

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan yang dibutuhkan oleh setiap orang untuk mengembangkan potensi dirinya. Dengan demikian setiap orang berhak mendapat dan berharap untuk selalu berkembang dalam pendidikan. Sejak lahir manusia sudah mendapatkan pendidikan yang dimulai dari lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, dan lingkungan sekolah. Menurut undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2013 menyatakan bahwa “Pendidikan Sebagai Usaha Sadar dan Terencana Untuk Mewujudkan Suasana Belajar Dan Proses Pembelajaran Sehingga Peserta Didik Secara Aktif Mengembangkan Potensi Dirinya Untuk Memiliki Kekuatan Spiritual Keagamaan, Pengendalian Diri, Kepribadian, Kecerdasan, Akhlak Mulia, Serta Keterampilan Yang Diperlukan Masyarakat, Bangsa, Dan Negara”. Dengan kata lain, pendidikan itu bersifat dinamis yang menuntut suatu perubahan maupun perbaikan secara terus menerus dalam upaya menjadikan manusia berkualitas sehingga mampu memajukan bangsa, negara, dan agamanya. Dalam hal ini pemerintah sangat diharapkan untuk bisa memperhatikan kemajuan dan perkembangan pendidikan di Indonesia, sehingga nantinya dapat melahirkan generasi muda yang unggul dan dapat meningkatkan sumber daya manusia menjadi lebih baik.

Lahirnya generasi muda yang unggul tentu melalui proses belajar yang dimulai pada pendidikan formal yaitu sekolah. Apabila proses belajar mengajar yang terjadi disekolah berjalan sesuai dengan undang-undang Sisdiknas maka tujuan pendidikan akan tercapai. Peran seorang guru juga sangat penting dalam tercapainya proses belajar mengajar di sekolah. Salah satunya dalam memilih metode pembelajaran yang tepat sehingga akan tercipta suasana belajar yang lebih menyenangkan dan juga membuat peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Matematika mungkin sudah tidak asing lagi kita dengar dalam kehidupan sekarang ini. Matematika termasuk salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam dunia pendidikan. Sebagai bukti pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang diterapkan diberbagai tingkat pendidikan, mulai dari SD, SMP, SMA, bahkan sampai perguruan tinggi. Tidak hanya itu, pada kehidupan sehari-hari pun secara tidak langsung kita telah mempelajari matematika. Bagi setiap orang, matematika sangat bermanfaat dalam menunjang pengambilan keputusan yang tepat. Tujuan belajar matematika adalah untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Dalam mempelajari matematika membutuhkan penalaran, pemahaman, dan kemampuan mengkomunikasikan ide, sehingga jika siswa mempelajari matematika dengan menghafal saja tidak akan memberikan hasil yang memuaskan, bahkan akan terasa sukar dan membosankan.

Sebagaimana tercantum dalam standar isi Depdiknas (2006) untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Melalui pembelajaran matematika siswa diharapkan dapat memiliki kemampuan berpikir tersebut terutama yang mengarah pada kemampuan berpikir kritis matematis.

Berpikir kritis matematis merupakan dasar proses berpikir untuk menganalisis argumen dan memunculkan gagasan terhadap tiap makna untuk mengembangkan pola pikir secara logis. Hal tersebut juga diungkapkan oleh Noer (2009) bahwa berpikir kritis matematis merupakan sebuah proses yang mengarah pada penarikan kesimpulan tentang apa yang harus kita percayai dan tindakan yang akan dilakukan. Adapun menurut pendapat Ennis (2010) yaitu berpikir kritis matematis adalah suatu proses berpikir dengan tujuan mengambil keputusan yang masuk akal tentang apa yang diyakini berupa kebenaran dapat dilakukan dengan benar. Dari beberapa pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa

kemampuan berpikir kritis matematis adalah suatu kecakapan berpikir secara efektif yang dapat membantu seseorang untuk membuat, mengevaluasi, serta mengambil keputusan tentang apa yang diyakini atau dilakukan.

Namun kenyataannya, berdasarkan hasil penelitian Syahbana (2012) menunjukkan bahwa masih rendahnya rata-rata kemampuan berpikir kritis matematis khususnya pada siswa SMP. Selain itu dari penelitian awal dengan memberikan tes kemampuan berpikir kritis matematis yang dilakukan oleh peneliti dari 30 siswa hanya 2 orang yang dapat menjawab soal dengan benar dan lengkap, sedangkan yang lainnya hanya menebak-nebak jawaban saja. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis matematis siswa masih rendah.

Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah, salah satunya proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dimana guru masih kurang tepat memilih dan menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Selama ini guru masih kurang tepat memilih dan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dalam menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran matematika, guru kebanyakan menerapkan pembelajaran langsung. Berdasarkan hasil survey penelitian Santoso (2013) di beberapa sekolah ditemukan bahwa masih banyak guru matematika di segala tingkat sekolah, baik SD, SMP maupun SMA yang masih menggunakan pembelajaran langsung atau pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*).

Seperti yang kita ketahui bahwa dunia saat ini sedang dihebohkan oleh virus mematikan yaitu virus corona atau sering disebut Covid-19 dan masih banyak diperbincangkan. *Corona Virus Disease 2019* (Covid-19) pertama kali ditemukan di kota Wuhan, China pada akhir desember 2019. Virus ini menular dengan sangat cepat dan telah menyebar hamper ke semua negara termasuk Indonesia hanya dalam waktu beberapa bulan saja. Sehingga *WHO* pada tanggal 11 Maret 2020 menetapkan wabah ini sebagai pandemi global. Hal tersebut membuat beberapa negara menetapkan kebijakan untuk memberlakukan *lockdown* dalam

rangka mencegah penyebaran virus corona. Di Indonesia sendiri, diberlakukan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk menekan penyebaran ini. Karena Indonesia sedang melakukan PSBB, maka semua kegiatan yang dilakukan di luar rumah harus dihentikan sampai pandemi ini mereda. Akibat terjadinya pandemi ini, semua sektor terkena dampak corona salah satunya yaitu bidang pendidikan. Beberapa pemerintah daerah memutuskan menerapkan kebijakan untuk menerapkan metode belajar dengan sistem daring (dalam jaringan) atau online. Kebijakan pemerintah daerah ini mulai aktif diberlakukan tanggal 16 Maret 2020. Sistem pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan meskipun siswa berada di rumah. Sehingga saat ini guru dituntut dapat mendesain pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online). Sistem pembelajaran daring dapat dilaksanakan melalui perangkat *personal computer (PC)* atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama diwaktu yang sama menggunakan grup media social seperti WhatsApp (WA) , telegram, aplikasi zoom, ataupun media lainnya. Dengan demikian, guru dapat memastikan peserta didik mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan meskipun di tempat yang berbeda. Keberhasilan guru dalam melakukan pembelajaran daring pada situasi pandemi Covid-19 adalah kemampuan guru dalam berinovasi merancang dan meramu materi , metode maupun model pembelajaran, dan aplikasi apa yang dapat mendukung proses berlangsungnya pembelajaran daring tersebut. Kreativitas merupakan kunci sukses dari seorang guru untuk dapat memotivasi peserta didik agar tetap semangat dalam belajar secara daring dan tidak menjadi beban psikis.

Pembelajaran konvensional yang dilakukan oleh guru selama daring yaitu proses belajarnya masih cenderung didominasi oleh guru (*teacher centered*). Guru bertindak sebagai pemimpin sekaligus fasilitator belajar, sedangkan peserta didik hanya berperan sebagai individu yang belajar yang hanya menerima materi yang

diberikan atau ditransfer oleh guru melalui media online yang dipilih selama kegiatan belajar daring. Jadi, pada pembelajaran konvensional selama daring ini siswa diberikan informasi secara detail oleh guru melalui media online seperti WhatsApp, telegram, aplikasi zoom, dan yang lainnya terkait dengan materi yang dipelajari atau tugas-tugas yang harus dikerjakan sehingga siswa tidak mendapat kebebasan untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya. Hal itu menyebabkan peserta didik kurang terlibat pada proses pembelajaran ditambah selama daring. Situasi sedemikian akan semakin menyebabkan kemampuan berpikir kritis siswa menjadi tidak optimal. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa kondisi di sekolah banyak kendala semenjak munculnya Covid-19 seperti ketidaksiapan guru yang tiba-tiba diharuskan melaksanakan pembelajaran secara daring. Selain terkendala fasilitas utama berupa *smartphone*, laptop, kuota internet, juga terkendala kemampuan guru dan siswa dalam berlatih menggunakan aplikasi baru seperti *google meet*, *zoom*, *webex* dan penunjang belajar online lainnya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Ermavianti dan Wahyu Sulistyorini menyatakan berbagai kendala yang dialami oleh siswa saat mulai terjadinya masa pandemi seperti : (1) Kondisi psikis siswa yang tiba-tiba libur panjang karena takut dampak dari Covid-19 , (2) Sumber belajar yang mulanya siswa dapat meminjam buku teks secara bergantian otomatis tidak dapat dilakukan, (3) Menurunnya daya kemampuan berpikir kritis siswa diakibatkan penyesuaian dari kegiatan sekolah menjadi di rumah, (4) Satu-satunya sumber belajar di rumah adalah internet, (5) Sarana praktik siswa yang kurang memadai, (6) Hampir semua siswa di kelas memiliki *smartphone* tapi tidak semua memiliki aplikasi yang mendukung dan kuota internet, (7) Siswa belum ada kesadaran dalam mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru. Hal itu dialami oleh peserta didik kurang lebih 2 bulan sehingga menyebabkan kemampuan berpikir kritis peserta didik menurun. Dengan demikian sangat penting untuk memberikan inovasi-inovasi dalam pembelajaran selama masa pandemic dan tetap mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sehingga hasil pembelajaran tetap tercapai dengan baik.

Berdasarkan hal diatas, maka guru perlu memilih suatu model pembelajaran yang tepat untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa walaupun dalam masa pandemi seperti ini. Salah satunya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Flipped Classroom*. Salah satu upaya untuk memberi solusi permasalahan berpikir kritis yang dapat diterapkan dalam menghadapi pendidikan abad 21 ini yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Flipped Classroom*. Pada dasarnya, konsep model pembelajaran *Flipped Classroom* yaitu peserta didik di rumah mengerjakan apa yang dilakukan di kelas yaitu belajar dengan memahami materi yang telah diberikan oleh guru, dan di kelas peserta didik mengerjakan apa yang biasanya dikerjakan siswa di rumah yaitu mengerjakan soal dan menyelesaikan masalah. Menurut Johnson (2013) *Flipped Classroom* merupakan suatu cara dalam proses pembelajaran yang mengurangi kapasitas kegiatan pembelajaran di dalam kelas dengan memaksimalkan interaksi satu sama lain yaitu guru, peserta didik dan lingkungannya. Model pembelajaran *Flipped Classroom* ini memanfaatkan media pembelajaran yang dapat diakses secara online oleh peserta didik sehingga mampu mendukung materi pembelajarannya. Model ini bukan hanya sekedar belajar menggunakan video pembelajaran, namun lebih menekankan bagaimana memanfaatkan waktu di kelas agar pembelajaran lebih bermutu dan bisa meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan diterapkannya model pembelajaran *Flipped Classroom* diharapkan adanya dorongan kepada peserta didik untuk tidak sekedar diberi tahu tetapi siswa juga berusaha mencari tahu dari berbagai sumber yang relevan dan aktif mengakses berbagai informasi. Selain itu, peserta didik tidak hanya dapat memecahkan suatu masalah tetapi peserta didik dapat mengidentifikasi masalah dalam kegiatan pembelajarannya, peserta didik tidak hanya berpikir secara mekanistik tetapi peserta didik berpikir bagaimana dapat mengambil suatu keputusan. Dengan demikian peserta didik tidak cukup hanya berpengetahuan saja, namun harus dilengkapi dengan kemampuan berpikir kritis, kreatif, berkarakter kuat, yang didukung dengan kemampuan memanfaatkan informasi dan berkomunikasi.

*Model Flipped Classroom* adalah bentuk pembelajaran *blended* yang menggabungkan pembelajaran sinkron (*synchronous*) dengan pembelajaran mandiri yang asinkron (*asynchronous*). Pembelajaran sinkron biasanya terjadi secara *real time* di kelas. Peserta didik berinteraksi dengan seorang pengajar dan teman sekelas serta menerima umpan balik pada saat yang sama. Sedangkan, pembelajaran asinkron adalah pembelajaran yang sifatnya lebih mandiri. Peserta didik dapat memilih kapan mereka belajar dan juga mereka dapat mengajukan pertanyaan di kolom komentar, serta berbagi ide atau pemahaman mereka tentang sebuah materi dengan pengajar atau teman sekelas. Sedangkan, umpan balik akan diterima mereka tidak pada saat yang sama. Video adalah media yang sering digunakan sebagai input untuk belajar mandiri karena dapat diakses dan memungkinkan siswa untuk berhenti dan menonton kembali konten sesuai kebutuhan. Menurut Wulandari (2020), metode *flipped classroom*, dibagi menjadi tiga kegiatan yaitu, sebelum kelas dimulai (*pre-class*), saat kelas dimulai (*in-class*) dan setelah kelas berakhir (*out of class*). Sebelum kelas dimulai, peserta didik sudah mempelajari materi yang akan dibahas, dalam tahap ini kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik adalah mengingat (*remembering*) dan mengerti (*understanding*) materi. Dengan demikian pada saat kelas dimulai peserta didik dapat mengaplikasikan (*applying*) dan menganalisis (*analyzing*) materi melalui berbagai kegiatan interaktif di dalam kelas, yang kemudian dilanjutkan dengan mengevaluasi (*evaluating*) dan mengerjakan tugas berbasis project tertentu sebagai kegiatan setelah kelas berakhir (*creating*).

Kemudian dilanjutkan Farida dkk (2019) dalam pelaksanaannya, model pembelajaran *Flipped Classroom* perlu menggunakan suatu media sebagai bantuan pembelajaran agar pembelajaran di kelas terlaksana lebih efektif. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi akan memberikan dampak positif terhadap pendidikan karena memudahkan guru untuk memfasilitasi peserta didik berupa bahan ajar *online* sehingga guru tidak perlu lagi mencetak bahan ajar baik itu modul maupun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) atau media pembelajaran lainnya. Bahan ajar tersebut tidak hanya dapat didiskusikan di dalam kelas,

namun bisa di luar kelas pula sehingga pembelajaran di kelas akan lebih efektif. Salah satu penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan adalah *Google Classroom*.

Di zaman yang modern ini, tidak bisa dipungkiri bahwa *smartphone* adalah media komunikasi dan informasi yang sudah banyak dimiliki oleh semua orang khususnya siswa. Maka dari itu, peneliti akan memanfaatkan *smartphone* tersebut sebagai alat untuk membantu jalannya proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan suatu aplikasi yaitu *Google Classroom*. *Google Classroom* memiliki beberapa keunggulan seperti *google drive*, *google docs*, *sheets* and *slides* dan *gmail* sehingga membantu lembaga pendidikan agar lebih mudah mengajar tanpa materi fisik seperti kelas, papan tulis, maupun alat tulis. Selain itu terdapat juga beberapa fitur yang dapat menunjang terlaksananya pembelajaran online seperti : (1) Tugas (*Assigments*) berfungsi sebagai tempat melampirkan tugas ataupun melampirkan tugas tambahan dari *drive*, (2) Penilaian (*Grading*) berfungsi untuk memantau kemajuan siswa pada tugas yang dibuat dan tugas yang diubah bisa dinilai oleh guru dan dikembalikan dengan komentar sehingga siswa dapat melakukan revisi, (3) Komunikasi lancar karena pengumuman yang diposting oleh guru bisa dikomentari oleh siswa sehingga terjadi komunikasi dua arah antara guru dengan siswa, (4) Laporan Orisinalitas yaitu memungkinkan pendidik dan siswa untuk melihat bagian dari tugas atau karya diajukan yang mirip atau persis dengan sumber lain, (5) Arsip Pembelajaran berfungsi untuk mengarsipkan kursus pada akhir semester atau tahun, (6) Aplikasi Seluler yaitu memungkinkan pengguna mengambil foto dan melampirkannya ke tugas mereka, berbagi file dari aplikasi lain, dan mendukung akses offline, (7) Keamanan Pribadi yaitu tidak menampilkan iklan apapun dan data pengguna tidak dipindai atau digunakan untuk tujuan periklanan. Pada aplikasi tersebut, peneliti akan menyiapkan bahan ajar berupa materi, video pembelajaran dan latihan-latihan soal yang dapat diakses oleh semua siswa. Dengan demikian , peneliti berharap agar siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Siswa akan memiliki inisiatif sendiri untuk belajar melalui *smartphone* tersebut tanpa selalu diperintah



terlebih dahulu oleh guru. Selain dapat diakses menggunakan *Smartphone* atau *gadget* berbasis android, *Google Classroom* juga bisa diakses menggunakan komputer atau laptop.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti berpikik bahwa model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan *Google Classroom* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematika siswa. Oleh karena itu, peneliti memandang perlu untuk memberikan kontribusi ilmiah dalam bentuk penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Berbantuan *Google Classroom* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Di SMP Negeri 4 Singaraja”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yakni apakah kemampuan berpikir kritis siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan *Google Classroom* lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional yang dilakukan guru selama daring?

## **1.3 Tujuan dari Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah kemampuan berpikir kritis siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan *Google Classroom* lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional yang dilakukan guru selama daring.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak terkait. Adapun manfaat dari penelitian ini terdiri dari dua bagian yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut :

#### **I.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi penelitian pada bidang pendidikan matematika dan memberikan gambaran mengenai pengaruh model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan *Google Classroom* pada pembelajaran matematika terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

#### **I.4.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi siswa

Dengan diterapkannya model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan *Google Classroom* pada pembelajaran matematika, siswa mengalami proses belajar yang melibatkan siswa secara utuh sehingga siswa memiliki kesempatan untuk mengkonstruksi pengetahuannya secara individual maupun berkelompok.

2. Bagi guru

Guru dapat memperoleh pengetahuan serta pengalaman langsung dalam mengimplementasikan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan *Google classroom* dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman sebagai sebagai salah satu alternatif pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

#### **1.5 Asumsi Penelitian**

Pada penelitian ini terdapat asumsi yang digunakan sebagai landasan berpikir. Adapun asumsi tersebut yaitu sebagai berikut.

- a) Hasil ulangan akhir semester ganjil kelas VIII SMP Negeri 4 Singaraja tahun

ajaran 2020/2021 untuk mata pelajaran matematika yang digunakan sebagai pedoman dalam penyetaraan kelompok siswa. Hasil ulangan akhir semester ini diasumsikan sebagai kemampuan awal siswa.

- b) Variabel lain seperti lingkungan, perilaku guru, dan keadaan siswa dipandang berpengaruh sama terhadap variable terikat yaitu kemampuan berpikir kritis siswa.

#### **I.6 Keterbatasan dari Penelitian**

Karena terbatasnya tenaga, waktu, dan biaya, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu sebagai berikut:

- a) Populasi penelitian ini terbatas pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Singaraja pada semester genap tahun ajaran 2020/2021.
- b) Untuk variabel lain yang mungkin berpengaruh dalam penelitian ini selain model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan *Google Classroom* tidak diperhitungkan karena di luar jangkauan penelitian.
- c) Penelitian ini dilakukan saat masa pandemi COVID-19, sehingga seluruh pembelajaran dilakukan secara daring.

#### **I.7 Penjelasan Istilah**

Agar tidak terjadinya perbedaan persepsi terhadap istilah-istilah yang ada pada tulisan ini maka akan dijelaskan beberapa istilah yaitu sebagai berikut :

##### **1. Model Pembelajaran *Flipped Classroom***

Konsep dari model pembelajaran *Flipped Classroom* adalah ketika pembelajaran yang biasa dilakukan di kelas dilakukan oleh siswa di rumah dan pekerjaan rumah yang biasa dikerjakan di rumah dikerjakan siswa di sekolah. Pada model ini siswa mempelajari materi baru dengan membaca, atau menyaksikan video pembelajaran secara mandiri (di rumah) kemudian di kelas pelajaran itu dibahas atau didiskusikan kembali. Namun model ini bukan hanya sekedar belajar dengan dibantu media video, namun bagaimana memaksimalkan waktu di dalam kelas bersama siswa. Dengan demikian, model pembelajaran *flipped classroom* merupakan suatu model pembelajaran yang bertujuan merangsang siswa untuk

lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan juga mengarahkan siswa belajar mandiri sebelum pembelajaran di kelas.

## 2. *Google Classroom*

*Google classroom* adalah suatu media pembelajaran yang dirancang menyerupai proses pembelajaran nyata yaitu terdapat peran guru dan peran siswa. Melalui *Google classroom*, diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran secara lebih mudah. Dengan bantuan *google classroom* tersebut akan membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik. Hal ini karena guru bisa memberikan materi pembelajaran maupun tugas, serta bisa berdiskusi dengan siswa tentang pelajaran tanpa terikat waktu atau jam pelajaran. Jadi, menggunakan media pembelajaran berupa *google classroom* lebih efektif dalam hal pengelolaan waktu.

## 3. Kemampuan Berpikir Kritis

Facione (2011) menyebutkan bahwa berpikir kritis adalah pengaturan diri dalam memutuskan sesuatu yang menghasilkan interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi, maupun pemaparan menggunakan suatu bukti, konsep, metodologi, kriteria atau pertimbangan kontekstual yang menjadi dasar dibuatnya keputusan. Kemampuan berpikir kritis meliputi kemampuan klarifikasi dasar, dasar pengambilan keputusan, menyimpulkan, memberikan penjelasan lebih lanjut, perkiraan dan pengintegrasian, serta kemampuan tambahan. Indikator yang menjadi rujukan dalam penelitian ini sebagai berikut : 1) Intepretasi masalah, 2) Merumuskan masalah matematika, 3) Mengembangkan konsep jawaban dan argumentasi secara logis, 4) Melakukan evaluasi akhir.

## 4. Pembelajaran Konvensional

Dalam penelitian ini, pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang sudah biasa dilakukan guru SMP Negeri 4 Singaraja. Berdasarkan pengamatan peneliti, pembelajaran konvensional yang diterapkan oleh guru di kelas VIII SMP Negeri 4 Singaraja menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan saintifik yang menekankan pada 5M yakni mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, dan mengkomunikasikan.

Namun, semenjak terjadinya pandemi Covid-19 beberapa sekolah menerapkan metode belajar dengan sistem daring (online) termasuk sekolah SMP Negeri 4 Singaraja. Dalam pelaksanaannya, guru menggunakan bantuan media sosial berupa grup WhatsApp, aplikasi zoom, dan media lainnya sehingga siswa tetap bisa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan meskipun di tempat yang berbeda.

