

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses belajar dan hasil belajar para siswa bukan saja ditentukan oleh sekolah, struktur dan isi kurikulumnya, akan tetapi sebagian besar ditentukan oleh kompetensi guru yang mengajar mereka dan membimbing mereka. Guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menyenangkan dan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga belajar para siswa berjalan dengan baik dan lancar. Hasil belajar yang baik merupakan tujuan dan harapan yang telah dicita-citakan oleh masing-masing sekolah. Namun, pada realitanya hasil belajar siswa tidak selalu baik dan sesuai apa yang didambakan. Tentunya realita dilapangan masih terdapat siswa yang belum mampu untuk mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh masing-masing sekolah. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai ulangan, Ujian Semester, Nilai Rapor, dan nilai Ujian Nasional.

Berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan hasil belajar siswa dilihat dari capaian rata-rata nilai Ujian Nasional (UN) dari tahun 2015 hingga tahun 2019. Tahun 2015 capaian rata-rata nilai UN 55,23%, tahun 2016 capaian rata-rata nilai UN 53,44%, tahun 2017 capaian rata-rata nilai UN 51,08%, tahun 2018 capaian rata-rata nilai UN 47,95%, dan tahun 2019 capaian rata-rata nilai UN 52,89%. Capaian rata-rata nilai ujian nasional mata pelajaran Ekonomi dari tahun 2015 hingga tahun 2019 memberikan gambaran bahwa hasil belajar siswa di Indonesia rendah. Terlihat dari perolehan nilai rata-rata ujian nasional mata pelajaran ekonomi setiap tahunnya tidak mencapai angka 60.

Rendahnya hasil belajar ekonomi disebabkan dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal yang harus mendapat perhatian serius baik oleh guru maupun oleh siswa. Pentingnya masalah tersebut dipecahkan adalah untuk membantu meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa.

Salah satu solusi untuk mewujudkan pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan tanpa melupakan pengembangan potensi diri adalah dengan mengaplikasikan model Pembelajaran Berbasis Masalah yang sangat didukung oleh para ahli dalam menjawab tuntutan abad ke-21. Santyasa (dalam Sindu dkk, 2013: 2) menjelaskan salah satu lingkungan belajar yang mampu mengakomodasi tumbuh kembangnya kemampuan pemecahan masalah bagi pelajar adalah pembelajaran berbasis masalah. PBM merupakan model pembelajaran yang berlandaskan filosofi John Dewey, bahwa guru seharusnya mendorong siswa terlibat dalam tugas yang berorientasi masalah yang berkaitan dengan dunia nyata dan pelajar harus aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran berbasis masalah adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata yang bersifat *ill-structured* sebagai suatu konteks bagi pebelajar untuk belajar tentang keterampilan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial darimateri pelajaran. Pembelajaran berbasis masalah hadir dalam dua level, yang berkorespondensi dengan tujuan belajar saat menggunakan model ini. Pertama, siswa harus memecahkan satu masalah spesifik dan

memahami materi yang terkait. Kedua, siswa harus mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan menjadi murid mandiri.

Sayangnya, Pembelajaran Berbasis Masalah memiliki kelemahan utama yaitu pelaksanaannya membutuhkan waktu yang lama karena menggali suatu pembelajaran dari masalah di dunia nyata tidak semudah sekedar memberikan materi kepada peserta didik. Oleh karena itu, pelaksanaan model Pembelajaran Berbasis Masalah perlu menerapkan sebuah solusi yang dapat memfasilitasi jangka waktu yang dibutuhkan namun tidak terhalangi oleh jadwal pelajaran formal yang terbatas. Salah satu solusinya adalah menerapkan PBM dengan *E-Learning*. Kemudahan yang ditawarkan *E-Learning* yaitu memungkinkannya tercapai bahan ajar ke peserta didik dengan menggunakan media internet, intranet, atau jaringan computer lainnya. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang hanya menerapkan tatap muka antara guru dengan peserta didik, *E-Learning* menciptakan pembelajaran yang tidak terikat lokasi dan waktu sehingga lebih fleksibel, interaktif, komunikatif, dan dinamis. Dibalik Pandemi Covid-19 masih terus menjadi teror di seluruh dunia, pembelajaran dengan memanfaatkan *E-Learning* dapat memaksimalkan proses pembelajaran yang tidak hanya dilakukan secara tatap muka saja, namun dapat dilakukan dalam pembelajaran jarak jauh.

Salah satu aplikasi yang menyediakan fasilitas interaksi tatap muka pendidik dan peserta didik secara virtual melalui *video conference* dengan PC atau laptop dan smartphone adalah *Google Meet*. *Google Meet* bisa menjadi media alternatif untuk bersosialisasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran online. *Google*

Meet terintegrasi dengan G Suite, yang memungkinkan pengguna untuk dapat bergabung langsung dari Kalender atau undangan yang dikirim via email.

Aplikasi tersebut dipilih berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rustaman (2020: 561) menyimpulkan berdasarkan hasil penelitiannya bahwa penggunaan *Google Meet* dapat mengatasi proses asistensi praktikum secara langsung, peserta didik memahami dengan baik cara menggunakannya. Presentasi, tanya jawab, dan diskusi langsung dapat tersampaikan. Penelitian selanjutnya oleh Wilson (2020: 70-71) yang menyimpulkan bahwa sebagian besar siswa merasa termotivasi dan terbantu walaupun mereka sedang menghadapi pandemi Corona yang memaksa untuk tetap belajar dari rumah. Aplikasi-aplikasi (salah satu aplikasi *google meet*) yang dapat digunakan sebagai media ajar saat ini dan bahkan masa yang akan datang. Pengajaran yang berpusat pada guru dan dosen telah bergeser menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mahasiswa, sehingga perangkat *mobile* dengan aplikasi di dalamnya yang mudah diakses dan fleksibel dapat memotivasi peserta didik untuk belajar secara mandiri dan tidak bergantung pada guru.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Media *Google Meet* terhadap kemandirian dan hasil belajar siswa. Aisyah (2013: 120) menjelaskan kemandirian belajar berarti kemampuan peserta didik untuk bertanggung jawab atas proses belajar dan berinisiatif dalam mengatasi masalah dan memenuhi kebutuhan untuk mencapai tujuan belajar. Rachmayani (2014: 17) menambahkan, melalui

kemandirian belajar, siswa dapat mewujudkan kehendak atau keinginannya secara nyata dengan tidak bergantung pada orang lain dalam hal belajar. Dia juga dapat menentukan cara belajar yang efektif, sanggup melaksanakan tugas belajar dengan baik dan mampu untuk melakukan aktivitas belajar secara mandiri. Siswa yang memiliki kemandirian belajar akan memiliki kesadaran diri untuk belajar mandiri dan lebih mudah menerima informasi guru dibandingkan dengan siswa yang tidak memiliki kemandirian belajar. Siswa dengan kemandirian belajar yang rendah akan sulit menerima informasi dari guru dibandingkan dengan siswa yang memiliki kesadaran untuk belajar mandiri. Sehingga hal tersebut akan berdampak pada tinggi rendahnya hasil belajar siswa.

Keragaman kondisi dan kemampuan individu berpengaruh terhadap perbedaan tingkat hasil belajar dan kemandirian peserta didik. Dengan kata lain, ada siswa yang hasil belajar dan kemandirian belajarnya tergolong kategori tinggi, sedang dan rendah. Siswa yang mandiri tidak mengalami kesulitan dalam belajar, karena mampu mengatur dan mengarahkan dirinya tanpa tergantung pada orang lain. Siswa semacam ini akan menunjukkan kesiapan belajar, mampu menyelesaikan tugas mandiri, dan percaya diri dalam mengutarakan pendapat. Sebaliknya siswa dengan kemandirian belajar yang rendah cenderung pasif, tidak percaya diri dalam belajar dan tidak siap untuk dalam belajar secara mandiri dalam berbagai situasi, termasuk di masa pandemi covid-19.

Situasi darurat di masa pandemi covid-19, memunculkan kebijakan pemerintah RI berupa belajar dari rumah melalui pola pembelajaran daring. Dalam situasi tersebut maka kemandirian belajar menjadi variabel penting dalam

proses belajar daring selama pandemi covid-19. Ketika peserta didik belajar di rumah mengikuti pembelajaran daring yang diberikan oleh bapak ibu guru sementara orang tua tidak selalu hadir untuk mendampingi dan memantau proses kegiatan belajar siswa, maka kemandirian belajar sangat diperlukan agar siswa dapat mengikuti kegiatan belajar dan bertanggung jawab dalam menuntaskan tugas belajar setiap mata pelajaran.

Kenyataannya, prasyarat kemandirian belajar siswa ternyata masih menjadi kendala. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sulastrini & Muslihati (2020:94) diperoleh hasil survei yang dilakukan kepada guru di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Malang yang dilakukan penulis diperoleh gambaran yang jauh dari harapan. Survei ini melibatkan 33 orang guru dan orang tua siswa di MTsN 1. Hampir semuanya menyampaikan adanya sejumlah kendala. 36,4% guru menyatakan bahwa pembelajaran daring dirasa kurang komunikatif, kurang interaktif dan kurang atraktif, 18,2% guru menyampaikan kendali berupa minimnya komitmen dan tanggung jawab peserta didik. Sedangkan hasil survei dari orang tua diperoleh gambaran bahwa 31,5% orang tua menyampaikan kesulitannya mendampingi anak mereka karena memiliki kesibukan tersendiri, 28,1% orang tua menyampaikan bahwa mereka tidak dapat mendampingi proses belajar anak karena kurang memahami materi, 22,5% orang tua merasa sulit mengarahkan anak untuk menggunakan laptop atau *hand phone* hanya untuk pembelajaran daring, karena anak tergoda untuk bermain *games* atau menonton situs lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran. Data hasil survei tersebut

membuktikan betapa sulitnya mewujudkan proses belajar daring yang baik dan sesuai harapan guru apabila siswa belum memiliki kemandirian belajar yang baik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk menyusun penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Media *Google Meet* terhadap Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Lubuk Pakam.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Masih terdapat siswa yang belum mampu untuk mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).
2. Rendahnya hasil belajar ekonomi disebabkan faktor internal dan faktor eksternal siswa.
3. Sulitnya mewujudkan proses belajar yang baik dan sesuai harapan guru karena siswa belum memiliki kemandirian belajar yang baik.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penerapan pembelajaran berbasis masalah digunakan melalui aplikasi *Google Meet*.
2. Model pembelajaran yang dilakukan pada kelas kontrol menggunakan model *direct instruction* (Pembelajaran Langsung).

3. Kegiatan pembelajaran dibatasi pada KD 3.1 dan 4. 1 dengan materi Konsep Dasar Ekonomi.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Lubuk Pakam yang diajarkan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan media *google meet* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Lubuk Pakam yang diajarkan dengan model pembelajaran langsung?
2. Apakah hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Lubuk Pakam yang memiliki kemandirian tinggi lebih tinggi daripada hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Lubuk Pakam yang memiliki kemandirian rendah?
3. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran berbasis masalah dengan media *google meet* dan kemandirian belajar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Lubuk Pakam?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah, maka tujuan yang ingin diperoleh dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tinggi rendah hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Lubuk Pakam yang diajarkan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan media *google meet* lebih tinggi daripada hasil belajar

siswa siswa kelas X SMA Negeri 1 Lubuk Pakam yang diajarkan dengan model pembelajaran langsung.

2. Untuk mengetahui tinggi rendah hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Lubuk Pakam yang memiliki kemandirian tinggi lebih tinggi daripada hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Lubuk Pakam yang memiliki kemandirian rendah.
3. Untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran berbasis masalah dengan media *google meet* dan kemandirian belajar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Lubuk Pakam.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoretis hasil penelitian ini adalah untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan menambah khasanah di bidang sistem pembelajaran dalam penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan dalam sistem pembelajaran *online* menggunakan aplikasi *Google Meet*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, kebutuhan belajar siswa terpenuhi melalui pembelajaran berbasis masalah dengan penggunaan aplikasi *Google Meet*.

- b. Bagi Guru, untuk memberikan strategi terhadap penggunaan aplikasi pembelajaran *online* yang tepat sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi Sekolah, untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan kebijakan selanjutnya demi kemajuan sekolah.

