

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran matematika adalah syarat untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, karena dengan pembelajaran matematika, siswa akan belajar berfikir kritis, kreatif dan aktif (Trubiani, 2018). Menurut kementrian pendidikan dan kebudayaan (2016) diharapkan mampu memecahkan masalah dan mengomunikasikan gagasan melalui simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, menumbuhkan sikap positif seperti sikap logis, kritis, cermat, teliti, dan tidak mudah menyerah dalam memecahkan masalah. Dengan demikian pembelajaran matematika adalah syarat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi karena dengan mempelajari matematika kita dapat berfikir aktif dan kritis untuk memahami konsep dan menerapkan prosedur matematika dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian Pembelajaran matematika adalah syarat yang wajib untuk melanjutkan pendidikan untuk jenjang yang lebih tinggi belajar berfikir kritis, kreatif dan aktif siswa mampu untuk memecahkan masalah matematika.

Mengingat pentingnya peranan matematika bagi siswa, maka mata pelajaran matematika di sekolah mendapatkan porsi lebih banyak dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya. Dengan mempelajari matematika siswa siswa selalu dihadapkan kepada masalah matematika yang terstruktur, sistematis, dan logis yang dapat membiasakan siswa untuk mengatasi masalah yang timbul secara mandiri dalam kehidupannya tanpa harus selalu meminta bantuan kepada orang lain. Indikasi pemecahan

masalah dalam pembelajaran matematika adalah agar siswa mampu memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupannya.

Menurut Killen (Susanto. 2015) kemampuan pemecahan masalah ialah siasat dimana masalah yang diberikan secara langsung untuk membantu siswa memudahkan pemasalahan yang sedang dihadapi siswa. Menurut (Susanto.2015), kemampuan pemecahan masalah sebagai salah satu metode siswa bernalar, karena di awali dengan suatu metode-metode dengan mencari data sampai dengan penarikan kesimpulan. Menurut Lestari dan Yudhanegara (2017) indikator kemampuan pemecahan masalah matematis, yaitu: Mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan, Merumuskan masalah matematis atau menyusun model matematis, Menerapkan strategi untuk menyelesaikan masalah, Menjelaskan atau menginterpretasikan hasil penyelesaian masalah.

Teknologi memberikan banyak pengaruh positif terhadap pembelajaran. Internet telah dipadukan sebagai alat untuk melengkapi aktivitas pembelajaran. Salah satu media teknologi yang sering digunakan saat ini adalah aplikasi di telpon genggam Khususnya dan Hakim (2015) menunjukkan bahwa siswa yang banyak berinteraksi dengan aplikasi telpon genggam dapat lebih mudah memahami isi teks bacaan.

Ernawati (2018) Pada abad ke-21 telah terjadi berbagai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat hal ini ditandai dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi yang menyebar secara cepat dan luas dalam setiap bagian kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan, teknologi informasi dan komunikasi merupakan komunikasi jarak jauh untuk saling memberikan saling tukar informasi. Terlaksanaannya teknologi informasi yang semakin canggih menuntut para pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas maupun di luar kelas agar tercapainya tujuan dan pembelajaran.

Pradana dan Harimurti (2017) *Google For Education* merupakan inovasi yang paling menarik dari *Goggle* karena merupakan produk yang dibuat untuk mendampingi guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. *Google For Education* memiliki beberapa layanan yang sangat membantu dalam proses belajar mengajar di sekolah, seperti Google Classroom, Google Email, Google Calendar, Google Drive, dan Google Docs. Google Classroom merupakan layanan yang layak diterapkan di Indonesia, karena Google Classroom memiliki struktur yang sama dengan pembelajaran yang ada saat ini. *Google Classroom* dirancang untuk mempermudah interaksi guru dan siswa dalam dunia maya. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada guru dan siswa untuk mempermudah guru dalam memberikan materi atau soal dengan tidak perlu bertatap muka dengan siswa. Inovasi yang diberikan *Google For Education* tersebut bertujuan untuk membantu menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif, efisien dan menyenangkan.

Google Classroom merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Aplikais ini masih jarang bahkan diketahui oleh sebagian guru indonesia. Layanan aplikais ini diasumsikan menjadi salah satu alternatif dalam menjawab persoalan dan tantangan pembelajaran di kelas, kurangnya waktu untuk berdiskusi dalam mengkaji materi pelajaran, dan sempitnya waktu untuk mengoreksi tugas siswa. Selain itu, *Google Classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan (Ernawati, 2018).

Pandemi virus Corona atau COVID-19 telah banyak memberi dampak terhadap berbagai aspek dalam kehidupan masyarakat. Penyebaran virus yang sangat memaksa pemerintah untuk mengeluarkan kebijakan guna mencegah peularan virus yang lebih meluas. Kebijakan ini diberlakukan secara nasional sehingga tidak hanya berdampak pada daerah-daerah yang belum terdampak. Kebijakan tersebut juga telah diimplementasikan dalam penyelenggara pendidikan nasional dengan dikeluarkannya surat edaran

Mendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang pencegahan COVID-19 pada Satuan Pendidikan, dan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Dease (COVID-19). Langkah tersebut dilakukan untuk menekan dan meminimalisir angka pasien yang terpapar virus (Kemendikbud, 2020).

Ahmad (2020) Surat edaran yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, sebagaimana yang telah disebutkan, berisikan ketentuan tentang pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat, nenerapa point ketentuan tersebut adalah pembatalan Ujian Nasional tahun 2020, dan pelaksanaan proses belajar mengajar mengajar yang dilakukan di rumah atau dalam jaringan (Daring). Pelaksanaan pendidikan jarak jauh pada masa penyebaran pandemi Covid-19 menimbulkan berbagai persoalan, terutama dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, perlu adanya alternatif yang dapat dijadikan cara untuk peserta didik dalam melakukan pemecahan masalah pada peserta didik jarak jauh di masa pandemi corona yang sedang melanda Indonesia maupun Dunia.

Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kemampuan pemecahan masalah siswa melalui pembelajaran daring berbantuan Google Classroom. Sehingga kemampuan pemecahan masalah siswa melalui pembelajaran daring berbantuan Google Classroom melalui materi dan soal yang diberikan peneliti untuk siswa kelas X di MAN 2 JEMBER.

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas makamasalah yang diambil dalam penilitian ini adalah “ Bagaimana kemampuan pemecahan masalah siswa melalui pembelajaran daring berbantuan Google Classroom?”

1.3 Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada kemampuan pemecahan masalah siswa melalui pembelajaran daring berbantuan Google Classroom. Memberikan soal pada siswa untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa melalui pembelajaran daring berbantuan Google Classroom.

1.4 Tujuan Penelitian

Maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa melalui pembelajaran daring berbantuan Google Classroom.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi pihak-pihak terkait, diantaranya, adalah:

1. Agar siswa termotivasi untuk selalu yakin terhadap kemampuannya sendiri dan memiliki ketekunan dalam menyelesaikan masalah matematika dengan menggunakan Google Classroom.
2. Memberikan wawasan dan inovasi baru guru mata pelajaran dalam proses belajar mengajar menggunakan Goggle Classroom.
3. Mengetahui kemamapuan siswa dalam pemecahan masalah melalui pembelajaran Daring.
4. Dapat menjadi referensibagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang terkait dalam pembelajaran matematika.

1.6 Asumsi Penelitian

Untuk mengukur dan mengetahui kemampuan siswa dalam pemecahan masalah melalui pembelajaran daring berbantuan Google Classroom pembelajaran ini dilakukan dengan memberikan soal melalui pembelajaran daring berbantuan Google

Classroom. Peneliti memberikan soal uraian siswa mengirimkan foto lembar jawaban masing-masing dengan soal urai dapat diketahui tiap-tiap proses pengerjaan jawaban siswa.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Kemampuan Pemecahan Masalah siswa
2. Pembelajaran Daring Berbantuan Google Classroom.
3. siswa kelas X di MAN 2 Jember
4. Pokok bahasan pada penelitian ini adalah materi matematika.

1.8 Definisi Istilah

Agar tidak salah persepsi terhadap tujuan judul penelitian, maka peneliti mendefinisikan hal-hal sebagai berikut:

1. Kemampuan Pemecahan Masalah

Menurut Killen (Susanto. 2015) kemampuan pemecahan masalah ialah siasat dimana masalah yang diberikan secara langsung untuk membantu siswa memudahkan pemasalahan yang sedang dihadapi siswa. Menurut (Susanto.2015), kemampuan pemecahan masalah sebagai salah satu metode siswa bernalar, karena diawali dengan suatu metode-metode dengan mencari data sampai dengan penarikan kesimpulan. Maka dalam penelitian ini adalah kemampuan pemecahan masalah siswa adalah cara atau siasat yang memudahkan siswa dalam menghadapi masalah matematika.

2. Pembelajaran Daring

(Kanthi, 2018) Pembelajaran dengan moda daring merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (*internet, LAN, WAN*). Jadi

pembelajaran daring dalam penelitian ini ialah cara pembelajaran matematika maupun mata pelajaran lain yang dapat memanfaatkan jaringan.

3. *Google Classroom*

Hakim dalam Ernawati (2018) *Google Classroom* merupakan aplikasi berbasis jaringan yang dihadirkan oleh *Google* sebagian sebuah sistem e-learning. Dengan demikian *Google Classroom* ialah suatu aplikasi dalam jaringan yang disediakan oleh *Google For Education* menciptakan ruang kelas dalam jaringan



