

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal penting dalam era globalisasi budaya dan era new normal saat ini. *Dictionary Education* menyebutkan bahwa pendidikan adalah proses dimana seseorang mengembangkan kemampuan sikap dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya di dalam bermasyarakat, proses sosial yang dipengaruhi oleh lingkungan yang terpilih dan terkontrol (khususnya pengaruh yang berasal dari sekolah), sehingga dapat memperoleh atau mengalami perkembangan kemampuan sosial dan kemampuan individu yang optimum.¹ Pendidikan begitu sangat pentingnya dalam sebuah kehidupan, tanpa pendidikan kehidupan tidak akan ada sampai seperti sekarang.

Peran seorang guru dalam sebuah pendidikan sangatlah penting. Dimana berhasil tidaknya sebuah pendidikan bergantung dari apa yang disampaikan seorang guru. Guru memiliki peran sebagai seseorang yang menstransfer ilmu pada sang pencari ilmu. Sering mendengar singkatan dari guru yaitu diguguh dan ditiru. Apapun yang dilakukan guru pasti akan dijadikan acuan oleh setiap peserta didiknya.

Berdasarkan surat edaran nomor 15 tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran *corona virus disease* (Covid-19) dan penurunan hasil belajar siswa. Sehingga guru

¹ Ulfani Rahman, *Pengaruh Kecemasan dan Kesulitan Nelayar Matematika terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas X MA Negeri 1 Watanpone Kabupaten Bone*, Jurnal Matematika dan Pembelajaran, Vol. 3, No. 1, 2015, hal, 85-86

mendapatkan sebuah tantangan besar dalam memberikan sebuah pendidikan kepada peserta didik. Dimana belajar dirumah segala sumber informasi dapat diakses peserta didik melalui gadget. Dalam hal ini peserta didik dengan rasa percaya diri dapat memperoleh sebuah ilmu tanpa adanya sebuah guru, melainkan hanya dengan sebuah gadget peserta didik dapat memperoleh ilmu. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa setiap peserta didik tetap membutuhkan bantuan seorang guru. Terutama pada pembelajaran matematika.

Matematika merupakan subjek yang sangat penting dalam sistem pendidikan di seluruh dunia. Pendidikan matematika sebagai prioritas utama dari kemajuan segala bidang baik teknologi, sosial, dan ekonomi . Sejak bangku taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi, matematika pasti mendapatkan pembelajaran matematika bahkan tidak dapat dikesampingkan. Untuk dapat menjalani pendidikan selama dibangku sekolah dasar sampai perguruan tinggi dengan baik, maka siswa dituntut untuk menguasai pembelajaran matematika dengan baik.

Dalam proses pembelajaran matematika tentu mengalami kegagalan dan keberhasilan. Kegagalan peserta didik tidak sepenuhnya berasal dari dalam diri peserta didik tersebut melainkan juga dari guru yang tidak berhasil dalam memberikan daya tarik belajar siswa untuk membangkitkan semangat siswa dalam belajar matematika. Pada pelajaran matematika terdapat materi aritmatika sosial yang berhubungan dengan kegiatan jual beli dan transaksi ekonomi lainnya. Aritmatika sosial merupakan cabang ilmu matematika yang

membahas berbagai transaksi atau kejadian ekonomi dalam kehidupan sehari-hari yang dipecahkan menggunakan aplikasi aritmatika.² Pokok bahasan aritmatika sosial akan memberikan manfaat bagi siswa pada saat menyelesaikan permasalahan dalam dalam kehidupan sehari-hari. Walaupun pentingnya materi tersebut dipelajari, namun kebanyakan siswa masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Karena siswa hanya mampu menyelesaikan soal sesuai dengan apa yang dicontohkan guru.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rintan Nurhabibah dan Luvy Sylviaba Zanthly menyatakan bahwa materi aritmatika sosial digunakan untuk mengidentifikasi tingkat berpikir kreatif siswa karena materi ini memungkinkan siswa menyelesaikan permasalahan matematika menggunakan berbagai macam cara penyelesaian.³ Dalam hal ini siswa diberikan kebebasan pada saat menyelesaikan permasalahan aritmatika sosial dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Sehingga dalam menyampaikan materi aritmatika sosial dapat menggunakan model pembelajaran open ended. Model pembelajaran *open ended* adalah suatu pendekatan pembelajaran dengan menyajikan suatu permasalahan yang memiliki lebih dari satu jawaban dan atau metode penyelesaian (masalah terbuka).⁴

² Burhanudi Arif, *Aplikasi Sederhana Matematika dalam Kehidupan*, (Jakarta: PT Balai Pustaka (Persero), 2012), hal. 29

³ Rintah Nurhabibah dan Luvy Sylviaba Zanthly, *Analisis Kesalahan Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal pada Materi Aritmatika Sosial*, Jurnal Education, Vol. 3, No. 2, September 2020. hal.183

⁴ Karunia Eka Lestari & Mokhamad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2015), hal. 41

Berdasarkan hasil observasi di MTsN 13 Jombang menyatakan bahwa kegiatan belajar mengajar terutama pada pembelajaran matematika yang dilakukan selama pandemi covid-19 kurang maksimal dalam pelaksanaannya. Hal ini, karena kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada guru. Sehingga guru sulit menyampaikan materi dengan minimalnya media pembelajaran yang digunakan. Pada tahap evaluasi pembelajaran selama pandemi covid-19 guru juga mengalami kesulitan. Dimana evaluasi pembelajaran hanya dilakukan dengan tes. Hasil tes yang diselesaikan siswa cenderung sama dengan hasil akhir yang tidak maksimal. Sehingga hasil belajar siswa kelas VII MTsN 13 jombang mengalami penurunan selama masa pandemi covid-19.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.⁵ Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena kondisi pembelajaran yang tidak menyentuh potensi siswa itu sendiri, yaitu bagaimana pembelajaran dapat melihat potensi yang dimiliki siswa yang berbeda-beda. Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis⁶. Dalam arti substansial, bahwa proses pembelajaran sampai saat ini masih bergantung pada guru sehingga perlu keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenamedia Group, 2013), hal. 5

⁶ Depdiknas, "*Undang-Undang Republik Indonesia...*", hal. 3

Berdasarkan hasil observasi dan permasalahan yang ada saat ini, untuk meningkatkan hasil belajar siswa para guru perlu menguasai model pembelajaran dan media pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran matematika akan lebih menarik bagi siswa, jika seorang guru mampu menghidupkan suasana kelas dengan berbagai model pembelajaran, metode pembelajaran dan strategi pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan guru pada materi aritmatika sosial adalah model pembelajaran *open-ended*. Pada model pembelajaran ini dapat memberikan keleluasan siswa memperoleh pengetahuan, pengalaman dan dapat mengeluarkan ide dalam menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri.

Model pembelajaran *Open Ended* sering, diartikan sebagai model pembelajaran soal terbuka. Dalam hal ini soal yang dapat diterapkan pada model pembelajaran *open ended* adalah soal terbuka. Contoh penerapan masalah *open ended* dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan ketika siswa dalam kelompok kecil diminta mengembangkan metode atau pendekatan yang berbeda dalam menjawab permasalahan yang diberikan bukan berorientasi pada jawaban (hasil) akhir, melainkan proses dalam menyelesaikannya.⁷ Dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *open ended* diformulasikan untuk jenis soal terbuka.

Media pembelajaran jarak jauh yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran video animasi dan *whatsapp group*. media pembelajaran video animasi dan *whatsapp grup* dapat membantu peserta didik serta meringkan

⁷ Hesti Noviyana, *Pengaruh Model Open Ended Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP*, dalam Jurnal Edumath , Vol.4, No.2, (2018): 1-10

beban seorang guru dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran aritmatika sosial. Dalam hal ini media pembelajaran video animasi adalah media pembelajaran yang untuk dapat digunakan untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dalam waktu pembelajaran yang pendek akan banyak informasi yang tersampaikan, karena video animasi merupakan media audio-visual.⁸

Salah satu media pembelajaran jarak jauh yang sangat familiar dan sering digunakan adalah *whatsapp group*. Hampir setiap orang memiliki aplikasi *whatsapp group*. Guru dapat menimbulkan suasana kelas dengan berdiskusi mengenai materi aritmatika sosial dengan aplikasi *whatsapp*. Cara penggunaan *whatsapp group* ini yaitu peserta didik dapat berdiskusi dengan guru misalnya dengan mengirimkan hasil penyelesaian dari permasalahan yang diberikan guru melalui *whatsapp group*. Sehingga, siswa memiliki berbagai jawaban dengan hasil yang sama dan benar dengan sesama temannya.⁹

Media pembelajaran video animasi dan *whatsapp group* merupakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada saat ini. Siswa juga dapat merasakan bahwa belajar tidak hanya di sekolah melainkan dapat dilakukan di rumah. Dalam hal ini model pembelajaran *open ended* lebih menekankan pada proses belajar siswa sedangkan video animasi dan

⁸ Puji Ningsih Sri Hariati dkk, “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Respon Siswa dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat”, dalam Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma, Vol.6, No.1, (2020): 18-22

⁹ Nurul Astuty, “Efektifitas Pembelajaran Statistika Matematika melalui Media Whatsapp Group Ditinjau dari Hasil Belajar Mahasiswa (Masa Pandemi Covid 19)”, dalam Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia, Vol.05, No.02, Juni 2020

whatsapp group dapat dijadikan sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dapat membantu siswa memahami materi pada saat proses belajar berlangsung. Dari hasil analisa tersebut peneliti ingin meneliti mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran *Open Ended* dengan Menggunakan Media Pembelajaran Vidio Animasi dan *Whatsapp Group* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII MTsN 13 Jombang”.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Perlu adanya pemahaman matematika yang dijelaskan guru pada siswa.
- b. Perlu adanya model pembelajaran berbasis daring yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa.
- c. Perlu adanya daya tarik belajar dalam kegiatan belajar mengajar
- d. Hasil belajar yang tercapai belum maksimal pada masa pandemi

2. Pembatasan Masalah

Demi tersusunnya pembahasan sesuai dengan yang diharapkan penulis, maka penulis membatasinya sebagai berikut :

- a. Hasil belajar matematika yang dimaksud lebih mengarah pada pembelajaran matematika sesuai dengan kompetensi dasar yang

sudah ditentukan oleh pemerintah. Hasil belajar siswa diperoleh ketika siswa telah melakukan kegiatan *pretest* dan *posttest*.

- b. Materi pembelajaran disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD), dalam penelitian ini materi yang digunakan yaitu aritmatika sosial
- c. Dalam penelitian ini populasi penelitian adalah siswa kelas VII di MTsN 13 Jombang

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *open ended* dengan menggunakan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi aritmatika sosial di MTsN 13 Jombang ?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *open ended* dengan menggunakan media pembelajaran *whatsapp group* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi aritmatika sosial di MTsN 13 Jombang ?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar materi aritmatika sosial kelas VII MTsN 13 Jombang yang diajarkan dengan model pembelajaran *open ended* menggunakan media pembelajaran video animasi dengan model pembelajaran *open ended* menggunakan *whatsapp group* ?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan peneliti sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *open ended* dengan menggunakan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi aritmatika sosial di MTsN 13 Jombang
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *open ended* dengan menggunakan media pembelajaran *whatsapp group* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi matematika aritmatika sosial MTsN 13 Jombang
3. Untuk mengetahui perbedaaan hasil belajar materi aritmatika sosial kelas VII MTsN 13 Jombang yang diajarkan dengan model pembelajaran *open eded* menggunakan media pembelajaran video animasi dengan model pembelajaran *open ended* menggunakan *whatsapp group*.

E. Kegunaan Penelitian

Adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pembelajaran yang bermanfaat diantaranya sebagai berikut :

1. Manfaat Teori

Peneliti sangat berharap penelitian ini dapat memberikan dan membantu kegelisahan para orang tua dalam masa pandemi terhadap hasil belajar peserta didik terutama pada materi aritmatika sosial kelas VII. Sehingga, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan dasar dalam

meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia terutama generasi muda Indonesia agar tidak enggan dalam menempuh sebuah pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk :

a. Bagi Peneliti

Peneliti memperoleh jawaban permasalahan yang ada dan mendapatkan pengalaman baru serta tambahan pengetahuan cara meningkatkan hasil belajar siswa di rumah.

b. Bagi Sekolah

Sebagai masukan untuk meningkatkan keefektifan pada saat kegiatan belajar mengajar secara daring (online) dan meningkatkan hasil belajar siswa di rumah.

c. Bagi Guru Matematika

Dapat dijadikan masukan dan alternatif dalam menyampaikan materi matematika terutama pada materi aritmatika sosial dan dapat mengembangkan ketrampilan guru dalam merancang kegiatan belajar mengajar secara daring (online).

d. Bagi Siswa

Dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah tanpa atau adanya guru dan dapat dilakukan dimanapun sehingga belajar dapat dilakukan secara maksimal

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.¹⁰ Berdasarkan hal tersebut maka perlu dilakukan pengujian hipotesis melalui data yang terkumpul. Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut :

1. Ada pengaruh model pembelajaran *open ended* dengan menggunakan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi aritmatika sosial di MTsN 13 Jombang
2. Ada pengaruh model pembelajaran *open ended* dengan menggunakan media pembelajaran *whatsapp group* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi aritmatika sosial di MTsN 13 Jombang
3. Ada perbedaan hasil belajar materi aritmatika sosial kelas VII MTsN 13 Jombang yang diajarkan dengan model pembelajaran *open ended* menggunakan media pembelajaran video animasi dengan model pembelajaran *open ended* menggunakan *whatsapp group*.

G. Penegasan Istilah

Penegasan istilah ini digunakan dalam rangka menghindari kesalahan pemahaman baik dari peneliti maupun dari pembaca, sehingga maksud yang

¹⁰ Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)," (Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 96

akan disampaikan dapat dipahami dengan jelas dan mudah. Beberapa istilah akan ditegaskan dengan penegasan konseptual dan konsep operasional.

1. Penegasan Konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.

b. Model Pembelajaran *Open Ended*

Model Pembelajaran *Open Ended* adalah suatu pendekatan pembelajaran dengan menyajikan suatu permasalahan yang memiliki lebih dari satu jawaban dan atau metode penyelesaian (masalah terbuka).

c. Media pembelajaran video animasi

Media pembelajaran video animasi adalah media pembelajaran menggunakan gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup.

d. Media pembelajaran *whatsapp group*

Media *Whatsapp Group* merupakan salah satu media komunikasi yang sangat digandrungi oleh seluruh lapisan masyarakat. Media pembelajaran *whatsapp Group* dapat dijadikan alat media diskusi dengan mengirim teks, gambar, suara, lokasi dan video ke orang lain

e. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku-perilaku yang disebabkan karena mencapai penguasaan atau sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar¹¹

f. Aritmatika Sosial

Aritmatika sosial adalah cabang ilmu matematika yang membahas berbagai transaksi atau kejadian ekonomi dalam kehidupan sehari-hari yang dipecahkan menggunakan aplikasi aritmatika.

2. Penegasan Operasional

a. Pengaruh

Pengaruh adalah sesuatu yang dapat memberikan dampak terhadap sesuatu hal dalam perubahan yang terjadi dan terdapat perbedaan antara hasil belajar sebelum diberi perlakuan dengan hasil belajar setelah diberi perlakuan.

b. Model Pembelajaran *Open Ended*

Model pembelajaran dengan menerapkan masalah terbuka dan bukan hasil akhir sebagai pedoman penilaian melainkan proses penyelesaian masalah dan hasil akhir

c. Media Pembelajaran Vidio Animasi

Alat yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung yaitu berupa vidio menarik dengan menggunakan animasi

¹¹ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 46

d. Media Pembelajaran *Whatsapp Group*

Media pembelajaran yang digunakan sebagai wadah diskusi saat berada dimanapun, tidak mewajibkan pembelajaran dengan tatap muka berlangsung.

e. Hasil Belajar

Hasil yang diperoleh setelah kegiatan belajar mengajar berlangsung dan sebagai acuan peserta didik agar kedepannya mendapatkan hasil yang memuaskan.

f. Aritmatika Sosial

Materi aritmatika sosial berhubungan dengan transaksi ekonomi dan materi aritmatika sosial merupakan materi pembelajaran kelas VII semester 2, dimana terdapat kemungkinan siswa sering menemui permasalahan aritmatika dalam kehidupan sehari-hari secara nyata.

H. Sistematika Penelitian

Sistematika pembahasan disini bertujuan memudahkan jalannya pembahasan terhadap suatu maksud yang dikandung. Adapun sistematika pembahasan skripsi ini terdiri dari 3 bagian yaitu bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir.

Bagian awal skripsi ini terdiri dai halaman sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, motto, lembar persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

Bagian utama skripsi ini terdiri dari 6 bab, yang saling berhubungan antara bab satu dengan bab lainnya. Kerangkanya adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN : (a) Latar Belakang, (b) Identifikasi dan pembatasan masalah, (c) Rrumsan Masalah, (d) Tujuan Penelitian, (e) Kegunaan Penelitian, (f) Hipotesis Penelitian (g), Penegasan Istilah (h) Sistematika Penelitian.
2. BAB II LANDASAN TEORI : (a) Hakikat Matematika, (b) Model Pembelajaran *Open Ended* (c) Media pembelajaran (d) Hasil Belajar (e) Aritmatika Sosial (f) Hubungan Antar Variabe Penelitian (g) Penelitian Terdahulu (h) Kerangka Berfikir penelitian
3. BAB III METODE PENELITIAN : (a) Rancangan Penelitian, (b) Variabel Penelitian, (c) Populasi, Sampel, dan Sampling, (d) Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen, (e) Sumber Data, (f) Teknik Analisis Data.
4. BAB IV HASIL PENELITIAN : (a) Deskripsi Data, (b) Deskripsi Data Penelitian, (c) Analisis Data, (d) Rekapitulasi Hasil Penelitian.
5. BAB V PEMBAHASAN : (a) Pengaruh Model Pembelajaran *Open Ended* dengan Menggunakan Media Pembelajaran Vidio Animasi terhadap Hasil Belajar, (b) Pengaruh Model Pembelajaran *Open Ended* dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Whatsapp Group* terhadap Hasil Belajar, (c) Perbedaan Hasil Belajar yang Diajarkan dengan Model Pembelajaran *Open Ended* Menggunakan Media Pembelajaran Vidio

Animasi dengan Model Pembelajaran *Open Ended* Menggunakan
Whatsapp Group,

6. BAB VI PENUTUP : (a) Kesimpulan, (b) Implikasi Penelitian, (c) Saran.
Bagian akhir skripsi ini terdiri dari rujukan dan lampiran.