

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan ditinjau secara filosofis, merupakan usaha untuk memanusiakan manusia. Memanusiakan manusia dapat diartikan sebagai membuat manusia yang belum mengetahui menjadi mengetahui, yang belum bisa menjadi bisa, yang belum terampil menjadi terampil, yang belum mengerti menjadi mengerti.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (2003), 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, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan matematika adalah mata pelajaran yang membekali siswa untuk memiliki kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif serta mampu bekerja sama. Matematika sekolah sebagai salah satu pelajaran atau bahan kajian yang diberikan di jenjang pendidikan dasar, menengah, maupun perguruan tinggi juga harus dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang menghadirkan guru dan siswa dalam ruang kelas maupun di luar ruang kelas, dengan kemajuan jaman pembelajaran tidak lagi mengharuskan siswa dan guru hadir dalam satu tempat yang kita sebut

ruang kelas (Lutfiyah, 2019). Pada era teknologi terdapat media yang mewakili pembelajaran tanpa tatap muka langsung antara siswa dan guru.

Teknologi yang berkembang pesat memberikan dampak positif di bidang pendidikan. Karena dengan adanya teknologi bisa diupayakan peningkatan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan sistem yang dikenal dengan *Online Learning* atau pembelajaran online. Pembelajaran online awal mulanya dikenal karena adanya pengaruh pembelajaran berbasis elektronik (e-learning) yang pertama kali diperkenalkan oleh Universitas Illionis, yang mana menggunakan sistem pembelajaran berbasis komputer.

Pembelajaran online atau *Online Learning* (Triyono, 2020) merupakan sistem yang menyediakan fasilitas untuk belajar kapan pun dan dimana pun selama masih dapat mengakses sistem tersebut. Tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Adapun materinya telah disediakan di dalam sistem tersebut. Materi dapat disediakan dalam bentuk verbal, visual, audio dan gerak.

Secara umum pembelajaran *online* tentunya berbeda sekali dengan pembelajaran di kelas yang dilakukan secara tatap muka antara guru dan siswa. Dimana pembelajaran lebih menekankan pada keaktifan siswa dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan melalui perangkat online oleh guru.

Di masa pandemic Covid-19, Menteri Pendidikan Indonesia (Harnani, 2020) mengeluarkan kebijakan agar proses pembelajaran yang selama ini dilakukan secara tatap muka diubah menjadi pembelajaran yang dilakukan secara *online*. Kebijakan ini mulai efektif diberlakukan di beberapa wilayah provinsi di Indonesia

dan kemudian diikuti oleh provinsi-provinsi lainnya. Tetapi hal tersebut tidak berlaku bagi beberapa sekolah di setiap daerah dikarenakan sekolah-sekolah tersebut tidak siap dengan pembelajaran *online*, dimana membutuhkan media pembelajaran seperti *handphone*, laptop, atau komputer.

Sistem pembelajaran *online* merupakan 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 dirumah. Solusinya, guru dituntut untuk mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media *online* (daring). Guru dapat melakukan pembelajaran bersama diwaktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti WhatsApp (WA), telegram, Instagram, zoom, google meet. Dengan demikian, guru dapat memastikan siswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, meskipun ditempat yang berbeda.

Kendala yang dihadapi siswa selama pembelajaran *online*, yakni jaringan internet yang kurang stabil, tugas terlalu banyak, sulit fokus, aplikasi yang rumit dan pulsa kuota terbatas. Pembelajaran *online* tidak bisa terlepas dari jaringan internet dan menjadi salah satu kendala bagi siswa yang tinggal di pinggiran kota. Solusi untuk permasalahan ini adalah pemerintah harus memberikan kebijakan dengan membuka gratis layanan aplikasi *online* yang bekerjasama dengan penyedia internet. Namun, tidak semua aplikasi pembelajaran *online* dapat digunakan. Pemilihan aplikasi harus sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa itu sendiri.

Keberhasilan guru dalam melakukan pembelajaran *online* pada situasi pandemi ini adalah kemampuan guru dalam berinovasi merancang, menyajikan materi serta penggunaan aplikasi yang digunakan sesuai dengan materi. Kreativitas merupakan kunci sukses dari seorang guru untuk dapat memotivasi siswanya tetap semangat dalam belajar secara *online* (daring) dan tidak menjadi beban psikis.

Disamping itu, kesuksesan pembelajaran *online* selama masa pandemi ini tergantung pada kedisiplinan semua pihak. Oleh karena itu, pihak sekolah perlu membuat skema dengan menyusun manajemen yang baik dalam mengatur sistem pembelajaran online. Hal ini dilakukan dengan membuat jadwal yang sistematis, terstruktur dan simpel untuk memudahkan komunikasi orangtua dengan pihak sekolah agar putra putrinya yang belajar di rumah dapat terpantau secara efektif.

Perlu disadari bahwa ketidaksiapan guru dan siswa terhadap pembelajaran online juga menjadi masalah. Perpindahan pembelajaran konvensional ke sistem daring amat mendadak, tanpa persiapan yang matang. Beberapa guru di sekolah mengaku, jika pembelajaran *online* ini tidak seefektif kegiatan pembelajaran konvensional (tatap muka langsung), karena beberapa materi harus dijelaskan secara langsung dan lengkap terutama dalam pembelajaran matematika. Selain itu materi yang disampaikan secara online belum tentu dipahami semua siswa. Tetapi semua ini harus tetap dilaksanakan agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan siswa aktif mengikuti walaupun dalam kondisi pandemic Covid-19.

Berdasarkan uraian yang dijabarkan di atas maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “ Efektivitas Pembelajaran *Online* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Pada Pokok Bahasan Relasi Dan Fungsi“.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah pembelajaran *online* efektif terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VIII pada pokok bahasan relasi dan fungsi ?
2. Bagaimana prestasi belajar matematika yang diajarkan menggunakan media pembelajaran *online*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui :

1. Efektivitas pembelajaran *online* terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VIII pada pokok bahasan relasi dan fungsi.
2. Prestasi belajar yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *online*.

D. Batasan Istilah

Untuk menghindari perbedaan tafsiran yang berkaitan dengan istilah dalam penelitian ini, maka berikut ini dijelaskan beberapa istilah yang digunakan :

1. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan yang menghadirkan guru dan siswa dalam ruang kelas maupun diluar ruang kelas, dengan kemajuan zaman pembelajaran tidak lagi mengharuskan siswa dan guru hadir dalam satu tempat yang kita sebut ruang kelas.

2. Pembelajaran *Online*

Pembelajaran *Online* atau *Online Learning* merupakan sistem yang menyediakan fasilitas untuk belajar kapan pun dan dimana pun selama masih dapat mengakses sistem tersebut.

3. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran yang lazimnya di tujuhkan dengan nilai-nilai atau angka-angka yang diberikan oleh negara.

4. Efektivitas

Efektivitas adalah daya guna, keaktifan serta adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan pembelajaran online terhadap hasil belajar yang ingin dicapai.

E. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Dari hasil peneliti ini, dapat menjadi masukan bagi guru dalam proses pembelajaran sehingga dapat menambah wawasan guru untuk memilih media pembelajaran *online* yang efektif serta dapat membuat proses belajar tidak membosankan dan bervariasi.

2. Bagi Siswa

Dari hasil penelitian ini dapat membantu siswa untuk lebih aktif dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas

3. Bagi Peneliti

Dari hasil penelitian ini, dapat membuat wawasan peneliti semakin bertambah tentang pembelajaran online dalam bidang matematika.