BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan rajanya ilmu, matematika salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah baik di jenjang dasar maupun menengah. Matematika merupakan ilmu yang sangat penting untuk dikuasai agar bisa lebih mudah memahami ilmu lainnya. Belajar matematika sangatlah diperlukan terutama dalam melatih ketrampilan berpikir seseorang secara logis dan struktural (Sasmita et al., 2015). Hal ini selaras dengan pernyataan Drs. Turmudi bahwa matematika sangat dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa mampu menerapkan kedalam dunia kehidupannya. Selain itu, mempelajari matematika dapat membiasakan siswa berpikir kritis, logis, terstruktur dan kreatif. Matematika juga memiliki keterkaitan dengan ilmu lainnya. Menurut James & James (dalam Sasmita et al., 2015) bahwa matematika adalah ilmu tentang logika mengenai, susunan, bentuk, besaran dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah banyak, yang terbagi menjadi tiga bidang yaitu aljabar, logika, dan geometri.

Selain itu Masykur & Halim (dalam Dewi, 2019) mengatakan bahwa matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin, dan mengembangkan daya pikir manusia.

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses yang dinamis, berkembang secara terus menerus sesuai dengan ilmu pengetahuan yang dipelajari dan dipahami. Suatu proses pembelajaran yang dimaksud adalah suatu kegiatan yang diselenggarakan oleh guru untuk menciptakan suasana belajar peserta didik menjadi nyaman, menyenangkan, kreatif, dan rileks dengan menggunakan model, metode dan teknik mengajar yang lebih menarik. Tujuan pembelajaran matematika adalah terbentuk dari penalaran peserta didik itu sendiri yang tercemin melalui kemampuan berpikir kritis, logis, sistematik, dan memiliki sifat objektif , jujur, disiplin dalam memecahkan masalah baik dalam bidang matematika maupun dalam bidang lainnya.

Meskipun sudah dilakukan penataran-penataran guru dalam rangka *inservice training* atau yang sering disebut sebagai pendidikan dalam jabatan ini dilakukan untuk meningkatkan hasil pembelajaran di sekolah yang harapannya kemudian dapat meningkatkan prestasi atau hasil belajar peserta didik. Pengelolaan pembelajaran di lapangan masih banyak dijumpai berbagai macam kendala dan kesulitan, baik dari segi pengelolaan pembelajaran bagi guru maupun dari sisi pemahaman siswa.

Penyebab rendahnya suatu mutu hasil belajar matematika adalah siswa tidak memahami materi yang diajarkan oleh guru, sehingga menjadi kendala bagi proses belajar-mengajar dan guru juga menggunakan metode konvensional ini masih sering digunakan dibanyak sekolahan karena memang metode inilah yang masih menekankan bahwa siswa harus mendengarkan dan melakukan apa yang telah guru sampaikan didepan kelas. Sedangkan bagi siswa mereka tidak hanya butuh metode konvensional ini dikarenakan dalam metode ini guru yang hanya akan berperan aktif di dalam pembelajaran tanpa mengundang siswa untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran dan tidak ada timbal balik terhadap keduanya. Dimana metode ini akan menjadikan siswa bosan dengan pelajaran yang dipelajari sekarang apa lagi kita membahas matematika yang tidak hanya melakukan dengan teknik ceramah ini (Mente & Jazuli, 2014).

Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh suatu model pembelajaran dalam matematika terhadap hasil belajar matematika. Peneliti ini memecahkan masalah tersebut dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif untuk melihat pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar matematika

Menurut Rusman (dalam Farisi & Hamid, 2017) model *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata (autentik) yang tidak terstruktur *(ill-structured)* dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis serta sekaligus mengembangkan pengetahuan baru.

Menurut Ngalimun (dalam Sastriani, 2017) model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan masalah melalui tahap-tahap

metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

Model *Problem Based Learning,* memiliki ciri-ciri pembelajaran, seperti : pembelajaran dimulai dengan pemberian masalah, biasanya masalah yang diberikan memiliki konteks dunia nyata, pembelajaran secara berkelompok aktif merumuskan masalah dan memberikan solusi. Inilah yang mendorong peneliti untuk menerapkan dalam pembelajaran matematika model pembelajaran ini, pada pembelajaran ini peserta didik tidak hanya mengenai teori dari rumus-rumus atau memecahkan masalah yang numerik, tetapi sangatlah dekat dengan dunia nyata. Sedangkan menurut Amir, *Problem Based Learning* adalah kurikulum dan proses pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran berbasis masalah ini tidak hanya membuat siswa sekedar mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi melalui pembelajaran berbasis masalah ini siswa aktif berpikir, berkomunikasi, mencari, mengelola data, dan akhirnya menyimpulkan.

Hasil belajar dapat dipahami dari dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sedangkan belajar pada hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan proses belajar. Jadi hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan (Farabi et al., 2020).

Media sebagai salah satu komponen dalam kegiatan pembelajaran dan merupakan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran yang dipilih berdasarkan tujuan dan materi pelajaran yang telah ditetapkan. Media tidak hanya dapat berperan sebagai alat dalam pembelajaran matematika (Ulfah, 2012).

Saat ini di era maju teknologi informasi dan komunikasi atau yang lebih dikenal dengan era ICT, alat-alat elektronik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru sangat beragam, komputer salah satunya. Komputer beserta berbagai *software*

penunjang apalagi dengan menggunakan internet dapat digunakan sebagai media pembelajaran, tidak hanya dikelas tetapi juga dapat digunakan diluar kelas, melihat kemudahan internet yang memungkinkan guru dan siswa tidak hanya berinteraksi didalam kelas maupun diluar kelas.

Internet juga sebagai salah satu wujud kemajuan ICT yang cukup dirasa efektif digunakan sebagai media pembelajaran, dilihat dari sisi kemudahan mengakses internet dimanpun dan kapanpun. Beberapa tahun yang lalu internet hanya digunakan untuk keperluan sekunder tetapi pada era sekarang internet tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan sehari-hari dalam bidang pendidikan.

Penggunaan computer dan internet dalam pembelajaran biasanya dikenal dengan istilah pembelajaran berbasis *web*. Guru membuat atau menggunakan halaman *web* yang dapat diakses oleh siswa kapanpun dan dimanapun yang didalamnya memuat sumber belajar yang dapat digunakan. Bahan ajar yang dibuat oleh guru diletakkan disebuah *web* agar mudah di akses oleh siswa kapanpun dan dimanapun. Saat ini guru dapat mudah menampilkan *web* dengan mudah yang dapat digunakan sebagai alat bantu penyampaian materi dalam proses pembelajaran.

Saat ini fasilitas *blog* di internet belum memenuhi semua kebutuhan yang terkait dalam proses pembelajaran, salah satu *software* yang mampu menyediakan semua fasilitas itu adalah Google Classroom. Google Classroom adalah perangkat lunak yang diproduksi untuk kegiatan belajar mengajar berbasis internet dan situs. Google classroom adalah layanan gratis yang dikembangkan oleh Google untuk sekolah, yang bertujuan untuk menyerdahanakan membuat, mendistribusikan, dan menilai tugas tanpa harus bertatap muka. Google classroom disini digunakan sebagai media untuk pengumpulan tugas dan pemberitahuan materi yang telah di berikan kepada siswa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning,* karena untuk melatih kemampuan siswa dalam meneliti, menjelaskan fenomena, dan memecahkan masalah secara alamiah. Dengan model ini siswa akan belajar menganalis dan mencoba memecahkan masalah yang dihadapi sendiri melalui bimbingan-

bimbingan dari guru atau dengan lembar kerja. Selain itu konsep yang mereka dapatkan akan lebih tahan lama tersimpan didalam ingatan mereka, sebab proses penemuan konsep akan memberikan kesan yang mendalam bagi siswa. Hal itulah yang mendorong penulis untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model *Problem Based Learning* dengan menggunakan Media Google Classroom terhadap Hasil Belajar Matematika di SMPN 4 SURABAYA".

B. Batasan Masalah

Banyak hal yang menyebabkan siswa mengalami masalah dalam belajar Matematika. Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini masalah di batasi pada pembelajaran yang diberikan kepada siswa menggunakan model *Problem Based Learning* menggunakan media *Google Classroom*. Penelitian ini dibatasi hanya untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar matematika di SMPN 4 SURABAYA.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil uraian latar belakang diatas, maka dapat ditentukan rumusan untuk rancangan penelitian ini adalah "Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media *Google Classroom* terhadap hasil belajar matematika di SMPN 4 SURABAYA?"

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media *Google Classroom* terhadap hasil belajar matematika di SMPN 4 SURABAYA.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

   Dapat meningkatkan motivasi, daya tarik dan kemampuan siswa matematika.

2. Bagi Guru
   Dapat digunakan sebagai alat pertimbangan pembelajaran matematika dalam meningkatkan keprofesionalannya terhadap guru sebagai pendidik untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.
3. Bagi Sekolah
   Penelitian ini di harapkan dapat dikembangkan pada hasil atau data pembelajaran matematika di lingkungan sekolah.
4. Bagi Peneliti
   Hasil penelitian ini akan memberikan pengalaman tersendiri dalam pencapaian hasil belajar siswa.