

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi sekarang ini, setiap orang tidak terlepas yang namanya teknologi. Perkembangan teknologi memberikan dampak yang besar dalam aspek kehidupan (Handarini, dkk. 2020). Salah satunya adalah bidang pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam menciptakan proses belajar yang efektif dengan tujuan mencerdaskan anak didik dengan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya (Nurhasana, 2016). Bahkan saat ini, ada banyak bagian dunia pendidikan yang menghalangi tercapainya tujuan diinginkan.

Tantangan yang kita hadapi di tahun 2020 merupakan tantangan yang diakibatkan oleh dampak pandemi covid - 19. Dengan penyebaran virus yang begitu cepat, pemerintah telah mengambil langkah – langkah pencegahan termasuk menerapkan berbagai kebijakan seperti sosial distancing dan menghindari keramaian untuk meminimalisir penyebaran virus. Berbagai langkah yang dilakukan pemerintah, mengurangi aktivitas diluar, dalam bekerja maupun pendidikan. Sesuai Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Nomor 4 Tahun 2020 mengenai pelaksanaan pendidikan pada masa pandemic, kemendikbud mengimbau agar pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara daring (Kemendikbud, 2020).

Pembelajaran berbasis daring ini memungkinkan siswa untuk belajar dari lokasi masing – masing tanpa bertemu langsung dengan guru. Hal ini bukanlah topik baru bagi Indonesia. Metode pembelajaran ini telah dikembangkan sejak tahun 2013. Artinya Indonesia sudah menggunakan teknologi ini sebelum virus ini muncul. Namun tidak semua lembaga pendidikan terutama sekolah dipedesaan (Adhetya & Indiah, 2020). Seperti penggunaan media zenius, ruang guru dan lain sebagainya untuk kebutuhan pembelajaran dirumah.

Pembelajaran daring dilakukan melalui jaringan internet yang memanfaatkan teknologi melalui aplikasi (Gunawan,dkk. 2020). Menurut Putra, dkk (2020) mengatakan pembelajaran daring adalah pembelajaran jarak jauh menggunakan media internetdengan menggunakan telepon seluler, laptop atau komputer. Artinya,implementasi e – learning menggunakan unsur teknologi sebagai alat dan internet sebagai sistem (Fitriyani, dkk. 2020).fasilitas seperti layanan Google Classroom, Edmodo dan aplikasi lainnya yang digunakan untuk kelas – kelas virtual dan aplikasi pesan instan seperti WhatsApp (Iftakhar,2016).

Pembelajaran daring memiliki kelebihan dan kekurangan. Kemendikbud RI mengatakan bahwa pembelajaran online dapat meningkatkan ketersediaan, keterjangkauan, dan pemerataan konsumsi layanan pendidikan.Selain itu menurut Waryanto (2006) pembelajaran daring dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam belajarsehingga memungkinkan mereka melakukan kegiatan belajar dimanapun berada. Setyorini (2020) juga menyatakan bahwa pembelajaran daring memiliki kelebihan durasi yang tidak terbatas, waktu luang yang lebih banyakdan biaya transportasi yang lebih murah. Dapat disimpulkan bahwa kelebihan pembelajaran daring adalah durasi yang tak terbatas dan banyaknya waktu senggang sehingga meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar dan pemerataan akses layanan pendidikan.

Pembelajaran daring ini tentunya memiliki tantangan yang berbeda, salah satunya adalah efektivitas pembelajaran. Sistem pembelajaran yang digunakan adalah sistem pembelajaran tanpa pertemuan guru-siswa. Penggunaan sistem ini untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dimasa pandemi. Pembelajaran daring juga memiliki kelemahan. Krisdianto (2020) mengidentifikasi kelemahan pembelajaran daring seperti potensi siswa gagal tanpa motivasi yang tinggi, kesalahpahaman antara siswa dan guru terkait materi pembelajaran, dan kesulitan mengakses internet diberbagai lokasi. Selain itu, Gavrilova menjelaskan bahwa pembelajaran daring membutuhkan perangkat tambahan seperti computer, keyboard, monitor untuk mendukung pembelajaran. Jaringan internet tidak stabil, menggunakan sistem online untuk belajar dirumah membuat siswa tidak dapat focus mengikuti pembelajaran, mereka sibuk dirumah dan tidak mendengarkan

guru, siswa bermain game daripada mengikuti kegiatan belajar, menonton film, mengobrol dengan teman dan lain – lain (Martha,dkk. 2022).

Kelemahan yang dapat disimpulkan dari pembelajara daring antara lain pembelajaran ditempat yang kurang nyaman, internet yang kurang stabil membuat siswa sulit fokus mengikuti pembelajaran. Seperti kegiatan belajar dikelas, pembelajaran daring juga harus dirancang, dilakukan, dan dievaluasi. Kegiatan pembelajaran perlu di evaluasi untuk mengetahui keefektivan pelaksanaan pembelajaran daring untuk mengkaji sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Menurut Rohmawati (2015) keefektifan pembelajaran dapat dilihat dalam tiga dimensi yaitu respon siswa terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung, minat siswa selama pembelajaran daring dan hasil tes kognitif siswa setelah pembelajaran daring.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika di SMP Negeri 35 Medan, sebagai salah satu sekolah yang menawarkan pembelajaran daring. Aplikasi pengajaran yang digunakan adalah Zoom, Google meet, WhatsApp, Telegram, Youtube serta Google Classroom. Tentunya banyak kendala bagi guru ketika pembelajaran daring, baik keterbatasan dalam memberikan materi kepada siswa maupun keterbatasan siswa yang mempengaruhi minat, respon dan hasil belajarnya dalam pembelajaran matematika. Dengan adanya permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang : **“Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online selama Pandemi Covid-19 (Study Kasus Belajar Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII SMPN 35 Medan)”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, ketika terjadinya pandemi mempengaruhi berbagai kehidupan, salah satunya pendidikan. Dimana pendidikan harus dilakukan dalam jaringan untuk mengurangi atau memutuskan rantai penyebaran virus, selama pembelajaran daring pembelajaran menggunakan media online. Dengan pembelajaran yang tiba – tiba berubah, membuat sedikitnya rasa tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas karena berbagai alasan tidak ada internet selama belajar, gangguan jaringan, keluhan tidak memahami pembelajaran daring,

atau siswa yang masih gagap dalam penggunaan teknologi, dan siswa merasa proses pembelajaran daring yang sedang berlangsung membosankan, beberapa siswa tidak siap untuk melakukan pembelajaran daring dikarenakan tidak adanya fasilitas pendukung seperti ponsel, laptop dan lain – lain.

1.3. Batasan Masalah

Banyak hal yang menyebabkan pembelajaran daring mempunyai kendala dan permasalahan ketika menggunakan media online dalam belajar matematika. Berdasarkan diatas, peneliti mempersempit permasalahan hanya pada minat belajar siswa, respon siswa dan hasil kognitif siswa untuk menilai suatu keefektivan pembelajaran daring menggunakan media online belajar matematika saat Covid – 19.

Batasan masalah ini dilakukan dengan pertimbangan, bahwa dengan melihat minat belajar siswa, respon siswa terhadap pembelajaran selama daring dan hasil pembelajaran yang dilakukan selama daring bahawa kendala – kendala dalam pembelajaran daring yang telah dipaparkan diidentifikasi masalah akan dapat dijawab melalui angket maupun dari hasil belajar siswa tersebut.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah serta batasan masalah maka dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Bagaimana efektivitas pembelajaran daring dalam pelajaran matematika kelas VIII terhadap minat belajar siswa?
2. Bagaimana efektivitas pembelajaran daring dalam pelajaran matematika kelas VIII terhadap respon siswa?
3. Bagaimana efektivitas pembelajaran daring dalam pelajaran matematika kelas VIII terhadap hasil belajar siswa?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran daring dalam pelajaran matematika kelas VIII terhadap minat belajar siswa.
2. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran daring dalam pelajaran matematika kelas VIII terhadap respon siswa.
3. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran daring dalam pelajaran matematika kelas VIII terhadap hasil belajar siswa.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih bagi:

a. Siswa/i

Penelitian ini diharapkan media online dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dan siswa mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru dalam pembelajaran dan penerapan media online.

b. Guru

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi guru agar dapat memberikan perbaikan baru dalam menyampaikan pembelajaran.

c. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak sekolah, khususnya SMP Negeri 35 Medan untuk terus peduli dan meningkatkan kualitas pembelajaran menggunakan media online.

1.7. Definisi Operasional

1. Efektivitas merupakan tingkat sebuah keberhasilan tujuan yang telah dicapai melalui serangkaian proses yang dilakukan dalam pembelajaran.
2. Pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran secara online tanpa tatap muka secara langsung
3. Media online adalah komunikasi secara online melalui website dan aplikasi menggunakan internet.
4. *Corona Virus Disease* (Covid-19) merupakan penyakit yang disebabkan oleh *virus Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus-2* (SARS-CoV-2)