

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penularan penyakit *Coronavirus Disease (Covid-19)* di Indonesia telah ada dimulai dari bulan Maret 2020. Ratusan ribu orang meninggal dunia dikarenakan terpapar Covid-19, bahkan jutaan orang sudah terkena virus ini. Dampak yang dihasilkan dari penularan Covid-19 terjadi pada semua bidang salah satu yang paling terkena dampak Covid-19 adalah pada bidang pendidikan. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan telah mengeluarkan surat Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 menyatakan bahwa setiap kegiatan pembelajaran yang diadakan sekolah ataupun perguruan tinggi tidak boleh dilakukan dengan tatap muka melainkan dapat dilakukan pembelajaran secara jarak jauh atau pembelajaran dalam jaringan (daring). Dikatakan demikian karena sebagai salah satu cara menghindari penyebaran dan terjangkit *Coronavirus Disease (Covid-19)*.

Model pembelajaran memiliki berbagai jenis, salah satu yang sering dibahas saat ini adalah model pembelajaran dalam jaringan (daring). Pada pembelajaran daring kegiatan belajar mengajar yang awalnya dilaksanakan secara tatap muka kini dilaksanakan secara tatap maya, hal ini lah yang membuat guru harus memiliki kreatifitas agar siswa tetap memiliki semangat pada saat kegiatan pembelajaran. Selain itu pembelajaran daring juga dapat disebut sebagai alat yang dapat membuat proses belajar mengajar lebih berpusat pada siswa untuk lebih inovatif dan memiliki waktu pembelajaran yang lebih fleksibel (Dahwan, 2020 : 7).

Pembelajaran daring adalah suatu inovasi dalam Pendidikan yang menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran daring juga dapat diartikan sebagai metode Pendidikan jarak jauh dengan berbagai macam cara pengajaran, dalam hal ini kegiatan pengajaran dilakukan dengan cara terpisah dari aktivitas belajar. Pembelajaran daring dapat dilakukan menggunakan jaringan internet dan media *e-learning* artinya bahwa pengaplikasian pembelajaran daring menggunakan jaringan selaku sistem dan teknologi selaku sarana. Media *e-learning* telah membuat pendidikan menjadi nyaman dan mudah diakses oleh semua orang (Nambiar, 2020 : 783).

Kegiatan pembelajaran bisa berjalan dengan lancar karena adanya teknologi yang mengalami kemajuan pesat contohnya adalah media pembelajaran, media pembelajaran yang biasa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar adalah *whatsapp group, classroom, zoom meeting, google form* dan media lainnya. Jaringan internet juga menjadi salah satu alasan mendukung dalam menghubungkan seorang guru dan siswanya sehingga kegiatan belajar mengajar bisa berjalan dengan lancar walaupun ditengah pandemi yang menimpa saat ini.

Pembelajaran daring memiliki berbagai jenis kelompok besar salah satunya adalah kelompok virtual dan juga kelompok penugasan. Kelompok yang pertama adalah kelompok virtual yang menggunakan media *e-learning* saat melakukan pengajaran dengan *streaming live*, media yang digunakan pada saat *streaming live* yaitu bisa menggunakan *zoom meeting, google meet* dan lain sebagainya. Manfaat dari media itu sendiri adalah pada saat pengaplikasiannya sama persis ketika melaksanakan belajar konvensional, yang mana aktivitasnya dilakukan secara langsung, guru maupun siswa saling melangsungkan pembelajaran diwaktu yang sama walaupun ditempat yang berbeda sehingga guru bisa memberikan berbagai macam gerakan yang bisa terlihat secara langsung untuk menjelaskan materi pembelajaran.

Kelompok yang kedua yaitu kelompok daring penugasan, pada kelompok ini memiliki karakteristik yaitu lebih menekankan pembelajaran berupa pemberian tugas *text online*, contohnya adalah *googleform*. Kelebihan dari kelompok daring penugasan ini adalah lebih gampang untuk digunakan dan bisa menghemat penggunaan kuota internet. Akan tetapi materi yang disampaikan oleh guru sangat terbatas disaat pembelajaran sedang dilaksanakan.

Kegiatan belajar mengajar sesuai dengan ketentuan yang dikeluarkan oleh Pemerintah dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomer 57 tahun 2014 pasal 5 ayat 6 dan 7, yang menyatakan bahwa dalam kurikulum 2013 mata pelajaran yang wajib dipelajari dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok A dan B. Kelompok A lebih fokus kepada ilmu pengetahuan seperti Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu

Pengetahuan Alam, dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Sedangkan di kelompok B lebih banyak mengajarkan tentang aspek keterampilan siswa, mata pelajaran tersebut meliputi Seni Budaya dan Prakarya, dan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Mata pelajaran matematika termasuk menjadi salah satu mata pelajaran wajib di tingkat sekolah menengah (Annurwanda dan Friantini, 2019 : 3).

Matematika juga merupakan bagian ilmu yang sudah mendunia. matematika hidup di alam yang tak memiliki batasan. Kehadirannya di dunia ini sangat diperlukan dan kehidupannya terus berkembang searah dengan permintaan yang dibutuhkan oleh umat manusia, sebab tak ada satupun kegiatan atau tindakan manusia yang bisa terbebas dari matematika. Matematika sudah menjadi ratu dan juga pelayan bagi ilmu yang lainnya.

Namun mengapa kehadiran matematika dalam pendidikan di Indonesia pada umumnya dan di Medan pada khususnya termasuk menjadi momok yang ditakuti oleh siswa, pembelajaran matematika seharusnya mampu mengubah pandangan siswa bahwa matematika bukan hanya sebatas pada perhitungan angka. Banyak siswa yang memiliki anggapan bahwa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit. Anggapan inilah yang membuat siswa gampang menyerah bahkan sebelum mereka memulai mempelajari matematika. Banyak siswa cenderung menghafal konsep dari buku ajar maupun konsep yang diberikan oleh guru tanpa mau memahami maksud dan isinya (Amallia dan Unaena, 2018 : 124).

Pembelajaran daring dimasa pandemi dinilai sangat efektif saat adanya pandemi Covid – 19 seperti saat ini. Namun dengan datangnya Covid – 19 telah mengubah segalanya. Matematika yang awalnya dapat dikerjakan di kelas dengan berdiskusi bersama siswa lainnya, tiba-tiba dikerjakan sendiri bersama keluarga dirumah. Siswa sudah merasa kesulitan menerima pembelajaran matematika saat tatap muka, terlebih lagi saat menghadapi pembelajaran daring.

Pada saat pembelajaran daring guru dan siswa tidak bisa memberikan feedback secara cepat, pemahaman siswa terhadap materi kurang mendalam dan siswa tidak memiliki motivasi tinggi dan cenderung gagal (Wiryanto, 2020). Salah satu penyebab siswa sulit menerima pembelajaran yaitu psikologi siswa yang rendah

terhadap pembelajaran matematika. Psikologi siswa sangat berpengaruh terhadap pembelajaran matematika, jika psikologi siswa rendah maka siswa sulit menerima materi yang diberikan oleh guru yang juga berpengaruh juga terhadap hasil belajar (Siregar, 2017 : 71).

Menurut (Yazid dan Neviyarni, 2021 : 209) mengatakan dampak psikologis siswa yang di akibatkan dari pembelajaran daring adalah menurunnya imunitas tubuh, berkurangnya interaksi sosial di lingkungan sekitar yang berujung pada penurunan efektifitas belajar. Tubuh yang menurun imunitasnya akan berdampak pada turunnya fokus belajar seseorang, sehingga akan berakibat besar pada prestasi dari siswa tersebut.

Untuk mengetahui bagaimana prestasi siswa dalam pelajaran matematika bisa dilihat dari hasil belajar matematika siswa apakah mengalami perkembangan dan peningkatan. Adapun yang dikatakan tentang hasil belajar matematika siswa merupakan hasil dari usaha dalam belajar matematika yang dilakukan oleh siswa. Hasil belajar tidak hanya berfungsi untuk menilai kedalaman pengetahuan yang telah diperoleh siswa, namun juga pengalaman apa saja yang telah dibuat setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Nilai bukan satu-satunya bentuk hasil belajar dari masing-masing individu, tetapi sikap individu atau kelompok juga merupakan hasil belajar siswa. Selanjutnya hasil belajar individu tidak hanya berasal dari dirinya sendiri, tetapi juga bisa diperoleh dari lingkungan dan pengalaman yang didapat pada orang lain.

Pada masa pandemi Covid – 19 saat ini, telah memberikan banyak dampak bagi seluruh masyarakat, baik masyarakat yang berada di perkotaan, pedesaan maupun masyarakat lainnya. Berdasarkan observasi pada tanggal 28 oktober 2021 yang peneliti lakukan, SMPS Muhammadiyah 1 Medan dikarenakan pandemi Covid-19 belum bisa melaksanakan pembelajaran secara langsung, melainkan mereka harus melakukan pembelajaran secara daring melalui *WhatsApp Group*. Hal ini tentu saja mempengaruhi kondisi psikologis dan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPS Muhammadiyah 1 Medan. Siswa kelas tujuh masih sangat baru dengan lingkungan sekolah yang baru, siswa juga masih terbawa sewaktu SD dimana

mereka lebih banyak bermain dan tidak belajar matematika sama sekali sehingga saat ini mereka kurang dalam memahami materi yang diberikan guru matematika kelas VII SMPS Muhammadiyah 1 Medan.

Seperti yang telah dijelaskan oleh guru matematika kelas VII SMPS Muhammadiyah 1 Medan, Selama pembelajaran daring beberapa siswa kelas VII SMPS Muhammadiyah 1 Medan yang kurang berpartisipasi dan aktif saat jam pelajaran matematika. Selain itu, kondisi psikologis juga merupakan salah satu yang mempengaruhi siswa untuk dapat menerima pembelajaran matematika. Melihat dari kejadian yang terjadi peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan masalah yang ada, yaitu mengenai “Dampak Penerapan Pembelajaran Daring terhadap Psikologis dan Hasil Belajar Siswa kelas VII SMPS Muhammadiyah 1 Medan pada Mata Pelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid – 19”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Adanya pandemi *Covid-19* yang merubah proses pembelajaran siswa menjadi pembelajaran daring.
2. Saat pembelajaran daring tidak dilakukan secara langsung atau tatap muka melainkan digantikan dengan pembelajaran tatap maya
3. Beberapa siswa sulit dalam memahami pelajaran matematika dikarenakan mereka kurang menyukai pelajaran matematika.
4. Penerapan pembelajaran daring pada mata pelajaran matematika dapat berdampak pada psikologis siswa
5. Penerapan pembelajaran daring pada mata pelajaran matematika dapat berdampak pada hasil belajar siswa.
6. Kondisi psikologis siswa mempengaruhi hasil belajar siswa.

1.3. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah di uraikan, maka perlu dilakukan pembatasan masalah untuk mengetahui secara mendalam permasalahan yang akan

diteliti sehingga lebih terfokus pada perluasan masalah yang ada. Maka Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII T3 SMPS Muhammadiyah 1 Medan melalui *WhatsAppGroup*.
2. Dampak pembelajaran daring terhadap psikologis siswa kelas VII T3 SMPS Muhammadiyah 1 Medan dilihat dari beberapa indikator psikologis siswa yaitu emosi, keyakinan dan skema diri, minat dan motivasi siswa.
3. Dampak pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa kelas VII T3 SMPS Muhammadiyah 1 Medan dinilai dari hasil belajar yang ditinjau dari level kognitif siswa pada pelajaran matematika materi segiempat.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang akan diteliti pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak penerapan pembelajaran daring terhadap psikologis siswa Kelas VII SMPS Muhammadiyah 1 Medan?
2. Bagaimana dampak penerapan pembelajaran daring terhadap hasil belajar matematika materi segiempat yang diperoleh siswa Kelas VII SMPS Muhammadiyah 1 Medan?
3. Bagaimana hasil belajar matematika siswa Kelas VII SMPS Muhammadiyah 1 Medan dilihat dari kondisi psikologis siswa saat pembelajaran daring?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan dapat peneliti uraikan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dampak penerapan pembelajaran daring terhadap psikologis yang dialami oleh siswa kelas VII SMPS Muhammadiyah 1 Medan selama penerapan pembelajaran daring.
2. Untuk mengetahui dampak penerapan pembelajaran daring terhadap hasil belajar matematika materi segiempat yang diperoleh siswa kelas VII SMPS Muhammadiyah 1 Medan.

3. Untuk mendeskripsikan hasil belajar matematika siswa Kelas VII SMPS Muhammadiyah 1 Medan dilihat dari kondisi psikologis siswa saat pembelajaran daring.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka hasil dari penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dibidang pendidikan matematika, terkhusus bisa lebih mengetahui kondisi psikologis dan hasil belajar matematika siswa saat proses pembelajaran daring.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan bagi guru untuk lebih memperhatikan kondisi psikologis siswa dan hasil belajar siswa ketika proses pembelajaran matematika.

- b. Bagi peneliti

Penelitian ini sebagai sarana untuk memperbanyak pengetahuan terkait kondisi psikologis dan hasil belajar siswa pada pembelajaran daring yang dilakukan selama pandemi Covid-19 berlangsung.

1.7. Definisi Operasional

Untuk mengurangi kesalahan dalam interpretasi penelitian, maka peneliti memberikan definisi operasional sebagai berikut.

1. Dampak merupakan segala sesuatu yang muncul sebagai akibat adanya suatu peristiwa yang ada didalam masyarakat dan menghasilkan perubahan yang berdampak positif maupun negatif.
2. Pembelajaran daring merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh guru untuk tetap bisa mengkomunikasikan suatu pembelajaran terhadap siswa dengan menggunakan teknologi atau jaringan internet yang ada dan tetap bisa menjangkau banyak siswa serta bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun.

Dalam penelitian ini media yang digunakan merupakan aplikasi *WhatsApp Group* karena dianggap semua siswa memiliki aplikasi *WhatsApp*.

3. Psikologis siswa pada penelitian ini merupakan kondisi mental yang dialami oleh siswa ketika mendapatkan kesulitan – kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran daring, dapat dilihat dari aspek – aspek psikologis siswa yaitu Emosi, Keyakinan dan skema diri, Minat dan Motivasi.
4. Hasil belajar merupakan sebuah peralihan perilaku atau hasil dari usaha pembelajaran diri untuk memberikan pengaruh kepada lingkungan, baik intelektual, fisik maupun mental yang berlandaskan pada pengalaman siswa itu sendiri.



THE
Character Building
UNIVERSITY