BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam negara Indonesia. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar dapat mengembangkan potensi.[1] Sehingga, dengan melihat kondisi saat ini pembelajaran yang biasa dilaksanakan disekolah sekarang dilaksanakan dirumah.

Di Indonesia sendiri banyak orang tua yang belum memahami dalam melaksanakan sekolah dirumah dikarenakan belum pernah sama sekali melaksanakan proses pembelajaran dirumah. Sehingga, orang tua harus lebih giat memperhatikan anak-anak dalam proses pembelajaran dan membantu memahami, menerangkan pembelajaran yang sedang berlangsung agar proses pembelajaran tetap berjalan dengan lancar.

Pembelajaran yang dilaksanakan dirumah memberikan manfaat bagi para orang tua supaya menjadi lebih dekat dengan anak-anak mereka. Pelaksanaan pembelajaran dirumah atau daring ini disebabkan karena anak-anak dari jenjang TK (Taman Kanak-Kanak) , SD (Sekolah Dasar), dan SMP(Sekolah Menengah Pertama) rentan tertular terhadap penyebaran virus Covid-19.

[1] Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003

Dikarenakan anak-anak pada jenjang tersebut membutuhkan pengawasan yang ekstra, jika tetap dilaksanakan pembelajaran disekolah dikhawatirkan dapat menyebabkan penyebaran virus tersebut dan mengakibatkan banyak sekali anak-anak yang terinfeksi atau tertular menjadi semakin luas.

Pentingnya pendidikan dimasa pandemi Covid-19 ini memberikan kesadaran kepada masyarakat untuk tetap belajar dan mencari ilmu. Agar mereka tidak dibodohi oleh perkembangan teknologi yang hanya bisa digunakan untuk bermain game saja. Akan tetapi, perkembangan teknologi bisa digabungkan dengan dunia pendidikan khususnya untuk pembelajaran.

Dalam masa pandemi saat ini, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada tanggal 24 Maret 2020 mengeluarkan Surat Edaran (SE) Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Isi dari surat tersebut menjelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan dirumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh.[2] Pembelajaran tersebut dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Dengan berjalannya waktu perkembangan teknologi saat ini semakin berkembang pesat dan membawa pengaruh positif maupun negatif bagi perkembangan di dunia pendidikan saat ini. Untuk pendidikan formal maupun non-formal dapat memanfaatkan teknologi sebagai pendukung ataupun

[2] Ely Satiyasih Rosaki, " Aktifitas Pembelajaran Daribg Pada Masa Pandemi COVID-19 Di Jurusan Pendidikan Geografi Universiyas Siliwangi," dalam *Jurnal GEOSEE* 1, no. 1 Juni (2020):21-30

penunjang dalam proses pembelajaran. Maka, guru saat ini harus mengikuti perkembangan teknologi agar tidak tertinggal.

Teknologi saat ini dapat meningkatkan kualitas jika diterapkan dengan baik dan bijak. Teknologi bagi pendidikan dan pelatihan memiliki arti penting bagi kesejahteraan.[3] Dengan adanya perkembangan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan maka dimungkinkan untuk mengadakan belajar jarak jauh dari kapanpun dan dimanapun tempatnya. Sedangkan, dengan adanya perkembangan teknologi dan informasi bagi pelatihan untuk memudahkan pendaftaran dan pelaksanaan pelatihan yang dapat diberikan dengan pelatihan daring atau virtual.

Pentingnya media pembelajaran *online* disaat masa pandemi saat ini yaitu untuk menunjang proses pembelajaran agar tetap berjalan dengan lancar, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu tanpa berinteraksi secara langsung, memiliki kesadaran untuk *stay at home*, mengurangi untuk bertatap langsung dengan orang lain, dan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang.

Pembelajaran *online* sendiri selain penting juga memberikan manfaat. Manfaat tersebut diantaranya memungkinkan anak untuk belajar mandiri, menjaga perkembangan otak anak, dapat menjaga sikap bertanggungjawab, menghindari sikap malas, melatih sikap percaya diri. Dengan melihat manfaat tersebut anak-anak yang mulanya tidak percaya diri jika bertatapan langsung, diharapkan dapat percaya diri.

---

[3] Nukhbatul Bidayati Haka, dkk, "Pengaruh *Blended Learning* Bebantuan *Google Classroom* Terhadap Ketrampilan Berpikir Kreatif Dan Kemandirian Belajar Peserta Didik," dalam *Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika* 8, no. 1 (2020): 1-16

Untuk menunjang proses pembelajaran secara *online* di rumah, membutuhkan media pembelajaran *online*. Banyak media pembelajaran *online* yang dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran saat ini. Pembelajaran *online* adalah bentuk pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi telekomunikasi dan informasi misalnya internet, CD-ROOM.[4]

Pada saat ini banyak sekali media pembelajaran atau aplikasi pembelajaran *online* yang dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran. Aplikasi pembelajaran online diantaranya *google meet*, *e-learning*, Zoom, WhatsApp, Cisco Webex, dan *Google Classroom.* Aplikasi tersebut memudahkan proses pembelajaran dalam dunia pendidikan itu sendiri.

Media pembelajaran yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah menggunakan aplikasi *Google Classroom*. Aplikasi *google classroom* adalah aplikasi untuk media pembelajaran *online* sehingga dapat memudahkan guru dalam membuat dan membagikan serta mengelompokkan setiap tugas tanpa menggunakan kertas lagi.[5] Akan tetapi, penggunaan kertas masih bisa digunakan untuk menulis materi, meringkas materi, ataupun menjawab soal-soal materi.

Dalam melaksanakan pembelajaran dirumah atau *online*, pendidik harus memikirkan media apa yang digunakan untuk proses pembelajaran. Guru juga harus memikirkan media yang mudah digunakan dalam semua merk andorid

---

[4] *Ibid.*,

[5] Soni, dkk, "Optimalisasi Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Di SMK Negeri 1 Bangkinang," dalam *Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegRI 2*, no. 1 (2018):17-20

ataupun PC (laptop) dan gratis (tidak berbayar). Media *Google Classroom* sendiri dapat di *download* disemua *smartphone* maupun PC di laptop dan tidak berbayar. Media ini hanya membutuhkan internet saat men-*download* ataupun membuka aplikasi ini untuk aktifitas proses pembelajaran *online.*

Penggunaan *google classroom* saat pembelajaran hampir sama dengan pembelajaran disekolah. Disini, siswa dapat belajar, bertanya, berpendapat, bertukar ide-ide, dan mengirim tugas dari jarak jauh. Tidak hanya guru saja, di *google classroom* ini siswa dapat mengirim gambar, video ataupun file-file berupa word, ppt, atau pdf sesuai dengan perintah pengajar. Siswa juga dapat membuka dan men-*download* video ataupun gambar yang telah diberikan oleh pendidik.

Media aplikasi *google classroom* juga memberikan banyak manfaat. Manfaat tersebut adalah proses *download* yang mudah, untuk login pada aplikasi sangat mudah dan cepat, menghemat waktu, tidak harus men-*download* tugas yang diberikan oleh guru, jika guru tersebut sudah meng-*upload* tugas dalam bentuk video, gambar ataupun file pada *googledrive* terlebih dahulu dan meningkatkan kerjasama dan komunikasi. Dengan melihat manfaat tersebut, para guru dan siswa dimudahkan untuk melaksanakan proses pembelajaran.

Belajar juga merupakan kewajiban yang dialami oleh setiap orang baik yang sedang dalam pendidikan maupun tidak dalam pendidikan. Setiap belajar akan menghasilkan hasil dari proses belajar yang telah dilakukan. Maka, hasil belajar siswa adalah salah satu tujuan dari proses pembelajaran untuk seorang

yang sedang melaksanakan pendidikan salah satunya guru itu sendiri. Guru perlu mengetahui, mempelajari dari beberapa metode mengajar serta dipraktekkan saat mengajar.[6]

Rendahnya hasil belajar dapat disebabkan karena guru dalam pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional. Bukan hanya guru saja, siswa sendiri dalam menangkap pembelajaran ada yang cepat dan lambat. Selain itu juga, ketika seorang guru menjelaskan terdapat siswa yang sering lupa setelah guru selesai menjelaskan.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan dalam kondisi saat ini, selain media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran seorang guru juga memerlukan model pembelajaran. Guru dapat melaksanakan proses belajar dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Terdapat banyak pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya pendekatan *saintific*. Pendekatan *saintific* adalah dasar yang mewadahi, menginspirasi atau melatarbelakangi konsep perumusan metode mengajar dengan menerapkan karakteristik yang ilmiah.[7] Sehingga, seorang guru tidak hanya menggunakan pendekatan konvensional dalam pembelajaran.

Pendekatan *saintific* merujuk pada teknik pencarian atas suatu atau beberapa peristiwa untuk memeperoleh pengetahuan baru, mengoreksi, dan mengaitkan

---

[6] Mardiah Kalsum Nasution, " Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar," dalam *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* 11, no. 1 (2017): 9-16

[7] Musfiqon & Nurdyansyah, *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2015), hal. 50

pengetahuan sebelumnya.[8] Pendekatan ini berbasis pada bukti-bukti dari peristiwa yang diamati, empiris, dan terukur.

Didalam pendekatan *saintific* banyak sekali macam model-model pembelajaran yang dapat digunakan saat pembelajaran berlangsung. Model-model pembelajaran diantaranya *discovery learning*, *problem based learning*, *project based learning*, *inquiry learning*, dan salah satunya yaitu model pembelajaran *problem solving*.

Dari beberapa model pembelajaran *saintific*, maka peneliti menggunakan model pembelajaran *problem solving*. Pengertian model pembelajaran *problem solving* adalah suatu strategi pembelajaran dengan menggunakan penyelesaian masalah yang bersifat terbuka sehingga mampu mendorong siswa berpikir kreatif.[9] Maka, model pembelajaran *problem solving* ini berorientasi pada proses pemecahan masalah.

Model pembelajaran *problem solving* memiliki pengaruh yang tinggi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.[10] Selain itu, model pembelajaran *problem solving* dalam pengunaan untuk proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa lebih tinggi dibandingkan dengan metode ceramah.[11] Selanjutnya, pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi

---

[8] *Ibid.*, hal. 53

[9]Fadillah, Ahmad, "Pengaruh Pembelajaran Problem Solving terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa," dalam *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 2, no. 1(2016):1-8

[10] Baziduhu Laia, " Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII SMP Negeri LUAHAGUNDREMANIAMOL Tahun Pelajaran 2019/2020," dalam *Jurnal Educationa and development 8,* no. 3 Agustus (2020):262-266

[11]Lutfi Rohmawati, " Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Akuntansi", dalam *Jurnal Edukasi (Ekonomi, Pendidikan, dan Akuntansi) 8,* no. 1 Juni (2020):9-14

google classroom dirasa praktis dan minim kuota dibandingkan aplikasi lainnya.[12]

Dalam penelitian ini, model pembelajaran *problem solving* berbantuan media *google classroom*, dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dari setiap siswa. Dengan demikian, judul penelitian ini adalah Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* Berbantuan Media *Google Classroom* tehadap Hasil Belajar Materi Lingkaran Siswa Kelas VIII di MTs Darussalam Ariyojeding Rejotangan Tulungagung.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Beradasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan pada penelitian ini sebagai berikut:

a. Kurangnya hasil belajar pada mata pelajaran matematika, karena dianggap sulit.

b. Faktor dari model pembelajaran, karena guru menggunakan model pembelajaran yang monoton.

c. Faktor dari media pembelajaran, karena guru menggunakan media pembelajaran yang sudah terbiasa digunakan.

2. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan terwujud, maka terdapat batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

---

[12] Ely Satiyasih Rosaki, "Aktifitas Pembelajaran Daribg Pada Masa Pandemi COVID-19 …," hal. 29

a. Media pembelajaran *online* menggunakan media *Google Classroom.*

b. Materi lingakaran yaitu menentukan panjang busur dan luas juring.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *problem solving* berbantuan media *google classroom* terhadap hasil belajar materi lingkaran siswa kelas VIII di MTs Darussalam Ariyojeding Rejotangan Tulungagung?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *problem solving* berbantuan media *google classroom* terhadap hasil belajar materi lingkaran siswa kelas VIII di MTs Darussalam Ariyojeding Rejotangan Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui ada pengaruh model pembelajaran *problem solving* berbantuan media *google classroom* terhadap hasil belajar materi lingkaran siswa kelas VIII di MTs Darussalam Ariyojeding Rejotangan Tulungagung.
2. Untuk mengetahui besar pengaruh model pembelajaran *problem solving* berbantuan media *google classroom* terhadap hasil belajar materi lingkaran siswa kelas VIII di MTs Darussalam Ariyojeding Rejotangan Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka diharapkan penelitian ini memiliki kegunaa. Kegunaan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil dalam penelitian ini diharapkan mampu untuk menambah wawasan tentang hasil belajar pada materi lingkaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem solving* berbantuan media *gooogle classroom*.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Model pembelajaran *problem solving* berbantuan media *google classroom*, melibatkan siswa untuk belajar dirumah dan berusaha memecahkan permasalahan secara mandiri dan bertanggungjawab. Sehingg, mampu mengetahui hasil belajar dari setiap siswa secara individu.

b. Bagi Guru

Mahasiswa yang mengambil jurusan pendidikan, akan melaksanakan penelitian dengan melibatkan guru kelas maupun guru mata pelajaran dalam proses pembelajaran. Dalam proses mengajar, mahasiswa diharapkan mampu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dan dapat menggunakan model pembelajaran terbaru untuk siswa, sehingga guru mampu menambah wawasan tentang model terbaru dari rencana pelaksanaan pembelajaran dan model pembelajaran yang terbaru dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Mahasiswa yang ingin melakukan penelitian, akan memberitahukan kepada sekolah bahwa sekolah tersebut akan digunakan untuk penelitian. Sehingga akan mampu meningkatkan hubungan antara sekolah dengan universitas.

d. Bagi Peneliti

Model pembelajara *problem solving* berbantuan media *google classroom* ini siswa diharapkan memecahkan permasalahan secara mandiri, sehingga mampu mengetahui hasil belajar pada materi lingkaran yaitu menentukan panjang busur dan luas juring.

e. Bagi Masyarakat

Penelitian ini, menitikberatkan pada pemecahan masalah secara mandiri dengan berbantuan media *google classroom*, jika peneliti memberitahu kepada orang lain maka dapat menambah wawasan dan pengetahuan.

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas rumusan masalah yang terdapat pada penelitian, dimana rumusan masalah ini dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Sehingga hipotesis dalam penelitian ini dengan sesuai judul diatas sebagai berikut:

$H_0 =$ Tidak ada pengaruh model pembelajaran *problem solving* berbantuan media *google classroom* terhadap hasil belajar materi lingkaran.

$H_1 =$ Ada pengaruh model pembelajaran *problem solving* berbantuan media *google classroom* terhadap hasil belajar materi lingkaran.

G. Penegasan Istilah

Untuk memudahkan para pembaca dalam memahami istilah yang terdapat dalam variable penelitian ini, maka peneliti akan menjelaskan istilah sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

Penegasan konseptual adalah definisi yang diambil dari pendapat/teori dari para pakar sesuai dengan tema yang diteliti. Penegasan ini meliputi :

a. Model *Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang lebih menekankan pada daya pikir untuk memperoleh kemampuan dan kecakapan kognitif dalam memecahkan masalah secara rasional, lugas, dan tuntas.

b. *Google Classroom* adalah media pembelajaran yang dibuat oleh google yang bertujuan untuk membantu guru dan siswa dalam proses belajar secara daring.

c. Hasil Belajar adalah sebuah kemampuan yang meningkatkan proses berpikir dan menghasilkan nilai dalam pembelajaran.

2. Penegasan Operasional

Penegasan operasional adalah definisi yang didasarkan pada sifat-sifat hal yang didefinisikan serta diamati. Penegasan ini meliputi:

a. Model Pembelajaran *Saintific*

Model *Problem Solving* adalah model pembelajaran yang menekankan pada daya pikir untuk memperoleh kemampuan dan kecakapan kognitif dalam memecahkan suatu masalah.

b. Media Pembelajaran *Online*

Google Classroom adalah aplikasi media pembelajaran online yang dibuat oleh google yang bertujuan untuk membantu pendidik dan siswa dalam proses belajar secara daring.

c. Keberhasilan Belajar

Hasil Belajar adalah kemampuan siswa yang meningkatkan proses berpikir dan menghasilkan nilai dalam pembelajaran.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam melakukan jalannya pembahasan terhadap suatu maksud yang terkandung dalam penelitian, sehingga uraian pada setiap bab dapat dipahami dengan jelas dan teratur. Adapun sistematika pembahasan sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal yang terdapat pada laporan penelitian memuat hal-hal yang bersifat formalitas atau resmi yaitu halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, pernyataan kesediaan publikasi karya ilmiah, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, daftar bagan, dan abstrak.

2. Bagian Isi

Bagian isi yang terdapat pada laporan penelitian terdiri dari 6 bab dan berkaitan satu sama dengan lainnya:

a. BAB I Pendahuluan

Terdiri dari : a) Latar belakang masalah, b) Identifikasi dan batasan masalah, c) Rumusan masalah, d) Tujuan penelitian, e) Kegunaan penelitian, f) Hipotesis penelitian, g) Penegasan istilah, h) Sistematika pembahasan.

b. BAB II Landasan Teori

Terdiri dari : a) Landasan teori yang terdiri dari : 1. Model Pembelajaran *Problem Solving*, 2. Media *Google Classroom*, 3. Hasil Belajar, 4. Materi Lingkaran, b) Penelitian terdahulu, c) Kerangka berpikir.

c. BAB III Metode Penelitian

Terdiri dari : a) Rancangan penelitian (berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian), b) Variable penelitian, c) Populasi, sampel, dan sampling penelitian, d) Kisi-kisi instrumen, e) Instrumen penelitian, f) Sumber data, g) Teknik pengumpulan data, h) Teknik analisis data.

d. BAB IV Hasil Penelitian

Terdiri dari : a) Deskripsi data, dan b). Pengujian hipotesis.

e. BAB V Pembahasan

Terdiri dari : a) Pembahasan dari rumusan masalah I, dan b) Pembahasan dari rumusan masalah II.

f. BAB VI Penutup

Terdiri dari : a) Kesimpulan, dan b) Saran

3. Bagian Akhir

Bagian akhir dari penelitian ini terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.