

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menunjukkan perubahan yang sangat signifikan dan pesat, terutama dalam dunia pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas diri dari setiap individu untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Dalam menghadapi perkembangan teknologi yang terjadi hal yang perlu dipersiapkan yaitu mengimbangi diri dengan kapasitas yang dimiliki oleh setiap manusia untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan tersebut. “Pendidikan adalah suatu kebutuhan paling dasar untuk memperoleh ilmu pengetahuan dalam kehidupan manusia yang akan digunakan untuk dirinya sendiri atau orang lain” (Syafri dan Zen, 2017:38).

Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan berfokus pada pencapaian dari tujuan pembelajaran yaitu peningkatan kualitas belajar yang dilakukan oleh peserta didik. Pencapaian ini didasari pada penggunaan teknologi yang semakin berkembang dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Dimana perkembangan ini dianggap akan mampu memberikan perubahan kearah yang lebih baik dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Salah satunya adalah dalam pembelajaran matematika.

Matematika adalah pelajaran wajib yang harus diajarkan oleh pendidik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Setiap peserta didik dalam segala jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) harus melakukan pembelajaran matematika. “Pembelajaran matematika dilakukan untuk memberikan kemampuan kepada peserta didik bagaimana cara berpikir logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan kerjasama yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran” (Risnawati, 2008:11).

Pada era digital, proses pembelajaran bersifat otentik dan berbasis individu yang berarti bahwa siswa bisa saja belajar kapanpun dan dimanapun. Hal ini berdasarkan perkembangan teknologi yang semakin berkembang sehingga mempengaruhi proses pembelajaran yaitu dengan memasukkan media pembelajaran yang menggunakan alat bantu dalam pembelajaran. “Penggunaan media pembelajaran dianggap memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas peserta didik yang diperoleh selama pembelajaran yang berlangsung” (Prasojo dan Riyanto, 2011:5).

Pemilihan media pembelajaran harus diperhatikan dari segala aspek penggunaan agar media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini didasari bahwa “media pembelajaran dianggap dapat menjadi salah satu alat yang menjadi pacuan bagi siswa agar mengikuti pembelajaran dengan

sebaik mungkin” (Nasution, 2017:63). Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pelaksanaan pembelajaran adalah *Google Classroom*. *Google Classroom* dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar berbasis digital yang dapat meningkatkan kemandirian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. “Penggunaan *Google Classroom* juga dianggap akan mempermudah guru dalam mengolah dan menjalankan kelas secara cepat dan akurat” (Hardiyana, 2015:7). Selain mengolah dan menjalankan kelas, “*Google Classroom* juga dapat menampilkan secara langsung nilai dari tugas-tugas yang telah diberikan oleh guru sehingga siswa bisa mengetahui nilai dari tugas yang telah dikerjakan” (Dermawan, 2019:4). Siswa juga bisa langsung mengakses materi yang diberikan oleh guru secara gratis.

Kenyataan yang terjadi dilapangan menunjukkan bahwa setelah digunakannya media pembelajaran berbasis internet yaitu *Google Classroom* dalam proses pembelajaran tidak membawa dampak yang signifikan pada hasil belajar dan keaktifan siswa. Sehingga dapat dikatakan bahwa tujuan dari penggunaan *Google Classroom* tidak berjalan dengan semestinya. Tentu saja hal ini menjadi permasalahan bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Setelah dilakukan observasi dapat diperoleh sebuah data yang menunjukkan bahwa hasil belajar yang saat ini dicapai siswa belum maksimal yang dapat dilihat dari banyaknya siswa

yang mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) atau tidak tuntas. Adapun hasil nilai Ujian Akhir Semester (UAS) yang diperoleh siswa, yaitu:

Tabel 1.1
Hasil Ujian Akhir Semester Mata Pelajaran Matematika

No	Nama	Nilai	KKM	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1.	MAW	50	70		✓
2.	MFA	60	70		✓
3.	MSS	65	70		✓
4.	NEA	65	70		✓
5.	NK	75	70	✓	
6.	NKa	55	70		✓
7.	NH	55	70		✓
8.	RA	70	70	✓	
9.	RAA	60	70		✓
10.	Sat	80	70	✓	
11.	SA	60	70		✓
12.	SAZ	65	70		✓
13.	YA	75	70	✓	

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas VII memperoleh rata-rata 64. Dengan 9 siswa yang tidak tuntas dan 4 siswa yang tuntas dari total 13 siswa.

Nilai hasil belajar tersebut dapat dikatakan rendah karena memiliki nilai rata-rata dibawah nilai KKM yang ditetapkan.

Setelah dilakukannya kegiatan wawancara dapat diketahui beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran dianggap masih monoton, sehingga tidak menarik perhatian siswa
2. Guru hanya memberikan materi tanpa melakukan kegiatan diskusi pada saat pembelajaran
3. Penyampaian materi pembelajaran hanya dilakukan dengan memberikan notifikasi pada siswa agar membaca buku pada halaman yang sesuai dengan materi pembelajaran pada saat itu
4. Absensi siswa dinilai dari siswa yang mengumpulkan tugas, bukan dari fitur absensi tersendiri
5. Pengumpulan tugas tidak memiliki tenggat waktu, hal ini menyebabkan siswa tidak serius dalam mengerjakan tugas
6. Guru tidak memberikan nilai secara langsung pada *google classroom*, sehingga siswa beranggapan bahwa tugas yang diberikan tidak dinilai
7. Pembelajaran yang dilakukan masih berfokus pada guru

Berdasarkan permasalahan diatas, solusi yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan yaitu pendidik harus bisa membuat suatu pembaharuan dalam pemakaian media pembelajaran agar terlihat lebih menarik yaitu dengan memasukkan strategi pembelajaran yang bisa mampu

memberikan pengaruh pada keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Perlunya ditingkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran yaitu untuk membangun suasana pembelajaran agar terasa lebih menyenangkan dan pembelajaran tidak lagi hanya berfokus pada guru. Sehingga dengan adanya keaktifan siswa maka siswa diharapkan mampu untuk memahami materi pembelajaran secara mandiri.

Trianto (2009:135) mengatakan bahwa “ada beberapa jenis strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, salah satunya adalah penerapan strategi *Question Students Have*”. Penggunaan strategi *Question Students Have* dianggap bisa menjadi “pemicu siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran yaitu dengan mengharuskan setiap siswa untuk memiliki pertanyaan pada saat pembelajaran dilakukan” (Zaini, 2008:46). Strategi *Question Students Have* diterapkan untuk mengetahui sejauh mana keinginan dan harapan siswa dalam memaksimalkan potensi diri yang dimiliki. Hal ini dapat diketahui pada saat penerapan strategi dalam pembelajaran yaitu siswa akan membuat pertanyaan. Pertanyaan yang disiapkan oleh siswa dianggap sebagai bentuk keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan menciptakan keberanian dalam menyampaikan pertanyaan.

Pernyataan ini didasari pada penelitian terahulu yang menyatakan bahwa penggunaan strategi pembelajaran *Question Students Have* akan mampu untuk meningkatkan kemampuan

berpikir kreatif dan kritis siswa yang akah menghasilkan peningkatan hasil belajar. Penelitian ini dituliskan oleh Windi Wilianto, dkk dengan judul “Penerapan Strategi Aktif *Question Students Have* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematik Siswa SMK” dengan hasil penelitian setelah diterapkannya strategi *Question Students Have* pada kelas eksperimen terjadi peningkatan dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menerapkan penggunaan strategi *Question Students Have*.

Ucu Suhayati melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi *Google Classroom* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa”, yang memiliki kesimpulan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar, motivasi, dan kontribusi keaktifan siswa yaitu sebesar 43,7%. Hal ini didasari pada penggunaan aplikasi *Google Classroom* yang dianggap sesuai dengan kebutuhan siswa selama mengikuti pembelajaran daring.

Penggunaan strategi *Question Students Have* dalam pemanfaatan *Google Classroom* akan menciptakan pembaharuan dengan memberikan manfaat yang baik terhadap proses pembelajaran siswa. Salah satu pemanfaatan penggunaan *Question Students Have* yaitu proses pembelajaran yang berlangsung akan menjadi lebih aktif, dimana guru akan membuat suatu forum sebagai ruang diskusi dalam pembelajaran

yang diisi dengan pertanyaan-pertanyaan yang telah diajukan oleh peserta didik.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, maka peneliti mencoba untuk melakukan sebuah penelitian dengan membuat pembaharuan dari penelitian terdahulu yaitu dengan memasukkan strategi pembelajaran dalam penggunaan media pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Strategi *Question Students Have Berbantuan Google Classroom* Pada Pembelajaran Matematika Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 43 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang ditemukan dalam penjelasan latar belakang ialah:

1. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan.
2. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.
3. Pemakaian media pembelajaran yang dianggap masih monoton sehingga tidak bisa menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran.
4. Perlunya penggunaan strategi pembelajaran dalam pembelajaran matematika guna meningkatkan keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan dalam penelitian bertujuan untuk mencapai sasaran dari penelitian yang dilakukan. Pada penelitian ini peneliti membatasi masalah pada “Pengembangan Strategi *Question Students Have* Berbantuan *Google Classroom* Pada Pembelajaran Matematika Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 43 Medan”.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang terdapat pada penelitian yang dilakukan adalah:

1. Bagaimana pengembangan strategi *Question Students Have* berbantuan *Google Classroom* pada pembelajaran matematika materi aritmatika sosial?
2. Bagaimana kevalidan strategi *Question Students Have* berbantuan *Google Classroom* pada pembelajaran matematika materi aritmatika sosial?
3. Bagaimana keefektifan strategi *Question Students Have* berbantuan *Google Classroom* pada pembelajaran matematika materi aritmatika sosial?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan dari dilakukannya penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan strategi *Question Students Have* berbantuan *Google Classroom* pada pembelajaran matematika materi aritmatika sosial.

2. Untuk mengetahui kevalidan strategi *Question Students Have* berbantuan *Google Classroom* pada pembelajaran matematika materi aritmatika sosial.
3. Untuk mengetahui keefektifan strategi *Question Students Have* berbantuan *Google Classroom* pada pembelajaran matematika materi aritmatika sosial.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi aritmatika sosial dengan menggunakan strategi *Questions Students Have* berbantuan media pembelajaran *Google Classroom* yang dijadikan sebagai patokan utama dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
2. Isi RPP yang dikembangkan yaitu: a. Kompetensi Inti (KI), b. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), c. Tujuan pembelajaran, d. Materi pembelajaran, e. Metode pembelajaran, f. Media, alat dan sumber belajar, g. Langkah-langkah pembelajaran, h. Penilaian
3. Lembar validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) oleh para ahli
4. Lembar uji kevalidan strategi *Question Students Have* berbantuan *Google Classroom* pada materi aritmatika sosial.
5. Lembar uji keefektifan strategi *Question Students Have* berbantuan *Google Classroom* pada materi aritmatika sosial.

6. Skenario pembelajaran strategi *Question Students Have* berbantuan *Google Classroom* pada pembelajaran aritmatika sosial.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan ini dilakukan dalam penelitian ialah:

1. Pengembangan strategi pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar guna meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Penggunaan strategi pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran dapat dijadikan sebagai sumber referensi bagi pendidik dalam meningkatkan keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran secara daring.
3. Pengembangan strategi pembelajaran *Question Students Have* dengan berbantuan media pembelajaran *Google Classroom* dapat digunakan siswa sebagai sarana belajar mandiri untuk menciptakan kepercayaan diri dan keberanian serta menunjang keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Strategi yang dikembangkan adalah *Question Students Have* yang berfokus pada siswa sehingga strategi ini dapat menunjang keaktifan siswa dalam mengikuti proses pelaksanaan pembelajaran.

- b. Strategi pembelajaran yang digunakan dapat membantu siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan percaya diri karena setiap siswa mempunyai hal yang sama dalam menyampaikan pertanyaan.
 - c. Penggunaan strategi pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, terutama pada saat sesi penyampaian pertanyaan yang dilakukan diakhir pembelajaran.
2. Keterbatasan Pengembangan
- a. Penerapan strategi pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran hanya dapat diakses bagi pengguna elektronik saja seperti laptop dan *smartphone*.
 - b. Pengembangan strategi pembelajaran ini hanya dilakukan dengan berbantuan media pembelajaran yaitu *Google Classroom* tidak pada semua media pembelajaran.
 - c. Pengembangan strategi pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran hanya digunakan pada materi Aritmatika Sosial saja tidak pada semua materi pelajaran Matematika kelas VII.