

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Awal tahun 2020 ditemukan keberadaan suatu virus varian baru bernama Corona 19 atau penyakitnya disebut sebagai Covid-19 di kota Wuhan, China. Pandemi Covid-19 merupakan krisis kesehatan yang terjadi di dunia saat ini. Virus ini sangat cepat menyebar dan meluas sampai di seluruh dunia termasuk Indonesia yang mengakibatkan kerugian besar di semua sektor diberbagai bidang seperti sosial, ekonomi, pariwisata dan pendidikan. Pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan terkait pandemic Covid-19. Salah satu kebijakan tersebut adalah larangan orang untuk berkumpul maupun beraktifitas di luar rumah dan mewajibkan masyarakat untuk menjaga jarak sosial satu dengan yang lain (*physical distancing*). UNESCO mencatat, hingga 20 Desember 2020, 40 negara telah menutup sementara sekolah untuk mencegah penyebaran Covid-19 termasuk Indonesia. UNESCO menyatakan bahwa meskipun penutupan ini hanya bersifat sementara, namun dampaknya sangat terasa pada berkurangnya waktu mengajar dan juga pada penurunan prestasi siswa.<sup>1</sup>

Pada sistem pembelajaran jarak jauh, siswa menjadi kurang aktif dalam menyampaikan aspirasi dan pemikirannya, sehingga dapat mengakibatkan pembelajaran yang menjenuhkan. Seorang siswa yang mengalami kejenuhan dalam belajar akan memperoleh ketidakmajuan dalam hasil belajar. Oleh karena itu diperlukan pendorong untuk menggerakkan siswa agar semangat belajar sehingga dapat memiliki prestasi belajar. Faktor yang turut mendukung seorang siswa dapat berprestasi dalam belajar diantaranya minat belajar siswa. Seseorang akan memetik hasil dari belajarnya apabila ia berminat pada sesuatu yang ia pelajari. Minat memberikan sumbangan yang besar dalam mendukung seseorang memperoleh prestasi belajar yang tinggi.

---

<sup>1</sup> Andina Amalia, dkk. *Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar di Indonesia*. Dalam *Jurnal Psikologi* Vol. 13, No.2, Tahun 2020, pp 215

Sebaliknya kurangnya minat menyebabkan kurangnya perhatian, partisipasi dan usaha dalam proses pembelajaran. Akibat dari kurangnya minat belajar tentunya akan berdampak pada prestasi belajar siswa.<sup>2</sup>

Namun setelah 2 tahun berlalu pemerintah menerbitkan kebijakan baru terkait proses pembelajaran di sekolah. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) mengeluarkan Surat Edaran (SE) Mendikbudristek Nomor 2 Tahun 2022 tentang Diskresi Pelaksanaan Keputusan Bersama Empat Menteri tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. Dalam SE tersebut, tercantum bahwa Pembelajaran Tatap Muka (PTM) Terbatas dapat dilaksanakan dengan jumlah peserta didik 50 persen dari kapasitas ruang kelas pada satuan pendidikan yang berada di daerah dengan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) level 2.<sup>3</sup>

Berdasarkan hasil observasi kepada guru kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung, bahwa dalam proses pembelajaran daring di masa pandemic Covid-19 masih menggunakan menggunakan media seadanya dan jam belajar yang sangat terbatas untuk mencegah penularan. Jadi guru tidak bisa maksimal dalam menjelaskan dan menyampaikan materi secara langsung. Selain itu karena jam belajar yang terbatas, guru hanya memberi tugas kepada siswa. Dalam hal ini terdapat permasalahan dari siswa pada saat pembelajaran berlangsung yaitu interaksi siswa dengan guru sangatlah kurang, hilangnya minat belajar, serta menurunnya hasil belajar siswa.

Salah satu model yang dibutuhkan untuk kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas yaitu model pembelajaran *blended learning*. Model ini diyakini dapat menjadikan proses belajar daring menjadi lebih efektif. *Blended learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang mengkombinasikan kegiatan tatap muka dan *online*. Dalam penerapannya pembelajaran ini mengurangi pembelajaran secara langsung di kelas. Tujuan pembelajaran *blended*

---

<sup>2</sup> Nurul Fitri Yanti dan Sumianto. *Analisis Faktor-Faktor yang Menghambat Minat Belajar Dimasa Pandemi Covid-19 pada Siswa SDN 008 Salo*. Dalam *Jurnal Pendidikan Tambusai* ISSN: 2614-3097(online) Vol. 5, No. 1, Tahun 2021, pp 609

<sup>3</sup>Surat Edaran Kemendikbud Februari 2022

<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2022/02/terbitkan-surat-edaran-kemendikbudristek-setujui-ptm-terbatas-50-persen-di-wilayah-ppkm-level-2>

*learning* adalah dapat digunakan menyampaikan materi belajar dimana dan kapan saja, pembelajaran terjadi secara *online* maupun *offline* yang saling melengkapi, pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, meningkatkan aksesibilitas, dan pembelajaran menjadi luwes tidak kaku.<sup>4</sup>

Model pembelajaran *blended learning* memiliki keunggulan yaitu Siswa dapat leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara *online*, siswa dapat melakukan diskusi dengan guru atau siswa lain diluar jam tatap muka, kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa di luar jam tatap muka dapat dikelola dan dikontrol dengan baik oleh guru, guru dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet, guru dapat meminta siswa membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran, guru dapat menyelenggarakan kuis, memberikan balikan, dan menambahkan hasil tes dengan efektif, siswa dapat saling berbagi file dengan siswa lain dan masih banyak keuntungan lain dengan memanfaatkan kelebihan pembelajaran berbasis internet.<sup>5</sup>

*Station Rotation Blended Learning* adalah sebuah model *rotation* dalam suatu mata pelajaran yang meminta siswa untuk berotasi dalam sebuah jadwal yang telah ditetapkan oleh guru diantara modalitas belajar berbasis kelas. Rotasi ini mencakup setidaknya satu stasiun untuk pembelajaran daring, sementara stasiun lainnya bisa dalam bentuk pembelajaran grup kecil atau grup satu kelas, proyek kelompok, tutoring individu, dan tugas/ujian tertulis.<sup>6</sup>

Selain model pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan lebih efektif, pemilihan media pembelajaran juga sangat penting dalam proses belajar daring. *Google classroom* dinilai sangat tepat sebagai media pembelajaran daring di masa pandemic. *google classroom* adalah alat

---

<sup>4</sup> Muhammad Taufik Hidayat, dkk. Pengembangan Model Pembelajaran *Blended Learning* dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Tradisi Lisan Aceh. Dalam *Jurnal Mimbar Ilmu* P-ISSN: 1829-877X E-ISSN: 2685-9033, Vol. 25, No. 3, Tahun 2020, pp 403.

<sup>5</sup> Lukman Hakim siregar. Penerapan Metode Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa di Institut Pendidikan Tapanuli Selatan Padangsimpuan. Dalam *Jurnal Education and development* E.ISSN.2614-6061 P.ISSN.2527-4295 Vol.7, No.1, Tahun 2019, pp 93

<sup>6</sup> Wasis D Dwiyojo. *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. (Depok : Rajawali Pers. 2018), hal 69

berbasis web gratis yang dikembangkan oleh *google*. Saat itu diperkenalkan pada 12 Agustus di tahun 2014. Aplikasi ini digunakan oleh para guru dan siswa, untuk berbagi file di antara mereka. Di *google classroom*, guru dapat membuat tugas untuk siswa, dan juga dapat mengumpulkan tugas dari mereka. Baik guru dan siswa dapat bekerja tanpa menggunakan kertas dalam aplikasi ini. *google classroom* cocok dijadikan opsi untuk belajar online karena platform ini gratis, bisa dijangkau siapa saja yang menggunakan *smartphone*, dan relatif aman.<sup>7</sup>

Adapun keuntungan menggunakan media pembelajaran *google classroom* yaitu memberikan kemudahan untuk membagikan dan menyampaikan materi ajar, baik dalam bentuk teks, gambar, audio, maupun video. Proses *set up* pada *Google Classroom* sangat cepat dan nyaman. Guru dapat mengakses aplikasi *Google Classroom* serta dapat membagikan tugas-tugas, materi atau bahan ajar yang sangat variatif sehingga siswa tidak bosan. Penggunaan *Google Classroom* menghemat waktu. Siswa tidak lagi harus men-download tugas yang diberikan guru. Guru juga dapat menentukan peringkat, memberikan umpan balik untuk semua tugas dan melakukan penilaian secara cepat dari *Google Classroom*. Dengan demikian, ada potensi untuk menghemat sebagian besar waktu bagi keduanya, baik siswa maupun gurunya. *Google Classroom* dapat meningkatkan kerjasama dan komunikasi. Salah satu manfaat paling penting dari menggunakan *Google Classroom* adalah antara guru dan siswa dapat melakukan kolaborasi *online* secara efisien.<sup>8</sup>

Penelitian terdahulu oleh Ni'matul Khoiroh, dkk mahasiswa Universitas Negeri Surabaya, menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar

---

<sup>7</sup> Rini Atikah, dkk. *Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19*. Dalam *Jurnal PETIK* p-ISSN : 2640-7363, Vol. 7, No. 1, Tahun 2021, pp. 14

<sup>8</sup>Ika Sriyami. *Google Classroom Sebagai Solusi Pembelajaran Jarak Jauh Mata Pelajaran Administrasi Umum*. Dalam *Indonesian Journal of Education and Learning* ISSN 2598-5108 (Online) Vol. 4, No.2, Tahun 2021, pp 458-459

siswa yang menggunakan model pembelajaran *blended learning* lebih tinggi dibandingkan model pembelajaran secara langsung.<sup>9</sup>

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMPN 1 Kalidawir Tulungagung dengan salah satu guru mata pelajaran matematika, diketahui bahwa hasil belajar siswa dan minat belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran matematika masih rendah. Hal tersebut terlihat dari hasil penilaian harian. Materi pokok bahasan pada penelitian ini yaitu mengenai aritmatika sosial. Alasan memilih materi tersebut karena dalam kehidupan sehari – hari sering kita temukan pemanfaatan konsep aritmatika sosial yang digunakan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehingga membutuhkan pengetahuan yang baik tentang materi ini. Materi ini juga sering kita temui dalam soal – soal ujian nasional, seleksi masuk perguruan tinggi, maupun olimpiade tingkat nasional.

Berdasarkan permasalahan di atas dan kajian penelitian terdahulu tentang *blended learning* yang sudah dibaca dan dipahami oleh peneliti, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Station Rotation Blended Learning* dengan media *Google Classroom* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung”.

#### **A. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka peneliti memfokuskan penelitian yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model *Station Rotation Blended Learning* dengan media *Google Classroom* terhadap minat belajar matematika pada materi aritmatika sosial siswa kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung ?

---

<sup>9</sup> Ni'matul Khoiroh, dkk. *Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Dalam *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* Vol. 10, No. 2, pp 109

2. Apakah ada pengaruh model *Station Rotation Blended Learning* dengan media *Google Classroom* terhadap hasil belajar matematika pada materi aritmatika sosial siswa VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung?
3. Apakah ada pengaruh model *Station Rotation Blended Learning* dengan media *Google Classroom* terhadap minat dan hasil belajar matematika pada materi aritmatika sosial siswa VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung?

## **B. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model *Station Rotation Blended Learning* dengan media *Google Classroom* terhadap minat belajar matematika pada materi aritmatika sosial siswa kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh model *Station Rotation Blended Learning* dengan media *Google Classroom* terhadap hasil belajar matematika pada materi aritmatika sosial siswa kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung.
3. Untuk mengetahui pengaruh model *Station Rotation Blended Learning* dengan media *Google Classroom* terhadap minat dan hasil belajar matematika pada materi aritmatika sosial siswa kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung.

## **C. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan masalah yang dibahas di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu :

1. Model pembelajaran yang diberikan guru di kelas masih belum optimal.
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam penyampaian materi yang digunakan oleh guru.

3. Siswa masih kurang berminat pada mata pelajaran matematika dikarenakan guru kurang memacu semangat siswanya untuk belajar matematika.
4. Hasil belajar pada pelajaran matematika masih rendah.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini, antara lain:

1. Manfaat teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pada proses pembelajaran, terutama pada pengembangan minat dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui model *Station Rotation Blended Learning* dengan media *Google Classroom* di masa pandemi Covid-19. Secara khusus hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan penelitian-penelitian sejenis di masa yang akan datang, serta dapat memberikan sumbangsih terhadap perkembangan pembelajaran matematika.

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi siswa SMPN 1 Kalidawir Tulungagung

Dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa serta dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

- b. Bagi guru SMPN 1 Kalidawir Tulungagung

Dapat memberikan pengetahuan kepada guru tentang penerapan model *Station Rotation Blended Learning*, serta dapat mengedukasi guru tentang pentingnya media pembelajaran digital di masa pandemi Covid-19 sehingga guru diharapkan lebih kreatif dalam menjalankan proses pembelajaran.

- c. Bagi sekolah SMPN 1 Kalidawir Tulungagung

Dapat memberikan sumbangan informasi untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah tersebut.

- d. Bagi peneliti lain

Dapat digunakan sebagai kajian penelitian, bahan pertimbangan, serta referensi untuk peneliti lain.

e. Bagi pembaca

Dapat digunakan sebagai gambaran tentang bagaimana penerapan model *Station Rotation Blended Learning* dengan media *Google Classroom* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa pada masa pandemi Covid-19.

## E. Penegasan Istilah

### 1. Secara Konseptual

a. Model pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial.<sup>10</sup>

b. *Station Rotation Blended Learning*

*Station Rotation Blended Learning* adalah suatu model dalam pembelajaran yang meminta siswa untuk berotasi dalam sebuah jadwal yang telah ditetapkan oleh guru diantara modalitas belajar berbasis kelas.<sup>11</sup>

c. *Google Classroom*

*Google Classroom* adalah *Google classroom* merupakan platform berbentuk LMS (learning management system) yang disediakan secara gratis atau tidak berbayar oleh google.<sup>12</sup>

d. Minat

Minat adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri sendiri. Semakin kuat adanya hubungan tersebut maka, akan semakin besar minat seseorang.<sup>13</sup>

---

<sup>10</sup> Muhamad Afandi, dkk. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. (Semarang : Unissula Press. 2013), hal. 15

<sup>11</sup> Wasis D Dwiyogo. *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. (Depok : Rajawali Pers. 2018), hal 69

<sup>12</sup> Rr. Kuntie Sulistyowaty, dkk. *Penggunaan Google Classroom Dalam Pembelajaran Matematika Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa*. Dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* e-ISSN : 2684-7175 / p-ISSN 2685-9564 , Vol. 2, No. 2, Tahun 2020, pp 16



e. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.<sup>14</sup>

**2. Secara Operasional**

a. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

b. *Station Rotation Blended Learning*

*Station Rotation Blended Learning* adalah model pembelajaran yang bentuk penerapannya guru merotasi siswa melewati pembelajaran secara daring, pembelajaran kelompok/satu kelas, dan penugasan individu. Pada penelitian ini *station rotation blended learning* menggunakan 3 pusat pembelajaran yang berbeda, yang *pertama* berbasis *online* menggunakan *google classroom* dimana siswa belajar secara individu/kelompok, yang *kedua* berpusat pada guru, dan yang *ketiga* secara kolaborasi.

c. *Google Classroom*

Google Classroom adalah salah satu aplikasi yang dikembangkan oleh *google* untuk proses pembelajaran. Aplikasi ini bertujuan untuk menyederhanakan proses pembelajaran. Pada penelitian ini *google classroom* digunakan untuk mengirim materi, mengumpulkan, dan menilai tugas tanpa harus tatap muka.

d. Minat

Minat adalah kecenderungan dalam diri individu untuk tertarik pada sesuatu objek atau menyenangkan suatu objek. Aspek minat yang dinilai dalam penelitian ini mencakup ketertarikan siswa, perasaan senang, keterlibatan siswa, serta perhatian siswa.

---

<sup>13</sup>Putri Ariesta. *Pengaruh Model Pembelajaran Conceptual Understanding Procedures (CUPs) Berbantuan Kartu Bio-Kuartet Terhadap Minat dan Hasil Belajar Energi Peserta Didik SMP*. (Universitas Negeri Semarang: Skripsi Tidak diterbitkan, 2018): hal. 12-13

<sup>14</sup>Sri Haryati Oktavia, dkk, "Pengaruh Metode Pembelajaran *Croosword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru", dalam *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*, vol. 5, no. 1, (2017): hal. 46

e. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah sikap dan tingkah lakunya. Hasil belajar digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif.

**F. Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Station Rotation Blended Learning* dengan Media *Google Classroom* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika pada Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung.” memuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

1. Bagian awal

Pada bagian awal meliputi halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar lampiran, abstrak.

2. Bagian inti

Pada bagian inti meliputi pendahuluan, landasan teori, metode penelitian, hasil penelitian, pembahasan, dan penutup. Penjelasannya masing-masing sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, identifikasi masalah, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, meliputi: kerangka teori, kajian penelitian terdahulu, kerangka berpikir.

Bab III Metode Penelitian, meliputi; rancangan penelitian; variabel penelitian: populasi, teknik sampling, dan sampel penelitian; data dan sumber data; teknik pengumpulan data; instrumen penelitian; hasil validasi instrument; teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian, meliputi: deskripsi data, data pelaksanaan penelitian, pengujian hipotesis, rekapitulasi hasil penelitian.

Bab V Pembahasan

Bab VI Penutup, meliputi: kesimpulan, dan saran dari peneliti.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir memuat daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.