

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peran teknologi saat ini telah berkembang pesat di berbagai bidang, salah satu bidang yang terkena dampak dari perkembangan teknologi adalah bidang pendidikan. Pendidikan merupakan hal yang mempengaruhi perkembangan sumber daya manusia yang mampu mengembangkan teknologi itu sendiri. Hal ini dikarenakan teknologi dapat mempermudah dan mengefektifkan pembelajaran sehingga dapat dilakukan dari jarak jauh tanpa hambatan jarak dan waktu.

Salah satu teknologi yang mempengaruhi pembelajaran adalah teknologi internet. Teknologi internet dapat menembus batas ruang dan waktu, kelebihan internet memudahkan pembelajaran yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Perkembangan teknologi yang sedang berkembang pesat saat ini akan terus menciptakan pola-pola baru dalam proses pembelajaran dan mendorong kita untuk beradaptasi dengan cepat. Jika dulu pembelajaran hanya bergantung pada kehadiran guru dan peserta didik, maka sekarang dengan kemajuan internet yang serba *mobile*, teknologi pembelajaran sangatlah penting. Dalam proses pembelajaran penggunaan serta pemanfaatan teknologi di kelas telah menjadi kebutuhan sekaligus menjadi tuntutan (Rijal & Jaya, 2020). Terdapat hubungan perilaku peserta didik terhadap penggunaan teknologi dalam matematika memberikan kontribusi yang sangat besar untuk meningkatkan perilaku siswa terhadap matematika (Higgins, Kristina., Huscroft-D'Angelo, Jacqueline & Crawford, 2019).

Penggunaan teknologi dalam matematika membantu siswa untuk dapat meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan motivasi belajar, membantu siswa untuk dapat memahami konsep matematika (Murphy, 2016). Menurut (Fabian, Khristin., Topping, Keith J & Barron, 2018) pembelajaran matematika dengan menggunakan *mobile learning* memberikan aktivitas yang menyenangkan dan penyajian materi yang mudah dipahami bagi siswa. Penggunaan *tablet android* memberikan tampilan yang menarik pada proses pembelajaran matematika (Fabian, Khristin., *et al*, 2018). Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu dilakukan terobosan sebagai solusi agar proses pembelajaran matematika tetap berjalan optimal.

Salah satu terobosan yang dapat dilakukan yaitu dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Hal ini dikarenakan media pembelajaran berfungsi sebagai sarana visualisasi bagi peserta didik yang berarti media pembelajaran dapat memberi gambaran konsep materi, meningkatkan minat dan motivasi belajar, mempermudah penjelasan materi, serta dapat memperjelas konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan sederhana (Muhammad, 2020). Media pembelajaran menjadi salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran yang harus mengikuti perkembangan teknologi agar efektif dan efisien.

Media pembelajaran dapat mempermudah pemahaman mengenai hal yang sulit dijelaskan, serta menjadi sarana bagi guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik (Wijayanti, Rica., Hasan, Buaddin & Loganathan, 2018). Media pembelajaran sebagai alat yang membantu proses pembelajaran dalam penyajian materi yang menarik dengan membuat situasi belajar menjadi aktif dan dapat dengan mudah dimengerti oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Audia, Cita., Yatri, Ika., Aslam., Mawani, Sri., 2021). Media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan teknologi mampu menanggapi keterbatasan ruang (Muhson, 2010).

Pentingnya perubahan inovatif dalam proses pembelajaran, khususnya dengan menggunakan teknologi agar lebih menarik bagi peserta didik (Ali & Lestari, 2023). Media pembelajaran secara *online* yang dapat membantu meningkatkan kualitas dan kuantitas pembelajaran, salah satunya adalah penerapan pembelajaran berbasis *website* (Arifin & Nugroho, 2023). *Website* adalah kumpulan halaman yang terangkum dalam domain atau subdomain yang memuat multimedia berupa audio, teks, gambar, serta video dan dapat diakses melalui *web browser* (Destiningrum & Adrian, 2017).

Pembelajaran berbasis *website* menggunakan teknologi internet yang tidak terbatas oleh batasan ruang dan waktu. Ini bukan hanya tentang menempatkan materi di situs *website* agar dapat diakses melalui komputer atau *smartphone*, tetapi juga mengembangkan *website* sebagai media pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif daripada hanya sebagai pengganti kertas untuk menyimpan dokumen atau informasi. Penggunaan media berbasis *website* memiliki beberapa kelebihan Danang & Qohar, (2017) dalam (Aditya, 2018) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *website* dapat menurunkan suasana yang statis dan dapat menciptakan proses

pembelajaran yang efektif menarik, interaktif, dan dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Adapun kelebihan lain dari penggunaan *website* sebagai media pembelajaran yakni memuat multimedia interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk belajar secara mandiri (Danaswari & Gafur, 2018). Sebuah *website* ditulis dalam format *Hyper Text Markup Language* (HTML) yang bisa selalu diakses melalui sebuah *link* dan pengguna dapat mengakses *link* tersebut melalui sebuah *web browser* (Trimarsiah & Arafat, 2017).

Menurut (Halat, 2013) aktivitas *website* memiliki keunggulan dibandingkan dengan penggunaan media sosial, karena dapat dipelajari dengan cepat. Penggunaan media berbasis *website* dipilih karena terbukti memiliki potensi untuk membantu dalam memecahkan masalah pembelajaran, terutama dalam materi matematika untuk meningkatkan kemampuan numerasi (Tseklevs, Emmanuel., Cosmas, John & Aggoun, 2016). Selain itu, penggunaan *website* dipilih karena memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Lo, Jia Jiunn., Chan, Ya Chen & Yeh, 2012). Hal ini juga didukung oleh penelitian (Suprianto et al., 2019) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media *website* dapat efektif dalam meningkatkan kinerja belajar peserta didik.

Namun, kebanyakan dari *website* yang ada tidak memperhatikan *feedback* dan karakteristik *user*. Menurut (Pradita, 2021) *website* yang baik haruslah mempertimbangkan dan memperhatikan para penggunanya. Sebuah *website* harus mengikuti perkembangan desain terkini dan menarik bagi pengguna (Wiryana, 2022). Menurut teori belajar psikologi *behaviorisme* dikembangkan oleh psikolog *behavioristik*, salah satu contoh teori *behaviorisme* bahwa adanya perubahan tingkah laku akibat dari proses pembelajaran yang dialami oleh peserta didik (Mytra, Prima., Asrafiani, Andi., Budi, Ahmad., Hardiana, Hardiana & Irmayanti, 2022). Teori Pavlov menyimpulkan bahwa perubahan tingkah laku dapat dilakukan melalui pembiasaan merespon terhadap proses pembelajaran (Santrock, 2021). Menurut Jordan, Stack dan Carlile (2009) (Amsari, 2018) inti dari *behaviorisme* adalah berfokus pada pengamatan peristiwa pembelajaran yang dapat diamati, seperti hubungan antara stimulus dan respon.

Berdasarkan teori *behaviorisme* menyatakan bahwa terjadinya perubahan sikap dan tingkah laku dalam diri peserta didik sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon, perubahan dari diri peserta didik disebabkan keinginan untuk mengetahui

sesuatu yang belum dipahami (Sipayung & Sihotang, 2022). Dengan memperhatikan *feedback* dan karakteristik peserta didik dalam pengembangan *website*, dapat menciptakan media pembelajaran yang efektif, serta memberikan kenyamanan dan kemudahan dalam penggunaannya.

Sedemikian sehingga hal tersebut dapat menjadikan *website* sebagai media pembelajaran yang efektif, efisien dan dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Hal ini sejalan dengan konsep merdeka belajar yang sudah di perkenalkan oleh Pemerintah dimana setiap orang bebas untuk mendapatkan ilmu atau pengetahuan, dan setiap siswa maupun guru dituntut kreatif serta mandiri, sebab pengetahuan tidak hanya bersumber dari guru melainkan dari berbagai sumber seperti lingkungan sekitar, teknologi, pengalaman dan lain-lain. Program Merdeka Belajar meliputi Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN), Ujian Nasional (UN), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Peraturan Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB).

Pada tahun 2021, perubahan kebijakan dengan menghapus Ujian Nasional (UN) dan menggantinya dengan Asesmen Nasional yang terdiri dari tiga bagian, yakni Asesmen Kompetensi Minimum (AKM), Survei Karakter, (yang terdiri dari kemampuan literasi dan kemampuan numerasi) dan Survei Lingkungan pada tahun 2021 (Kemendikbud, 2019). Pada kurikulum merdeka belajar, kemampuan numerasi menjadi salah satu kompetensi yang diukur dalam Asesmen Kompetensi Minimum (AKM). Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) merupakan suatu evaluasi yang sangat fundamental dalam meningkatkan kapasitas diri dan partisipasi positif siswa di masyarakat. Namun, hasil dari AKM tidak akan menjadi patokan bagi kelulusan siswa atau syarat dalam seleksi pendidikan berikutnya. Lebih tepatnya, hasil AKM hanya dijadikan sebagai pedoman atau refleksi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah (Kemendikbud, 2019).

Kenyataan di lapangan, menurut (Kemendikbudristek, 2022) kemampuan numerasi siswa di Indonesia masih terbilang rendah. Pada penelitian (Ate, D., & Lede, 2022) menyatakan bahwa kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal numerasi masih rendah. Kemampuan numerasi siswa sebatas berada pada level pemahaman (Tanudjaya & Doorman, 2020). Siswa yang memiliki kemampuan rendah belum memenuhi semua indikator dalam kemampuan numerasi (Rezky, Maskanur., Hidayanto, Erry & Parta, 2022). Berdasarkan hal tersebut, membuat kemampuan numerasi menjadi hal yang

penting dalam pembelajaran matematika dan harus ditingkatkan di Indonesia, khususnya bagi generasi muda (Purbaningrum, Mayang., Nisa', Thoiffatul Khusnun., Febriani, Indri Rohmatul F & Kohar, 2022).

Pentingnya kemampuan numerasi bagi siswa agar dapat memanfaatkan ilmu matematika yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Pandangan yang sama diungkapkan oleh (Pangesti, 2018) bahwa kemampuan numerasi merupakan kemampuan yang sangat penting bagi siswa, karena berkaitan dengan pemecahan masalah matematika yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu literasi dasar yang penting dikuasai adalah literasi numerasi. Menurut (Silitonga & Simanjuntak, 2022) menyatakan bahwa numerasi adalah kemampuan untuk mengaplikasikan dan keterampilan operasi hitung di dalam kehidupan sehari-hari. (Lubaidi, Wijdal., Darmiany, Darmiany., Setiawan, Heri & Umar, 2022) mendefinisikan numerasi sebagai kemampuan, kepercayaan diri dan kemauan untuk terlibat dengan kuantitatif atau spasial informasi untuk membuat keputusan berdasarkan informasi dalam semua aspek kehidupan sehari-hari.

Adapun menurut (Anderha & Maskar, 2021) Kontribusi kemampuan numerasi dalam mempengaruhi tinggi-rendahnya prestasi belajar, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Faktor lain diantaranya adalah faktor lingkungan sekolah yang berperan sebagai stimulus yang berpengaruh terhadap perubahan perilaku. Berdasarkan teori *behaviorisme* menyatakan bahwa terjadinya perubahan sikap dan tingkah laku dalam diri peserta didik sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon, perubahan dari diri peserta didik disebabkan keinginan untuk mengetahui sesuatu yang belum dipahami (Sipayung & Sihotang, 2022). Minat belajar dan motivasi belajar siswa sangat berpengaruh terhadap kemampuan numerasi siswa (Hazimah & Sutisna, 2023). Menurut (Adawiyah, Nuzwatun., Makki, Muhammad & Nisa, 2023); (Ali & Ni'mah, 2023) menyatakan bahwa penyebab rendahnya kemampuan numerasi siswa diantaranya berasal dari faktor internal yang bersumber dari dalam diri siswa yang meliputi tingkat intelektual siswa, dan sikap siswa.

Banyak media yang dapat dikembangkan oleh guru dalam proses pembelajaran, namun media yang dikembangkan tersebut tidak disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Hal ini didukung oleh penelitian (Saidah, 2022) menyatakan bahwa penerapan pembelajaran dengan memanfaatkan *website* agar efektif apabila

pendidik dan peserta didiknya mampu mengoperasikan *website* dengan baik. Oleh karena itu, guru harus terus berinovasi untuk dapat membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang tepat dan efektif untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran, terutama media yang dapat membantu peserta didik dalam mengasah kemampuan numerasi matematis.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui wawancara terhadap guru matematika di SMPN 1 Ciamis dan SMPN 4 Ciamis, diketahui bahwa kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran matematika adalah kurikulum Merdeka. Dalam pembelajaran matematika model dan metode yang digunakan di kelas VII SMPN 1 Ciamis dan SMPN 4 Ciamis, menggunakan metode pembelajaran ceramah, *games* dan pembelajaran secara berkelompok. Pada saat proses pembelajaran guru di SMPN 1 Ciamis tidak selalu menggunakan media pembelajaran, dikarenakan harus menyesuaikan jadwal dalam menggunakan lab komputer. Sedangkan guru SMPN 4 Ciamis tidak selalu menggunakan media pembelajaran, tetapi disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari. Dari hasil wawancara didapatkan bahwa guru matematika di SMPN 1 Ciamis dan SMPN 4 Ciamis belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis *website*. Media pembelajaran yang sering digunakan *powerpoint*, *quizizz*, *wordwall* dan *canva*. Dalam mengembangkan media pembelajaran guru tidak memperhatikan perilaku dan karakteristik dari peserta didik.

Salah satu materi yang terdapat pada Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Numerasi yang dipelajari di kelas VII adalah materi geometri bangun datar. Peserta didik dituntut untuk dapat menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari. Hasil rapor pendidikan pada tahun 2023 di SMPN 4 Ciamis untuk kemampuan numerasi masuk kategori sedang (62,22% siswa sudah mencapai kompetensi minimum) capaian ini naik 21,74% dari tahun 2022. Hasil rapor pendidikan pada tahun 2023 di SMPN 1 Ciamis untuk kemampuan numerasi masuk kategori sedang (64,44% siswa sebagian sudah mencapai kompetensi minimum) capaian ini naik 37,94% dari tahun 2022. Hasil tersebut belum sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan adanya inovasi untuk dapat membantu peserta didik dalam memfasilitasi media yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk berlatih mengasah kemampuan numerasi pada materi geometri bangun datar.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *website* diharapkan menjadi solusi untuk membantu peserta didik mengasah dan mengembangkan kemampuan numerasi matematis berdasarkan *behaviorisme* peserta didik. Pada media pembelajaran berbasis *website* didapatkan gambaran perilaku *user* saat mengakses *website* melalui *Google Analytics*, berikut hasil yang didapatkan dari *Google Analytics* meliputi: durasi *user* dalam mengakses *website* rata-rata 2 menit, perangkat yang digunakan melalui *mobile* dan *desktop*, dengan sistem *android* dan *windows*, dalam mengakses *website* sebanyak 89,94% *user* mengakses melalui *chrome*. Demografi *audiens* pada *website* kebanyakan berasal dari Indonesia khususnya daerah Jakarta, Surabaya, Depok dan Bandung.

Berdasarkan hal tersebut pada penelitian ini akan fokus pada menyediakan media *website* yang dikembangkan berbasiskan *behaviorisme* peserta didik diantaranya: menyediakan materi dengan lebih mudah dan cepat dipahami, menyediakan soal latihan untuk mengasah kemampuan numerasi matematis peserta didik dengan *feedback* yang dapat langsung dilihat setelah selesai mengerjakan soal, dan memberikan gambaran *behaviorisme* peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *website*. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis ingin melakukan penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Website* untuk Mengeksplor Kemampuan Numerasi Matematis Berdasarkan *Behaviorisme* Peserta Didik”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti mengajukan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

- (1) Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis *website* untuk mengeksplor kemampuan numerasi matematis berdasarkan *behaviorisme* peserta didik?
- (2) Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis *website* dalam mengeksplor kemampuan numerasi matematis peserta didik?
- (3) Bagaimana *behaviorisme* peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *website*?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari pengembangan ini adalah:

- (1) Untuk mendeskripsikan secara komprehensif mengenai prosedur serta penjelasan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *website* untuk mengeksplor kemampuan numerasi matematis berdasarkan *behaviorisme* peserta didik.
- (2) Untuk mendeskripsikan efektivitas kemampuan numerasi matematis peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *website*.
- (3) Untuk mendeskripsikan *behaviorisme* peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *website*.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- (1) Media pembelajaran yang dihasilkan berupa *website* yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun melalui sebuah *link* (tautan) dengan tujuan untuk membantu peserta didik memahami dan mengembangkan kemampuan numerasi matematis berdasarkan *behaviorisme* peserta didik.
- (2) Media pembelajaran berbasis *website* didesain dengan konten menarik untuk dapat mengeksplor kemampuan numerasi matematis sehingga pemaparan materi dan persoalan yang disajikan memuat indikator kemampuan numerasi matematis dan dikembangkan berdasarkan *behaviorisme* peserta didik.
- (3) Media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan memuat fitur materi, video pembelajaran, *concept check question*, soal test kemampuan numerasi matematis dan FAQ tentang materi bangun datar diantaranya (persegi, persegipanjang, dan segitiga).
- (4) Media pembelajaran berbasis *website* dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan aksesibilitas, keterlibatan dan efektivitas pembelajaran, memberikan fleksibilitas dan efisiensi yang lebih besar dalam proses pembelajaran.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis *website* yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

(1) Bagi Peserta didik

Dengan adanya *website*, peserta didik dapat mengakses informasi dan materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja, selama terhubung dengan internet. Sebagai alternatif sumber belajar mandiri bagi peserta didik, dapat membantu dalam mengasah kemampuan numerasi matematis dengan baik dan memudahkan peserta didik dalam pengulangan materi pembelajaran.

(2) Bagi Guru

Sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan *website* diharapkan dapat membantu guru untuk menyediakan pembelajaran lebih personal dan menyesuaikan dengan kebutuhan individu peserta didik.

(3) Bagi Sekolah

Media pembelajaran berbasis *website* dapat membantu sekolah meningkatkan visibilitas dan branding, sehingga dapat menarik lebih banyak siswa dan mempromosikan citra positif.

(4) Bagi Peneliti Lain

Media berbasis *website* dapat memperluas jangkauan untuk mengumpulkan data, membagi pengetahuan dan membangun profil profesional yang kuat.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *website* untuk mengeksplor kemampuan numerasi matematis berdasarkan *behaviorisme* peserta didik adalah:

1.6.1 Asumsi Pengembangan

- (1) Peserta didik dapat difasilitasi untuk mengasah kemampuan numerasi matematis dengan baik melalui penggunaan media berbasis *website* yang dikembangkan.

- (2) Melalui media berbasis *website* mampu membuat peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui fitur *concept check question* yang dapat mengecek jawaban secara otomatis.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

- (1) Media yang dihasilkan berupa *website* terbatas hanya berisi materi bangun datar diantaranya persegi, persegipanjang dan segitiga.
- (2) Pengembangan ini dibuat hanya dapat digunakan dalam jaringan (*online*).
- (3) Implementasi produk dilakukan di SMP Negeri 1 Ciamis dan SMP Negeri 4 Ciamis kelas VII secara terbatas, tidak dalam skala besar.

1.7 Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya pemahaman yang berbeda mengenai istilah-istilah yang digunakan dan juga memudahkan peneliti dalam menjelaskan hal yang sedang dibicarakan, maka penulis mengambil beberapa definisi operasional sebagai berikut:

- (1) *Website*

Website adalah salah satu media publikasi elektronik yang terdiri dari halaman-halaman *web* (*web page*) yang terhubung satu dengan yang lain menggunakan *link* yang diletakan pada suatu teks atau *image*. Halaman *website* dapat diakses dengan menggunakan koneksi internet.

- (2) Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan Media Pembelajaran merupakan serangkaian langkah yang dilakukan untuk menciptakan suatu media pembelajaran yang disesuaikan dengan prinsip dan prosedur pengembangan yang telah diterapkan. Dalam penelitian ini, model pengembangan MDLC versi Luther-Sutopo yang terdiri dari enam tahap yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing and Distribution*.

- (3) Kemampuan Numerasi Matematis

Kemampuan numerasi matematis merupakan salah satu kemampuan kemampuan Matematis yang memiliki keterkaitan dengan prestasi belajar yang dicapai oleh peserta didik. Oleh karena itu, kemampuan numerasi ini harus terus ditingkatkan karena menjadi salah satu indikator utama dari prestasi akademik peserta didik. Kemampuan numerasi matematis terfokus kepada kemampuan berpikir peserta didik

dalam menggunakan konsep, prosedur, fakta dan alat matematika untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Indikator numerasi meliputi: (1) dapat menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang terkait untuk memecahkan masalah praktis dalam konteks kehidupan sehari-hari, (2) dapat menganalisis informasi yang ditampilkan dalam bentuk (grafik, tabel, bagan, dan lainnya), serta (3) dapat menggunakan interpretasi hasil analisis untuk memprediksi dan mengambil keputusan.

(4) *Behaviorisme*

Behaviorisme adalah suatu studi yang menekankan pada perilaku yang teramati dan diukur sebagai objek studi. Teori *behaviorisme* menekankan bahwa lingkungan eksternal dan pengalaman belajar memiliki peran utama dalam membentuk perilaku peserta didik. Dalam pandangan *behavioris*, proses belajar terjadi melalui stimulus-stimulus eksternal yang mempengaruhi respon peserta didik. Indikator *behaviorisme* dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *website* disesuaikan dengan indikator perilaku peserta didik saat belajar *online*. Berikut indikator *behaviorisme* dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *website*: (1) Peserta didik memiliki inisiatif dalam memanfaatkan *website* dalam pembelajaran matematika, (2) Peserta didik memiliki jadwal teratur dalam mengakses *website* untuk pembelajaran matematika, (3) Peserta didik memanfaatkan *website* untuk membantu proses pembelajaran matematika, (4) Peserta didik memiliki keterlibatan aktif saat pembelajaran menggunakan *website*, (5) Peserta didik memiliki ketertarikan terhadap *website* saat pembelajaran, (6) Peserta didik termotivasi belajar dengan *website*.