

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang selalu melekat dalam kehidupan manusia. Pendidikan berlangsung di lingkungan keluarga, sekolah, dan juga di masyarakat. Seiring dengan berkembangnya zaman dari tahun ke tahun, perkembangan sumber daya manusia pun harus berkembang pula. Tantangan di dunia yang semakin berkembang mengarahkan kepada kehidupan yang lebih baik. Melalui proses pendidikanlah, manusia dipersiapkan agar mampu menghadapi tantangan dunia.

Seperti halnya cita-cita yang ingin dicapai negara Indonesia yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwasannya pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Semua tujuan tersebut dapat terwujud dengan adanya proses belajar mengajar.

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi yang semakin canggih tidak menutup kemungkinan bahwasanya pembelajaran hanya bisa

dilakukan di dalam kelas saja. Namun, pembelajaran bisa dilakukan secara daring dan dapat diakses dimanapun dan kapan pun oleh siswa. Pembelajaran daring (Guru) dalam pembelajaran adalah bertugas sebagai fasilitator pembelajaran bukan hanya sebagai pemberi materi atau informasi. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran menyebabkan sistem penyampaian materi pelajaran dapat dilakukan tanpa harus tatap muka antara guru dengan siswa, akan tetapi bentuk belajar yang terpisah antara guru dengan siswa juga dapat dilakukan (Ningrum & Rosita, 2019). Dampak perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap proses pembelajaran adalah diperkayanya sumber dan media pembelajaran, seperti buku teks, modul, dan sebagainya. Guru profesional dituntut untuk mampu bertindak kreatif, memilih dan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang ada di sekitarnya.

Salah satu muatan pelajaran yang pada tingkat SMK adalah mata pelajaran matematika. Mata pelajaran matematika penting diajarkan di sekolah sebagai upaya untuk membentuk siswa yang teliti, objektif, kritis, terampil, dan ilmiah. Ada beberapa kompetensi atau kemampuan yang harus dipelajari dan dikuasai para siswa dalam pembelajaran matematika, salah satu diantaranya yaitu mampu menggunakan dan memanfaatkan teknologi. Rimilda (2017) menyatakan bahwa teknologi dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi ide-ide matematika dan mendukung mereka dalam membuat koneksi baik di dalam maupun di luar matematika.

Hasil observasi terhadap penilaian akhir semester gasal kelas X TAV di SMK Muhammadiyah Undaan Kudus tahun ajaran 2020/2021 menunjukkan setengah dari jumlah siswa mendapatkan hasil dibawah rata-rata kelas. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses belajar siswa masih rendah. Hasil belajar yang rendah menunjukkan bahwa siswa belum bisa menyesuaikan pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19. Siswa diharuskan belajar belajar secara mandiri dengan pemberian materi dan tugas dari guru melalui aplikasi *Whatsapp Group*. Proses pembelajaran yang hanya satu arah tanpa adanya interaksi antara guru dan siswa.

Pembelajaran merupakan sebuah proses yang dilakukan oleh pengajar untuk memberikan bimbingan, bantuan, dan pengarahan kepada siswa untuk memiliki keahlian dalam belajar. Selain itu dalam pembelajaran, harus terjadi interaksi yang baik antara siswa dan guru. Namun, terhitung Januari 2020 organisasi kesehatan dunia (WHO) menetapkan *Corona Virus Disease* (covid-19) sebagai pandemi yang telah melanda lebih dari 200 negara di dunia. Sebagai langkah antisipasi penyebaran covid-19 pemerintah Indonesia melakukan beberapa tindakan, mulai dari kegiatan di rumah saja. Melalui kebijakan-kebijakan tersebut, pemerintah menghendaki agar masyarakat untuk tetap berada di rumah, bekerja, belajar dan beribadah di rumah. Kondisi ini memberi dampak secara langsung pada dunia pendidikan (Kemendikbud, 2020). Karena imbas dari mnculnya virus covid-19 dalam bidang pendidikan, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) mengeluarkan surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan

Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Deseases-19*. Agar dapat memutus rantai penyebaran virus ini pemerintah menganjurkan untuk menutup kegiatan pembelajaran di sekolah dan menerapkan pembelajaran daring.

Pada masa pandemi Covid-19 sistem pembelajaran tatap muka di SMK Muhammadiyah Undaan Kudus dirubah menjadi pembelajaran dari rumah dengan metode daring sesuai dengan peraturan Kemendikbud tentang upaya pencegahan wabah corona virus. Melihat fakta tersebut maka guru dituntut untuk mempersiapkan metode pembelajaran daring yang diharapkan mampu untuk memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan harapan. Ketika dilakukan pembelajaran secara daring maka guru hanya mampu memberikan materi kepada siswa baik melalui tatap muka daring ataupun pembelajaran *E-Learning*, ini menandakan bahwa kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran daring berlangsung dikarenakan faktor komunikasi dan tatap muka secara daring yang berlangsung terbatas.

Permasalahan tersebut, perlu adanya inovasi pembelajaran yang dapat membantu kemandirian siswa pada pembelajaran matematika. Salah satunya yaitu dengan pembelajaran *E-Learning* berbantuan *Google Classroom*. *Google Classroom* berperan sebagai media atau alat yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk menciptakan kelas daring atau kelas secara virtual, dimana guru dapat memberikan pengumuman maupun tugas ke siswa yang

diterima secara langsung (real time) oleh siswa tersebut. *Google Classroom* juga memudahkan guru dalam mengontrol perkembangan siswa dan proses penilaian tugas secara paperless. Menurut Rozak & Albantani (2018) pengembangan dan penerapan *google classroom* memiliki nilai manfaat terhadap kenaikan kualitas pendidikan di Indonesia. Siswa dapat lebih mudah dalam proses pengerjaan tugas serta mengunduh materi yang di berikan oleh guru. *Google classroom* dapat menjadi fasilitas untuk mendistribusikan tugas, mensubmit tugas hingga mengevaluasi tugas yang dikumpulkan (Putri, Dhia G.R, 2017).

Beberapa pertimbangan yang telah dipaparkan, maka mendorong peneliti untuk melakukan penelitian. Atas dasar pemikiran itulah peneliti mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan *Google Classroom* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Eksponen”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh kemandirian belajar pada pembelajaran matematika dengan menggunakan *google classroom* terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam materi eksponen pada siswa kelas X TAV SMK Muhammadiyah Undaan Kudus ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kemandirian belajar pada pembelajaran matematika dengan menggunakan *google classroom* terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam materi eksponen pada siswa kelas X TAV SMK Muhammadiyah Undaan Kudus.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber referensi dalam pembelajaran matematika terutama meningkatkan kemandirian belajar siswa dengan menggunakan *google classroom* pada materi eksponen.

2. Manfaat Praktis

- a. Diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan guru dalam membentuk kemandirian belajar sehingga siswa dapat menerapkan kebiasaan dalam kegiatan pembelajaran serta sebagai referensi mengajar sehingga kegiatan pembelajaran menjadi bervariasi.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu dengan meningkatkan kemandirian dan kebiasaan belajar siswa.
- c. Siswa dapat meningkatkan kemandirian belajar dengan pembelajaran yang inovatif berbantuan *google classroom*.
- d. Penelitian ini sebagai proses pembelajaran bagi peneliti untuk menemukan potensi masalah yang ada dalam pembelajaran di sekolah.