

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Indonesia menempatkan pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama. Hal ini dapat dilihat dari isi pembukaan UUD 1945 alinea IV yang menegaskan bahwa salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan suatu hal yang mutlak harus dipenuhi dalam upaya meningkatkan taraf hidup bangsa Indonesia agar tidak sampai tertinggal dengan bangsa lain. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, maka dituntut adanya perbaikan sistem pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sekolah.

Melihat begitu pentingnya pendidikan, penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas adalah suatu harapan demi terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan diatas. Untuk itu, peningkatan kualitas pendidikan nasional harus dilakukan melalui lembaga pendidikan yang ada. Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah guru. Guru dalam konteks pendidikan mempunyai peranan yang besar dan strategis.¹

Menurut Hamzah, Guru adalah orang dewasa yang secara sadar bertanggung jawab dalam mendidik, mengajar, dan membimbing peserta didik. Selain itu juga, guru memiliki kemampuan merancang program pembelajaran serta mampu menata dan mengelola kelas agar peserta didik dapat belajar dan pada akhirnya dapat mencapai tingkat kedewasaan sebagai tujuan akhir dari proses pendidikan. Peningkatan hasil belajar siswa yang harus dilakukan adalah upaya seorang tenaga pendidik mencari pendekatan dan metode yang cocok dengan kondisi siswanya. Pendekatan dan metode yang harus dipilih oleh tenaga pendidik sebisa mungkin

¹ Fitri Warnada, dkk, *Efektivitas Pemberian Kuis Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX IPS Pada Mata Pelajaran*, (Pontianak : Program Studi Pendidikan Ekonomi FTKIP Untan Pontianak, 2016), hal. 4

melibatkan siswa, agar mereka mampu bereksplorasi untuk membentuk kompetensi dengan menggali berbagai potensi yang ada pada diri siswa.²

Pendidikan matematika merupakan bagian yang integral dari pendidikan nasional. Hal ini disebabkan karena matematika merupakan salah satu komponen penting dalam meningkatkan kehidupan masyarakat dan bangsa. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi moderen. Mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan mengembangkan daya pikir manusia. perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi ini juga dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang, dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan, diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini.³

Matematika juga memainkan peran penting yang sangat vital dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai bentuk simbol, rumus, teorema, dalil, ketetapan, dan konsep digunakan untuk membantu perhitungan, pengukuran, penilaian, peramalan, dan sebagainya. Dengan demikian, jika rumus-rumus matematika yang digunakan itu tidak disertai dengan pemahaman yang cukup dan mendalam tentang hakikat dan konsep matematika, maka matematika hanya akan menjadi hafalan saja. Padahal, menghafal merupakan proses yang mekanistik. diketahui bahwa belajar matematika juga perlu menghafal (dengan presentase yang kecil), namun yang lebih penting, menghafal dalam belajar matematika harus dilandasi dengan pemahaman konsep yang matang terlebih dahulu.⁴

Siswa dikatakan memahami matematika secara bermakna apabila ia memahami secara konseptual dan prosedural. Pengetahuan konseptual mengacu pada pemahaman konsep, sedangkan pengetahuan prosedur mengacu pada keterampilan melakukan algoritma atau prosedur pengerjaan. Siswa tidak cukup memahami konsep saja karena pada kehidupannya mereka memerlukan

² *Ibid*, hal. 4

³ Masykur dan Halim Fathani, *Mathematical Intelegence*, (Yogyakarta : Ar-Rizz Media, 2007), hal. 52

⁴ *Ibid*, hal. 54

keterampilan matematika. Sedangkan dengan memahami keterampilan saja mereka tidak akan memahami konsep.⁵

Kebutuhan akan pemahaman dan penerapan konsep-konsep matematika dalam berbagai lapangan kehidupan ini belum disadari dengan baik, karena kenyataan menunjukkan bahwa minat siswa-siswa kita relatif rendah. Sehingga sangat jarang ditemukan siswa kita memahami konsep dan penerapan matematika dengan baik.⁶

Berdasarkan dari hasil penelitian di Indonesia, ditemukan bahwa tingkat penguasaan peserta didik dalam matematika pada semua jenjang pendidikan masih sekitar 34%, ini sangat memprihatinkan. Anggapan masyarakat, khususnya di kalangan pelajar, matematika merupakan mata pelajaran sulit, membingungkan bahkan sangat ditakuti oleh sebagian besar pelajar.⁷ Dari keadaan inilah yang akhirnya harus membuat kita sadar dan harus berusaha untuk mengubah paradigma pembelajaran tersebut. Maka dari itu, menyelenggarakan proses pembelajaran matematika yang lebih baik dan bermutu di sekolah.

Pembelajaran matematika akan berubah dari menakutkan menjadi sesuatu yang menarik apabila penyampaian dalam proses pembelajaran dilakukan dengan strategi yang tepat dan menyenangkan. Seiring perkembangan teknologi baik secara langsung maupun tidak langsung dapat merubah seseorang dalam berkomunikasi, bersosialisasi dan belajar. hal ini merupakan sebuah tantangan untuk para pendidik agar dapat menggunakan teknologi secara optimal dan dapat memudahkan interaksi dengan peserta didik dalam proses belajar mengajar baik secara tatap muka maupun secara tidak langsung (*online*).⁸

⁵ Ipung Yuwono, *Pembelajaran Matematika Secara Membumi*, (Malang : Departemen Pendidikan Nasional Universitas Malang, 2001), hal. 13

⁶ Abdul Halim Fathanu, *Matematika Hakikat dan Logika*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hal.82

⁷ Moch. Maskur dan Abdul Halim, *Mathematical Intellegence : Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*. hal. 34

⁸ Anton Nasrullah, Dkk, *Efektifitas Penggunaan Media Edmodo Pada Pembelajaran Matematika Ekonomi Terhadap Komunikasi Matematis*, Vol 2 No. 1 ISSN 2548-2297. (Banten : Perguruan Tinggi Bina Bangsa, STKIP Banten, Juni 2017), hal. 2

Pembelajaran daring atau online merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan dengan bantuan internet.⁹ Peserta didik di Indonesia memiliki kondisi latar belakang yang berbeda-beda. Tidak semua peserta didik memiliki fasilitas yang mampu menunjang pembelajaran daring. Hal ini tentu menjadi kendala tersendiri dalam berlangsungnya pembelajaran daring.

Dalam pembelajaran daring, semua kegiatan pembelajaran dilakukan *via online*, seperti pemberian materi dan pengumpulan tugas. Semua mata pelajaran dilakukan secara *online*, tak terkecuali mata pelajaran matematika, menurut Wahyudi matematika merupakan disiplin ilmu yang mempelajari tentang sistem-sistem abstrak yang terbentuk berdasarkan elemen-elemen abstrak pula dan elemen-elemen tersebut tidak dapat digambarkan dalam alur atau pola yang konkrit.¹⁰

Dengan adanya pembelajaran daring saat pandemic, kita tidak pernah tau bagaimana peserta didik mampu memahami konsep sistematis saat pembelajaran berlangsung. Serta bagaimana dampak pembelajaran daring tersebut terhadap hasil belajar matematis siswa, karena faktanya pembelajaran daring dilakukan tanpa persiapan matang oleh para guru.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan ibu Evi Trisnawati S.Pd selaku mengampu mata pelajaran matematika kelas VIII MTs. Nurul Falah Durajaya Kota Cirebon pada tanggal 2 November 2020, dari permasalahan ini adalah himbauan dari pemerintah dalam rangka menghentikannya penyebaran pandemic Covid-19 ini di berlakukan untuk seluruh lembaga termasuk salah satunya lembaga pendidikan. Bagi lembaga pendidikan, proses pembelajaran *daring* ini artinya proses KBM yang biasanya dilaksanakan di ruangan kelas secara langsung sekarang dihentikan sementara dan dialihkan ke proses belajar mengajar memakai system *daring*.

⁹ Tian Belawati, Pembelajaran *Online*, (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka,2019), hal.6

¹⁰ Karunia Eka Lestari & Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika*, (Bandung : PT Refika Aditama, 20215), hal.81

Salah satu teknologi pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *google form*. *Google form* merupakan salah satu produk google yang berfungsi sebagai media membuat survey, formulir, dan soal yang berbasis *online*.

Berdasarkan pemikiran diatas peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi SPLDV Kelas VIII MTS Nurul Falah Durajaya Kota Cirebon.”**

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi

Berdasarkan latar belakang di atas, maka ada beberapa masalah diantaranya adalah :

- a. Hasil belajar sampai saat ini belum sesuai harapan
- b. Minat belajar yang berbeda dapat mempengaruhi hasil belajar siswa
- c. Kemampuan awal siswa yang berbeda dapat mempengaruhi hasil belajar siswa
- d. Motivasi siswa yang berbeda dapat mempengaruhi hasil belajar siswa
- e. Kesiapan siswa dalam proses belajar masih kurang
- f. Pelajaran matematika merupakan pelajaran yang ditakuti oleh banyak siswa
- g. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran masih kurang

2. Pembatasan Masalah

Untuk mengatasi agar permasalahan yang akan dibahas pada penelitian tidak terlalu kompleks maka peneliti perlu memberikan batasan-batasan permasalahan. Pembatasan permasalahan ini bertujuan agar penelitian yang akan dilakukan dapat tercapai pada sasaran dan tujuan dengan baik. Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini adalah :

- a. Pembelajaran daring

Pembelajaran daring adalah proses belajar mengajar yang dilakukan dalam jaringan atau dengan bantuan internet.

- b. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah suatu perubahan energi didalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

c. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.¹¹

d. Siswa

Siswa yang akan diteliti adalah siswa kelas VIII MTS Nurul Falah Durajaya Kota Cirebon.

e. Materi

Peneliti berfokus pada mata pelajaran matematika materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).

C. Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa pada materi SPLDV kelas VIII MTS Nurul Falah Kota Cirebon?
2. Apakah ada pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa pada materi SPLDV kelas VIII MTS Nurul Falah Kota Cirebon?
3. Seberapa besar pengaruh pembelajaran daring terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi SPLDV kelas VIII MTS Nurul Falah Kota Cirebon?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa pada materi SPLDV kelas VIII MTS Nurul Falah Durajaya Kota Cirebon.
2. Untuk mengetahui pengaruh pemberian kuis online terhadap hasil belajar siswa pada materi SPLDV kelas VIII MTS Nurul Falah Kota Cirebon.
3. Untuk mengetahui besar pengaruh pembelajaran daring terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi SPLDV kelas VIII MTS Nurul Falah Kota Cirebon.

¹¹ Asep Jihad, Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo,2003),hal.14

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan menambah wawasan pengetahuan tentang pembelajaran daring terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika, terutama terhadap peningkatkan hasil belajar matematika siswa. Serta secara khusus penelitian ini memberikan kontrobusi pada strategi pembelajaran matematika yang berupa dari pembelajaran yang tidak hanya mementingkan hasil menuju pembelajaran tetapi juga mementingkan prosesnya.

2. Secara praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar matematika. Sehingga peserta didik termotivasi untuk meningkatkan pembelajaran mereka ketika pertanyaan dan *feedback* kuis diberikan berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik. Dan membantu peserta didik untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan dalam pembelajaran mereka dan juga membantu mereka memperbaikinya.

b. Bagi guru

Penelitian ini dapat membantu untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik.

c. Bagi sekolah

Dapat memberikan masukan yang baik dalam rangka perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu sekolah khususnya pembelajaran matematika.

d. Bagi peneliti yang akan datang

Sebagai dokumentasi bagi peneliti lain dalam rangka mengadakan penelitian lebih lanjut. Dalam mengembangkan desain penelitian yang lebih relevan dengan perkembangan zaman.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau sub masalah yang diajukan oleh peneliti, yang dijabarkan dari landasan teori atau kajian teori dan masih harus diuji kebenarannya. Berdasarkan hal tersebut perlu diajukan pengujian hipotesis melalui data yang terkumpul. Peneliti akan mengajukan hipotesis sebagai berikut :

1. Ada pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa pada materi SPLDV kelas VIII MTS Nurul Falah Kota Cirebon.
2. Ada pengaruh pembelajaran daring terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi SPLDV kelas VIII MTS Nurul Falah Kota Cirebon.

G. Penegasan Penelitian

1. Penegasan konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh adalah daya dukung yang ada atau timbulnya dari sesuatu (orang/benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan atau pembuatan seseorang.¹²

b. Pembelajaran daring

Pembelajaran daring adalah proses belajar mengajar yang dilakukan dalam jaringan atau dengan bantuan internet.

c. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah suatu perubahan energi didalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.¹³

d. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.¹⁴

¹² DEPDIKNAS, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*,(Jakarta:Balai pustaka,2007) hal.849

¹³ Kompri, *Motivasi Pembelajaran*, (Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2015),hal.229

¹⁴ *Ibid.Hal.14*

2. Penegasan operasional

Penegasan secara operasional ini, terlebih dahulu peneliti akan memberikan perlakuan berbeda, satu kelas menggunakan *google form*. (*eksperimen*) dan satu kelas tanpa menggunakan *google form*. (*konvensional*). Kemudian kedua kelas tersebut akan diberikan soal tes yang sama. Hasil dari tes tersebut akan diuji ada tidaknya pengaruh atau akibat yang ditimbulkan pada hasil belajar siswa setelah diberikan suatu perlakuan yaitu dengan pembelajaran daring dengan menggunakan *google form* yang diterapkan pada proses pembelajaran materi SPLDV kelas VIII MTS Nurul Falah Kota Cirebon .

H. Sistematika Penegasan

Sistematika pembahasan disini bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap suatu maksud yang terkandung, sehingga uraian-uraian dapat diikuti dan dipahami secara teratur dan sistematis. Adapun sistematis pembahasan dalam skripsi terdiri dari 3 bagian yaitu bagian awal, bagian utama dan bagian akhir:

1. Bagian awal skripsi ini memuat hal-hal yang bersifat formalitas yaitu tentang halaman judul dan daftar isi
2. Bagian utama skripsi ini terdiri dari :

Bab 1 Pendahuluan, terdiri dari : (A) Latar Belakang Masalah, (B) Identifikasi dan Pembatasan Masalah, (C) Rumusan Masalah, (D) Tujuan Penelitian, (E) Kegunaan Penelitian, (F) Hipotesis Penelitian, (G) Penegasan Penelitian, (H) Sistematika Pembahasan.

Bab II Landasan Teori, terdiri dari : (A) Pembelajaran Daring, (B) Motivasi Belajar, (C) Hasil Belajar, (D) Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV), (E) Kajian Terdahulu.

Bab III Metode Penelitian, terdiri atas : (A) Rancangan Penelitian, (B) Variabel Penelitian, (C) Populasi, Sampel dan Sampling, (D) Kisi-kisi Instrumen, (E) Instrumen Penelitian, (F) Sumber Data, (G) Teknik Penelitian, (H) Teknik Analisis Data.

Bab IV Hasil Penelitian, yang berisi deskripsi singkat mengenai data penelitian dan pengujian hipotesis.

Bab V Pembahasan, yang berisi pembahasan rumusan masalah I, pembahasan rumusan masalah II, dan pembahasan rumusan masalah III.

Bab VI penutup, pada bagian ini akan dipaparkan tentang kesimpulan dari uraian hasil penelitian. Selanjutnya terdapat saran-saran dari peneliti berdasarkan dari hasil penelitian di lapangan.

3. Bagian akhir dari skripsi memuat hal-hal yang berisi daftar pustaka dan mendukung penyusunan laporan penelitian.