka 366, jauh di bawah rata-rata OECD (*Organisation for Economic*

---

<sup>9</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah* (Jakarta: Depdiknas, 2016), hal. 64.

*Co-operation and Development*) yang mencapai 472.<sup>10</sup> Selain itu, hanya sebagian kecil siswa Indonesia yang berhasil mencapai level 5 atau 6, yaitu level yang menunjukkan kemampuan tinggi dalam memahami, menalar dan menerapkan konsep matematika. Data ini mencerminkan adanya kesenjangan dalam kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa Indonesia dalam bidang matematika. Sehingga, mengakibatkan hasil belajar siswa dalam bidang matematika di Indonesia masih terbelah rendah.

Rendahnya hasil belajar siswa di Indonesia disebabkan oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Salah satu penyebab utama adalah kualitas pembelajaran yang belum optimal. Metode pengajaran yang cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*) sering kali membuat siswa menjadi pasif dalam proses belajar. Siswa hanya menjadi pendengar dan pencatat, tanpa adanya keterlibatan aktif dalam memahami dan mengaplikasikan materi. Selain itu, budaya belajar siswa Indonesia yang cenderung bergantung pada hafalan daripada pemahaman dan penerapan konsep juga menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar. Untuk mengatasi hal ini, perlu dilakukan upaya peningkatan kualitas pembelajaran secara menyeluruh, mulai dari pelatihan guru, penyediaan fasilitas belajar, hingga penerapan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan kontekstual.

Berdasarkan observasi di SMAN 1 Tugu Trenggalek diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran beberapa siswa masih ada yang kurang

---

<sup>10</sup> Nadiem Anwar Makarim, "Peringkat Indonesia Pada PISA 2022 Naik 5-6 Posisi Dibanding 2018," *Kemendikbudristek*, last modified 2023, accessed October 10, 2024, <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/12/peringkat-indonesia-pada-pisa-2022-naik-56-posisi-dibanding-2018>.

memperhatikan pelajaran dan sering mengabaikan guru mereka. Selain itu, terdapat siswa yang menggunakan *smartphone* ketika pembelajaran tetapi mereka menggunakan untuk kegiatan di luar pembelajaran, seperti bermain game atau membuka sosial media selama proses belajar mengajar berlangsung. Akibatnya, siswa menjadi kurang fokus dan cenderung tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru. Di samping itu guru akan kekurangan waktu jika harus menjelaskan materi kepada siswa sampai benar-benar siswa tersebut memahami dan mendalami materi pembelajaran matematika, sehingga pemahaman materi tidak optimal. Akibatnya, akan mempengaruhi hasil belajar mereka, yang banyak diantaranya masih banyak siswa yang mendapatkan nilai belum memenuhi KKM. Menyikapi hal tersebut, maka perlu diterapkan suatu sistem pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif, guna meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam hal ini pembelajaran yang sesuai sangat dibutuhkan. Yaitu pembelajaran yang menjadikan siswa lebih aktif dan mampu memahami suatu permasalahan yang diberikan oleh guru.

Pendekatan pembelajaran yang dianggap peneliti dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif dan juga menciptakan proses pembelajaran adalah Pendekatan *Innovative Learning*. *Innovative Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang merujuk pada pendekatan dan strategi pembelajaran yang baru dan kreatif dalam memfasilitasi proses belajar siswa. Pendekatan ini didesain untuk mengoptimalkan pengalaman belajar siswa dengan memanfaatkan teknologi dan pendekatan yang sesuai dengan tuntutan

zaman. Tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi, pemahaman, keterlibatan, keterampilan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.<sup>11</sup> Pembelajaran inovatif (*Innovative Learning*) memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran yang kreatif dan modern, seperti penggunaan media berbasis teknologi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa. *Innovative Learning* memungkinkan siswa untuk merasa lebih terlibat dan bertanggung jawab atas proses belajar mereka.

Untuk menunjang pendekatan *Innovative Learning* tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran tersebut adalah media web. Media pembelajaran berbasis web adalah media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *software* yang berbasis web yang berisi tentang muatan pembelajaran yang meliputi: judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.<sup>12</sup> Pemanfaatan media *website* sebagai media pembelajaran akan mempermudah dalam proses belajar terutama pembelajaran yang memerlukan pemahaman yang mendalam. Guru akan lebih mudah dalam memfasilitasi pembelajaran kepada siswanya dan siswa juga akan terbantu dalam mendapatkan sumber belajar.<sup>13</sup> Dengan menggunakan media *website*

---

<sup>11</sup> Eni Susilawati, "Penerapan Model Pembelajaran Inovatif Yang Memanfaatkan Portal Rumah Belajar Di SMP Pesat Bogor," *Jurnal Teknodik* 23, no. 1 (2019): 43.

<sup>12</sup> Yunita dan Aris Susanto, "Merancang Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Aplikasi Dreamweaver Pada SMAN 1 Kapoiala," *SIMKOM* 5, NO. 2 (2020): 11.

<sup>13</sup> Nova Sulasmianti, "Pembelajaran Berbasis Web Dengan Google Sites," *Jurnal Wawasan Pendidikan dan Pembelajaran* 9, no. 2 (2021): 2.

dimana guru bisa menyajikan dalam bentuk yang menarik, sehingga sarana belajar menjadi mudah dan tidak membosankan. Penggunaan media *websire* sudah familiar dengan siswa, sehingga siswa dapat lebih mudah dalam proses pembelajaran. dengan menerapkan pendekatan *Innovative Learning* berbantuan media web diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika.

*Innovative Learning* berbantuan media web adalah salah satu pendekatan yang dirancang untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini. Sebuah penelitian yang berhubungan dengan pendekatan *Innovative Learning* berbantuan media web pernah dilakukan oleh Susilawati pada tahun 2019 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Inovatif yang Memanfaatkan Portal Rumah Belajar di SMP Pesat Bogor”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan portal rumah belajar dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika.<sup>14</sup> Penelitian lain yang serupa dilakukan oleh Nova Sulasmianti pada tahun 2021 yang berjudul “Pembelajaran Berbasis Web Memanfaatkan Google sites”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis web, seperti Google Sites, membantu siswa lebih memahami materi dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Susilawati, “Penerapan Model Pembelajaran Inovatif Yang Memanfaatkan Portal Rumah Belajar Di SMP Pesat Bogor.”, hal. 53

<sup>15</sup> Sulasmianti, "Pembelajaran Berbasis...", hal. 10

Sedangkan materi pelajaran yang dijadikan materi pokok pada penelitian adalah trigonometri yang merupakan salah satu materi kelas X. Adapun alasan memilih pokok bahasan Trigonometri karena trigonometri merupakan materi yang sangat penting bagi siswa karena konsep trigonometri ini banyak digunakan sebagai materi prasyarat untuk materi yang lain seperti dimensi tiga, limit, integral, kalkulus, dan materi lainnya.<sup>16</sup> Sehingga memerlukan pemahaman mendalam dan pendekatan pembelajaran yang tepat agar siswa mampu menguasai materi tersebut secara optimal. Jika konsep dasar trigonometri belum dipahami secara utuh oleh siswa, maka mereka akan mengalami kesulitan ketika menghadapi materi pelajaran yang berhubungan dengan konsep trigonometri tersebut. Jadi, pemahaman konsep matematika dalam materi trigonometri sangat penting bagi siswa agar dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan konsep trigonometri. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru matematika di SMAN 1 Tugu Trenggalek juga ditemukan bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep trigonometri.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan penerapan pendekatan *Innovative Learning* pada proses pembelajaran dengan berbantuan media web terhadap hasil belajar. Dengan demikian, peneliti mengambil judul **“Pengaruh Pendekatan *Innovative Learning* Berbantuan Media Web terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Trigonometri Kelas X SMAN 1 Tugu Trenggalek”**.

---

<sup>16</sup> Mamik Suendarti dan Hawa Libena, “Analisis Pemahaman Konsep Perbandingan Trigonometri Pada Siswa SMA,” *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2021): 329.

## **B. Identifikasi Masalah dan Batasan Penelitian**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka identifikasi masalah dari judul tersebut yaitu:

- a. Kejenuhan belajar siswa saat proses pembelajaran
- b. Belum optimalnya kemampuan pemahaman konsep matematika siswa
- c. Pembelajaran matematika yang belum mampu melibatkan siswa secara aktif
- d. Pendekatan pembelajaran yang kurang tepat
- e. Penyalahgunaan perangkat teknologi oleh siswa dalam pembelajaran

### **2. Batasan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka penelitian ini dibatasi pada:

- a. Penelitian ini mengukur hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan *Innovative Learning* dengan menggunakan media web.
- b. Populasi pada penelitian ini dibatasi pada siswa kelas X SMAN 1 Tugu Trenggalek, sedangkan sampel yang diambil adalah siswa kelas X-A dan X-B.
- c. Materi yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu meliputi trigonometri. Yang dibatasi pada penguasaan konsep dasar trigonometri pada segitiga siku-siku, khususnya penentuan

perbandingan trigonometri pada sudut istimewa dan penggunaan trigonometri dalam pemecahan masalah sederhana.

- d. Fokus penelitian ini terbatas pada pengukuran hasil belajar kognitif siswa.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah ada pengaruh pendekatan *Innovative Learning* berbantuan media web terhadap hasil belajar siswa pada materi trigonometri kelas X SMAN 1 Tugu Trenggalek?
2. Seberapa besar pengaruh pendekatan *Innovative Learning* berbantuan media web terhadap hasil belajar siswa pada materi trigonometri kelas X SMAN 1 Tugu Trenggalek?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui adanya pengaruh pendekatan *Innovative Learning* berbantuan media web terhadap hasil belajar siswa pada materi trigonometri kelas X SMAN 1 Tugu Trenggalek.
2. Mengetahui besarnya pengaruh pendekatan *Innovative Learning* berbantuan media web terhadap hasil belajar siswa pada materi trigonometri kelas X SMAN 1 Tugu Trenggalek.

## **E. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan penelitian baik secara teoritis maupun praktis adalah sebagai berikut.

### **1. Secara Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperluas dan mengembangkan ilmu pengetahuan pada bidang pendidikan terutama dalam pendekatan-pendekatan pembelajaran yang inovatif salah satunya adalah pendekatan *Innovative Learning*, sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

### **2. Secara Praktis**

#### **a. Bagi Siswa**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran yang berguna untuk mengasah dan meningkatkan kemampuan siswa dalam meningkatkan hasil belajar khususnya pada materi trigonometri, serta dapat memahami bahwa matematika mempunyai sisi yang menyenangkan dan menarik.

#### **b. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran terutama dalam memilih pendekatan pembelajaran, sehingga dapat digunakan sebagai solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan yang berkaitan dengan pembelajaran matematika di dalam kelas untuk mengembangkan sistem pembelajaran yang efektif.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya dengan topik yang sama serta sebagai bahan pengembangan dan perbaikan untuk kedepannya.

## F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara dari suatu masalah yang kebenarannya masih perlu diuji dengan mengumpulkan data yang mendukung dan membuktikan hipotesisnya.<sup>17</sup> Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Ada pengaruh pendekatan *Innovative Learning* berbantuan media web terhadap hasil belajar siswa pada materi trigonometri kelas X SMAN 1 Tugu Trenggalek.
2. Pendekatan *Innovative Learning* berbantuan media web memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi trigonometri kelas X SMAN 1 Tugu Trenggalek.

---

<sup>17</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 110.

## G. Penegasan Variabel

### 1. Secara Konseptual

#### a. Pengaruh

Pengaruh adalah suatu daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.<sup>18</sup>

#### b. Pendekatan *Innovative Learning*

*Innovative Learning* adalah pendekatan atau metode pembelajaran yang melibatkan penggunaan pendekatan baru, strategi, dan teknologi yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif, relevan, dan menarik bagi siswa.<sup>19</sup>

#### c. Media Web

Media Web (*Website*) adalah serangkaian halaman web yang mengandung berbagai informasi digital seperti teks, gambar, dan animasi yang dapat diakses melalui internet dari mana saja dengan koneksi internet yang bisa digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran di kelas.<sup>20</sup>

#### d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai oleh siswa setelah mereka melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran, serta merupakan

---

<sup>18</sup> Pius Abdillah dan Danu Prasetya, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia* (Surabaya: Arloka, 2009), hal. 256.

<sup>19</sup> Jakub Saddam Akbar Dkk, *Model & Metode Pembelajaran Inovatif (Teori Dan Panduan Praktis)* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), hal. 1.

<sup>20</sup> Ika Arthalia dan Rendi Prasetyo, "Penggunaan Website Sebagai Sarana Evaluasi Kegiatan Akademik Siswa Di SMA Negeri 1 Punggur Lampung Tengah," *Jurnal Ilmu Komputer & Informatika* 1, no. 2 (2020): 94.

bukti kemajuan yang telah dicapai oleh siswa berdasarkan pelajaran yang telah mereka pelajari.<sup>21</sup>

e. Trigonometri

Trigonometri merupakan suatu perhitungan untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perbandingan-perbandingan pada bangun geometri, khususnya pada bangun yang berbentuk segitiga.<sup>22</sup>

2. Secara Operasional

a. Pengaruh

Pengaruh adalah dampak atau efek yang ditimbulkan oleh suatu variabel, faktor, atau kondisi terhadap variabel, faktor, atau kondisi lainnya baik secara langsung maupun tidak langsung. Ini mencakup bagaimana perubahan dalam satu elemen dapat mempengaruhi perubahan dalam elemen lain.

b. Pendekatan *Innovative Learning*

*Innovative Learning* (Pembelajaran Inovatif) adalah suatu pendekatan atau metode dalam proses belajar yang menggabungkan strategi, teknologi dan cara-cara baru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, relevan, dan menarik bagi siswa. Pembelajaran inovatif lebih mengarah pada pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembelajaran inovatif ini merupakan pembelajaran yang

---

<sup>21</sup> Suci Perwita Sari, Sazkia Aprilia, Khalifatussadiyah “Penggunaan Metode Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD,” *Educational Journal of Elementary School* 2, no. 1 (2020): 20.

<sup>22</sup> Bornok Sinaga, dkk, *Matematika Untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X Semester 2* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), hal. 2.

dirancang oleh guru, yang sifatnya baru, tidak seperti biasanya dilakukan dan bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan sendiri dalam rangka proses perubahan ke arah yang lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa.

Langkah-Langkah Pendekatan *Innovative Learning* adalah sebagai berikut.

- 1) Guru menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kolaborasi
- 2) Integrasi teknologi dalam pembelajaran.
- 3) Memberikan kesempatan bagi siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil
- 4) Umpan balik dari guru harus diberikan secara berkelanjutan dan konstruktif.

#### c. Media Web

Media web adalah media yang digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran secara mudah dengan memanfaatkan fasilitas internet sehingga kegiatan berkomunikasi dapat dilakukan tanpa dibatasi jarak, tempat dan waktu atau pembelajaran yang berhubungan dengan materi ajar yang disajikan melalui website. Media pembelajaran berbasis web yang berisi konten pembelajaran seperti tujuan, materi, evaluasi, serta disajikan dalam bentuk menarik dan interaktif.

#### d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah segala sesuatu yang telah dipelajari dan dicapai oleh siswa setelah melewati suatu proses pembelajaran, termasuk pengetahuan, ketrampilan, pemahaman, dan sikap. Hal ini mencakup apa yang telah dipahami dan dapat diterapkan oleh individu sebagai hasil dari pengalaman belajar mereka.

#### e. Trigonometri

Trigonometri adalah sebuah cabang dari ilmu matematika yang berhadapan dengan sudut segitiga yang memiliki fungsi trigonometri yaitu sinus, cosinus, dan tangen. Trigonometri merupakan materi yang diajarkan kepada siswa kelas X semester ganjil, yang meliputi pengukuran sudut dan radian, perbandingan trigonometri pada segitiga siku-siku, dan perbandingan tigonometri untuk sudut istimewa.

### **H. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan disusun untuk memudahkan pembaca dalam memahami maksud dan isi pembahasan penelitian ini. Sistematika penulisan terdiri dari beberapa bab dan sub bab yang saling berkaitan satu sama lain yaitu sebagai berikut.

#### 1. Bagian Awal

Bagian awal skripsi meliputi halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, surat pernyataan ketersediaan publikasi karya ilmiah,

motto, halaman persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar bagan, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

## 2. Bagian Inti

Bab I merupakan Pendahuluan yang terdiri dari: (a) Latar belakang masalah, (b) Identifikasi masalah dan batasan penelitian, (c) Rumusan masalah, (d) Tujuan penelitian, (e) Kegunaan penelitian, (f) Hipotesis penelitian, (g) Penegasan Variabel, dan (h) Sistematika penulisan.

Bab II tentang landasan teori yang akan membahas mengenai teori-teori dengan fokus penelitian yang terdiri atas (a) Deskripsi teori : Pendekatan *Innovative Learning*, media web, hasil belajar, materi trigonometri, (b) Penelitian terdahulu, dan (c) Kerangka berpikir.

Bab III membahas tentang metode penelitian yang digunakan, terdiri dari: (a) Pendekatan dan jenis penelitian, (b) Lokasi penelitian, (c) Variabel penelitian, (d) Populasi, sampel dan sampling penelitian, (e) Instrumen Penelitian, (f) Data dan sumber data, (g) Teknik pengumpulan data, (h) Analisis data, dan (i) Tahapan penelitian.

Bab IV merupakan paparan data dan hasil penelitian, yang terdiri dari: (a) Deskripsi data, (b) pengujian hipotesis, dan (c) Rekapitulasi hasil penelitian

Bab V merupakan pembahasan hasil penelitian yang menjelaskan temuan-temuan penelitian yang telah diuraikan pada hasil penelitian berdasarkan rumusan masalah yang ada. Dalam bab ini peneliti telah menjawab permasalahan yang disajikan dalam rumusan masalah penelitian

Bab VI merupakan penutup, yang terdiri dari: (a) Kesimpulan dan  
(b) Saran

### 3. Bagian Akhir

Bagian akhir dari skripsi ini adalah daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.