

## **BAB 2**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Efektivitas Pembelajaran**

Efektivitas merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor didalam maupun diluar diri dari seseorang, efektivitas tidak hanya dilihat dari hasil tetapi juga dari sisi persepsi maupun sikap seseorang dan sebagai ukuran kepuasan yang dicapai oleh seseorang (Mu'alimin, 2014; Rohmawati, 2015). Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rusdi, 2018).

Trianto (2013) mengemukakan bahwa suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi persyaratan utama keefektifan pengajaran, yaitu:

- 1) Presentasi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap KBM.
- 2) Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara siswa.
- 3) Ketetapan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan.
- 4) Mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif, mengembangkan struktur kelas yang mendukung siswa aktif dan melaksanakan tugas tanpa mengabaikan suasana belajar yang nyaman.

Silvana (2021) Efektivitas metode pembelajaran merupakan suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Kriteria efektivitas dalam penelitian mengacu pada:

- a. Ketuntasan belajar, pembelajaran dapat dikatakan tuntas apabila sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa telah memperoleh nilai = 60 dalam peningkatan hasil belajar.
- b. Metode pembelajaran dikatakan efektif meningkatkan hasil belajar siswa apabila secara statistik hasil belajar siswa menunjukkan

perbedaan yang signifikan antara pemahaman awal dengan pemahaman setelah pembelajaran.

- c. Metode pembelajaran dikatakan efektif apabila memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan.
- d. Metode pembelajaran dikatakan efektif dapat meningkatkan minat dan motivasi apabila setelah pembelajaran siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar lebih giat dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik, serta siswa dalam keadaan yang menyenangkan.

Uno (2010); Reigeluth (1983) mengungkapkan hasil kajiannya dalam beberapa penelitian mengungkapkan bahwa tujuh indikator pembelajaran dikatakan efektif, yaitu:

- (1) Pengorganisasian materi yang baik,
- (2) Komunikasi yang efektif,
- (3) Penguasaan dan antusiasme terhadap materi pelajaran,
- (4) Sikap positif terhadap peserta didik,
- (5) Pemberian nilai yang adil,
- (6) Keluwesan dalam pendekatan pembelajaran dan
- (7) Hasil belajar peserta didik yang baik.

Berdasarkan beberapa pendapat (Rohmawati, 2015; Mu'alimin, 2014; Trianto, 2013; Silvana, 2021), dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah tercapainya suatu target yang telah ditetapkan. Apabila *output* pencapaian mendekati *output* yang diharapkan, maka semakin tinggi efektivitasnya dan juga suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh (kuantitas, kualitas, dan waktu) yang telah dicapai manajemen, yang sebelumnya target telah ditentukan terlebih dahulu. Efektivitas pembelajaran dapat dikatakan sebagai ukuran keberhasilan dari suatu pembelajaran setelah adanya suatu perlakuan tertentu. Keefektivan pembelajaran diukur dari tingkat pencapaian siswa yaitu hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mendapatkan materi pembelajaran.

### **2.1.2 Model Pembelajaran Berdiferensiasi**

Model pembelajaran berdiferensiasi adalah proses belajar mengajar dimana siswa dapat mempelajari materi pelajaran sesuai dengan kemampuan, apa yang disukai, dan kebutuhannya masing-masing sehingga mereka tidak frustrasi dan merasa gagal dalam pengalaman belajarnya (Cindyana, 2022). Dalam pembelajaran berdiferensiasi, guru harus memahami dan menyadari bahwa tidak hanya satu cara, metode, strategi yang dilakukan dalam mempelajari suatu bahan pelajaran. Guru perlu menyusun bahan pelajaran, kegiatan-kegiatan, tugas-tugas harian baik yang dikerjakan di kelas maupun yang di rumah, dan asesmen akhir sesuai dengan kesiapan siswa dalam mempelajari bahan pelajaran tersebut, minat atau hal apa yang disukai siswanya dalam belajar, dan bagaimana cara menyampaikan pelajaran yang sesuai dengan profil belajar siswanya (Aprima, 2022; Tomlinson, 2000).

Pembelajaran berdiferensiasi merupakan suatu usaha dan upaya dari guru demi memenuhi kebutuhan masing-masing siswa yang berbeda-beda. Menurut Tomlinson (2000) yang menyatakan bahwa pembelajaran berdiferensiasi merupakan upaya dalam menyelaraskan kegiatan belajar dalam kelas agar dapat mencukupi kebutuhan belajar siswa tiap individu.

Bentuk dan strategi penerapan pembelajaran berdiferensiasi di kelas dapat mencakup tiga jenis, yaitu diferensiasi konten, diferensiasi proses, dan diferensiasi produk. Diferensiasi konten berkaitan dengan perbedaan kontens materi yang diajarkan kepada siswa sebagai tanggapan dari kesiapan belajar, minat, atau profil belajarnya (visual, auditori, kinestetik) atau bahkan bisa kombinasi dari ketiganya. Diferensiasi proses berkaitan dengan perbedaan proses pembelajaran dengan menyediakan kegiatan berjenjang, adanya pertanyaan pemandu atau tantangan, membuat agenda individu siswa, memvariasikan waktu, mengembangkan kegiatan bervariasi, dan menggunakan pengelompokan yang fleksibel. Diferensiasi produk berkaitan dengan perbedaan produk tagihan kepada siswa dengan memberikan tantangan atau keragaman variasi dan memilih produk yang diminatinya

(Pratama, 2022). Dibawah ini adalah tabel strategi penerapan pembelajaran berdiferensiasi.

**Tabel 2.1 Strategi Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi**

Strategi Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi			
	Sama untuk semua siswa		
	Guru	Siswa	Contoh
	Mengembangkan keterampilan pembelajaran	Merancang Pembelajaran, Evaluasi, Asesmen, Dan Lingkungan Belajar Berdasarkan Harapan Kurikulum Dan Pilihan Guru Sendiri.	Mempelajari Dan Mendemostrasikan Proses Belajar Dengan Cara Yang Sama Pada Setiap Waktu.
Little differentiation			
Memperluas rutinitas dan keterampilan pembelajaran	Merancang pembelajaran, evaluasi, asesmen, dan lingkungan belajar berdasarkan harapan kurikulum dan kebutuhan belajar.	Pengalaman, variasi gaya belajar atau cara mendemonstrasikan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kegiatan yang mengarah pada semua gara belajar atau intelegensi yang beragam pada waktu yang berbeda.</li> <li>• banyak <i>entry point</i> disepanjang waktu.</li> <li>• materi pendukung pembelajaran yang bervariasi.</li> </ul>

Pilihan yang berbeda untuk siswa yang berbeda				
<b>Much differentiation</b>	Mengembangkan rutinitas, kebiasaan, dan keterampilan pembelajaran berdiferensiasi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• merancang asesmen, evaluasi dan lingkungan belajar berdasarkan harapan kurikulum dan kebutuhan belajar siswa.</li> <li>• mencoba merancang variasi pilihan belajar bagi siswa.</li> </ul>	Memiliki pilihan gaya belajar atau cara menyajikan pelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• disediakan struktur yang berdiferensiasi</li> <li>• adanya pilihan materi pendukung (peran, ornat, topik, audiens, dan sebagainya)</li> </ul>
	Menjaga budaya pembelajaran berdiferensiasi di dalam kelas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• merancang asesmen, evaluasi dan lingkungan belajar berdasarkan harapan kurikulum dan kebutuhan belajar spesifik siswa di kelas.</li> <li>• mengadaptasi rencana pembelajaran menjadi “moment” pengalaman belajar yang sesuai bagi setiap siswa.</li> </ul>	Rutinitas yang memberikan pilihan yang sesuai, cara belajar dan cara mendemonstrasikan pembelajaran yang dirancang untuk kebutuhan belajar yang spesifik.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• struktur pembelajaran dirancang untuk merespon kebutuhan belajar siswa.</li> <li>• siswa memilih materi pelajaran sesuai dengan kekuatan dan kebutuhannya.</li> </ul>

(Marlina, 2019)

Pembelajaran berdiferensiasi dapat dilaksanakan dengan 4 cara (Tomlinson, 2000) diantaranya:

1. Konten/isi, yang berkaitan dengan kurikulum dan materi apa yang dipelajari oleh siswa.

Contoh diferensiasi konten dapat dilaksanakan seperti beberapa kegiatan berikut ini.

- a. Menyediakan bahan bacaan atau literatur pada berbagai tingkat keterbacaan.
  - b. Menyediakan beragam bahan ajar yang disajikan melalui modul, kaset, video atau praktek.
  - c. Menggunakan tabel kosakata untuk mengetahui tingkat kesiapan siswa.
  - d. Mempresentasikan ide secara audio, visual.
  - e. Menggunakan teman bacaan.
  - f. Menggunakan kelompok kecil atau tutor sebaya.
2. Proses, merupakan cara siswa dalam mengolah informasi dan ide. Contoh kegiatannya antara lain sebagai berikut.
- a. Menggunakan kegiatan berjenjang dengan berbagai tingkat tantangan, dukungan, dan kompleksitas.
  - b. Menggali potensi siswa dengan menyediakan pusat minat dan bakat.
  - c. Menyusun agenda pribadi atau daftar tugas yang harus diselesaikan selama waktu yang ditentukan oleh guru.
  - d. Memberikan dukungan secara langsung bagi siswa yang membutuhkan.
  - e. Memfasilitasi ketersediaan waktu dalam menyelesaikan tugas.
3. Produk, merupakan interpretasi terhadap apa yang telah diperoleh atau dipelajari oleh siswa. Contoh kegiatan dapat berupa berikut ini.
- a. Memberi siswa pilihan cara mengekspresikan kebutuhan pembelajaran atau mempresentasikan hasil belajarnya misal dalam tulisan, gambar, video maupun narasi.
  - b. Menggunakan rubrik atau standar penilaian yang cocok dan memperluas keragaman tingkat keterampilan siswa.
4. Lingkungan belajar, merupakan keadaan, perasaan dan cara siswa bekerja dalam pembelajaran. Contoh kegiatan ini antara lain sebagai berikut.

- a. Adanya ruangan atau lingkungan dimana siswa dapat berkolaborasi.
- b. Menyediakan materi yang melukiskan aspek sosial dan budaya yang terlihat nyata.
- c. Membantu memfasilitasi siswa yang suka bergerak dengan siswa yang suka duduk tenang.
- d. Mengembangkan rutinitas atau kebiasaan yang memungkinkan siswa mendapatkan bantuan kita pendidik atau guru sibuk dengan siswa lain.

Keberhasilan pembelajaran berdiferensiasi tampak pada proses dan hasil pembelajaran. Indikator keberhasilan pembelajaran berdiferensiasi diantaranya siswa merasa nyaman dalam belajar, adanya peningkatan keterampilan baik segi *hardskill* atau *softskill*, dan adanya kesuksesan belajar dari seorang murid yaitu murid mampu merefleksikan diri kemampuannya dimulai dari titik awal pembelajaran sampai peningkatan diri selama proses pembelajaran dan pada akhir pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat (Aprima & Sari, 2022; Tomlinson, 2000), dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berdiferensiasi merupakan suatu usaha untuk mengakomodir proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Pembelajaran berdiferensiasi dapat membantu siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal karena dari materi belajar, proses belajar hingga produk yang dihasilkan disesuaikan dengan minat dan kebutuhannya. Produk yang dibuat dapat dikumpulkan dan dipresentasikan dalam bentuk apapun sesuai dengan kemampuan dan minat siswa seperti video, audio, gambar, mapping, infografis, poster, artikel dan lainnya.

### **2.1.3 Media Doratoon**


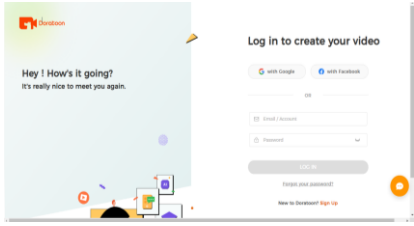
Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar yang

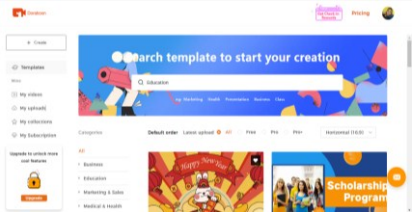
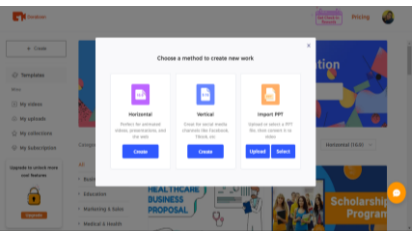
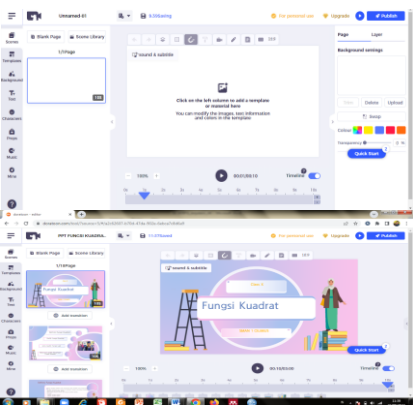
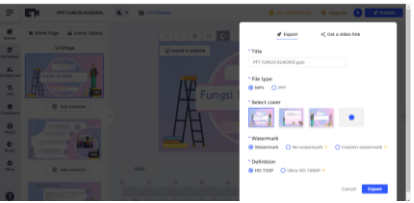
lebih sepadan (Syaparuddin & Elihami, 2020) Media Doratoon dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa.

Media Doratoon adalah *software* yang sangat profesional untuk membuat macam *software* yang telah ada, Doratoon yang menjadi salah satu *software design* yang handal (Fauziah & Ninawati, 2022; Fitria, 2014). Doratoon adalah aplikasi *website* yang memiliki berbagai macam fitur seperti: animasi kartun, transisi, audio, tulisan dan masih banyak yang lainnya. Aplikasi pembelajaran ini bisa mempermudah seorang guru dalam proses belajar dengan cara *online offline* dengan menyediakan fitur gratis (*free*) dan berbayar (*pro*).

Berikut ini rancangan media pembelajaran menggunakan Doratoon:

**Tabel 2.2 Rancangan Media Pembelajaran Menggunakan**

Tahap-Tahap	Penjelasan	Gambar
1. Menuju situs <i>website</i> resmi doratoon	Menuju link: <a href="https://www.doratoon.com/ab/in-dex-c">https://www.doratoon.com/ab/in-dex-c</a>	 <p><b>Gambar 1</b> Tampilan awal <i>website</i> doratoon</p>
2. Proses registrasi akun doratoon	Langkah awal dalam pembuatan doratoon adalah melakukan proses registrasi akun di laman doratoon.com menggunakan email. Kemudian akun baru akan mendapatkan sesi <i>free trial</i> selama 3 hari. Setelah registrasi di laman doratoon.com, pengguna dapat membuat doratoon sesuai yang diinginkan menggunakan fitur-fitur yang ada atau menggunakan <i>template</i>	 <p><b>Gambar 2</b> Tampilan awal registrasi</p>

	<p>doratoon yang sudah disediakan.</p>	
3. Tampilan awal	<p>Tampilan awal saat sudah registrasi dan bisa dimulai untuk membuat video serta melihat dan memilih <i>template</i> yang bisa digunakan.</p>	 <p><b>Gambar 3</b> Tampilan awal</p>
4. Pilih <i>Create</i>	<p>Pada saat memilih <i>create</i> untuk masuk mulai membuat video terdapat pilihan video ingin membentuk <i>Vertical</i>, <i>Horizontal</i> atau <i>Import</i> PPT untuk mempermudah pencarian <i>template</i> di doratoon.</p>	 <p><b>Gambar 4</b> Pilih <i>create</i></p>
5. Pembuatan Video Animasi	<p>Pada tampilan tersebut disamping kiri dan atas banyak pilihan tools, banyak pilihan <i>template</i>, <i>stiker</i>, <i>background</i>, <i>sound</i>, <i>dubbing</i> dan dapat mengunggah foto yang tersimpan pada folder laptop, sehingga mempermudah ketika <i>shape</i> yang kita butuhkan tidak ada pada aset doratoon kita bisa mengunggah sendiri.</p>	 <p><b>Gambar 5</b> Pembuatan hasil video animasi</p>
6. Mengunduh Hasil Video/PPT	<p>Lalu klik <i>export</i> untuk mengunduh hasil video ataupun PPT yang telah dibuat sebelumnya.</p>	 <p><b>Gambar 6</b> Mengunduh Video/PPT</p>

Berdasarkan pendapat dapat disimpulkan bahwa media doratoon merupakan media audio visual animasi yang dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa. Media doratoon juga telah digunakan dalam pengembangan materi pembelajaran dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran.

#### 2.1.4 Kemampuan Pemecahan Masalah

Salah satu kemampuan matematika yang harus dimiliki oleh siswa dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan pemecahan masalah. Pemecahan masalah merupakan suatu serangkaian proses tertentu yang dilakukan siswa dalam menghadapi situasi yang direpresentasikan ke dalam pertanyaan dan pertanyaan disadari oleh siswa, serta menantang untuk diselesaikan meskipun tidak dapat segera ditentukan strategi untuk menjawab pertanyaan yang dihadapi (Mulyati, 2016; Yuli & Siswono, 2012).

Menurut (Irkham, 2014; Rostina, 2016) Masalah (*problem*) merupakan bagian dari kehidupan manusia baik bersumber dari dalam diri maupun lingkungan sekitar, oleh karena itu setiap orang diharapkan mampu berperan sebagai pemecah masalah yang handal untuk dapat mempertahankan kehidupannya. Disisi lain juga masalah merupakan situasi yang tak jelas jalan pemecahannya yaitu menuntun individu atau kelompok untuk menemukan jawabannya.

Menurut pendapat Hendriana, (2017) mengemukakan bahwa indikator pemecahan masalah matematis sebagai berikut: (a) mengidentifikasi kecakupan data untuk pemecahan masalah. (b) membuat model matematika dari situasi atau masalah sehari-hari dan menyelesaikannya. (c) memilih dan menerapkan strategi untuk menyelesaikan berbagai masalah dan atau diluar matematika.

Polya (1945) mengatakan pemecahan masalah adalah salah satu aspek berpikir tingkat tinggi. Sehingga Polya mengemukakan dua macam masalah matematika yaitu: (1) Masalah untuk menemukan (*problem to find*) dimana kita mencoba untuk mengkonstruksi semua jenis objek atau informasi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut, dan (2) masalah untuk membuktikan (*problem to prove*) dimana kita akan menunjukkan salah satu kebenaran pernyataan, yakni pernyataan itu benar atau salah. Pada pemecahan masalah terdapat empat langkah yang harus dilakukan yaitu: (1) memahami masalah; (2) merencanakan pemecahan; (3)

menyelesaikan masalah sesuai rencana langkah kedua; (4) memeriksa kembali hasil yang diperoleh.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dipaparkan, berikut adalah indikator dalam penelitian sesuai pendapat G Polya, (1985) yang telah dikemukakan di bawah ini. Langkah-langkah tersebut meliputi: memahami masalah, menyusun rencana penyelesaian, melaksanakan rencana penyelesaian, memeriksa terlaksananya pemecahan masalah yang benar, prosedural, serta terbentuknya pola pikir yang terstruktur dengan baik pada siswa saat memecahkan masalah.

**Tabel 2.2 Tahapan-Tahapan Kemampuan Pemecahan Masalah**

<b>Langkah-langkah Pemecahan Masalah</b>	<b>Indikator</b>
Memahami masalah ( <i>understanding the problem</i> )	Mengetahui apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan, serta apa syarat-syarat yang diketahui.
Menyusun rencana pemecahan masalah ( <i>devising a plan</i> )	Menemukan hubungan data dengan yang ditanyakan/dibuktikan. Memilih teorema atau konsep yang lebih dipelajari untuk dikombinasikan, sehingga dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah.
Melaksanakan rencana pemecahan masalah ( <i>carrying out the plan</i> )	Menyelesaikan rencana sesuai dengan yang direncanakan. Memeriksa masing-masing langkah. Membuktikan bahwa langkah-langkah itu benar.
Memeriksa kembali ( <i>looking back</i> )	Mencocokkan jawaban yang diperoleh dengan permasalahan dan menuliskan kesimpulan terhadap apa yang ditanyakan.

(G Polya, 1985; Susanto, 2013)

Berdasarkan pendapat (Mulyati, 2016; Yuli & Siswono, 2012; Irkham, 2014; Rostina, 2016), dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah usaha atau cara siswa dalam menyelesaikan persoalan dengan menggunakan langkah-langkah sistematis. Pemecahan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah pemecahan Polya yaitu memahami, merencanakan pemecahan, melakukan perhitungan dan memeriksa kembali hasil.

### 2.1.5 Respons Siswa

Respons adalah hasil dari perilaku stimulus yaitu aktivitas dari orang yang bersangkutan, tanpa memandang apakah stimulus tersebut dapat diidentifikasi atau tidak dapat diamati (Irawan, 2014). Mayasari (2019) menjelaskan bahwa respons positif siswa dapat dijadikan tolak ukur bahwa siswa merasa lebih nyaman dengan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Respons siswa terhadap media pembelajaran dapat berupa respons positif dan negatif.

Menurut Pratiwi (2013), respons terdiri dari 3 dimensi yaitu dimensi kognitif, afektif, dan kognatif. Respons kognitif adalah respon yang berhubungan atau persepsi mengenai objek sikap. Secara verbal, pemikiran seseorang dapat diidentifikasi dari ungkapan keyakinan (*beliefs*) atau sesuatu baik yang cenderung negatif maupun positif. Respons afektif adalah respons yang menunjukkan sikap seseorang dari evaluasi atau perasaan seseorang atas objek sikapnya. Respons kognatif berhubungan dengan perilaku nyata yang meliputi tindakan atas perbuatan. Sebagian besar perhatian siswa akan terfokus pada proses pembelajaran jika siswa sudah tertarik sehingga siswa akan lebih berperan aktif dan memberikan respons yang positif.

Respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran dapat diukur melalui beberapa indikator, seperti keaktifan siswa, kemudahan memahami materi, penggunaan media, ketertarikan siswa, format, relevansi, dan kualitas isi multimedia. Untuk indikator respons yang digunakannya yaitu format. Format yaitu berkaitan dengan penggunaan visual (gambar dan tulisan) pada media pembelajaran. Indikator ini dapat diukur dengan mengamati seberapa jelas dan mudah dibaca tampilan media pembelajaran yang digunakan (Arya, 2022).

## 2.2 Kajian Penelitian Relevan

Penelitian (Ayunengdyah, 2020) yang berjudul “Analisis Kesalahan Dalam Memecahkan Masalah Fungsi Kuadrat Berdasarkan Langkah Polya”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) letak kesalahan siswa dalam

pemecahan masalah berdasarkan langkah Polya pada materi fungsi kuadrat di kelas X, (2) penyebab kesalahan siswa dalam pemecahan masalah berdasarkan langkah Polya pada materi fungsi kuadrat di kelas X. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: letak kesalahan yang dilakukan oleh siswa adalah pada langkah pemecahan masalah Polya yang kedua (menyusun rencana) dan keempat (melihat kembali).

Penelitian (Cindyana, 2022) yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantuan Materi Ajar Geometri Berbasis RME Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar”. penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi secara objektif serta mengkaji perbedaan kemampuan penalaran matematis siswa yang belajar dengan metode pembelajaran berdiferensiasi berbantuan materi ajar geometri berbasis RME (*Realistic Mathematic Education*) dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Penelitian tersebut menggunakan metode kuasi eksperimen dengan jenis *non equivalent control group design*. Dalam penelitian tersebut data dikumpulkan dengan menggunakan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berjumlah 6 butir soal uraian. Data statistik yang diperoleh yaitu uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis yang diolah menggunakan program SPSS 25. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,029. Oleh karena itu, nilai signifikansinya sebanyak  $< 0,05$ . Maka, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh pembelajaran berdiferensiasi berbantuan materi ajar geometri berbasis RME terhadap kemampuan penalaran matematis siswa kelas 3 SD Madani *Islamic School* Riau.

Penelitian (Yanti, 2023) yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Doratoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik Di Smp Negeri 2 Bukittinggi”. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi berupa pemanfaatan media pembelajaran Media Audio

Visual (Video) Animasi berbasis Doratoon. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran Audio Visual (Video) Animasi berbasis Doratoon dapat meningkatkan motivasi belajar siswa berdasarkan angket penelitian yang telah diisi oleh siswa.