

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu hal yang akan menjadikan suatu bangsa dan Negara berkembang untuk menuju peradaban yang maju. Menurut Suryabrata, bahwa pendidikan berusaha memberikan bantuan supaya anak didik mendapatkan perkembangan yang wajar, mendapatkan ketenteraman batin, dan dapat menyelesaikan problem-problem yang dihadapinya.<sup>1</sup> Pendidikan merupakan salah satu usaha sadar untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi yang dimiliki sehingga dapat merubah manusia kearah yang lebih baik. Berkenaan dengan pendidikan, Deviana, Wiarta, dan Wiyasa menyatakan pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting sebagaimana berfungsi untuk meningkatkan mutu kehidupan manusia dan berperan penting dalam mempersiapkan dan mengembangkan sumber daya manusia yang handal dan mampu bersaing sesuai dengan tujuan pendidikan.<sup>2</sup>

Pendidikan dapat terselenggara, baik melalui lembaga formal maupun nonformal. Melalui lembaga formal misal sekolah negeri atau swasta, sedangkan

---

<sup>1</sup> Taufik Fadholi, Budi Waluya, Mulyono, "Analisis Pembelajaran Matematika dan Kemampuan Literasi Serta Karakter Siswa SMK", dalam *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, ISSN 2252-6455, hal. 43

<sup>2</sup> Mira Rahmawati, Din Azwar Uswatun, Lutfi Hamdani Maulana, "Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Berdasarkan Teori Apos Melalui Soal *Open Ended* Berbasis Daring di Kelas Tinggi Sekolah Dasar" dalam *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X Volume VI Nomor 01, Juni 2020, hal. 156

melalui lembaga nonformal misal les atau bimbingan belajar, belajar kelompok, dan lain-lain. Salah satu upaya di dunia pendidikan adalah pembelajaran matematika di sekolah. Matematika mulai dipelajari sejak dini yaitu dari tingkat TK sampai SMA. Pelajaran ini merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang termuat dalam kurikulum dan juga mata pelajaran yang diujikan saat Ujian Nasional.

Bagian Penelitian dan Pengembangan (Litbang) Kemendikbud memaparkan hasil UNBK 2019 untuk jenjang SMP sederajat. Hasilnya, rata-rata SMP dan MTs di tingkat nasional masih memiliki nilai UNBK atau UNKP di bawah standar. Rerata nilai Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) tingkat SMP se-Indonesia tahun ajaran 2018/2019 sebesar 51,48 dari empat mata pelajaran. Berdasarkan data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan jumlah peserta UNBK mencapai 3,55 juta siswa dari 43,804 satuan pendidikan. Adapun mata pelajaran dengan nilai terendah adalah matematika, yakni 45,06. Kemudian diikuti mata pelajaran IPA dengan nilai 48,08, Bahasa Inggris 49,56 dan Bahasa Indonesia meraih nilai tertinggi 64,67.<sup>3</sup>

Sedangkan berdasarkan hasil UN tiga tahun terakhir yang bersumber dari data statistik Pusat Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, diketahui bahwa hasil UN matematika selalu memperoleh persentase terendah dari siswa yang menjawab benar. Hal ini menunjukkan bahwa matematika merupakan pelajaran yang lebih sulit dibandingkan pelajaran lainnya. Selain itu jika dilihat dari persepsi siswa SD terhadap matematika diketahui bahwa 45% siswa

---

<sup>3</sup> <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/06/29/berapa-nilai-un-tingkat-smp-se-indonesia-tahun-ajaran-20182019>, diakses tanggal 16 Desember 2020

menganggap matematika cukup sulit dan 20% menyatakan sulit.<sup>4</sup> Hal ini memperlihatkan bahwa lebih banyak siswa yang menyatakan matematika merupakan pelajaran yang cukup sulit.

Siswa yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang relatif sulit dan membentuk kesan dan pengalaman secara negatif terhadap matematika umumnya berdampak buruk baik bagi motivasi belajar matematika maupun penyesuaian akademik di sekolah. Gurganus menyebutkan bahwa pengalaman sebelumnya terhadap matematika merupakan prediktor yang sangat kuat terhadap kesuksesan di masa berikutnya. Oleh karena itu, sikap yang positif terhadap matematika yang terbentuk sejak awal merupakan faktor penting pada kesuksesan belajar pada mata pelajaran yang sulit, khususnya matematika.<sup>5</sup>

Penelusuran mengenai persepsi siswa pada matematika merupakan dasar memberikan intervensi bagi para peneliti melalui riset maupun bagi guru pada pemilihan strategi dan metode pembelajaran matematika bagi siswa di kelas. Menurut Kusmaryono, proses pembelajaran di kelas hanya fokus pada meningkatkan kemampuan siswa untuk mengingat dan menyimpan berbagai informasi tanpa harus memahami informasi tersebut serta tanpa menciptakan pengalaman belajar yang membuat siswa paham. Akibatnya siswa hanya baik dalam mengingat informasi secara teori tapi buruk dalam aplikasi. Selain itu, beberapa kendala dalam pembelajaran matematika yaitu rendahnya nilai

---

<sup>4</sup> Husnul Khotimah, M.Pd.I, "Deskripsi Materi dan Indikator pada Hasil Ujian Nasional Matematika Siswa SMP/MTs Tahun Ajaran 2018/2019, *Konferensi Nasional Pendidikan I*, hal 24

<sup>5</sup> Nani R.S, "Persepsi Siswa pada Pelajaran Matematika: Studi Pendahuluan pada Siswa yang Menyenangi Game" dalam *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*

matematika, kurangnya ketertarikan siswa pada matematika, ketidakmampuan matematika, mudah menyerah dan tidak menyukai tantangan, tidak mengerjakan PR, menyontek saat ujian serta penyebab masih banyak lainnya. Selain itu ada pula penyebab yang bersumber dari lingkungan sekitar.<sup>6</sup>

Selain faktor tersebut, menurut penelitian yang dilakukan oleh Ety, siswa menganggap matematika sulit karena mereka merasa kesulitan dalam belajar matematika. Kesulitan belajar matematika merupakan gangguan yang dimiliki anak terkait dengan faktor internal dan eksternal pada siswa yang menyebabkan kesulitan otak dalam mengikuti proses pembelajaran secara normal dalam hal menerima, memproses, dan menganalisis informasi yang didapat selama pembelajaran matematika. Terdapat juga beberapa faktor lain yang mempengaruhi kesulitan belajar matematika siswa, yaitu faktor dari diri sendiri siswa, lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat.<sup>7</sup>

Faktor dari diri sendiri misalnya kurangnya minat belajar, tidak memiliki tujuan belajar yang jelas, kesehatan yang sering terganggu, kurangnya penguasaan bahasa dan lain-lain. Untuk faktor yang dari lingkungan sekolah misalnya pembelajaran yang membosankan, fasilitas yang kurang mendukung, pengaruh dari teman sekelas dan lain-lain. Lalu faktor dari keluarga misalnya adanya permasalahan dalam keluarga, suasana belajar dirumah yang kurang kondusif dan

---

<sup>6</sup> *Ibid...* hal 24

<sup>7</sup> Ety Mukhlesi Yeni, "Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar" dalam *Jurnal JUPENDAS*, ISSN 2355-3650, Vol. 2, No. 2, September 2015, hal. 9

masih banyak lagi. Sedangkan faktor dari masyarakat misalnya dikelilingi tetangga yang mempunyai pengaruh buruk sehingga menjadikan anak ikut terpengaruh.

Dari sekian faktor tersebut, ternyata kesulitan belajar siswa dalam mata pelajaran matematika memiliki corak dan karakteristik tersendiri apabila dibandingkan dengan kesulitan belajar dalam mata pelajaran yang lain. Menurut Wood, bahwa beberapa karakteristik kesulitan siswa dalam belajar matematika adalah kesulitan membedakan angka, simbol-simbol, serta bangun ruang, tidak sanggup mengingat dalil-dalil matematika, menulis angka tidak terbaca atau dalam ukuran kecil, tidak memahami simbol-simbol matematika, lemahnya kemampuan berpikir abstrak, dan lemahnya kemampuan metakognisi (lemahnya kemampuan mengidentifikasi serta memanfaatkan algoritma dalam memecahkan soal-soal matematika).<sup>8</sup>

Kesulitan-kesulitan tersebut masih sering dirasakan oleh siswa dalam memahami materi demi materi yang ada pada matematika. Salah satu materi yang termuat dalam kurikulum 2013 Matematika SMP adalah materi himpunan. Himpunan adalah kumpulan objek-objek yang dapat didefinisikan dengan jelas dan terukur sehingga dapat diketahui termasuk atau tidaknya di dalam himpunan tertentu. Untuk memahami materi himpunan siswa harus bisa membedakan angka, simbol dan dituntut untuk berpikir abstrak. Sehingga untuk bisa menguasai materi himpunan siswa diharuskan untuk memahami konsep matematikanya terlebih dahulu.

---

<sup>8</sup> Sinta Ratnasari, Wahyu Setiawan, "Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Materi Himpunan", dalam *Journal on Education*, Vol 01 No 02 Februari, hal. 473-474

Untuk memahami konsep pun juga tidaklah mudah. Siswa harus minimal sudah paham dengan apa yang disampaikan oleh guru. Karena menurut Kilpatrick, Swafford, dan Findell, pemahaman konsep matematika merupakan kemampuan dalam memahami konsep, operasi dan relasi dalam matematika.<sup>9</sup> Sejalan dengan hal di atas Depdiknas mengungkapkan bahwa pemahaman konsep merupakan salah satu kecakapan atau kemahiran matematika yang diharapkan dapat tercapai dalam belajar matematika yaitu dengan menunjukkan pemahaman konsep matematika yang dipelajarinya, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.<sup>10</sup> Jadi kesimpulannya pemahaman konsep itu penting bagi siswa untuk menguasai materi tiap materi dalam matematika.

Pada dasarnya untuk memahami konsep matematika siswa didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir, khususnya dalam pembelajaran di dalam kelas, anak diarahkan pada kemampuan cara menggunakan rumus, menghafal rumus matematika untuk mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Sagala mendefinisikan pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi, komunikasi yang dilakukan antara guru ke siswa atau sebaliknya, dan siswa ke siswa.

---

<sup>9</sup> Dewa Gede Agung Putra Nugraha, I Wayan Puja Astawa, I Made Purnama, "Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning terhadap Pemahaman Konsep dan Kelancaran Prosedur Matematis", dalam *Jurnal Riset Matematika* ISSN 2356-2684, hal. 76

<sup>10</sup> Nila Kesumawati, "Pemahaman Konsep Matematik dalam Pembelajaran Matematika", dalam *Semnas Matematika dan Pendidikan Matematika 2008*, hal. 230

Dalam proses pembelajaran peranan guru bukan semata-mata memberikan informasi, melainkan juga mengarahkan dan memberi fasilitas belajar. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, dan lain sebagainya.<sup>11</sup> Pembelajaran yang tidak tepat, efisien dan efektif dari guru akan membuat siswa kesulitan belajar menjadi lebih sulit. Guru harus mempertimbangkan sulitnya matematika bagi siswa dan mengetahui latar belakang kemampuan siswanya agar mampu merancang pembelajaran matematika yang baik dan tepat bagi siswa. Guru harus mampu memberikan pelayanan dan bimbingan yang lebih bagi anak berkesulitan belajar matematika di kelas.

Namun di masa pandemi COVID-19 ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan kurikulum khusus berkaitan dengan ketentuan *lockdown* sehingga proses pembelajaran dilakukan secara daring. Pembelajaran secara daring ini menjadikan kurangnya interaksi antara guru dengan siswa yang bisa memperlambat terbentuknya penilaian serta penalaran pada pelajaran matematika dalam proses belajar dan mengajar. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik maupun aspek sosial. Proses belajar dan mengajarnya lebih ke arah pelatihan daripada ke pendidikan dan mayoritas siswa tidak memiliki motivasi belajar secara online. Hal tersebut juga akan mempengaruhi tingkat pemahaman konsep matematika dan hasil belajar siswa.

---

<sup>11</sup> *Ibid*...hal 231

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Yuliza dan Derius mengemukakan bahwa *e-learning* dapat membantu dalam menguasai materi sehingga materi yang diharapkan dapat meningkatkan kesadaran bahwa belajar itu penting dan menyenangkan, terutama pelajaran matematika berguna mencapai prestasi yang maksimal, sehingga memberikan pengaruh yang positif terhadap pelajaran matematika, terjadi peningkatan hasil belajar matematika, sikap dan kinerja siswa juga baik dalam mengikuti pembelajaran sehingga terjadi peningkatan pemahaman siswa pada materi yang sudah dipelajari.<sup>12</sup>

Untuk menunjang pembelajaran *e-learning* tersebut siswa dapat menggunakan beberapa aplikasi yang bisa digunakan, seperti *Google Classroom*, *Google Form*, aplikasi *Zoom Meeting*, Aplikasi *Kaizala*, *Youtube*, *Whatsapp* dan lain-lain. Bahkan dari Kementrian Agama Republik Indonesia merilis aplikasi *E-Learning* Madrasah mulai dari *Roudlotul Athfal (RA)* sampai *Madrasah Aliyah (MA)*. Karenanya, dengan adanya era teknologi yang semakin berkembang maka progam pembelajaran diarahkan untuk bisa memanfaatkan teknologi dengan lebih baik. Dengan adanya berbagai *plafform* yang hadir untuk pembelajaran matematika maka sangat memberi dampak positif kepada guru dalam mengelola pembelajaran matematika. Namun pembelajaran secara daring tidak selamanya bisa berjalan lancar sesuai rencana. Ketika aplikasi *e-learning* terlalu rumit siswa tidak mampu belajar matematika secara maksimal, begitu pula ketika banyaknya data

---

<sup>12</sup> Yuliza Putri U. , Derius Alan D.C, “Study at Home: Analisis Kesulitan Belajar Matematika pada Proses Pembelajaran Daring” dalam *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik* Vol 1 No 1,2020, hal. 26



yang harus tersampaikan tetapi akses internet atau jaringan menjadi lambat, tentu saja hal tersebut akan mengganggu aktifitas siswa.

Untuk itu dibutuhkan aplikasi yang ringan, tidak banyak memakan memori handphone dan tentunya bisa diakses kapanpun dan dimanapun. Salah satu aplikasi yang dimaksud yang bisa digunakan dimasa pandemi COVID-19 sebagai teknologi alternatif adalah aplikasi *E-Learning* Madrasah. *E-Learning* Madrasah adalah aplikasi yang dibuat oleh Direktorat Kurikulum, Sarana, Kelembagaan, dan Kesiswaan (KSKK) Madrasah untuk dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh, baik pada saat pandemi COVID-19 maupun nanti setelah pandemi berakhir. Lembaga pendidikan harus login ke website *E-Learning* Madrasah Official dengan menggunakan Nomor Statistik Madrasah (NSM) masing-masing lembaga untuk bisa mengakses *E-Learning* Madrasah. Kemudian Madrasah akan diminta mengupload SK Operator sebagai persyaratan disetujuinya penggunaan aplikasi *E-learning* oleh Madrasah. Proses verifikasi SK Operator membutuhkan waktu sekitar satu sampai dua minggu untuk kemudian dinyatakan lulus dan bisa mengunduh aplikasi E-learning baik itu versi *installer* maupun versi *hosting*.<sup>13</sup>

Sampai saat ini, *E-Learning* Madrasah sudah mengalami beberapa kali proses update untuk menambah dan memperbaiki fitur-fitur yang sudah ada. Mulai dari versi pertama yaitu versi 1.2.0 sampai versi terbaru yaitu versi 2.0.0 yang sudah

---

<sup>13</sup> Shofaul Hikmah, "Pemanfaatan E-learning Madrasah dalam Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh Masa Pandemi di MIN 1 Rembang, dalam *Jurnal Pendidikan dan Pelatihan* Vol. 4, No. 2, November 2020, hal. 76

dilengkapi dengan fitur *Video Conference* yang memungkinkan guru dan siswa dapat melakukan pembelajaran tatap muka secara online. Guru bisa *sharing* materi pelajaran dengan fitur ini sehingga bisa terjalin komunikasi dua arah yang hampir mendekati sama dengan ketika pembelajaran tatap muka secara langsung.<sup>14</sup>

*E-Learning* Madrasah juga menyediakan menu bagi guru untuk membagi bahan ajar yang akan disampaikan kepada siswa. Guru dapat membuat kelas sebanyak kelas yang diampu oleh guru tersebut, baik itu guru mata pelajaran, guru kelas ataupun guru bimbingan konseling. Guru bahkan bisa membuat kelas online yang menyediakan buku-buku elektronik yang bisa diakses peserta didik kapan saja dan dimana saja mereka berada. Sehingga peserta didik tetap bisa melaksanakan kegiatan literasi dengan baik.<sup>15</sup>

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Santika, Parwati dan Divayana tentang Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Setting Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar Matematika dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bebandem tahun Pelajaran 2019/2020 sebanyak 253 orang, yang terdistribusi dalam 8 kelas. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diuraikan menjadi tiga simpulan hasil penelitian yang merupakan jawaban dari tiga masalah yang diajukan dalam penelitian ini. Pertama, terdapat perbedaan prestasi belajar matematika dan kemampuan pemecahan masalah matematika antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran pembelajaran berbasis masalah dan model pembelajaran

---

<sup>14</sup> *Ibid*...hal 76

<sup>15</sup> *Ibid*...hal 77

langsung dalam setting pembelajaran daring secara bersama-sama. Kedua, skor rata-rata prestasi belajar siswa kelompok model pembelajaran berbasis masalah dalam setting pembelajaran daring sebesar  $M = 24,97$  lebih besar dibandingkan dengan skor rata-rata siswa dengan model pembelajaran langsung dalam setting pembelajaran daring sebesar  $M = 23,00$ . Ketiga, skor rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelompok model pembelajaran berbasis masalah dalam setting pembelajaran daring sebesar  $M = 46,25$  lebih besar dibandingkan dengan skor rata-rata siswa dengan model pembelajaran langsung dalam setting pembelajaran daring sebesar  $M = 42,72$ .<sup>16</sup>

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Adi Nugroho, Sudiatmi dan Meidawati tentang Studi Pengaruh Daring *Learning* terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 01 Gentan Bendosari Sukoharjo. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Daring *Learning* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 01 Gentan Bendosari Sukoharjo pada materi bahasan bilangan pecahan. Nilai rata-rata *post-test* menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih tinggi di banding kelas kontrol yakni sebesar 80,83 untuk kelas eksperimen dan 64,14 untuk kelas kontrol. Hasil analisis dengan *mann whitney* memiliki *p value*  $0,000 < 0,05$  yang berarti ada pengaruh Daring *Learning* terhadap hasil belajar mata pelajaran Matematika, sehingga dapat

---

<sup>16</sup> IWD Santika, NN Parwati, DGH Divayana, "Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Setting Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar Matematika dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas X SMA" dalam *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* ISSN: 2615-2797 (Print) | ISSN:2614-2015 (Online) Volume X Nomor X Tahun X, hal. 115

disimpulkan adanya perbedaan yang signifikan antara pembelajaran Daring *Learning edmodo* dan pembelajaran konvensional.<sup>17</sup>

Melihat beberapa dampak atau pengaruh dari pembelajaran daring terhadap pemahaman konsep matematis dan hasil belajar siswa, maka peneliti memfokuskan pada pembelajaran daring menggunakan aplikasi *E-Learning* Madrasah di MTs N 4 Blitar. Karena pada hasil pengamatan peneliti, MTs N 4 Blitar menggunakan aplikasi *E-Learning* Madrasah untuk pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi COVID-19. Peneliti ingin meneliti apakah ada pengaruh pembelajaran daring menggunakan aplikasi *E-Learning* Madrasah terhadap pemahaman konsep matematis dan hasil belajar siswa mengingat pembelajaran daring menggunakan aplikasi *E-Learning* Madrasah dilakukan secara jarak jauh yang mengakibatkan siswa dan guru terpisah secara fisik, demikian juga antara siswa satu dengan lainnya.

Keterpisahan secara fisik ini bisa mengurangi atau bahkan meniadakan interaksi secara langsung antara guru dan siswa. Kondisi itu bisa mengakibatkan guru dan siswa kurang dekat sehingga bisa mengganggu keberhasilan proses pembelajaran.<sup>18</sup> Kurangnya interaksi juga dikhawatirkan dapat menghambat kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dalam memahami sebuah materi yang diberikan oleh guru.

---

<sup>17</sup> Sobron Adi Nugroho, Titik Sudiatmi, Meidawati Suswandari, "Studi Pengaruh Daring *Learning* terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV" dalam *Jurnal Inovasi Penelitian* Vol.1 No.3 Agustus 2020 hal. 274

<sup>18</sup> Pusvyta Sari, "Memotivasi Belajar dengan Menggunakan *E-Learning*" dalam *Jurnal Ummul Qura* Vol VI, No 2, September 2015, hal. 28

Salah satu materi dalam matematika yang membutuhkan pemahaman konsep matematis dalam mempelajarinya yaitu materi himpunan dikarenakan untuk memahami materi himpunan siswa harus bisa membedakan angka, simbol dan dituntut untuk berpikir abstrak. Sehingga untuk bisa menguasai materi himpunan siswa diharuskan untuk memahami konsep matematisnya terlebih dahulu. Jika siswa dapat dengan mudah memahami konsep matematisnya hal itu juga akan berpengaruh di hasil belajarnya.

## **B. Identifikasi Masalah dan Pembatasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah merupakan usaha untuk menguraikan lebih jelas tentang permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Berdasarkan judul diatas dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

- a. Adanya pandemi COVID-19 yang mengharuskan pembelajaran di sekolah dialihkan menjadi pembelajaran daring.
- b. Pembelajaran secara daring ini menjadikan kurangnya interaksi antara guru dengan siswa yang bisa memperlambat terbentuknya penilaian serta penalaran pada pelajaran matematika dalam proses belajar dan mengajar.
- c. Kurangnya semangat belajar siswa dalam pembelajaran daring yang akan mempenaruhi pemahaman konsep matematis dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar penelitian lebih terarah serta mendalam dan tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda-beda maka perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti diantaranya:

1. Subyek penelitiannya adalah siswa kelas VII MTs N 4 Blitar.
2. Aplikasi yang digunakan saat pembelajaran daring yaitu aplikasi *E-Learning* Madrasah.
3. Pemahaman konsep matematis siswa kelas VII pada materi himpunan di MTs N 4 Blitar.
4. Hasil belajar siswa kelas VII pada materi himpunan di MTs N 4 Blitar.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh pembelajaran daring menggunakan aplikasi *E-Learning* Madrasah terhadap pemahaman konsep matematis siswa pada materi himpunan kelas VII MTs N 4 Blitar?
2. Apakah ada pengaruh pembelajaran daring menggunakan aplikasi *E-Learning* Madrasah terhadap hasil belajar siswa pada materi himpunan kelas VII MTs N 4 Blitar?
3. Apakah ada pengaruh pembelajaran daring menggunakan aplikasi *E-Learning* Madrasah terhadap pemahaman konsep matematis dan hasil belajar siswa pada materi himpunan kelas VII MTs N 4 Blitar?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pembelajaran daring menggunakan aplikasi *E-Learning* Madrasah terhadap pemahaman konsep matematis siswa pada materi himpunan kelas VII MTs N 4 Blitar.
2. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pembelajaran daring menggunakan aplikasi *E-Learning* Madrasah terhadap hasil belajar siswa pada materi himpunan kelas VII MTs N 4 Blitar.
3. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pembelajaran daring menggunakan aplikasi *E-Learning* Madrasah terhadap pemahaman konsep matematis dan hasil belajar siswa pada materi himpunan kelas VII MTs N 4 Blitar.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif untuk memperkaya khasanah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pemahaman konsep matematis dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Juga memberikan gambaran kemampuan pemahaman konsep matematis yang perlu untuk terus-menerus dikembangkan. Sehingga guru dapat mengembangkan sikap dan kemampuan peserta didik dalam memahami suatu konsep dan permasalahan matematika.

2. Secara Praktis

Adapun kegunaan secara praktis yaitu sebagai berikut:

a. Bagi sekolah

Pembelajaran menggunakan aplikasi *E-Learning* Madrasah bisa dijadikan solusi bagi guru di masa pandemi COVID-19 yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara daring.

b. Bagi guru

Pembelajaran daring menggunakan aplikasi *E-Learning* Madrasah ini bisa digunakan untuk variasi metode dalam pembelajaran matematika.

c. Bagi siswa

Pembelajaran daring menggunakan aplikasi *E-Learning* Madrasah bisa dimanfaatkan untuk menambah wawasan dan materi selama belajar di rumah saja.

d. Bagi peneliti lain

Bisa meneliti metode lain guna untuk membandingkan metode mana yang lebih efektif.

## **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh



melalui pengumpulan data.<sup>19</sup> Sebagai upaya untuk menemukan jawaban dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis sebagai jawaban sementara sebagai masalah yang telah dirumuskan, sebagai berikut:

1. Ada pengaruh pembelajaran daring menggunakan aplikasi *E-Learning* Madrasah terhadap pemahaman konsep matematis siswa pada materi himpunan kelas VII MTs N 4 Blitar.
2. Ada pengaruh pembelajaran daring menggunakan aplikasi *E-Learning* Madrasah terhadap hasil belajar siswa pada materi himpunan kelas VII MTs N 4 Blitar.
3. Ada pengaruh pembelajaran daring menggunakan aplikasi *E-Learning* Madrasah terhadap pemahaman konsep matematis dan hasil belajar siswa pada materi himpunan kelas VII MTs N 4 Blitar.

### **G. Penegasan Istilah**

#### 1. Secara Konseptual

##### a. Sistem Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan sebuah inovasi pendidikan yang melibatkan unsur teknologi informasi dalam pembelajaran. Menurut Mustofa, pembelajaran daring merupakan sistem pendidikan jarak jauh dengan sekumpulan metode pengajaran dimana terdapat aktivitas pengajaran yang dilaksanakan secara terpisah dari aktivitas belajar.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.(Bandung: Alfabeta, 2016), hal 96

<sup>20</sup> Yani Fitriyani, Irfan Fauzi, Mia Z.S, “Motivasi Belajar Mahasiswa pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi COVID 19” dalam *Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* Vol.6 No.2 Juli 2020, hal. 166

b. Aplikasi *E-Learning* Madrasah

E-Learning Madrasah adalah aplikasi yang dibuat oleh Direktorat Kurikulum, Sarana, Kelembagaan, dan Kesiswaan (KSKK) Madrasah untuk dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh, baik pada saat pandemi COVID-19 maupun nanti setelah pandemi berakhir.<sup>21</sup>

c. Himpunan

Himpunan adalah kumpulan benda-benda atau objek-objek yang didefinisikan dengan jelas. Benda-benda atau objek-objek yang termasuk dalam suatu himpunan disebut anggota atau elemen atau unsur dari suatu himpunan.<sup>22</sup>

2. Secara Operasional

a. Sistem Pembelajaran Daring

Sistem pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang memanfaatkan internet dalam belajar. Atau sistem pembelajaran interaktif berbasis internet dan *Learning Manajemen System* (LMS).

b. Aplikasi *E-Learning* Madrasah

E-Learning Madrasah adalah aplikasi gratis yang dirilis oleh Kementerian Agama Republik Indonesia mulai jenjang Roudlotul Athfal

---

<sup>21</sup> Shofaul Hikmah, "Pemanfaatan E-learning Madrasah dalam Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh Masa Pandemi di MIN 1 Rembang, dalam Jurnal Pendidikan dan Pelatihan Vol. 4, No. 2, November 2020, hal 76

<sup>22</sup> Slamet Riyadi, "*Be Smart Matematika*" (Bandung:Gafindo Media Pratama,2008) hal. 95

(RA) sampai jenjang Madrasah Aliyah (MA) yang ditujukan untuk menunjang proses pembelajaran di madrasah. *E-Learning* merupakan aplikasi yang dapat diakses selama 24 jam dimana saja oleh pengguna selama pengguna mempunyai akses internet yang stabil dan memiliki *username* dan *password* untuk mengakses *E-Learning* guna mempermudah pelaksanaan pembelajaran jarak jauh.

c. Himpunan

Himpunan adalah kumpulan objek yang memiliki sifat yang dapat didefinisikan dengan jelas, atau lebih jelasnya adalah segala koleksi benda-benda tertentu yang dianggap sebagai satu kesatuan.

## H. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagian Awal

Bagian awal ini terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, halaman daftar isi, halaman tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan halaman abstrak.

2. Bagian Inti

Bagian ini merupakan inti dari hasil penelitian terdiri dari enam bab. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut :

Bab I pendahuluan, pada bab ini 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 Istilah; H. Sistematika Pembahasan.

Bab II landasan teori, terdiri dari: A. hakekat matematika; B. Pengertian Pembelajaran Daring; C. Pengertian E-Learning Madrasah; D. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Hasil Belajar Siswa; E. Penelitian Terdahulu; F. Kerangka Berpikir.

Bab III metode penelitian, pada bab ini terdiri dari: A. Rancangan Penelitian,; B. Variabel Penelitian; C. Populasi, Sampel, dan Sampling; D. Kisi-Kisi Instrumen; E. Instrumen Penelitian; F. Sumber Data; G. Teknik Pengumpulan Data; H. Analisis Data.

Bab IV hasil penelitian, pada bab ini terdiri dari: A. Penyajian Data Hasil Penelitian; B. Pengujian Hipotesis; C. Rekapitulasi Hasil Penelitian.

Bab V pembahasan, pada bab ini terdiri dari: A. Pembahasan Rumusan Masalah I; B. Pembahasan Rumusan Masalah II; C. Pembahasan Rumusan Masalah III

Bab VI penutup, pada bab ini terdiri dari: A. Kesimpulan; B. Saran.

### 3. Bagian Akhir

Bagian akhir dalam skripsi ini terdiri dari: A. Daftar Rujukan; B. Lampiran-Lampiran; C. Daftar Riwayat Hidup.