

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Revolusi industri 4.0 yang dirasakan pada abad ke-21 telah memasuki era digital, dimana semua mesin terhubung melalui sistem internet. Situasi tersebut telah membawa perubahan besar di masyarakat. Revolusi industri mempunyai potensi besar untuk meningkatkan tingkat pendapatan global dan kualitas hidup masyarakat di seluruh dunia. Untuk bisa bersaing di era ini, Indonesia harus merespon dengan meningkatkan kemampuan dan keterampilan sumber daya manusia melalui pendidikan. Dunia pendidikan di era revolusi industri 4.0 diminta untuk mengikuti perkembangan teknologi yang berkembang pesat serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas yang serba canggih untuk mempermudah proses pembelajaran (Putriani dkk., 2021).

Hal tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan Indonesia menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 yaitu mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, kepribadian luhur, serta keterampilan yang dibutuhkan di masyarakat, bangsa, dan negara. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, maka pada satuan pendidikan memerlukan adanya perencanaan pembelajaran, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran seperti yang dijelaskan dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah. Dengan demikian, tujuan pembelajaran sejatinya mengikuti era di masa kini agar pola pikir siswa tidak sebatas hanya mencari nilai yang tinggi, melainkan proses berkembang ke arah yang positif. Setelah kebijakan pembelajaran tatap muka yang sudah lama diterapkan di Indonesia, pemerintah mengeluarkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 yang bertujuan untuk memastikan pemenuhan hak anak demi mendapatkan layanan pendidikan dari rumah serta mencegah dan melindungi warga satuan pendidikan dari dampak Covid-19 (*Coronavirus Disease-19*). Adanya perubahan

kebijakan tersebut memaksa seluruh sekolah di Indonesia termasuk juga SMP Negeri di kecamatan Klungkung, mulai menggunakan sistem pembelajaran secara daring bulan April 2020 sampai terjadinya perubahan ke pembelajaran tatap muka terbatas yang dimulai di bulan Oktober 2021.

Pembelajaran dalam jaringan (daring) atau *online learning* secara teknis memanfaatkan jaringan dan media digital sebagai bentuk layanan belajar yang lebih luas. Pembelajaran daring sangat berbeda dengan pembelajaran yang selama ini dilaksanakan di Indonesia yaitu melakukan pembelajaran tatap muka di dalam kelas. Seperti namanya, belajar daring tidak semudah dengan belajar yang biasanya dilakukan secara tatap muka. Baik pihak sekolah dan guru harus memahami betul bagaimana pembelajaran daring mampu berjalan sesuai dengan yang biasa dilakukan di sekolah, namun dengan cara yang berbeda karena bagi siswa pembelajaran seperti ini belum banyak yang dapat memahaminya dengan cepat.

Keberhasilan siswa dalam menempuh pendidikan diukur dari indikator pembelajaran yang harus dituntaskan siswa. Ada berbagai mata pelajaran yang dipelajari siswa berdasarkan jenjang tertentu, salah satunya yaitu pelajaran matematika. Pelajaran matematika diberikan di semua jenjang pendidikan, dari pendidikan usia dini sampai di perguruan tinggi. Siagian (2017) mengatakan bahwa matematika merupakan ilmu yang diperoleh melalui penalaran dengan menggunakan istilah-istilah untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan bilangan. Semakin siswa naik ke jenjang sekolah berikutnya, isi materi matematika semakin kompleks. Akibatnya dari siswa mulai merasa kesulitan untuk memahami materi matematika jika sedari awal siswa belum memahami konsep dasar berhitung dalam matematika. Hal ini dapat memicu banyaknya pandangan terkait matematika termasuk bagaimana pembelajaran matematika seharusnya berjalan.

Berdasarkan penelitian Adila dan Harisah (2020), bahwa sebagian besar siswa lebih menyukai pembelajaran matematika secara daring daripada pembelajaran konvensional dari segi ketertarikan dan motivasi. Berbeda halnya dengan Puspaningtyas dan Dewi (2020), menyatakan bahwa siswa kurang mendukung terlaksananya pembelajaran matematika secara daring karena sering terjadinya masalah koneksi internet yang tidak stabil. Kemudian penelitian Ariawan (2022) yang menunjukkan bahwa semangat belajar matematika menjadi

menurun ketika mengikuti pembelajaran matematika secara daring. Beberapa pandangan dari hasil penelitian tersebut antara mendukung atau tidaknya pembelajaran matematika secara daring, sejatinya dipicu oleh persepsi yang dimiliki oleh siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran matematika. Persepsi siswa terhadap pembelajaran dapat mempengaruhi kesediaan siswa untuk berpartisipasi dalam mata pelajaran tersebut dan persepsi belajar yang positif dapat memudahkan siswa untuk mencapai prestasi belajar yang lebih baik (Mashuri, 2017). Persepsi siswa terhadap pembelajaran matematika bisa dijadikan dasar untuk guru dalam melakukan pemilihan metode ataupun model pembelajaran (Muntazminah dkk., 2020).

Gaya belajar siswa merupakan hal yang penting untuk diketahui guru karena dengan memahami bagaimana mereka cenderung menerima informasi, guru memiliki referensi untuk menyusun metode yang efektif digunakan ketika mengadakan pembelajaran matematika. Menurut DePorter dan Hernacki (2015), gaya belajar dibagi menjadi tiga jenis, yaitu gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Gaya belajar visual yang lebih cenderung dalam menyerap informasi dengan menggunakan penglihatan. Lalu tipe auditori lebih mengandalkan pengendaraan, serta tipe kinestetik dengan cara melakukan sentuhan ataupun melalui gerakan tubuh. Secara umum, siswa memiliki ketiga gaya belajar, tetapi bisa saja ada salah satu gaya belajar yang paling dominan digunakan siswa.

Memahami jenis gaya belajar juga bermanfaat bagi siswa itu sendiri karena dapat membantu mereka lebih fokus pada informasi yang ingin diterima, hingga pada akhirnya dapat meningkatkan keberhasilan mereka dalam menempuh pendidikan (Sutama dan Anggitasari, 2018). Tidak hanya itu, dari siswa sendiri secara tidak langsung dapat merespon apakah pembelajaran yang diikutinya menarik atau justru membosankan. Penelitian persepsi siswa terhadap pembelajaran matematika secara daring ditinjau dari gaya belajar siswa tidak banyak dilakukan oleh peneliti lain. Meski begitu terdapat penelitian yang hampir serupa, pertama dari Tulqubra dkk. (2018) yang lebih berfokus pada persepsi tentang variasi mengajar guru, akan tetapi pelaksanaannya secara tatap muka serta penelitian Wahidaturrahmi dkk. (2021) dengan menggunakan subjek mahasiswa Universitas Mataram. Persepsi siswa tentang pembelajaran daring berdasarkan

gaya belajar dapat menjadi gambaran pembelajaran daring di masa depan dengan berfokus pada gaya belajar yang lebih disukai atau banyak digunakan siswa di satu kelas (Wahidaturrahmi dkk., 2021).

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“Persepsi Siswa SMP Negeri di Kecamatan Klungkung Terhadap Pembelajaran Matematika Secara Daring Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Persepsi siswa yang beragam terhadap pembelajaran matematika secara daring.
2. Gaya belajar siswa merupakan cara belajar yang disukai siswa untuk memahami materi, sehingga semua siswa mempunyai gaya belajar yang beragam.
3. Belum terungkapnya bagaimana persepsi siswa terhadap pembelajaran matematika secara daring berdasarkan gaya belajar yang digunakan siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan rangkaian penelitian mengenai persepsi siswa terhadap pembelajaran matematika secara daring yang sudah dilakukan, baik mengkaji tentang faktor persepsi, maupun perbedaan persepsi dari satu faktor, perlu adanya batasan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Siswa SMP Negeri di Kecamatan Klungkung yang dimaksud pada penelitian ini yaitu siswa pada tahun pelajaran 2021/2022.
2. Persepsi siswa terhadap pembelajaran matematika secara daring yang dimaksud yaitu tanggapan/ respon siswa terhadap pembelajaran matematika yang diberikan oleh guru melalui aplikasi daring.
3. Jenis gaya belajar siswa mengacu pada teori DePorter dan Hernacki, yaitu gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian yang diuraikan sebelumnya, berikut rumusan masalah pada penelitian ini.

1. Apakah terdapat perbedaan persepsi siswa SMP Negeri di Kecamatan Klungkung terhadap pembelajaran matematika secara daring antara siswa dengan gaya belajar visual, siswa dengan gaya belajar auditori, dan siswa dengan gaya belajar kinestetik?
2. Apakah terdapat perbedaan persepsi siswa SMP Negeri di Kecamatan Klungkung terhadap pembelajaran matematika secara daring antara siswa dengan gaya belajar visual dan siswa dengan gaya belajar auditori?
3. Apakah terdapat perbedaan persepsi siswa SMP Negeri di Kecamatan Klungkung terhadap pembelajaran matematika secara daring antara siswa dengan gaya belajar visual dan siswa dengan gaya belajar kinestetik?
4. Apakah terdapat perbedaan persepsi siswa SMP Negeri di Kecamatan Klungkung terhadap pembelajaran matematika secara daring antara siswa dengan gaya belajar auditori dan siswa dengan gaya belajar kinestetik?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui perbedaan persepsi siswa SMP Negeri di Kecamatan Klungkung terhadap pembelajaran matematika secara daring antara siswa dengan gaya belajar visual, siswa dengan gaya belajar auditori, dan siswa dengan gaya belajar kinestetik.
2. Untuk mengetahui perbedaan persepsi siswa SMP Negeri di Kecamatan Klungkung terhadap pembelajaran matematika secara daring antara siswa dengan gaya belajar visual dan siswa dengan gaya belajar auditori.
3. Untuk mengetahui perbedaan persepsi siswa SMP Negeri di Kecamatan Klungkung terhadap pembelajaran matematika secara daring antara siswa dengan gaya belajar visual dan siswa dengan gaya belajar kinestetik.

4. Untuk mengetahui perbedaan persepsi siswa SMP Negeri di Kecamatan Klungkung terhadap pembelajaran matematika secara daring antara siswa dengan gaya belajar auditori dan siswa dengan gaya belajar kinestetik.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini, penulis dapat menambah pengetahuan baru dalam menganalisa data yang diperoleh dari kegiatan atau peristiwa yang telah terjadi sebelumnya. Kemudian, penulis juga dapat memberikan informasi empiris kepada pembaca yang ingin mengkaji terkait persepsi siswa terhadap pembelajaran matematika secara daring ditinjau dari gaya belajar siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, siswa dapat berpartisipasi memberikan jawaban mengenai persepsi dari diri siswa terhadap pembelajaran matematika secara daring, sehingga dapat menjadi bahan evaluasi pembelajaran kedepannya.

b. Bagi Guru

Dengan kajian penelitian ini, guru matematika dapat memperbaiki kekurangan yang ada selama pembelajaran daring untuk menambah inovasi belajar kepada siswa di era teknologi terdepan serta mengetahui gaya belajar seperti apa yang cenderung digunakan oleh siswa ketika mengikuti pembelajaran daring.

c. Bagi Pihak Pemerhati Pendidikan

Pemerhati pendidikan seperti pemerintah, pihak sekolah, dan orang tua/wali siswa dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan untuk memantau perkembangan siswa selama pembelajaran matematika secara daring sesuai dengan aturan yang ditetapkan.

d. Bagi Pembaca

Pembaca memperoleh pustaka baru sebagai referensi jika ingin melakukan penelitian dengan topik serupa.