

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada Maret 2020, Presiden Republik Indonesia Joko Widodo beserta Kementerian Kesehatan Republik Indonesia mengatakan, “Indonesia merupakan salah satu Negara yang terkena virus COVID-19 karena dua warga Negara Indonesia terinfeksi COVID-19”. Pandemi COVID-19 memiliki dampak yang besar terhadap berbagai sektor kehidupan diantaranya pada bidang ekonomi, sosial, serta bidang pendidikan. UNESCO (2020) mengatakan “bahwa pandemi COVID-19 telah berdampak terhadap bidang pendidikan dikarenakan sebanyak kurang lebih 3000 juta siswa di seluruh dunia terganggu dalam kegiatan sekolahnya serta terancam dalam hak-hak pendidikan mereka di masa yang akan datang”.

Dunia pendidikan Indonesia juga turut merasakan dampak dari keputusan pemerintah untuk memindahkan kegiatan proses pembelajaran dari sekolah ke pembelajaran yang dilakukan dari rumah atau disebut juga *Study from Home* (SFH) ini membuat banyak pihak merasa gelagapan. Banyak pihak tidak siap karena situasi yang berubah secara signifikan sehingga diperlukan persiapan dan adaptasi yang matang untuk membangun pembelajaran efektif dan efisien dalam pembelajaran daring, SMA Negeri 80 Jakarta merupakan salah satu sekolah yang merasakan dampaknya. Peneliti mengetahui SMA Negeri 80 terkena dampaknya dikarenakan peneliti melakukan pengabdian kepada masyarakat di sekolah tersebut.

Kegiatan pendidikan dan pembelajaran menjadi terhambat karena banyak faktor, diantaranya: “banyaknya peserta didik dan guru belum sepenuhnya menguasai teknologi, guru masih menjadi pusat dalam pembelajaran, penggunaan metode pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran daring, rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, kurang optimalnya pemanfaatan dan kemudahan penggunaan

aplikasi *Google Classroom* yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun dalam kegiatan pembelajaran matematika, rendahnya respon siswa dalam proses pembelajaran di kelas, hasil belajar siswa yang masih belum optimal.” (Fauzi, Ernawati, Nanda Denilasari).

Pembelajaran yang kurang efektif dan efisien mempengaruhi hasil belajar dimana hal ini merupakan masalah yang harus diselesaikan atau dicarikan solusinya. Dari data yang didapat peneliti hasil belajar siswa menurun, dilihat dari hasil ujian siswa pada pembelajaran daring yang mencapai KKM (Kriteria Kelulusan Minimal) hanya satu sampai dua orang pada jumlah total siswa dikelas. Namun, pada pembelajaran tatap muka di sekolah, siswa mencapai KKM pada saat ujian mencapai sekitar 70% - 80% dari jumlah total siswa dikelas. Hal ini dapat terjadi karena siswa kurang merespon pembelajaran yang sedang berlangsung. Akibatnya, guru tidak tahu siswa memahami atau apakah siswa mampu mengeksplorasi media pembelajaran yang ada. Selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Batlolona (2016:1) yaitu “rendahnya hasil belajar disebabkan kurangnya eksplorasi serta respon siswa dan penggunaan media dalam pembelajaran.”

Melihat permasalahan tersebut, kehadiran COVID-19 mempengaruhi menurunnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring melalui media pembelajaran yang digunakan di sekolah seperti *Google Classroom*. Peneliti mencanangkan solusi yang tepat guna meningkatkan hasil belajar siswa pada saat pembelajaran daring dengan menggunakan metode pembelajaran. “Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik” oleh Sudjana (2016: 3). Nilai hasil ulangan, harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester maupun ujian nasional dapat menentukan hasil belajar. Ulangan tengah semester dan ulangan akhir semester digunakan prasyarat dalam kenaikan kelas dan juga keberhasilan dalam setiap tahapannya.

Peralihan pembelajaran dari sekolah kerumah memaksa berbagai pihak untuk mau tidak mau mengikuti alur yang bisa ditempuh supaya proses

pembelajaran dapat berlangsung. Menurut Wulansari (2018, hlm 1) “Sekolah merupakan pendidikan formal yang turut memanfaatkan perkembangan teknologi”. Pendidikan yang identik dengan sekolah menimbulkan harapan yang besar bagi peserta didik agar mempunyai inovasi dalam belajar serta memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, sebab itu sumber teknologi informasi yang berkembang didalam kehidupan kedalam pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang efektif harus dimanfaatkan oleh guru.

Menurut Kusuma dan Hamidah (2019) mengatakan bahwa “pengimplementasian sebuah metode pembelajaran di kelas sangat membantu guru dalam mengolah mata pelajaran yang diberikan, di sisi lainnya guru perlu menerapkan adanya kolaborasi metode pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan didalam kelas.” Sejalan dengan Kahar dan Layn (2018) memaparkan bahwa “siswa pada umumnya mampu memahami sebuah pembelajaran yang diikutinya dengan menggunakan metode pembelajaran secara efektif baik dengan bantuan media pembelajaran maupun dengan perangkat lainnya”.

Salah satu metode pembelajaran yang juga bisa dipergunakan untuk melihat hasil belajar peserta didik yaitu dengan metode pembelajaran *Problem Solving* (pemecahan masalah) karena dengan sering diberi latihan soal-soal yang harus dipecahkan oleh siswa maka siswa semakin terbiasa memecahkan masalah sehingga mampu menyelesaikan soal-soal yang akan diberikan. Vitran Bumulo (2016) menyatakan pada penelitiannya bahwa “metode pembelajaran *Problem Solving* dimaksudkan untuk lebih memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif belajar atau mengupayakan agar pembelajaran yang terpusat pada guru berubah menjadi terpusat pada siswa pembelajaran matematika dengan metode *Problem Solving* merupakan suatu metode yang efektif karena kegiatan *Problem Solving* itu sesuai dengan pola pikir matematis.” Pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika merupakan inti dalam pembelajaran matematika, terutama dalam memotivasi siswa untuk mencapai hasil belajar

yang baik. Selain metode pembelajaran *Problem Solving* ada pula metode pembelajaran ekspositori.

Strategi pembelajaran ekspositori merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada guru (*teacher centered approach*). Melalui strategi ini, guru mengkomunikasikan materi secara terstruktur, dengan harapan materi pembelajaran yang disajikan tersebut berhasil dikuasai oleh siswa dengan baik. Dalam strategi ini juga, guru secara individual memeriksa hasil pekerjaan siswa. Dalam jurnal Erfika Yanti menjelaskan bahwa “strategi ekspositori merupakan strategi yang cocok digunakan untuk pelajaran matematika, karena strategi ini terdiri dari kombinasi ceramah, demonstrasi, tanya-jawab dan penugasan yang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran matematika.”

Menurut Dimiyati dan Mudjiono mengatakan metode ekspositori adalah “memindahkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kepada siswa., peranan guru yang penting adalah menyusun program pembelajaran, pemberian informasi yang benar, pemberian fasilitas yang baik, membimbing siswa dalam pemerolehan informasi yang benar, dan menilai pemerolehan informasi sedangkan peranan siswa adalah pencari informasi yang benar, memakai media dan sumber yang benar, menyelesaikan tugas dengan penilaian guru”.

Hasanah (2004) melakukan penelitian terhadap proses belajar mengajar siswa di SMP Negeri 6 Cimahi dan menyimpulkan pemahaman siswa yang diperoleh dari pembelajaran berbasis masalah, yaitu sebesar 86.05% sedangkan pembelajaran ekspositori sebesar 78.34% sehingga metode pembelajaran berbasis masalah lebih baik dari metode ekspositori. Berdasarkan uraian tersebut penulis tertarik untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran secara daring dengan melakukan penelitian mengenai **“Perbedaan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Metode *Problem Solving* dan Ekspositori pada Aplikasi *Google Classroom* Tingkat SMA Masa Pandemi.”**

B. Identifikasi Penelitian

Peneliti mengidentifikasi permasalahan bersumber pada latar belakang tersebut sebagai berikut:

1. Kebijakan pemerintah perihal pengalihan aktivitas proses belajar mengajar dari sekolah ke pendidikan yang dilakukan di rumah.
2. Sistem pembelajaran saat ini menggunakan aplikasi teknologi pembelajaran.
3. Banyaknya peserta didik serta guru belum seluruhnya memahami teknologi.
4. Guru masih menjadi pusat dalam pembelajaran.
5. Masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
6. Tingkat respon siswa terhadap proses pembelajaran di kelas masih rendah.
7. Masih sulit mengkoordinasi siswa pada saat proses pembelajaran.
8. Siswa tidak antusias dalam belajar.
9. Hasil belajar siswa yang belum mencapai taraf optimal.
10. Pemanfaatan metode pendidikan yang tepat dalam pembelajaran daring.

C. Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut dirumuskan masalah sebagai berikut:

Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *Problem Solving* dengan metode pembelajaran Ekspositori?

D. Tujuan Penelitian

Berikut tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah tersebut yaitu:

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan metode pembelajaran *Problem Solving* dengan metode pembelajaran Ekspositori.

E. Batasan Penelitian

Peneliti membatasi permasalahan bersumber pada latar belakang, identifikasi masalah serta rumusan penelitian sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran matematika sepanjang masa pandemi.
2. Pembelajaran matematika pada penelitian ini yaitu materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel.

3. Pembelajaran matematika menggunakan Aplikasi *Google Classroom*.
4. Perbandingan hasil belajar siswa mengenakan metode pembelajaran ekspositori serta pembelajaran *Problem Solving*.
5. Penelitian ini terbatas hanya untuk melihat hasil belajar matematika siswa sepanjang masa pandemi.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dituangkan sebagai berikut:

a) Bagi Peneliti

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti mengenai metode pembelajaran dalam mata pelajaran matematika secara daring. Penelitian ini juga adalah tugas akhir dari mata kuliah Skripsi peneliti di Universitas Kristen Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Matematika.

b) Bagi Peserta didik

Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran yang efektif saat pandemi.

c) Bagi Guru

Menjadi bahan referensi dalam menentukan metode pembelajaran *online* dalam pembelajaran matematika secara daring.

d) Bagi Sekolah

Dapat memberikan masukan serta saran dalam mempertimbangkan kebijakan sekolah selanjutnya, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

e) Bagi Pembaca

Diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu memperluas pengetahuan yang dapat digunakan untuk menulis penelitian selanjutnya.