

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sarana yang berperan untuk menciptakan manusia yang berkualitas dan berpotensi. Dalam UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003 disebutkan bahwa “pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. UU disebutkan bahwa “jenjang pendidikan formal di Indonesia terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi”.

Pendidikan Indonesia semakin hari kualitasnya semakin rendah. Berdasarkan *Survey United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) (2018)* terhadap kualitas pendidikan di negara-negara berkembang di Asia Pasific bahwa “Indonesia menempati peringkat 10 dari 14 negara”. Sedangkan untuk kualitas para guru, kualitasnya berada pada level 14 dari 14 negara berkembang. Kebanyakan guru belum memiliki profesionalisme yang memadai untuk menjalankan tugasnya sebagaimana disebut dalam 39 UU No. 20 tahun 2003 bahwa “merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan, melakukan pelatihan, dan melakukan pengabdian masyarakat”. Menurut Trianto (2009: 4) bahwa, “Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional pemerintah telah menyelenggarakan

perbaikan-perbaikan untuk peningkatan mutu pendidikan pada berbagai jenis dan jenjang.

Pendidikan pada saat ini mengalami perubahan sistem pembelajaran yang mana di berlakukan oleh mentri pendidikan Indonesia yaitu PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) untuk menghindari bahaya dari virus corona atau covid-19. Dalam hal ini pendidikan di Indonesia memberlakukan proses pembelajaran secara online atau daring untuk tetap produktif dalam belajar.

Oleh sebab itu, pemerintah selalu berupaya untuk meningkatkan penanggulangan bencana wabah covid-19 dengan tetap memberlakukan pembelajaran jarak jauh secara online (daring). Dan selalu mengoptimalkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tengah wabah virus corona pada saat ini dalam berbagai proses pembelajaran yang berlangsung.

Proses pembelajaran memiliki peran penting sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Agar tercipta pembelajaran yang bermakna maka tentunya harus mengoptimalkan pembelajaran yang lebih diarahkan pada aktivitas modernisasi. Salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran

Menurut Suryani (2012:136) bawah “Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan (siswa), dengan adanya media pembelajaran dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Menurut Kayatun (2014) bawah “Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah terjadinya proses pembelajaran, dari hasil

belajar siswa dapat kita lihat bagaimana ketuntasan belajar dari siswa tersebut berdasarkan nilai yang diperoleh dari peserta didik.”

Menurut Permendiknas No. 20. Tahun 2007 bahwa “Salah satu prinsip penilaian pada kurikulum berbasis kompetensi adalah menggunakan acuan kriteria, yakni menggunakan kriteria tertentu dalam menentukan kelulusan peserta didik”. Kriteria paling rendah untuk menyatakan peserta didik mencapai ketuntasan dinamakan Kriteria Ketuntasan Minima (KKM).

Menurut Keengwe & Georgina (2012) dalam penelitiannya bahwa “Perkembangan teknologi memberikan perubahan terhadap proses pengajaran dan pembelajaran. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi saat ini sangat pesat. Salah satunya dalam bidang media pembelajaran. Sudah banyak sekali yang menciptakan software media pembelajaran untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar. Salah satu contoh media pembelajaran yaitu Google Classroom.

Salah satu metode pembelajaran online yang saat ini sedang berkembang dan mulai digunakan adalah google classroom. Google classroom adalah aplikasi khusus yang digunakan untuk pembelajaran online yang dapat dilakukan dari jarak jauh sehingga memudahkan guru untuk membuat, mengelompokkan dan membagikan tugas selain itu guru dan siswa bisa setiap saat melakukan kegiatan pembelajaran melalui kelas online google classroom dan siswa nantinya juga dapat belajar, menyimak, membaca dan mengirim tugas dari jarak jauh.

Google Classroom berperan sebagai media atau alat yang dapat digunakan oleh pengajar dan siswa untuk menciptakan kelas online atau kelas secara virtual, dimana guru dapat memberikan pengumuman maupun tugas ke peserta didik yang diterima secara langsung (real time) oleh peserta didik tersebut.

SMA HKBP Sidorame merupakan salah satu sekolah yang telah memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Classroom sebagai kegiatan pembelajaran online (daring). Dalam proses pembelajaran siswa diberi materi sehingga siswa langsung dapat memahami materi yang disampaikan guru melalui google classroom tersebut. Selain itu siswa juga diberi penugasan oleh guru dan mengirimkan hasil laporannya ke google classroom. Google classroom menjadi salah satu alternatif untuk memberikan materi dan soal-soal tanpa menggunakan media cetak.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan mengkaji sejauh mana ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web google classroom, maka meneliti tentang **“Analisis Ketuntasan Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Classroom Di Kelas X SMA HKBP Sidorame Medan 2019/2020”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latarbelakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana ketuntasan belajar siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis web google classroom?
2. Bagaimana persepsi siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan Media pembelajaran berbasis web google classroom?

## **C. Batasan Masalah**

1. Penelitian ini dilaksanakan di SMA HKBP Sidorame Medan

2. Media yang dipakai adalah media pembelajaran berbasis web google classroom
3. Ketuntasan belajar peserta didik pada materi sistem persamaan linier tiga variabel (SPLTV) di kelas X SMA HKBP Sidorame medan

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana ketuntasan belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis web google classroom”?

#### **E. Tujuan penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di latarbelakang masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana ketuntasan nilai siswa menggunakan media pembelajaran berbasis web google classroom pada materi sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV) di kelas X SMA HKBP Sidorame Medan
2. Untuk mengetahui persepsi siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis web google classroom pada materi sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV) di kelas X SMA HKBP Sidorame Medan

## **F. Manfaat penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang jelas bagi para pembaca serta dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web google classroom.

### **2. Manfaat praktis**

1. Bagi Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi pijakan dalam ketuntasan belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web google classroom
2. Bagi Peneliti, penelitian ini sebagai media untuk mendapatkan pengalaman langsung melalui penelitian yang dilakukan sehingga peneliti memperoleh wawasan baru tentang menganalisis ketuntasan belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web google classroom

## **G. Penjelasan Istilah**

Penjelasan istilah dimaksud untuk memperoleh pengertian yang sama tentang istilah dalam penelitian dan menghindari adanya penafsiran yang berbeda dari pembaca, maka penjelasan istilah dalam penelitian ini adalah:

1. belajar merupakan suatu aktivitas mental/psikis, suatu proses dan kegiatan guna memperoleh pengetahuan dan pengalaman, melalui interaksi individu

terhadap lingkungan yang ditandai dengan perubahan tingkah laku dalam dirinya.

2. Media pembelajaran adalah perantara yang membawa informasi untuk memberikan pengajaran antara sumber dan penerima serta menunjang keberhasilan proses pembelajaran yang disengaja sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian si pelajar.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teoritis**

##### **1. Pembelajaran Matematika**

###### **a) Pengertian Belajar**

Belajar merupakan aktivitas manusia untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya. Belajar dapat dilakukan dengan berlatih atau mencari pengalaman baru. Dengan demikian, belajar dapat membawa perubahan bagi seseorang, baik berupa pengetahuannya, sikapnya, maupun keterampilannya. Banyak ahli yang berpendapat mengenai belajar. Winkel (2009: 59) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan nilai sikap”. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas. Hamalik. (2005: 36) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan”.

Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan. Dimiyati dan Mudjiono (2013: 7) menyatakan bawah “Belajar merupakan tindakan dan perilaku yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar”. Menurut Slameto (2010: 3) bahwa “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan,



sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan”. Belajar merupakan usaha menggunakan sarana atau sumber, di dalam atau di luar pranata pendidikan, guna perkembangan dan pertumbuhan pribadi. Menurut (Tambunan, 2010: 111) Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu

1. Pemahaman konsep,
2. Komunikasi matematika,
3. Kreativitas,
4. pemecahan masalah,
5. Penalaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas mental/psikis, suatu proses dan kegiatan guna memperoleh pengetahuan dan pengalaman, melalui interaksi individu terhadap lingkungan yang ditandai dengan perubahan tingkah laku dalam dirinya.

#### **b. Matematika**

Matematika merupakan sebagai salah satu ilmu dasar yang sangat penting diajarkan kepada siswa dan juga merupakan sarana berpikir ilmiah yang sangat diperlukan oleh siswa untuk mengembangkan kemampuan logisnya. Menurut James dalam Halimatun (2016:1) bahwa “Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi ke dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis, dan geometri”. Prihandoko (2006 :1) menyatakan bahwa “Matematika merupakan ilmu dasar yang sudah menjadi alat untuk mempelajari ilmu-ilmu yang lain”.

Oleh karena itu, penguasaan terhadap matematika mutlak diperlukan dan konsep-konsep matematika harus dipahami dengan betul dan benar sejak dini. Sedangkan Wale (2006 :13) menyatakan bahwa “Matematika sebagai ilmu yang memiliki pola keteraturan dan urutan yang logis. Matematika diajarkan kepada siswa mulai dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

Cockroft dalam Andriani (2016:55) menyatakan bahwa “Ada lima alasan perlu diajarkan matematika kepada siswa, karena matematika merupakan sarana meningkatkan berpikir logis dan ketelitian selalu digunakan dalam segi kehidupan semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai sarana komunikasi yang kuat, singkat, jelas, dan dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara.”

Kemudian Soedjadi (2000:3) menyatakan bahwa “Kenyataan menunjukkan bahwa pelajaran matematika diberikan disemua sekolah, baik jenjang pendidikan dasar maupun pendidikan menengah”. Matematika yang diberikan dijenjang persekolahan itu sekarang biasa disebut sebagai matematika sekolah. Sudah tentu diharapkan agar pelajaran matematika diberikan disemua jenjang persekolahan itu akan mempunyai kontribusi yang berarti masa depan bangsa, khususnya dalam “mencerdaskan kehidupan bangsa” sebagaimana tertera dalam UUD RI (Situmorang, 2018: 34)

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu yang sangat penting yang diajarkan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan logisnya mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya

### c. Pembelajaran Matematika

Menurut Mulyana (2008:17) bahwa “pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya yang sistematis dan disengaja untuk menciptakan kondisi-kondisi agar terjadi kegiatan belajar membelajarkan”. Menurut Usman (2012: 12) bahwa “pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama”. Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu”. Menurut Hamalik.(2005: 57) “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”. Menurut Arief, (2003: 9) Proses pembelajaran harus dirancang secara sistematis dengan memusatkan perhatian pada siswa”. NCTM (*National Council of Teachers of Mathematics*) merekomendasikan 4 (empat) prinsip pembelajaran matematika, yaitu :

- a. Matematika sebagai pemecahan masalah.
- b. Matematika sebagai penalaran.
- c. Matematika sebagai komunikasi, dan
- d. Matematika sebagai hubungan (Suherman, 2003:298).

Menurut Tambunan (2014: 36) bahwa “Masalah dalam matematika adalah suatu soal cerita yang tidak ada aturan tertentu untuk segera dapat digunakan menyelesaikannya”. Dalam hal ini siswa diberi pengalaman untuk menggunakan matematika sebagai alat untuk memahami atau menyampaikan informasi seperti melalui soal-soal cerita, atau tabel-tabel dalam model-model

matematika yang merupakan penyederhanaan dari soal-soal cerita ataupun soal-soal uraian matematika lainnya.

Menurut Bruner dalam Hudoyo, (2000 :56) bahwa “pembelajaran matematika adalah belajar tentang konsep dan struktur matematika yang terdapat dalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan antara konsep dan struktur matematika di dalamnya”. Menurut Cobb (Suherman,2003:71) bahwa “pembelajaran matematika sebagai proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif mengkonstruksi pengetahuan matematika”.

Dari uraian di atas disimpulkan bahwa Pembelajaran adalah sebagai upaya sistematis yang terdapat interaksi didalamnya baik itu antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, siswa dengan sumber belajar, sehingga mengarah kepada perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

## **2. Media Pembelajaran Google Classroom**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2011 :3).

Media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan sesuatu dalam pekerjaan. Media merupakan alat bantu yang dapat memudahkan pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dilakukan dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Menurut Criticos dalam

Daryanto (2011:4) bahwa “Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

Menurut Heinich dalam Azhar Arsyad (2011:4) bawah “Media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Media pembelajaran ini salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Miarso (2005:458) bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali”. Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras. Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan

sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru menggunakan berbagai media yang sesuai. Salah satunya yang akan saya gunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran google classroom.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran adalah perantara yang membawa informasi untuk memberikan pengajaran antara sumber dan penerima serta menunjang keberhasilan proses pembelajaran yang disengaja sehingga merangsang keberhasilan pikiran, perasaan, perhatian si pelajar.

## **2. Pengertian Google Classroom**

Google classroom atau ruang kelas google merupakan suatu sarana media pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (paperless). Software tersebut telah diperkenalkan sebagai keistimewaan dari Google Apps for Education yang rilis pada tanggal 12 Agustus 2014 (Corbyn, 2019: 13). Classroom di desain untuk memudahkan guru (pengajar) dalam menghemat waktu, mengelola kelas dan meningkatkan komunikasi dengan siswa-siswanya. Dengan google classroom ini dapat memudahkan peserta didik dan pengajar untuk saling terhubung di dalam dan di luar sekolah (Class, 2018: 16)

## **3. Kelebihan Dan Kekurangan Google Classroom**

Berikut beberapa kelebihan menggunakan google classroom yakni:

1. Guru dapat menambahkan siswa secara langsung atau berbagi kode dengan kelasnya untuk bergabung. Hal ini berarti sebelumnya guru di dalam kelas nyata (di sekolah) sudah memberitahukan kepada siswa

bahwa guru akan menerapkan google classroom dengan syarat setiap 43 siswa harus memiliki email pribadi dengan menggunakan nama lengkap pemiliknya (tidak menggunakan nama panggilan/samaran).

2. Guru memberikan tugas mandiri atau melemparkan forum diskusi melalui laman tugas atau laman diskusi kemudian semua materi kelas disimpan secara otomatis ke dalam folder di google drive.
3. Selain memberikan tugas, guru juga dapat menyampaikan pengumuman atau informasi terkait dengan mata pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa di kelas nyata pada laman tersebut. Siswa dapat bertanya kepada guru ataupun kepada siswa lain dalam kelas tersebut terkait dengan informasi yang disampaikan oleh guru.
4. Siswa dapat melacak setiap tugas yang hampir mendekati batas waktu pengumpulan di laman tugas, dan mulai mengerjakannya cukup dengan sekali klik.
5. Guru dapat melihat dengan cepat siapa saja yang belum menyelesaikan tugas, serta memberikan masukan dan nilai langsung di kelas.

Kekurangan menggunakan google classroom yakni:

1. Mengaplikasikan google classroom tentunya bukan hal mudah bagi guru yang tidak memiliki kemampuan di bidang teknologi informasi.
2. Membutuhkan koneksi internet yang memadai untuk mengirim tugas dan mengunggah materi.
3. Membutuhkan perangkat yang mempunyai kapasitas penyimpanan.
4. Membutuhkan panduan penggunaan bagi pengguna baru.

### 3. Ketuntasan Belajar

Menurut Permendiknas No. 20. Tahun 2007 menyatakan bahwa salah satu prinsip penilaian pada kurikulum berbasis kompetensi adalah “menggunakan acuan kriteria, yakni menggunakan kriteria tertentu dalam menentukan kelulusan peserta didik. Kriteria paling rendah untuk menyatakan peserta didik mencapai ketuntasan dinamakan Kriteria Ketuntasan Minima (KKM)”.

Kriteria ketuntasan minimal harus ditetapkan sebelum awal tahun ajaran dimulai, seberapa pun besarnya jumlah peserta didik yang melampaui batas ketuntasan minimal, tidak mengubah keputusan pendidik dalam menyatakan lulus dan tidak lulusnya pembelajaran. Kriteria ketuntasan minimal menjadi acuan bersama pendidik, peserta didik, dan orang tua peserta didik. Oleh karena itu pihak-pihak yang berkepentingan terhadap penilaian di sekolah berhak mengetahuinya (depdiknas, 2008 :51)

Jadi dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Dan dalam mata pelajaran Matematika khususnya materi pokok Sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV).

Adapun fungsi dari kriteria ketuntasan minima (KKM) menurut Rumiyan (2013) menjelaskan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) memiliki 5 fungsi yaitu:

1. Sebagai acuan bagi pendidik dalam menilai kompetensi peserta didik sesuai kompetensi dasar mata pelajaran yang diikuti. Setiap kompetensi dasar dapat diketahui ketercapaiannya berdasarkan KKM yang



ditetapkan. Pendidik harus memberikan respon yang tepat terhadap pencapaian kompetensi dasar dalam bentuk pemberian layanan remedial atau layanan pengayaan.

2. Sebagai acuan bagi peserta didik dalam menyiapkan diri mengikuti penilaian mata pelajaran. Setiap kompetensi dasar (KD) dan indikator ditetapkan KKM yang harus dicapai dan dikuasai oleh peserta didik. Peserta didik diharapkan dapat mempersiapkan diri dalam mengikuti penilaian agar mencapai nilai melebihi KKM. Apabila hal tersebut tidak bisa dicapai, peserta didik harus mengetahui KD-KD yang belum tuntas dan perlu perbaikan.
3. Dapat digunakan sebagai bagian dari komponen dalam melakukan evaluasi program pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Evaluasi keterlaksanaan dan hasil program kurikulum dapat dilihat dari keberhasilan pencapaian KKM sebagai tolok ukur. Oleh karena itu hasil pencapaian KD berdasarkan KKM yang ditetapkan perlu dianalisis untuk mendapatkan informasi tentang peta KD-KD tiap mata pelajaran yang mudah atau sulit, dan cara perbaikan dalam proses pembelajaran maupun pemenuhan sarana-prasarana belajar di sekolah.
4. merupakan kontrak pedagogik antara pendidik dengan peserta didik dan antara satuan pendidikan dengan masyarakat. Keberhasilan pencapaian KKM merupakan upaya yang harus dilakukan bersama antara pendidik, peserta didik, pimpinan satuan pendidikan, dan orang tua. Pendidik melakukan upaya pencapaian KKM dengan memaksimalkan proses pembelajaran dan penilaian. Peserta didik

melakukan upaya pencapaian KKM dengan proaktif mengikuti kegiatan pembelajaran serta mengerjakan tugas-tugas yang telah didesain pendidik. Orang tua dapat membantu dengan memberikan motivasi dan dukungan penuh bagi putra-putrinya dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan pimpinan satuan pendidikan berupaya memaksimalkan pemenuhan kebutuhan untuk mendukung terlaksananya proses pembelajaran dan penilaian di sekolah.

5. Merupakan target satuan pendidikan dalam pencapaian kompetensi tiap mata pelajaran. Satuan pendidikan harus berupaya semaksimal mungkin untuk melampaui KKM yang ditetapkan. Keberhasilan pencapaian KKM merupakan salah satu tolok ukur kinerja satuan pendidikan dalam menyelenggarakan program pendidikan. Satuan pendidikan dengan KKM yang tinggi dan dilaksanakan secara bertanggung jawab dapat menjadi tolok ukur kualitas mutu pendidikan bagi masyarakat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Dan dalam mata pelajaran Matematika khususnya materi pokok Sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV) ini berarti peserta didik mengalami pemahaman dan penguasaan konsep sesuai tujuan yang ingin dicapai berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang ingin dicapai.

Berdasarkan uraian di atas, maka indikator ketuntasan belajar dalam penelitian ini adalah:

- a) Daya Serap Perseorangan, seorang peserta didik disebut telah tuntas dalam belajar apabila peserta didik mencapai skor maksimal  $\geq 65$
- b) Daya Serap Klasikal, suatu kelas dinyatakan telah tuntas pembelajaran apabila dalam kelas tersebut mendapat  $\geq 85\%$  peserta didik mencapai skor  $\geq 65$
- c) Tingkat Pengusaan Siswa terlihat dari tinggi rendahnya skor mentah yang dicapai pada pedoman konversi umum yang digunakan dalam konversi lima norma absolut.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian ini mengenai Analisis ketuntasan belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis web google classroom Di Kelas X SMA HKBP Sidorame Medan. Berdasarkan eksplorasi peneliti, ditemukan beberapa tulisan yang berkaitan dengan penelitian ini.

Yang pertama peneliti dari Vicky Dwi Wicaksono dan putri rachmadyanti (2012) dengan judul “pembelajaran Blended learning melalui google classroom disekolah dasar” disimpulkan bahwa kelebihan blended learning dengan menggunakan google classroom adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan pembelajaran secara online sehingga guru tidak harus melakukan pembelajaran dikelas. Penelitian ini relevan dengan peneliti dengan memanfaatkan google classroom.

Yang kedua penelitian dari Diemas Bagas Panca Pradana (2017), Dengan Judul Penelitian “Pengaruh penerapan tools google classroom pada model pembelajaran project based learning terhadap hasil belajar siswa”. Hasil

penelitiannya adalah hasil belajar siswa dengan penerapan tools google classroom pada model pembelajaran Project Based Learning lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada model pembelajaran project based learning tanpa menggunakan Tools Google Classroom.

Yang ketiga penelitian dari Batita (2019), dengan judul penelitian “analisis perbandingan blended learning berbasis edmodo dan google classroom ditinjau dari motivasi dan hasil belajar siswa”. Berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model blended learning berbasis Edmodo dan berbasis Google Classroom memiliki hasil yang berbeda jika meninjau dari hasil belajar dan motivasi. Google Classroom dapat direkomendasikan sebagai e-learning apabila kebutuhan kegiatan pembelajaran untuk sharing resource, pengumpulan tugas dan diskusi atau kegiatan pembelajaran kolaborasi antar peserta didik maupun pengajar.

### **C. Kerangka Konseptual**

Kriteria ketuntasan minimal harus ditetapkan sebelum awal tahun ajaran dimulai, seberapa pun besarnya jumlah peserta didik yang melampaui batas ketuntasan minimal, tidak mengubah keputusan pendidik dalam menyatakan lulus dan tidak lulusnya pembelajaran. Kriteria ketuntasan minimal menjadi acuan bersama pendidik, peserta didik, dan orang tua peserta didik. ketuntasan belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Dan dalam mata pelajaran Matematika khususnya materi pokok Sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV).

Media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru menggunakan berbagai media yang sesuai. Salah satunya yang akan saya gunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran google classroom.

Google classroom adalah aplikasi khusus yang digunakan untuk pembelajaran online yang dapat dilakukan dari jarak jauh sehingga memudahkan guru untuk membuat, mengelompokkan dan membagikan tugas selain itu guru dan siswa bisa setiap saat melakukan kegiatan pembelajaran melalui kelas online *google classroom* dan siswa nantinya juga dapat belajar, menyimak, membaca dan mengirim tugas dari jarak jauh.

Google Classroom berperan sebagai media atau alat yang dapat digunakan oleh pengajar dan siswa untuk menciptakan kelas online atau kelas secara virtual, dimana guru dapat memberikan pengumuman maupun tugas ke peserta didik yang diterima secara langsung (real time) oleh peserta didik tersebut.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Menurut Sugiyono (2008:35) bahwa “Penelitian deskriptif adalah penelitian dengan cara mengumpulkan data sesuai dengan yang sebenarnya kemudian data tersebut disusun, diolah, dan dianalisis untuk dapat memberikan gambaran mengenai masalah yang ada”.

Desain penelitian ini bersifat kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Menurut Sugiono (2008:14) bahwa “Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang menggambarkan variabel yang berdiri sendiri dan data yang diperoleh berupa angka-angka yang kemudian dianalisis menggunakan statistik.

#### **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA HKBP Sidorame Medan yang bertempat di Jalan dorowati No 40 Medan. Penelitian ini akan dilaksanakan pada waktu semester ganjil tahun ajaran 2019/2020.

#### **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

##### **1. Populasi**

Populasi adalah objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sugiono (2008:117) bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMA HKBP Sidorame Medan.

## **2. Sampel**

Sampel adalah bagian dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sugiono (2008:118) bahwa “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Apa yang dipelajari dari sampel kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Adapun teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah sampling acak sederhana (*cluster random sampling*). Sampel dalam penelitian ini diambil satu kelas dari seluruh siswa kelas X SMA HKBP Sidorame Medan yaitu kelas X-A

## **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian menggunakan tes. Tes yang digunakan berbentuk pilihan berganda yang berjumlah 25 soal. Sebelum tes digunakan pada sampel maka terlebih dahulu diujicoba, untuk melihat validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda tes. Setelah di uji coba, soal yang sudah valid kemudian di validasi kembali oleh validator yang merupakan guru bidang studi matematika, untuk mengetahui apakah soal yang digunakan sudah sesuai dengan tujuan

yang ingin dicapai. Proses yang dilakukan untuk mengukur aspek tersebut, diuraikan sebagai berikut:

#### a. Validitas Tes

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevaliditan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen dapat dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang diinginkan serta dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat (Arikunto, 2016:211). Pengujian validitas soal ini bertujuan untuk melihat apakah semua item soal yang diujikan dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan pendekatan korelasi *product moment* dari Pearson (Arikunto, 2009:72). Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

N : Jumlah item

x : Nilai untuk setiap item

y : Total nilai setiap item

Kriteria pengujian dengan taraf signifikan  $\alpha = 5\%$ , jika

$r_{hitung} > r_{tabel}$  maka soal dikatakan valid,

$r_{hitung} \leq r_{tabel}$  maka soal dikatakan tidak valid.

#### b. Uji Reliabilitas



Menurut Arikunto (2016:221) mengungkapkan bahwa “Reliabilitas menunjukkan pada tingkat keterandalan sesuatu. Suatu instrumen dikatakan reliabel jika cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik, tidak bersifat tendensius, dan dapat dipercaya, datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya hingga berapa kali pun diujicobakan, hasilnya akan tetap sama”. Untuk mengetahui reliabilitas tes uraian dapat dicari dengan menggunakan rumus Alpha (Arikunto, 2016:239) sebagai berikut:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{(k-1)} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  : Reliabilitas instrumen

$k$  : Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal.

$\sum \sigma_b^2$  : Jumlah varians butir

$\sigma_t^2$  : Varians total

Dan rumus varians yang digunakan (Arikunto, 2016: 239) yaitu:

$$\delta^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

$\delta i^2$  : Varians total

Untuk menafsir harga reliabilitas dari soal maka harga tersebut dibandingkan dengan harga kritik r tabel *Product Moment*, dengan  $\alpha = 5\%$ .

### **Tabel 3.1 Kriteria untuk Menguji Reliabilitas**

| Kriteria                  | Keterangan                     |
|---------------------------|--------------------------------|
| $0,00 \leq r_{xy} < 0,20$ | Reliabilitas tes sangat rendah |
| $0,20 \leq r_{xy} < 0,40$ | Reliabilitas tes rendah        |
| $0,40 \leq r_{xy} < 0,60$ | Reliabilitas tes sedang        |
| $0,60 \leq r_{xy} < 0,80$ | Reliabilitas tes tinggi        |
| $0,80 \leq r_{xy} < 1,00$ | Reliabilitas tes sangat tinggi |

### c. Uji Taraf Kesukaran

Tingkat kesukaran adalah bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya suatu soal. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya dan sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar jangkauan (Arikunto, 2017:222). Untuk menginterpretasikan nilai taraf kesukaran itemnya dapat digunakan tolak ukur pada Tabel 3.2.

**Tabel 3.2 Klasifikasi Tingkat Kesukaran**

| Kriteria | Keterangan              |
|----------|-------------------------|
| Sukar    | $0 \leq TK \leq 27\%$   |
| Sedang   | $28 \leq TK \leq 73\%$  |
| Mudah    | $74 \leq TK \leq 100\%$ |

Tingkat kesukaran dapat dihitung dengan rumus menurut (Arikunto, 2017:225) sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = jumlah seluruh siswa peserta tes

#### d. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi (D) yang berkisar antara 0,00 sampai 1,00. Suatu soal yang dapat dijawab benar oleh seluruh peserta didik, maka soal itu tidak baik karena tidak mempunyai daya beda. Demikian pula jika seluruh peserta didik tidak dapat menjawab suatu soal, maka soal itu tidak baik juga. Soal yang baik adalah soal yang dapat dijawab benar oleh peserta didik yang berkemampuan tinggi saja (Arikunto, 2016:226). Menghitung daya pembeda ditentukan dengan rumus menurut (Arikunto, 2017:228) sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan :

D = jumlah peserta tes

$J_A$  = banyaknya peserta kelompok atas

$J_B$  = banyaknya peserta kelompok bawah

$B_A$  = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

$B_B$  = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

$P_A$  = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$P_B$  = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Dengan kriteria indek diskriminasi, yaitu:

D = 0,00 – 0,20 tergolong kurang

D = 0,20 – 0,40 tergolong cukup

D = 0,40 – 0,70 tergolong baik

D = 0,70 – 1,00 tergolong sangat baik

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dengan cara memberikan soal langsung kepada peserta didik yang akan di teliti. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam pengambilan data adalah sebagai berikut.

### **1. Pemberian Tes**

Menurut Arikunto (2016: 193) bahwa “Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”. Tujuan tes ini adalah untuk mengetahui ketuntasan belajar peserta didik dalam menyelesaikan soal materi sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV).

## **F. Teknik Analisis Data**

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Arikunto (2016:150) bahwa “Teknik pengumpulan data adalah cara yang di gunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan”. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan berganda. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketuntasan belajar peserta didik. Ketuntasan belajar dilihat dari :

- a. Daya Serap Perseorangan, seorang peserta didik disebut telah tuntas dalam belajar apabila peserta didik mencapai skor maksimal  $\geq 65$

Untuk menentukan ketuntasan belajar siswa perseorangan (individual) dapat dihitung dengan menggunakan persamaan seperti yang dikemukakan Depdikbud (Trianto, 2008: 171) yaitu:

$$KB = \frac{T}{T_t} \times 100$$

Dengan:

$KB$  = ketuntasan belajar

$T$  = jumlah skor yang diperoleh siswa

$T_t$  = jumlah skor total

Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individual) jika proporsi jawaban benar peserta didik  $\geq 65$ .

b. Daya Serap Klasikal, suatu kelas dinyatakan telah tuntas pembelajaran apabila dalam kelas tersebut mendapat  $\geq 85\%$  peserta didik mencapai skor  $\geq 65$

Selanjutnya untuk mengetahui persentase ketuntasan klasikal siswa digunakan rumus: (Damanik, 2018 : 51)

$$PKK = \frac{X}{N} \times 100\%$$

Dengan :  $PKK$  = persentase ketuntasan klasikal

$X$  = banyak siswa yang Ketuntasan Belajar  $\geq 65\%$

$N$  = banyak subjek penelitian

Berdasarkan kriteria ketuntasan belajar, jika di kelas telah tercapai 85% yang telah mencapai persentase penilaian hasil  $\geq 65$ , maka ketuntasan belajar secara klasikal telah dicapai.

- c. Tingkat Penguasaan Siswa terlihat dari tinggi rendahnya skor mentah yang dicapai pada pedoman konversi umum yang digunakan dalam konversi lima norma absolut.

Menghitung penguasaan siswa

Tingkat penguasaan siswa dapat ditentukan dengan memakai hitungan PPS (Persentase Penguasaan Siswa) Suryosubroto (dalam Damanik 2018: 50)

$$PPS = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Menurut Nurcakana (dalam Damanik 2018: 21) bahwa kategori penguasaan siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Kategori Tingkat Penguasaan**

| Tingkat penguasaan | Kategori      |
|--------------------|---------------|
| 90% - 100%         | Sangat tinggi |
| 80% - 89%          | Tinggi        |
| 65% - 79%          | Sedang        |
| 55% - 64%          | Rendah        |
| 0% - 54%           | Sangat rendah |

Dikatakan mencapai tingkat penguasaan siswa apabila mencapai kriteria sedang atau 65%

paling sedikit