

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang berkembang pesat secara tidak langsung mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia baik di bidang ekonomi, politik, budaya bahkan di bidang pendidikan. Perkembangan teknologi dan informasi di bidang pendidikan dibuktikan dengan munculnya media massa khususnya media elektronik sebagai sumber ilmu dan pusat pendidikan, munculnya metode-metode pembelajaran baru, adanya sistem pendidikan yang tidak harus tatap muka di dalam kelas, serta pengelolaan data hasil penilaian juga tidak lepas dengan pemanfaatan teknologi.

Konsep pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi saat ini sudah sangat banyak digunakan khususnya model pembelajaran online. Pembelajaran online secara nyata memberikan dampak positif terhadap peningkatan proses belajar. Menurut Debbag dan Rithland, penggunaan konsep pembelajaran e-learning yang dilakukan secara konsisten, terencana dan terstruktur berimplikasi terhadap peningkatan kemandirian, interaktivitas dan hasil belajar (Rismonika, 2020).

Di kehidupan sekarang ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan dan kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK). Tidak selamanya pembelajaran dilaksanakan di kelas. Tidak ada yang bisa menyangka jika sistem pendidikan akan berubah drastis seperti yang terjadi saat ini di tengah pandemi

Covid-19 yang menyerang hampir seluruh bagian Negara di dunia terutama di Indonesia.

Penyebaran pandemi virus corona atau COVID-19 telah memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan di Indonesia. Untuk mengantisipasi penularan virus tersebut pemerintah mengeluarkan kebijakan seperti social distancing, physical distancing, hingga pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Kondisi ini mengharuskan masyarakat untuk tetap diam di rumah, belajar, bekerja, dan beribadah di rumah. Akibat dari kebijakan tersebut membuat sektor pendidikan seperti sekolah maupun perguruan tinggi menghentikan proses pembelajaran secara tatap muka. Sebagai gantinya, sesuai dengan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (COVID-19) menganjurkan untuk melaksanakan proses belajar dari rumah melalui pembelajaran daring.

Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan system 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. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring .

Problematika saat ini adalah masih banyak peserta didik yang menganggap matematika pelajaran yang sulit. Sebagaimana pendapat Auliya (2016), matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit karena karakteristik matematika yang bersifat abstrak, logis, sistematis, dan penuh dengan lambang serta rumus yang membingungkan. Kesulitan yang ada dalam mata pelajaran matematika menuntut kreativitas guru mata pelajaran matematika untuk mengembangkan pembelajarannya, baik dalam hal metode maupun media yang digunakan.

Ruseffendi (1998) mengemukakan bahwa masalah dalam matematika adalah suatu persoalan yang ia sendiri mampu menyelesaikannya tanpa menggunakan cara atau algoritma yang rutin. Suatu persoalan merupakan masalah bagi siswa bila siswa belum mempunyai prosedur atau algoritma tertentu untuk menyelesaikannya.

Setiap proses pembelajaran selalu menghasilkan hasil belajar yang dicapai. Hasil belajar adalah merupakan hasil yang diperoleh individu berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan diri dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas belajarnya. Hasil belajar siswa ditentukan berbagai aspek yang mempengaruhinya saat siswa belajar. Salah satunya adalah model pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar.

Dengan diberlakukannya belajar di rumah, mengakibatkan guru tidak bisa melakukan pembelajaran dengan tatap muka. Ketika berada di kelas, guru dapat mengajarkan secara langsung kepada siswa, berbeda ketika siswa belajar di rumah. Guru akan mengirimkan materi secara online dan siswa akan mempelajarinya di rumah. Hal ini menyebabkan pengawasan guru berkurang. Guru akan mengetahui apakah siswa tersebut paham ketika mengetahui hasil belajar yang akan didapat siswa setelah diberi soal evaluasi.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar matematika siswa pokok bahasan teorema Pythagoras”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran daring pada pokok bahasan teorema Pythagoras?
2. Adakah pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar matematika pada pokok bahasan teorema pythagoras?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran daring pada pokok bahasan teorema Pythagoras.
2. Pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar matematika pada pokok bahasan teorema Pythagoras.

D. Batasan Istilah

Untuk menghindari ada salah tafsiran dan mewujudkan kesatuan berpikir, maka perlu di berikan penegasan istilah tentang maksud judul diatas:

1. Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kondisi dimana terdapat proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Dalam proses interaksi, pendidik atau guru menyampaikan ilmu pengetahuan dengan menggunakan prinsip-prinsip pembelajaran seperti pengendalian kelas, membangkitkan minat eksplorasi, penguasaan konsep dan prosedur mempelajarinya, latihan , dan kendali keberhasilan untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien serta hasil yang optimal.

2. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan suatu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan menggunakan internet dimana dalam proses pembelajarannya tidak dilakukan dengan tatap muka secara langsung tetapi menggunakan media elektronik yang mampu memudahkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun.

3. Hasil belajar matematika

Hasil belajar merupakan hasil usaha belajar yang dicapai seorang siswa berupa suatu kecakapan dari kegiatan belajar bidang akademik disekolah pada jangka waktu tertentu. Dalam penelitian ini hasil belajar dilihat dari hasil test setelah perlakuan pembelajaran daring .

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Siswa dapat mengukur kemampuan matematika melalui pembelajaran daring dari hasil belajar.

2. Bagi Guru

Menjadi bahan untuk mengatasi persoalan pembelajaran daring

3. Bagi Sekolah

Meningkatkan mutu pendidikan khususnya mata pelajaran matematika.

4. Bagi Pembaca

Memberikan informasi mengenai pembelajaran Daring.