

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di Indonesia terdapat tiga tahapan dalam pendidikan formal. Pendidikan formal tersebut dimulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas atau Sekolah Menengah Kejuruan. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan. Khususnya bagi seseorang yang masih menempuh pendidikan. Karena dengan adanya pendidikan, dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Menurut (Susanti et al., 2016) pendidikan merupakan suatu proses untuk menghasilkan generasi penerus bangsa yang lebih baik, manusia yang berkebudayaan, dan manusia yang memiliki kepribadian yang lebih baik. Di dalam lingkungan formal, pendidikan merupakan sebuah interaksi antara guru dengan siswa. Karena guru sebagai seseorang yang memberi ilmu dan siswa sebagai seseorang yang menimba ilmu.

Pada setiap tahapan pendidikan formal pasti akan mempelajari matematika. Matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan bagi siswa. Sedikit dari siswa yang menyukai mata pelajaran ini. Karena kebanyakan dari siswa menganggap bahwa matematika sukar untuk dipelajari. Tanpa di sadari, matematika telah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya seseorang dapat menghitung banyaknya buku, permen, bola, dan benda lainnya. Menurut (Susi Afriyeni, Saleh Haji, 2017) matematika adalah salah satu ilmu yang dipelajari manusia dengan tingkat kesukaran yang tinggi dalam pemahamannya. Matematika tidak hanya mengenai perhitungan tambah dan kurang atau kali dan bagi, tetapi ada hal lain yang memerlukan pemahaman lebih dalam penyelesaiannya. Persoalan tersebut yang terkadang membuat hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal.

Dari hasil pengamatan pada kegiatan PLP 1 di SMA Hang Tuah 4 Surabaya proses pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan model konvensional dan metode ceramah. Pembelajaran yang diajarkan cenderung masih berpusat pada gurunya. Tidak sedikit guru yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional dalam proses pembelajarannya.

Kegiatan pembelajarannya masih berpusat kepada guru yang mengakibatkan proses pembelajarannya tidak efektif. Pembelajaran konvensional yang dilakukan guru membuat siswa hanya sebatas mengetahui sesuatu, bukan mampu melakukan sesuatu. Metode yang digunakan masih menggunakan metode ceramah yang dikombinasikan dengan latihan soal. Hal tersebut membuat siswa kurang aktif di dalam kelas. Dengan siswa aktif dalam pembelajaran, maka pembelajaran tersebut terdapat interaksi antara guru dengan siswa.

Seiring dengan adanya perkembangan teknologi, media teknologi menjadi hal wajib yang digunakan di dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 16 tahun 2007 dalam (Daryanto & Karim, 2017) "*Salah satu kompetensi wajib guru yaitu memanfaatkan teknologi informasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pembelajaran yang mendidik*". Di dalam pembelajaran abad 21 dan perubahan kurikulum 2013, guru dituntut untuk meningkatkan kemampuan pedagogiknya, dan membuat pembelajaran menjadi menarik agar siswa tidak merasa bosan.

Di masa pandemi covid-19, pembatasan pertemuan tatap muka secara langsung mendapat larangan dari pemerintah. Pemerintah memberi arahan pada seluruh sekolah untuk melakukan pembelajaran secara jarak jauh, dengan harapan siswa tetap dapat belajar dari rumah. Pada praktiknya di lapangan masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam menyiapkan pembelajaran jarak jauh. Kurangnya wawasan guru terhadap perkembangan teknologi dan kurangnya sosialisasi dalam pembelajaran jarak jauh mengakibatkan kurang maksimalnya proses pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa kurang memahami materi yang diberikan dan siswa cenderung bosan untuk mengikuti materi yang dipelajari. Guru dituntut untuk bisa membawakan materi yang diajarkan secara menarik.

Menurut (Setiawan et al., 2018) guru adalah orang yang akan mengembangkan suasana belajar yang bebas bagi siswa untuk mengkaji apa yang menarik, mengekspresikan ide-ide, dan kreativitasnya dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dapat dilakukan di masa pandemi seperti sekarang. Guru dapat

memanfaatkan aplikasi pembelajaran yang dapat dilakukan dengan jarak jauh. Salah satunya guru dapat menggunakan aplikasi yang disediakan *google*.

Pemberian materi yang menarik oleh guru di harapkan siswa dapat berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Pemilihan metode dan model perlu diperhatikan agar siswa tidak cenderung pasif dalam pembelajaran jarak jauh. Proses pembelajaran dikatakan berjalan apabila terdapat interaksi di dalamnya. Adapun salah satu model pembelajaran yang dirasa tepat untuk dipadukan dalam pembelajaran jarak jauh adalah SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*). Menurut (Fahmawati et al., 2017) model pembelajaran SQ3R merupakan strategi membaca yang mempelajari teks secara aktif. Model pembelajaran tersebut dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pemahaman konsep pada mata pelajaran matematika sangat penting untuk ditekankan. Karena dengan pemahaman yang baik dan benar siswa dapat menyelesaikan persoalan matematika yang ada. Pemahaman dapat diperoleh dari membaca. Karena dengan membaca siswa akan memperoleh pengetahuan baru dalam pembelajaran untuk memperoleh pemahaman. Model pembelajaran SQ3R dapat diterapkan pada pembelajaran jarak jauh yang tentunya berbantu dengan ekosistem *google*. Hasil penelitian serupa dengan menggunakan model pembelajaran SQ3R juga pernah dilakukan oleh (Muhtarom, 2017), dimana pada penelitiannya ia membandingkan keefektifan model pembelajaran SQ3R dan model konvensional dalam pembelajaran mata kuliah penulisan karya ilmiah. Hasil penelitiannya adalah terdapat perbedaan secara signifikan terhadap penilaian keterampilan literasi mahasiswa pada mata kuliah penulisan karya ilmiah mahasiswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, dengan kata lain model pembelajaran SQ3R lebih efektif dibandingkan dengan konvensional.

Menurut (Sari et al., 2017) di dalam proses pembelajaran penerapan model pembelajaran akan lebih bervariasi jika guru dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu guru dapat menggunakan media pembelajaran berupa Ekosistem *Google*. Ekosistem *google* adalah kumpulan fitur dan

aplikasi yang membantu manusia untuk menemukan solusi atas berbagai hal. Salah satunya bisa dimanfaatkan untuk melakukan proses pembelajaran jarak jauh. Pemilihan ekosistem google sendiri tidak lepas dari kemudahan ekosistem mereka yang terhubung dengan banyak aplikasi pembelajaran yang dapat diakses menggunakan gadget. Aplikasi pembelajaran dengan menggunakan ekosistem *google* yang dimaksud yaitu seperti google meeting, google classroom, google form, dan sebagainya. Guru bisa memberikan materi pembelajaran melalui aplikasi pembelajaran buatan *google*, dimana siswa dapat mengaksesnya.

Melalui penelitian ini, peneliti mengkombinasikan model pembelajaran SQ3R berbantu ekosistem *google*. Peneliti mengkombinasikan model pembelajaran SQ3R dengan Ekosistem Google karena kondisi pandemi covid-19 dan cocok untuk dilakukan pada saat pembelajaran daring. Sintaks model pembelajaran SQ3R berbantu Ekosistem *Google* yang dibuat peneliti untuk menyesuaikan pembelajaran pada saat daring: *Survey* yaitu, siswa dapat membaca materi dengan mengidentifikasi istilah seperti symbol, rumus, dan lain lain yang ada pada teks bacaan yang diberikan peneliti melalui google classroom. *Question* yaitu, siswa diminta untuk membuat pertanyaan yang sesuai dengan hasil pengamatan dari materi yang ada pada google classroom, *Read* yaitu, siswa diminta untuk membaca secara aktif pada materi yang diberikan peneliti pada google classroom untuk mencari jawaban dari pertanyaan yang telah disusunya. *Recite* yaitu, siswa diminta untuk menuliskan jawaban yang telah ditemukan lalu mengungkapkan atau mempresentasikan jawaban yang telah disusun melalui google meet untuk dipantau peneliti tanpa membuka catatan jawaban yang telah ditulisnya. *Review* yaitu peneliti meminta siswa untuk meninjau ulang jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun dan membuat kesimpulan serta didiskusikan peneliti melalui google meet. Pada tahap review yang dilakukan melalui google meet, peneliti dapat memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui siapa saja siswa yang aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan model SQ3R berbantu Ekosistem *Google*. Peneliti tertarik melakukan penelitian terkait efektivitas model

pembelajaran SQ3R berbantu Ekosistem Google karena cocok untuk pembelajaran pada masa pandemi covid-19 dan mempermudah guru atau siswa dalam melakukan pembelajaran secara daring. Model SQ3R juga dapat membuat siswa lebih aktif dan proses pembelajaran jarak jauh dapat berjalan lebih efektif. Keaktifan siswa terhadap proses pembelajaran akan berdampak baik pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) Berbantu *Ekosistem Google* Pada Mata Pelajaran Matematika”. Hal ini bertujuan agar peneliti mengetahui keefektifan model pembelajaran SQ3R berbantu Ekosistem Google pada mata pelajaran matematika.

B. Batasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan agar peneliti tidak meluas dan fokus pada satu tujuan. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka permasalahan dalam penelitian ini terbatas pada efektivitas pembelajaran yaitu:

- a. Terdapat tiga indikator efektivitas pembelajaran yaitu:
 - 1) Aktivitas siswa selama proses pembelajaran ketika menggunakan model pembelajaran SQ3R berbantu ekosistem *google* pada mata pelajaran matematika materi barisan dan deret geometri di kelas XI MIPA 4 SMA Dr. Soetomo Surabaya tahun ajaran 2020-2021.
 - 2) Respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran SQ3R berbantu ekosistem *google* pada mata pelajaran matematika materi barisan dan deret geometri di kelas XI MIPA 4 SMA Dr. Soetomo Surabaya tahun ajaran 2020-2021.
 - 3) Hasil belajar siswa setelah menggunakan pembelajaran dengan model pembelajaran SQ3R berbantu ekosistem *google* pada mata pelajaran matematika materi barisan dan deret geometri di kelas XI MIPA 4 SMA Dr. Soetomo Surabaya tahun ajaran 2020-2021.
- b. Model pembelajaran SQ3R berbantu ekosistem *google* pada mata pelajaran matematika dikatakan efektif jika memenuhi

tiga indikator dengan syarat hasil belajar harus tuntas secara klasikal. Ketuntasan dalam tiga indikator yaitu:

- 1) Aktivitas siswa selama proses pembelajaran aktif.
- 2) Hasil belajar siswa dikatakan tuntas secara klasikal.
- 3) Respon siswa yang positif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Apakah model pembelajaran SQ3R berbantu ekosistem *google* efektif pada mata pelajaran matematika materi barisan dan deret geometri di kelas XI MIPA 4 SMA Dr. Soetomo Surabaya ?”

Untuk memperjelas penelitian ini, maka rumusan masalah dapat diuraikan menjadi beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas siswa selama diterapkan pembelajaran dengan model SQ3R berbantu ekosistem *google* pada mata pelajaran matematika materi barisan dan deret geometri di kelas XI MIPA 4 SMA Dr. Soetomo Surabaya tahun ajaran 2020-2021?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan model SQ3R berbantu ekosistem *google* pada mata pelajaran matematika materi barisan dan deret geometri di kelas XI MIPA 4 SMA Dr. Soetomo Surabaya tahun ajaran 2020-2021?
3. Bagaimana hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan model SQ3R berbantu ekosistem *google* pada mata pelajaran matematika materi barisan dan deret geometri di kelas XI MIPA 4 SMA Dr. Soetomo Surabaya tahun ajaran 2020-2021?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran SQ3R berbantu ekosistem *google* pada mata pelajaran matematika materi barisan dan deret geometri di kelas XI MIPA 4 SMA Dr. Soetomo Surabaya yang ditinjau dari tiga indikator sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa saat diterapkan pembelajaran dengan model SQ3R berbantu ekosistem *google* pada mata pelajaran matematika materi barisan dan

deret geometri di kelas XI MIPA 4 SMA Dr. Soetomo Surabaya tahun ajaran 2020-2021.

2. Untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap pembelajaran dengan model SQ3R berbantu ekosistem *google* pada mata pelajaran matematika materi barisan dan deret geometri di kelas XI MIPA 4 SMA Dr. Soetomo Surabaya tahun ajaran 2020-2021.
3. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan model SQ3R berbantu ekosistem *google* pada mata pelajaran matematika materi barisan dan deret geometri di kelas XI MIPA 4 SMA Dr. Soetomo Surabaya tahun ajaran 2020-2021.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritik dan praktis. Dari tujuan yang ingin dicapai penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan ilmu pendidikan yang berkaitan dengan model pembelajaran *Survey, Question, Read, Recite, Review (SQ3R)* berbantu *Ekosistem Google* terhadap aktivitas siswa, respon siswa, hasil belajar matematika siswa, dan pengelolaan pembelajaran dengan model pembelajaran SQ3R berbantu Ekosistem Google. Meskipun pada masa pandemi guru diharapkan mampu berinovasi dalam era serba digital seiring dengan berkembangnya teknologi.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru yaitu untuk memberikan manfaat tentang model pembelajaran yang tepat pada masa pandemi dan dapat meningkatkan mutu pembelajaran matematika.
- b. Bagi siswa yaitu untuk menambah wawasan dan meningkatkan hasil belajar matematika.
- c. Bagi sekolah yaitu untuk meningkatkan mutu sekolah khususnya dalam pembelajaran matematika pada masa pandemi.
- d. Bagi peneliti yaitu untuk menambah wawasan tentang model pembelajaran dan dapat menerapkannya khususnya

dalam proses pembelajaran matematika dengan jarak jauh pada masa pandemi.

F. Definisi Istilah

1. Efektivitas pembelajaran dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan yaitu model pembelajaran SQ3R berbantu ekosistem google efektif pada mata pelajaran matematika.
2. Model pembelajaran *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) merupakan model pembelajaran yang tepat untuk dikombinasikan dengan ekosistem *google* dalam pembelajaran jarak jauh pada pelajaran matematika materi barisan dan deret geometri di masa pandemi covid-19.
3. Media pembelajaran dengan ekosistem *google* yang dipakai peneliti adalah *google classroom, google meet, dan google form*.
4. Model pembelajaran *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) berbantu ekosistem *google* adalah strategi membaca teks secara aktif dengan menggunakan media pembelajaran buatan *google* yang dapat membantu pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi covid-19 menjadi efektif.