

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pintu gerbang utama bagi seseorang untuk mewujudkan harapan dan cita-cita pada masa yang akan datang. Pendidikan menjadi salah satu kebutuhan pokok dalam kehidupannya karena manusia perlu berfikir untuk menjalankan kehidupannya. Manusia sebagai salah satu makhluk yang diberikan kelebihan dengan suatu bentuk akal yang untuk mengolah akal pikirnya melalui pendidikan (Manurung 2018). Pendidikan dikatakan berhasil jika suatu bangsa berupaya menaikkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan membuat seseorang menjadi insan yang cerdas, aktif dan mempunyai karakter yang baik. Untuk melatih manusia yang berkualitas yang baik pasti tidak terlepas dari yang namanya pendidikan. Dengan adanya pendidikan yang semakin maju, manusia dituntut untuk menggali informasi baik yang diketahui maupun tidak dan untuk mengembangkan kemampuan yang berbagai macam. Pendidikan pun menjadi hal yang sangat difokuskan dalam setiap negara karena kemajuan suatu negara ditunjukkan dengan cara pendidikan dan cara berpikir masyarakatnya (Mutia Oktiani 2020).

Pada dunia pendidikan, guru memegang peranan penting dalam memberikan pembelajaran kepada siswa. Dalam proses belajar mengajar guru diharapkan dapat berpikir kreatif mungkin. Dalam proses belajar mengajar, guru harus mempersiapkan fasilitas pembelajaran agar dapat menyesuakannya dengan karakteristik siswa (Pahrn Nisa 2020). Namun pembelajaran pada saat ini mengalami perubahan sejak adanya virus yang sedang mewabah. Virus yang sedang mawabah saat ini yaitu virus Corona Diales 19 (Covid-19) yang telah menimbulkan banyak dampak negatif seperti ditutupnya sekolah, universitas, tempat hiburan dan sebagainya. Solusi yang diambil ntuk mencegah penyebaran virus covid-19 ini yaitu dengan mengurangi kontak fisik dan melakukan pembatasan (*lockdown*) selama 2 minggu. Namun, rencana untuk mengurangi penyebaran virus tidak berjalan sesuai rencanakan. Adanya wabah ini menimbulkan kesulitan dalam pelaksanaan pendidikan.

Pada akhirnya, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah mengeluarkan surat edaran nomor 4 Tahun 2020 terkait pelaksanaan kebijakan pendidikan pada masa pandemi. Pada surat edaran tersebut berisikan wacana pembelajaran yang umumnya dilakukan tatap muka akan digantikan dengan pembelajaran daring. Menurut (Sawitri 2020) pembelajaran daring ialah sistem pembelajaran yang menggunakan jaringan internet untuk mempermudah proses pembelajaran yang tidak dilakukan secara tatap muka. Pada pembelajaran daring ini dilakukan tanpa perlu siswa hadir di suatu ruangan untuk melakukan pembelajaran. Dalam menyelenggarakan pembelajaran daring, teknologi informasi dituntut untuk dapat melakukan pembelajaran yang disebut dengan e-learning atau aplikasi daring (Permata and Bhakti 2020). Dalam pembelajaran daring ini, guru dan siswa dapat berkomunikasi menggunakan teknologi yang dapat dipakai dimana saja dan kapan saja. Dengan kemajuan teknologi saat ini, pembelajaran dilakukan secara daring.

Perubahan pembelajaran daring merupakan hal yang baru di Indonesia dan untuk pertama kalinya. Pembelajaran daring ini membutuhkan adanya teknologi informasi atau aplikasi daring untuk menunjang proses pembelajaran. Pemanfaatan aplikasi daring yang baik diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga pada saat proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar (Sari and Manurung 2021). Ada berbagai macam aplikasi daring yang dapat membantu kegiatan pembelajaran online dan pemilihan aplikasi daring yang tepat akan memberikan dampak positif bagi siswa salah satunya ialah *Google Classroom*. Penggunaan aplikasi daring menjadi salah satu solusi untuk menggantikan pembelajaran bertatap muka.

Google Classroom ialah salah satu aplikasi e-learning yang dikembangkan oleh Google untuk membantu dan memudahkan pembelajaran daring (Ahmad Rusdiana, Moh.Sulhan, Isep Zaenal Arifin 2020). *Google Classroom* ini dapat di akses dengan 2 cara yaitu aplikasi di smartphone dan website. Fitur yang bisa guru gunakan dalam *Google Classroom* yaitu membuat kelas, mengelola kelas, tugas, menilai serta memberikan saran. Sedangkan fitur yang bisa siswa gunakan yaitu meninjau materi, berbagi materi, mendapatkan tugas, mengirim tugas dan menerima nilai serta menerima saran (Muslik 2019). Aplikasi *Google Classroom* ini memang sudah ada sebelum adanya Pembelajaran Jarak Jauh. Namun penggunaan *Google Classroom* baru dipergunakan oleh mahasiswa dan siswa SMA/K saja.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN Kembangan Utara 012 Petang, sekolah ini melakukan pembelajaran menggunakan *Google Classroom* sejak diadakannya pembelajaran daring. Guru yang melakukan pembelajaran menggunakan *Google Classroom* terdapat 13 guru dan *Google Classroom* tersebut digunakan untuk pembelajaran dilakukan Setiap hari di sekolah untuk memberikan tugas, nilai, video pembelajaran, mengecek kehadiran, dan memberikan masukan. Pada menggunakan *Google Classroom*, mampu menghasilkan hasil belajar yang bagus.

Menurut (Susanto 2017) hasil belajar ialah perubahan perilaku seseorang menjadi lebih baik yang terdiri dari pengetahuan, sikap dan keterampilan. Pada perubahan ini tidak hanya terjadi pada perubahan pengetahuan saja tetapi juga perubahan keterampilan, sikap, minat, dan penyesuaian diri (Alberth Supriyanto Manurung 2020). Dari hasil belajar tersebut guru dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat memahami materi yang dipelajari. Keberhasilan hasil belajar pada setiap siswa pasti berbeda-beda. Untuk menentukan kecapaian hasil belajar siswa peran guru sangatlah penting terutama di mata pelajaran matematika.

Matematika ialah salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dan wajib ditempuh untuk semua jenjang pendidikan dimulai dari Sekolah Dasar sampai ke Perguruan Tinggi. Tujuan pembelajaran Matematika di sekolah berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) nomor 20 tahun 2006 pada lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) yang dikutip oleh Wijaya yaitu: (1) Menguasai konsep matematika, menerangkan hubungan antar konsep serta menerapkannya secara akurat serta efisien dalam pemecahan masalah, (2) Memakai daya pikir pada pola serta

sifat manipulasi matematika dalam melakukan generalisasi, menyusun fakta ataupun menerangkan pendapat serta statment matematika, (3) Membongkar permasalahan tercantum keahlian menguasai permasalahan, merancang model, memenuhi model serta menerangkan pemecahan yang dihasilkan , (4) Memperjelas kondisi ataupun permasalahan bisa mengkomunikasikannya melalui simbol, bagan, grafik ataupun media lain, serta (5) Mempunyai perilaku menghargai untuk menilai bagaimana matematika digunakan dalam menekuni permasalahan, perilaku ulet serta yakin diri dalam memecahkan masalah.

Belajar matematika dapat melatih pola pikir serta dapat memiliki kemampuan untuk menyelesaikan suatu masalah. Matematika menjadi pelajaran matematika dianggap sulit dikarenakan penelahan matematika bersifat abstrak. Untuk memahami penelahan matematika, kita dapat mencari tahu hakikat matematika yang sesungguhnya sekaligus mengetahui cara berpikir matematika tersebut (Alberth Supriyanto Manurung, Abdul Halim 2020). Namun alasan pelajaran matematika dianggap sulit oleh siswa dikarenakan siswa kurang memahami sepenuhnya materi yang disampaikan oleh guru dan siswa lebih banyak mengobrol dibandingkan memperhatikan guru saat menjelaskan materi sehingga membuat siswa kurang memahami pelajarannya (Mutia Oktiani 2021)

Penyebab faktor hasil belajar matematika rendah dikarenakan kurangnya keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran dan cara mengajar guru yang sangat menonton. Di Sekolah Dasar sering kali seorang guru mengajar hampir semua mata pelajaran yang ada, sehingga menjadikan pelajaran matematika menjadi kurang efektif dan membuat siswa menjadi pasif (Manurung 2017). Namun untuk pembelajaran saat ini, siswa lebih sering menggunakan handphone untuk melakukan pembelajaran. Terdapat hambatan dalam pembelajaran daring antara lain sulit jaringan signal atau bergantian handphone dengan orang tuanya atau faktor lainnya ialah kurang minatnya siswa terhadap mata pelajaran matematika. Hasil belajar memegang peran penting dalam kegiatan belajar karena menyangkut mengenai kemajuan siswa pada saat siswa setelah menerima banyak pengalaman belajar.

Saat guru melihat siswa sudah mengalami kemajuan dan mencapai tujuan pembelajarannya, maka guru akan mengajar ke pembelajaran berikutnya (Nabillah and Abadi 2019). Namun, untuk saat ini permasalahan yang terjadi dalam pendidikan yaitu pembelajaran dilakukan dengan cara pembelajaran daring (jarak jauh). Di dalam artikel (Hamidy 2021) yang tertulis penelitian (Boaler, Dieckmann, Pérez-Núñez, Sun, & Williams, 2018; Clark & Whetstone, 2014) menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang belajar secara daring lebih baik daripada pembelajaran luring. Dalam keadaan seperti ini terkadang menjadi hasil belajar siswa yang kurang maksimal.

Menurut Muhammad Turmuzi dan Nurul Hikmah pada penelitian yang berjudul “Hubungan Pembelajaran Daring Google Classroom Pada Masa COVID-19 dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika” menyimpulkan bahwa terdapat hubungan antara pembelajaran dengan *Google*

Classroom terhadap hasil belajar mahasiswa yang dengan nilai $\text{Sig.}=0,000 < 0,05$ dengan nilai koefisien *Person* sebesar 00,056. Pembelajaran menggunakan *Google Classroom* cukup efektif, karena dalam *Google Classroom* dapat mencakup berbagai jenis refrensi pembelajaran sehingga siswa merasa senang dan memiliki akses yang mudah terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan kajian diatas yang sudah dipaparkan, maka akan dilakukan penelitian yang berjudul “Hubungan Penggunaan *Google Classroom* pada Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa kelas IV-B SDN Kembangan Utara 012 Petang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat didefinisikan permasalahan, sebagai berikut :

1. Adanya virus Covid-19 menyebabkan pembelajaran bertatap muka dipindahkan menjadi pembelajaran jarak jauh.
2. Dalam pembelajaran daring guru dituntut untuk memakai aplikasi daring.
3. Pemilihan aplikasi daring yang tepat menjadi tempat dituntutnya guru dalam pembelajaran daring,
4. Siswa menganggap mata pelajaran matematika ssulit.
5. Memakai *Google Classroom* saat pelajaran matematika di kelas IV.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah yang sudah ditulis di atas, maka peneliti ingin membatasi masalah ini pada hubungan penggunaan *Google Classroom* pada pembelajaran daring terhadap hasil belajar matematika kelas IV-B SDN Kembangan Utara 012 Petang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah yaitu apakah ada hubungan yang signifikan antara penggunaan *Google Classroom* pada pembelajaran daring terhadap hasil belajar matematika kelas IV-B SDN Kembangan Utara 012 Petang.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat apakah terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *Google Classroom* pada pembelajaran daring terhadap hasil belajar matematika kelas IV-B SDN Kembangan Utara 012 Petang.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari peneliti yaitu :

1. Manfaat Secara Teoritis

Manfaatnya adalah untuk mengetahui gambaran mengenai Hubungan Penggunaan *Google Classroom* pada Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Matematika kelas IV SDN Kembangan Utara 012 Petang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Diharapkan selama pembelajaran daring siswa dapat termotivasi dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika.

b. Bagi Guru

Agar guru dapat meningkatkan pengetahuan mengenai penggunaan *Google Classroom* pada hasil belajar matematika siswa.

c. Bagi Sekolah

Agar sekolah dapat mengetahui penggunaan *Google Classroom* pada hasil belajar matematika siswa.