

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di akhir tahun 2019 dunia sedang digemparkan dengan adanya wabah covid-19. Covid-19 atau *corona virus disease* ini merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh virus SARS-CoV-2 dan menyebabkan sindrom pernafasan akut (Nursofwa, et al, 2020:2). Virus ini pertama kali diidentifikasi berasal dari pasar besar di Wuhan, ibu kota provinsi Hubei China dan World Health Organization (WHO) mengklaim bahwa virus ini sangat mudah menyebar antarmanusia baik secara langsung, maupun tidak langsung yaitu melalui benda atau permukaan yang terkontaminasi, atau kontak erat dengan orang yang terinfeksi melalui sekresi mulut dan hidung. Orang dengan virus di hidung dan tenggorokan dapat meninggalkan cairan droplet yang dapat menginfeksi pada suatu permukaan dan benda. Dengan menyentuh benda atau permukaan ini, kemudian menyentuh mata, hidung, atau mulut mereka sebelum membersihkan tangan, orang lain dapat terinfeksi (WHO, 2021). Oleh sebab itu virus ini sangat mudah menyebar secara global.

Virus Covid-19 pertama kali memasuki negara Indonesia pada awal tahun 2020 dan perkembangan kasus penyakit ini meningkat secara signifikan begitu pula dengan korban penyakit tersebut. Dari hasil analisis data SATGAS Penanganan Covid-19 (Covid19, 2021) *Update 27 Juni 2021* terjadi kenaikan kasus aktif sebesar 64,966 kasus dalam 7 hari

terakhir (kenaikan tertinggi kasus aktif dalam 1 minggu). Hal ini mendorong pemerintah melakukan upaya dan menetapkan kebijakan untuk menangani kasus covid-19, salah satunya dengan penerapan jaga jarak antar sesama (*Social Distance*) dan tidak melakukan kontak fisik (*Physical Distance*). Dengan adanya kebijakan tersebut membuat kegiatan menjadi terbatas.

Penyebaran COVID-19 telah mempengaruhi berbagai bidang diseluruh dunia, khususnya bidang pendidikan di Indonesia (Herliandry dalam Fauzy, 2021:551). Pemerintah mengeluarkan kebijakan melalui surat edaran menteri bidang Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2020 Nomor 36962/MPK.A/HK/2020, menginstruksikan bahwa pembelajaran dilakukan secara daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) yaitu kegiatan belajar mengajar yang seharusnya dilakukan secara tatap muka menjadi pembelajaran online dari rumah sebagai alternatif untuk upaya pencegahan karena adanya *Corona Virus Disease-19* (Covid-19) (Kemendikbud, 2020).

Pembelajaran daring di masa pandemi ini menjadi tantangan baru bagi pendidik untuk memberikan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi supaya kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif meskipun terlaksana secara daring. Hal ini dikarenakan pendidikan mempunyai peranan penting untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang cerdas dan mampu merubah dunia menjadi lebih baik. Menurut UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003 pengertian pendidikan merupakan usaha yang dilandasi

kesadaran dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran dan suasana belajar (Yanti, 2020:246). Pembelajaran daring (dalam jaringan) pada dasarnya adalah pembelajaran yang dilakukan secara virtual melalui aplikasi virtual seperti *Zoom*, *Google Meet*, *WhatsApp Group*, *Google Classroom*, *Schoology*, *Edmodo* dan masih banyak aplikasi edukasi lainnya. Dan aplikasi edukasi yang lebih banyak digunakan oleh pendidik dalam pelaksanaan belajar mengajar adalah *Google Classroom*. Hal ini karena fitur didalamnya lebih mudah digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian Yulia dan Putra (2020:327-333) yang mengkaji kesulitan siswa dalam pembelajaran matematika secara daring dengan menganalisis beberapa hasil penelitian-penelitian lainnya bahwa pembelajaran daring menggunakan internet dinilai tidak semaksimal pembelajaran di kelas terutama pada pelajaran matematika. Ada beberapa faktor siswa mengalami kesulitan saat pembelajaran daring, yaitu (1) Terbatasnya ruang interaksi antara guru dengan siswa, (2) Banyaknya rumus yang dipakai dalam pembelajaran matematika menyulitkan siswa memahami materi, (3) Objek yang dipelajari berupa pola-pola abstrak. (Fauzy, 2021:559) (4) siswa belum memiliki inisiatif belajar secara mandiri, masih menunggu instruksi atau pemberian tugas dari guru (5) siswa belum terbiasa dalam melaksanakan kebutuhan belajar online di rumah (6) masih ada siswa yang menyerah mengerjakan tugas matematika ketika terdapat kesulitan dan kesalahan yang paling banyak dilakukan

siswa adalah siswa jarang melakukan evaluasi proses terhadap hasil belajarnya (Yulia, 2020:328).

Dalam pembelajaran matematika sangat ditekankan mengenai Pemahaman konsep matematis siswa. Konsep yang ada dalam matematika yaitu bersifat hierarki atau dengan kata lain bahwa dalam pembelajarannya saling berkaitan antara yang satu dengan yang lain. Matematika memuat suatu kumpulan konsep dan operasi-operasi, tetapi di dalam pembelajaran matematika pemahaman siswa mengenai hal-hal tersebut lebih objektif dibanding mengembangkan kekuatannya dalam perhitungan-perhitungannya (Yanti, 2020:246). Siswa dikatakan memiliki kemampuan pemahaman konsep matematika jika dia dapat merumuskan strategi penyelesaian, menerapkan perhitungan sederhana, menggunakan simbol untuk mempresentasikan konsep, dan mengubah suatu bentuk ke bentuk lain seperti pecahan dalam pembelajaran matematika (Kartika dalam Yanti, 2020:247).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika di SMAN 2 Sumenep pada tanggal 1 Desember 2021, pembelajaran matematika lebih baik dilakukan secara tatap muka. Menurut guru matematika di SMAN 2 Sumenep saat pembelajaran daring siswa hanya menyimak tetapi tidak benar-benar paham terkait materi yang dipaparkan. Guru tersebut juga menambahkan kesulitan yang dimiliki siswa antara lain; (1) jaringan internet (2) pemahaman materi. Selama pembelajaran daring kurang lebih hanya 20% siswa dari satu kelas yang memahami materi dengan metode

ceramah dikarenakan siswa tersebut dibantu tutor belajar di luar sekolah. Hasil ulangan harian siswa tidak jauh berbeda dengan pembelajaran tatap muka akan tetapi, tingkat kejujuran dan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal tidak dapat diketahui karena guru tidak dapat memantau langsung proses pengerjaannya. Pembelajaran daring tidak hanya memiliki kelemahan, tapi beliau juga menyebutkan kelebihan antara lain; (1) siswa dan guru dituntut untuk lebih menguasai dan terampil dalam menggunakan teknologi untuk menghadapi era digital, (2) lebih praktis dan efisien. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran daring memiliki kelemahan dan kelebihan demikian pula pembelajaran tatap muka. Pada pembelajaran tatap muka siswa dapat langsung berinteraksi dengan guru. Hal ini berpengaruh terhadap psikologi, emosional, dan juga penyelesaian atas masalah pembelajaran yang dialami siswa (Fahradina, 2022:3). Sedangkan kelemahan pada pembelajaran tatap muka, salah satunya menyebabkan siswa terbatas dalam mengeksplor materi atau informasi. Oleh karena itu, berdasarkan paparan diatas peneliti tertarik melakukan penelitian yang menggabungkan keunggulan pembelajaran *online* dengan pembelajaran tatap muka atau disebut dengan model pembelajaran *hybrid*.

Model pembelajaran hybrid learning adalah pengkombinasian pembelajaran dikelas dengan pembelajaran online dengan memanfaatkan teknologi yang ada (Ramdhani, et al 2020:64). Maka dari itu, model pembelajaran *hybrid* ini adalah gabungan antara pembelajaran tatap muka

dengan pembelajaran daring. Tujuannya untuk menggabungkan sifat dari model pembelajaran berbasis internet yaitu efisiensi waktu, biaya yang murah dan kemudahan dalam mengakses bahan pembelajaran. Kemudian sifat dari model pembelajaran tatap muka, yaitu membantu peserta didik untuk mempelajari bahan pembelajaran yang baru disajikan, serta berinteraksi dengan peserta didik yang lainnya maupun guru di dalam kelas (Andira, 2019:4).

Model pembelajaran ini juga didukung dengan adanya surat edaran Gubernur Jawa Timur Nomor 430/11350/101.1/2020 yang menyatakan bahwa proses belajar mengajar akan dilakukan uji coba pembelajaran tatap muka terbatas yaitu, pembelajaran tatap muka di sekolah dengan mengurangi jam pelajaran dan jumlah siswa peserta dengan tetap mengutamakan kesehatan (Kominfo Jatim, 2021). Teknis pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas yaitu siswa akan dijadwalkan secara bergantian untuk hadir ke sekolah sesuai dengan kategori zona wilayah masing-masing. Oleh karena itu seluruh warga sekolah harus sudah melakukan vaksinasi serta menerapkan 3M dan penguatan 3T untuk menghindari adanya penyebaran covid-19 berkelanjutan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Pembelajaran Hybrid Model Berbantuan Media Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi bahwa:

1. Dalam pelaksanaan pembelajaran daring, guru masih menerapkan sistem ceramah dan tugas pada siswa.
2. Di lingkungan SMAN 2 Sumenep selama pelaksanaan kegiatan belajar mengajar secara daring sebagian besar siswanya kurang aktif dibandingkan dengan pelaksanaan pembelajaran tatap muka.
3. Di lingkungan SMAN 2 Sumenep hanya 20% siswa yang memahami materi dan 80% hasil belajar siswa rata – rata dibawah KKM.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dalam penelitian ini, dibatasi ruang lingkungnya. Dalam penelitian ini, permasalahan yang akan diteliti yaitu:

1. Mata pelajaran yang digunakan adalah matematika dengan sub pokok bahasan materi fungsi komposisi.
2. Siswa yang dijadikan objek penelitian adalah kelas X IPS 1 sejumlah 20 siswa sebagai kelas eksperimen dan X IPS 2 sejumlah 20 siswa sebagai kelas kontrol.
3. Model pembelajaran yang digunakan adalah model *Hybrid Learning* yaitu model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring dengan media berbantuan *Google Classroom*

4. Hasil belajar adalah hasil penilaian yang diperoleh dari kelas kontrol dan kelas eksperimen

D. Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar matematika dengan model pembelajaran *hybrid* berbantuan *Google Classroom* siswa kelas X SMAN 2 Sumenep tahun ajaran 2021/2022?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *hybrid* berbantuan *Google Classroom* terhadap hasil belajar matematika di kelas X SMAN 2 Sumenep?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Mengetahui hasil belajar matematika dengan model pembelajaran *hybrid* berbantuan *Google Classroom* siswa kelas X SMAN 2 Sumenep tahun ajaran 2021/2022.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *hybrid* berbantuan *Google Classroom* terhadap hasil belajar matematika di kelas X SMAN 2 Sumenep.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Menambah wawasan tentang proses dan kesulitan siswa dalam pembelajaran matematika berbasis daring serta untuk mengetahui pengaruh pembelajaran matematika secara luring dan daring menggunakan *Google Classroom*.

2. Bagi Peserta Didik

Siswa semakin aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran online dan semangat mengikuti pembelajaran dalam kelas yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mata pelajaran matematika yang dianggap sulit.

3. Bagi Sekolah

Sebagai masukan dan bahan pertimbangan sekolah untuk meningkatkan proses belajar mengajar sesuai tujuan yang ingin dicapai.

4. Bagi Pendidik

Memberikan inovasi bagi guru agar kreatif mengelola kegiatan pembelajaran yang nantinya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika.

G. Definisi Operasional

1. Pembelajaran Matematika

Secara umum pengertian pembelajaran adalah suatu kegiatan maupun proses perubahan perilaku yang diperoleh dari hasil interaksi individu itu dengan lingkungannya. Amsari (2018:54) berpendapat bahwa pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar bagi peserta didik dan guru dengan berbagai metode agar program belajar matematika dapat mengembangkan potensi berpikir yang deduktif.

2. *Hybrid Learning*

Hybrid learning adalah kombinasi pembelajaran. Menurut Boyle (dalam Putra, 2015:37), menyebutkan bahwa model pembelajaran *hybrid* identik dengan *blended learning* yaitu pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran online dengan pembelajaran tatap muka secara teratur dan efektif. *Hybrid learning model* adalah pembelajaran yang mengkombinasikan keunggulan tatap muka dengan pembelajaran *e-Learning* (Dewi, 2019:6)

3. Media *Google Classroom*

Google Classroom adalah salah satu inovasi yang paling menarik dari Google karena merupakan produk yang dibuat untuk mendampingi pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. *Google Classroom* dalam terjemahan bahasa

Indonesia berarti Google Kelas, yaitu sebuah *platform* edukasi yang ditunjukkan untuk ranah pendidikan. Aplikasi edukasi ini didesain untuk membantu pendidik membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas. Selain itu juga dapat memuat *folder drive* untuk tugas dan ulangan peserta didik, agar semuanya terkendali secara teratur. *Google Classroom* juga dapat dipakai untuk menumbuhkan rasa kreativitas seorang pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi. Dengan begitu pendidik dapat mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada peserta didik untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif, efisien dan menyenangkan.

