

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berdampak signifikan terhadap proses pembelajaran di era globalisasi saat ini. Hal ini membutuhkan pengembangan sumber daya manusia untuk mengimbangi peningkatan daya saing. Menurut Dongoran (2014), pendidikan merupakan investasi strategis dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan merupakan salah satu sarana terpenting dalam mengembangkan sumber daya manusia. Pendidikan diasumsikan akan menghasilkan individu yang menghasilkan ide, pengetahuan, dan keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Termasuk sumber daya manusia di Indonesia agar dapat mendorong pembangunan generasi emas dan pertumbuhan nasional di masa depan.

Matematika adalah komponen pendidikan yang dapat membantu pengembangan pemikiran kritis siswa; akibatnya, pelajaran matematika di sekolah tidak hanya menekankan pada penyediaan rumus tetapi juga kemampuan untuk memecahkan berbagai masalah matematika. Di Indonesia, matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib bagi siswa sejak masuk sekolah dasar. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu dasar yang harus diketahui oleh semua manusia khususnya siswa. Masalah matematika biasanya relevan dengan situasi dunia nyata. Di sini, guru sebagai instruktur memainkan peran penting dalam pembelajaran matematika.

Matematika sangat penting bagi keberadaan manusia. Karena perhitungan matematis diperlukan dalam semua aktivitas, termasuk pembelian dan penjualan sehari-hari yang dilakukan setiap individu. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat saat ini tidak dapat dipisahkan dari fungsi matematika. Menurut Sriyanto (2007), matematika merupakan dasar utama ilmu pengetahuan dan teknologi.

Untuk mencapai tujuan tersebut, salah satu metode pembelajaran di Indonesia adalah pendidikan formal di sekolah. Selain meningkatkan sumber daya manusia, tujuan sekolah adalah untuk mendidik dan menghasilkan individu dengan

keterampilan atau pengetahuan khusus melalui pendidik, terutama guru sebagai instruktur. Semua itu diperoleh melalui proses belajar di sekolah. Proses pembelajaran dianggap berhasil apabila terjadi pergeseran dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan di pihak siswa.

Pada pelaksanaan proses pembelajaran seorang guru membutuhkan keseimbangan keterampilan. Selain mampu merancang proses pembelajaran edukatif, guru sebagai pengajar juga mampu menerapkan teknologi informasi dan komunikasi yang sesuai untuk kepentingan pembelajaran dan membantu pengembangan potensi siswa. Di tengah pergerakan pertumbuhan teknologi yang sangat pesat, masih banyak pendidik yang menggunakan teknik pembelajaran tradisional. Guru ditantang untuk memadukan model pembelajaran tradisional dengan kemajuan teknologi agar dapat mengakomodasi banyak gaya belajar siswa modern.

Menggabungkan pendekatan pembelajaran tradisional dengan kemajuan teknologi untuk mengakomodasi banyak gaya belajar siswa modern. Agar siswa lebih terlibat dalam pembelajaran dan tidak merasa bosan, salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah dengan menerapkan pembelajaran kreatif *non-repetitif*. *Blended learning* adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang tersedia untuk instruktur. *Blended learning* adalah istilah dua suku kata yang berasal dari bahasa Inggris, di mana *blended* menunjukkan campuran atau kombinasi dan *learning* menunjukkan pembelajaran. *Blended learning* menurut Dwiyo (2018) adalah pembelajaran yang mengintegrasikan atau memadukan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis komputer (*online* dan *offline*). Dalam model pembelajaran ini dimaksudkan bahwa campuran dan kombinasi dari banyak model pembelajaran akan memberikan hasil belajar siswa yang diinginkan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Galang dan kawan-kawan (2016), hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* menunjukkan pengaruh yang positif, dimana siswa menjadi lebih aktif dalam mengemukakan pendapat dan dalam proses pembelajaran respon siswa ketika menggunakan *blended learning*. Model pembelajaran dianggap positif, sehingga hasil belajar matematika lebih baik bagi siswa yang menggunakan model *blended learning*.

Dalam penelitiannya, Zahrah dan Pujiastuti (2021) menyimpulkan bahwa penggunaan *Google Classroom* dalam proses pembelajaran *online* cukup menguntungkan baik bagi guru maupun siswa. Kesimpulan ini didasarkan pada survei berupa kuesioner yang mengevaluasi beberapa indikator dan menghasilkan beberapa hasil, termasuk fakta bahwa 50 persen siswa memiliki akses ke *Google Classroom*. 41% siswa melaporkan bahwa mereka dapat memahami konten pembelajaran secara efektif saat menggunakan *Google Classroom* dalam proses pembelajaran, dan 41,70% siswa menganggap pembelajaran *online* menggunakan *Google Classroom* lebih berhasil karena fasilitas *Google Classroom* sangat efektif. Serta membantu siswa dan instruktur selama proses pembelajaran.

Berdasarkan fakta tersebut, sangat penting untuk memiliki bahan ajar yang dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa dan mudah diterapkan oleh guru. *Google Classroom* adalah salah satu aplikasi berbasis teknologi yang memungkinkan pembelajaran *online* dan digunakan sebagai kelas *virtual e-learning* dalam pendekatan *blended learning*. *Google Classroom* menggunakan banyak layanan *Google* secara bersamaan, termasuk *Google Mail*, *Google Drive*, dan *Google Documents*. *Google Classroom* dapat dilihat di *smartphone* selain laptop atau komputer. *Google Classroom* dikatakan dapat memfasilitasi pembelajaran campuran karena jumlah layanan yang sesuai dan aksesibilitasnya. Layanan dari *Google Classroom* ini diharapkan dapat menjadi metode alternatif untuk mendistribusikan materi pelajaran dan mendistribusikan tugas, serta memberikan nilai kepada siswa dan menjadi proses pembelajaran yang inovatif bagi siswa.

Menurut hasil penelitian Yahya dan kawan-kawan (2022), terdapat peningkatan yang signifikan sebesar 27,74 pada hasil belajar matematika siswa sebelum dan sesudah penerapan *blended learning* dengan *Google Classroom* dalam proses pembelajaran. Hasil ini diperoleh dari perhitungan pengujian hipotesis. Dengan 30 responden, hasil *pre-test* menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa adalah 54,13, sedangkan *post-test* menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa naik menjadi 81,87.

Penerapan *blended learning* berbasis *Google Classroom* dinilai efektif penggunaannya dalam penelitian yang dilakukan oleh Aini dan kawan-kawan

(2021), karena didapatkan rata-rata hasil belajar peserta didik pada bahasan persamaan trigonometri mengalami peningkatan dimana rata-rata hasil belajar matematika peserta didik yang dimiliki sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) 65,42 menjadi 83,79 setelah diberikan perlakuan (*post-test*)

Berdasarkan hasil uraian diatas serta beranjak dari fakta yang peneliti temukan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik**”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks di atas, masalah difokuskan pada menganalisis dan mengkaji model pembelajaran *Blended Learning* berbasis aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

C. Rumusan Masalah

Peneliti merumuskan masalah penelitian berdasarkan konteks “Bagaimanakah analisis model pembelajaran *Blended Learning* berbasis aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar matematika peserta didik?” yang dikemukakan yaitu:

1. Apakah model pembelajaran *Blended Learning* berbasis aplikasi *Google Classroom* memiliki peran terhadap hasil belajar matematika peserta didik?
2. Bagaimanakah peran model pembelajaran *Blended Learning* berbasis aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar Matematika?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan peneliti adalah untuk mengetahui, berdasarkan rumusan masalah di atas, bagaimana analisis model pembelajaran *Blended Learning* berbasis aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan, antara lain:

1. Manfaat penelitian bagi peserta didik

Meningkatkan pemahaman siswa terhadap berbagai model pembelajaran dan media pembelajaran, meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dan meningkatkan hasil belajar siswa yang diharapkan.

2. Manfaat penelitian bagi guru

Dapat dijadikan pedoman dalam memanfaatkan teknologi sebagai model pembelajaran dan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan daya pikir intelektual siswa.

3. Manfaat bagi peneliti lain

Temuan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian serupa dengan peserta penelitian yang lebih besar.

