

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini dunia dihadapkan dengan situasi pandemi Covid-19 yang adalah krisis kesehatan pertama di dunia. Perkembangan virus dari waktu ke waktu terus bertambah, termasuk di Indonesia. Tanggal 15 Maret 2020, Presiden Ir. H. Joko Widodo memberi himbauan kepada masyarakat secara resmi kepada seluruh instansi untuk melakukan *sosial distancing*, menghindari kerumunan dan melaksanakan semua aktivitas dari rumah saja atau *Work From Home* (WFH).

Himbauan tersebut ditindaklanjuti oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan mengeluarkan surat edaran nomor 36603/A.A5/OT/2020 yang mengatur secara resmi penerapan WFH. Melalui penerapan WFH, menjadikan penutupan sekolah, baik Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sampai perguruan tinggi, aktivitas belajar mengajar yang biasa dilakukan di sekolah, kini harus dilakukan di rumah atau biasa disebut Belajar Dari Rumah (*Learning From Home*).

Pembelajaran dalam jaringan (daring) yaitu pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet pada proses pembelajaran. Beberapa *platform* yang bisa digunakan pada pembelajaran dalam jaringan ini, yaitu: *google classroom*, *google meet*, *zoom*, *WA Group* dan lain-lain. Namun, pelaksanaan pembelajaran secara daring memiliki beberapa kendala, yaitu layanan jaringan internet, siswa belum terbiasa dengan pembelajaran daring, fasilitas yang menunjang pembelajaran daring dan lain sebagainya (Huwaina, dkk., 2020). Hal ini membuat guru harus bisa mengubah silabus, sistem, serta proses pembelajaran. Perubahan sistem pembelajaran ini menyebabkan guru dan siswa menghadapi adaptasi dan ada beberapa kendala sehingga memunculkan pertanyaan tentang kelayakan pada sistem belajar mengajar yang digunakan saat ini.

Menghadapi situasi saat ini, sebagai guru matematika diminta untuk berinovasi mempersiapkan, meracik materi, metode pembelajaran, platform atau aplikasi yang cocok dengan materi serta metode pembelajaran. Oleh karena itu,

dibutuhkan proses pembelajaran yang baik dan dilengkapi dengan fasilitas serta kemampuan guru dalam menggarap dan merekrut berbagai situasi belajar secara efektif di masa pandemi Covid-19.

Menurut Miarso (2004) pembelajaran yang efektif adalah suatu acuan mutu pendidikan, biasanya dilihat dari tercapainya tujuan, atau bisa juga ketepatan untuk menyelenggarakan suatu situasi. Pembelajaran yang dilaksanakan secara daring pada masa pandemi Covid-19, harus dijalankan sesuai dengan indikator pembelajaran yang efektif, yakni tercapainya ketuntasan dalam belajar, respon peserta didik terhadap Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang positif, ketercapaian keefektifan aktivitas peserta didik dan ketercapaian efektivitas kemampuan pendidik dalam mengolah KBM.

Hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Fanny (2020), menggambarkan efektivitas dari penggunaan aplikasi *Wordwall* pada pembelajaran daring Matematika dalam materi bilangan cacah kelas 1 di MIN 2 Tangerang Selatan efektif. Hasil serupa juga diperoleh Nita (2020), dari hasil penelitiannya yaitu implementasi pembelajaran daring menggunakan *Dragonlearn* di masa pandemi Covid-19 terlaksana dengan semestinya dengan cara mempersiapkan perencanaan dengan matang kepada peserta didik sehingga KBM berjalan lancar dan pendidik dapat mengevaluasi melalui laman statistik yang tersedia. Guru beranggapan bahwa pelaksanaan KBM daring menggunakan *dragonlearn* era pandemi Covid-19 efektif, sebab bisa meminimalisir resiko penyebaran Covid-19. Selain itu, pendidik juga mendapat pengetahuan dan pengalaman yang baru.

Adapun hasil penelitian Dinda (2020) diperoleh bahwa: model pembelajaran dalam jaringan di masa pandemi Covid-19 terhadap hasil belajar siswa sudah efektif, dibuktikan dengan: (1) hasil prestasi belajar peserta didik yang diajarkan memakai model pembelajaran dalam jaringan melalui media *WA Group* mencapai KKM 50%. (2) prestasi belajar setelah memakai model pembelajaran dalam jaringan melalui media *WA Group* rata-ratanya di atas KKM. (3) hasil belajar setelah memakai model pembelajaran dalam jaringan melalui media *WA Group* lebih baik dari hasil belajar sebelum memakai model pembelajaran dalam jaringan melalui media *WA Group*.

Hasil penelitian yang serupa diperoleh oleh Anggraeni (2020), hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model daring efektif, dibuktikan dengan: 1) Terdapat pengaruh model pembelajaran dalam jaringan kombinasi pada hasil belajar peserta didik dalam materi matriks, dengan taraf signifikansi sebesar 0,02. 2) Tingkat pengaruh model pembelajaran dalam jaringan kombinasi dalam hasil belajar peserta didik pada materi matriks yaitu 12,3%, dan bisa disimpulkan terdapat pengaruh yang besar model pembelajaran dalam jaringan pada hasil belajar peserta didik kelas X SMK 1 Ngunut.

Sebaliknya, dalam penelitian Rani (2020), diperoleh bahwa pembelajaran daring di kelas VI MI TI Noborejo tidak efektif, dimana hasil belajar peserta didik setelah diajarkan menggunakan model pembelajaran daring pada pelajaran matematika di kelas VI MI TI Noborejo diperoleh sebagian besar peserta didik yang memperoleh nilai rendah. KBM berhasil jika satu kelas minimal 85% sudah mencakup KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). KKM pelajaran matematika yaitu 70. Hasil evaluasi diperoleh bahwa sebanyak 4 siswa yaitu 16,7 % dan nilainya mencakup KKM dan sebanyak 20 siswa yaitu 83 % masih dibawah KKM. Ini berarti hasil belajar matematika siswa kelas VI MI TI Noborejo belum mencakup KKM.

Dikarenakan adanya hasil penelitian yang beragam tersebut, maka perlu dilakukan sintesis hasil-hasil penelitian. Penelitian ini mengkaji hasil penelitian tentang efektifitas pembelajaran dalam jaringan pada pelajaran matematika pada saat pandemi Covid-19. Selanjutnya, akan dilakukan integrasi data pada hasil-hasil penelitian tersebut untuk memperoleh teori dan konsep baru atau pemahaman yang lebih bermakna dan utuh mengenai topik tersebut. Oleh karena itu, dilakukan penelitian dengan judul **“Studi Literatur Efektivitas Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid-19 ”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini yang didapatkan dari paparan latar

belakang adalah :

1. Dunia pendidikan dihadapkan dengan situasi pandemi Covid-19 yang mengharuskan KBM yang dilakukan di sekolah harus dilakukan dari rumah (*learning from home*).
2. Dari diberlakukan perubahan sistem KBM, guru dan peserta didik mengalami adaptasi dan terdapat kendala yang memunculkan pertanyaan akan kelayakan sistem yang dipakai sekarang.
3. Beragamnya hasil penelitian tentang Efektifitas Pembelajaran Daring pada Pelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid-19, menyebabkan perbedaan persepsi dari para peneliti maupun pembaca.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini ialah mengkaji hasil penelitian tentang Efektifitas Pembelajaran Daring pada Pelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid-19 pada penelitian sebelumnya. Hasil penelitian yang digunakan adalah artikel jurnal dan skripsi 2 tahun terakhir yaitu artikel tahun 2019-2021.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana metasintesis mengenai efektivitas pembelajaran daring pada pelajaran matematika di masa pandemi Covid-19?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

Mendeskripsikan metasintesis tentang efektivitas pembelajaran daring pada pelajaran matematika di masa pandemi Covid-19.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat:

1. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat menambah

pengetahuan penulis mengenai metasintesis tentang efektivitas pembelajaran daring pada pelajaran matematika di masa pandemi Covid-19.

2. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai metasintesis tentang efektivitas pembelajaran daring pada pelajaran matematika di masa pandemi Covid-19.
3. Bagi Universitas Negeri Medan, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan kepustakaan.

1.7 Definisi Operasional

Untuk mengurangi perbedaan atau kekurangjelasan makna, maka definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

- a. Efektivitas adalah situasi ketika memilih tujuan yang hendak dicapai dan sarana prasarana yang dipakai, dan dengan kemampuan yang dimiliki ialah tepat, agar tujuan bisa dicapai dan hasil yang didapat memuaskan.
- b. Pembelajaran daring merupakan kegiatan belajar mengajar yang memerlukan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, serta kemampuan menghadirkan berbagai macam interaksi pembelajaran.
- c. Pandemi adalah epidemi (peningkatan yang sering kali tiba-tiba dalam jumlah kasus penyakit) yang telah menyebar di beberapa negara bahkan benua dan mempengaruhi sejumlah besar orang.
- d. Covid-19 merupakan penyakit yang penyebabnya adalah virus corona, dapat menular yang baru ditemukan dan orang yang terinfeksi mengalami penyakit pernafasan.
- e. Metasintesis merupakan teknik melakukan integrasi data untuk memperoleh konsep baru, teori dan tingkatan pemahaman yang lebih menyeluruh dan mendalam (Perry & Hammond, 2002).