

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh ilmu, pengetahuan, meningkatkan keterampilan, meningkatkan sikap dan tingkah laku seseorang. Kegiatan belajar merupakan proses pendidikan yang terjadi di sekolah. Hal ini berarti bahwa tujuan pendidikan bergantung kepada tingkat pencapaian siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Kualitas pendidikan yang baik akan membawa siswa untuk meningkatkan prestasi belajar yang baik. Dalam kegiatan belajar mengajar, siswa sebagai subjek dan objek dalam kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan belajar ditentukan dari pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, siswa diharuskan untuk aktif dan kreatif. Proses belajar yang tergolong masih tradisional menyebabkan siswa kurang memahami materi pelajaran. Siswa bersikap pasif dalam menerima ilmu yang diberikan oleh guru, dimana guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberi pendapat serta gagasannya. Siswa cenderung hanya menghafalkan materi/ rumus yang diberikan guru. Guru menitik beratkan pemahaman konsep dan pengembangan konsep yang kurang ditekankan lebih baik lagi.

Model pembelajaran yang sesungguhnya harus relevan dan konsisten dengan tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran adalah agar siswa dapat berpikir kritis dan memiliki kesempatan untuk mencoba kemampuannya dalam berbagai kegiatan. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa adalah pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL). Pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan metode pembelajaran yang menantang siswa untuk menemukan solusi dari masalah dunia nyata (terbuka) secara individu atau kelompok (Mohamad Nur, 2011). Pembelajaran model pembelajaran berbasis masalah (PBL) didasarkan pada prinsip bahwa masalah dapat digunakan sebagai titik awal untuk memperoleh pengetahuan baru. Permasalahan dalam

pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk memahami konsep yang diberikan.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dikembangkan buat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan memecahkan kasus masalah dan keterampilan intelektual dan memberi kesempatan pada siswa untuk bertanggung jawab dalam proses pembelajaran mandiri sekaligus meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah. Salah satu karakteristik dari *Problem Based Learning* (PBL) menurut Trianto (2007) yaitu adanya kolaborasi belajar antar siswa. Adanya kerjasama belajar akan mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Sistem pembelajaran yang diterapkan di berbagai daerah di Indonesia untuk saat ini adalah pembelajaran dari rumah dengan media *e-learning*, hal ini dikarenakan adanya pandemi Covid-19. Hal ini menuntut kreatifitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan efisien. Namun, daerah-daerah dengan keterbatasan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berpotensi terkena dampak negatif pemberlakuan sistem pembelajaran online tersebut. Kesulitan-kesulitan tersebut dapat berupa kurangnya fasilitas yang memadai, sulitnya siswa memahami materi dalam pembelajaran online, kurangnya pengetahuan guru maupun siswa terhadap teknologi, dan lain sebagainya.

Konsep *e-learning* merupakan pembelajaran elektronik yang terdiri dari semua bentuk perangkat elektronik yang digunakan dalam proses belajar mengajar dan membuat belajar menjadi lebih mudah, contoh perangkat meliputi komputer dan fasilitas audio visual lainnya (Etukudo & Elijah, 2012:90). Pelaksanaan pembelajaran matematika berbasis *e-learning* adalah proses dimana siswa belajar mengenai materi matematika secara aktif dan mandiri. Selain itu guru mengajar dan memfasilitasi siswa untuk memudahkan proses pembelajaran (dengan memanfaatkan *e-learning*), sehingga terjadi interaksi antara guru dengan siswa. Pemanfaatan *e-learning* menambah peluang besar bagi siswa untuk mendapatkan berbagai sumber belajar. Sumber belajar diartikan sebagai segala tempat atau lingkungan sekitar, benda, dan orang yang mengandung informasi. Selain itu, siswa

dapat mendapatkan bahan ajar gratis, beberapa situs juga dilengkapi dengan soal-soal latihan dan alat peraga virtual yang dapat dimanfaatkan oleh siswa di manapun dan kapanpun.

Namun, ada beberapa kendala dalam pelaksanaan proses pembelajaran *e-learning*. Salah satu kendala yang paling sulit dalam *e-learning* adalah pengajaran matematika. Permasalahan yang ada saat ini adalah masih banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari. Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dipelajari karena abstrak, logis, sistematis, dan penuh dengan simbol dan rumus yang kacau balau. Kesulitan-kesulitan dalam matematika menuntut kreativitas guru matematika untuk mengembangkan pembelajarannya, baik dari segi metode maupun media yang digunakan. Pengajaran matematika pada hakikatnya mengajarkan Oleh karena itu, pemahaman konsep matematika suatu mata pelajaran perlu dibangun secara konstruktif untuk dijadikan landasan penataan nalar dalam memahami matematika itu sendiri. Selaras dengan hal itu, matematika adalah suatu ilmu yang saling berhubungan dan memahami bentuk atau struktur yang abstrak serta hubungan diantara hal-hal itu Untuk memahami struktur dan hubungan, tentunya perlu memahami konsep-konsep yang terdapat dalam matematika

Fakta di bidang studi *e-learning* menunjukkan bahwa dibandingkan dengan bidang studi lainnya, daya serap siswa terhadap matematika secara keseluruhan masih kurang, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti siswa menghafal rumus matematika dan langsung mempresentasikannya. Contoh masalah, biarkan siswa mengarahkan bimbingan untuk memecahkan masalah dengan mahir. Siswa tidak menemukan pola untuk memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, apa yang dipahami siswa hanya bersifat sementara. Hal ini membuktikan bahwa siswa belum mencapai pemahaman konsep yang dipelajari. Hal ini akan mengakibatkan rendahnya efisiensi belajar dan berakibat pada rendahnya persentase ketuntasan belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan praktek dalam Program Pengenalan Lapangan (PPL II) pada bulan Agustus 2020 ternyata permasalahan pembelajaran matematika juga terjadi di salah satu sekolah di Yogyakarta yaitu Kabupaten Kulon Progo tepatnya di sekolah SMP Negeri 1 Kalibawang. Kegiatan belajar mengajar di SMP Negeri 1 Kalibawang dilakukan dengan pembelajaran di rumah menggunakan *google classroom* sebagai media *e-learning* dalam pembelajarannya, hal ini karena adanya peraturan belajar di rumah dalam menghadapi pandemik Covid-19. Hasil evaluasi pembelajaran tersebut kebanyakan dari siswa kesulitan untuk memahami pembelajaran matematika dalam pembelajaran *e-learning*. Hal ini dapat dilihat dari nilai hasil belajar ulangan harian matematika siswa di kelas VIII masih banyak siswa yang belum tuntas (tidak mencapai KKM). Karena siswa hanya mendengarkan materi yang diajarkan guru terlebih dahulu, atau masih mengandalkan materi yang diajarkan oleh guru. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada aktivitas belajar serta tugas terstruktur yang diberikan oleh guru, tetapi juga pada kemandirian siswa dalam belajar dan kesiapan guru dalam mengajar dalam pembelajaran *e-learning*. Selain itu berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru matematika di SMP Negeri 1 Kalibawang mengatakan bahwa kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran *e-learning*. Maka permasalahan dalam hal ini adalah bahwa siswa di SMP Negeri 1 Kalibawang masih kurangnya tingkat hasil belajar siswa untuk mata pelajaran matematika pada media *e-learning*.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas, maka peneliti mengambil judul **“Keefektifan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis *E-Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kalibawang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Pemilihan metode pembelajaran masih kurang tepat.
2. Masih rendahnya hasil belajar matematika siswa.
3. Pembelajaran lebih terpusat pada guru, siswa menjadi pasif banyak menunggu apa yang disampaikan oleh guru.
4. Kurangnya keterlibatan atau partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
5. Siswa kurang antusias dan semangat dalam belajar masih belum mampu untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini akan dibatasi pada model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis *e-learning* dengan menggunakan media *google classrom* dan model pembelajaran ceramah tatap muka. Penelitian ini hanya dibatasi pada satu materi kelas VIII kurikulum 2013, yaitu materi bangun ruang sisi datar dengan satu Kompetensi Dasar (KD) yakni Membedakan dan menentukan luas permukaan dan bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma, dan prisma. Dalam penelitian ini, peneliti membandingkan keefektifan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *e-learning* dengan keefektifan model pembelajaran pengajaran ceramah tatap muka. Keefektifan ini ditinjau dari aspek yaitu hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 1 Kalibawang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka masalah yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *e-learning* di kelas VIII SMP Negeri 1 Kalibawang?

2. Apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *e-learning* efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kalibawang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Mendiskripsikan hasil belajar siswa dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *e-learning*.
2. Mendeskripsikan keefektifan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *e-learning* terhadap hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Kalibawang.

F. Manfaat Penelitian

Berdasar pada tujuan tersebut di atas, manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan memberikan masukan kepada sekolah untuk meningkatkan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan sekolah.

2. Manfaat bagi Guru

- a. Guru dapat menemukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Guru dapat mengubah sikap siswa yang semula berperan sebagai pemberi informasi dalam mengajar, menjadi fasilitator, motivator dan mediator pembelajaran.
- c. Guru mengoptimalkan kemampuannya dalam menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) di kelas.
- d. Kejenuhan guru dapat diatasi karena siswa aktif dalam pembelajaran.

3. Manfaat bagi Siswa

- a. Siswa beranggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang menarik, penting dan mudah dipelajari, sehingga mereka memiliki motivasi untuk belajar matematika.
- b. Siswa akan menjadi lebih aktif, kreatif dan senang karena mereka banyak berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

4. Manfaat bagi Peneliti

Peneliti mengetahui apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *e-learning* efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kalibawang?