

BAB I PENDAHULUAN

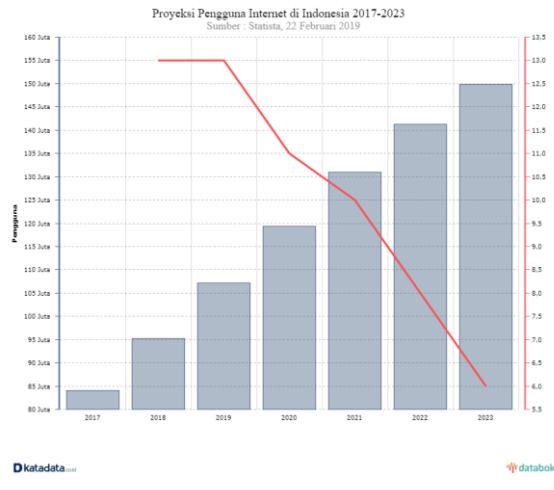
1.1 Latar Belakang Masalah

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, proses pembelajaran dilaksanakan secara daring yang bisa dilaksanakan dari rumah masing-masing siswa.

Sesuai dengan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *coronavirus disease* (COVID-19) menganjurkan untuk melaksanakan proses belajar dari rumah melalui pembelajaran daring. Kesiapan dari pihak penyedia layanan maupun siswa merupakan tuntutan dari pelaksanaan pembelajaran daring. Pelaksanaan pembelajaran daring ini memerlukan perangkat pendukung seperti komputer atau laptop, gawai, dan alat bantu lain sebagai perantara yang tentu saja harus terhubung dengan koneksi internet.

Data Statistika 2019 menunjukkan pengguna internet di Indonesia pada 2018 sebanyak 95,2 juta, tumbuh 13,3% dari 2017 yang sebanyak 84 pengguna.

Pada tahun selanjutnya pengguna internet di Indonesia akan semakin meningkat dengan rata-rata pertumbuhan sebesar 10,2% pada periode 2018-2023.



Gambar 1.1
Rata-rata pertumbuhan pengguna internet di Indonesia periode 2018-2023
(Sumber: <https://databoks.katadata.co.id/>, diakses tanggal 28 April 2020)

Dari data tersebut Indonesia kini dihadapkan dengan tantangan revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan berkembangnya *Internet of* atau *for Things* yang diikuti teknologi baru dalam data sains dan kecerdasan buatan (Ghufron, 2018). Tantangan tersebut bukan hanya dihadapkan pada sektor ekonomi, sosial, dan teknologi. Namun sektor pendidikan juga harus mampu beradaptasi dengan kondisi ini, baik sumber daya manusia maupun infrastruktur yang mendukung. Maka dari itu, dengan pelaksanaan pembelajaran daring diharapkan dapat membantu memutus penyebaran pandemi virus corona dengan belajar dari rumah dan juga menjawab tantangan revolusi industri 4.0.

Dengan pelaksanaan pembelajaran dari rumah secara daring, guru dituntut untuk lebih inovatif dalam menyusun langkah-langkah pembelajaran. Perubahan cara mengajar ini tentunya membuat guru dan siswa beradaptasi dari pembelajaran

secara tatap muka di kelas menjadi pembelajaran daring (Mastuti, dkk, 2020). Beberapa penelitian sebelumnya menyatakan hasil belajar pembelajaran daring lebih baik daripada pembelajaran tatap muka (Nira Radita, dkk, 2018; Means, dkk, 2013), sedangkan penelitian yang lain menyebutkan bahwa hasil belajar yang menggunakan pembelajaran tatap muka lebih baik daripada yang menggunakan pembelajaran daring (Al-Qahtani & Higgins, 2013). Secara teknis dalam pembelajaran daring perangkat pendukung seperti gawai dan koneksi internet yang keduanya harus tersedia untuk kedua belah pihak pengajar dan siswa (Simanihuruk, dkk, 2019). Dengan bantuan perangkat pendukung tersebut dapat memudahkan guru dalam menyiapkan media pembelajaran dan menyusun langkah-langkah pembelajaran yang akan diterapkan.

Media pembelajaran yang tersedia secara online sangat beragam dan senantiasa berkembang. Keberadaan media tersebut sangat membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas tanpa disibukkan dengan kegiatan membuat media itu sendiri. Guru dapat memanfaatkan aplikasi video pengajaran yang menampilkan wajah guru sehingga lebih efektif dalam penyampaian informasi ke siswa daripada sekedar narasi informasi. Pemanfaatan fitur pengiriman pesan (*messegeboard*) juga dapat digunakan sebagai sarana diskusi. Guru juga dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana evaluasi penilaian di akhir pembelajaran. Salah satu bentuk media yang tersedia adalah aplikasi pembuatan kuis online. Terdapat banyak aplikasi kuis yang memberikan kemudahan dan efisiensi bagi guru terutama untuk men dapatkan informasi hasil pengerjaan siswa secara cepat sebagai atribut terkait pengerjaan soal. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Subiyantoro dan Sri Mulyani (2017) yakni dengan adanya kuis membuat siswa mampu mengetahui tingkat

pemahamannya sendiri dan interaktivitas dari kuis yang disajikan menjadikan siswa lebih fokus.

Masalah yang dihadapi dalam pembelajaran matematika di Indonesia adalah penguasaan mata pelajaran matematika yang masih kurang. Rendahnya penguasaan matematika oleh para siswa Indonesia tercermin dalam rendahnya prestasi belajar matematika siswa Indonesia. Laporan hasil ujian nasional matematika tingkat nasional tahun ajaran 2018/2019 untuk jenjang SMA (IPA) memiliki rata-rata terendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Rata-rata nilai ujian nasional mata pelajaran matematika adalah 39,33. Sedangkan rata-rata nilai mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 69,96, rata-rata nilai mata pelajaran Bahasa Inggris adalah 53,58, rata-rata nilai mata pelajaran Fisika adalah 46,47, rata-rata nilai mata pelajaran Kimia adalah 50,99, dan rata-rata nilai mata pelajaran biologi adalah 50,61.

Laporan hasil ujian nasional matematika tahun ajaran 2018/2019 di Kabupaten Jembrana masih dalam kategori kurang (hasilun.puspendik.kemendikbud.go.id). Rata-rata nilai ujian nasional mata pelajaran matematika di Kabupaten Jembrana adalah 37,20. Nilai rata-rata ujian nasional di kabupaten Jembrana lebih rendah dari rata-rata nilai ujian di tingkat nasional. Ini menandakan bahwa prestasi belajar matematika di Kabupaten Jembrana dalam ujian nasional perlu ditingkatkan dengan cara meningkatkan prestasi belajar matematika siswa terlebih dahulu. Oleh sebab itu, perlu adanya upaya dari guru untuk mampu meningkatkan kualitas dan semangat belajar matematika siswa sehingga prestasi belajar matematika siswa juga dapat meningkat.

Salah satu inovasi teknologi agar pembelajaran menjadi interaktif, menarik, serta dapat membantu pengajar membuat evaluasi penilaian terhadap siswa adalah menggunakan *Kahoot*. *Kahoot* merupakan media kuis online yang menjadi salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi tidak membosankan baik bagi siswa maupun bagi pengajar. Hal ini disebabkan karena *Kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan partisipasi siswa dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya. Peneliti menduga dengan kolaborasi penggunaan fitur video pengajaran, pengiriman pesan, dan evaluasi pada pembelajaran daring ini dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa.

Penelitian mengenai penggunaan *Kahoot* pada pembelajaran diantaranya dilakukan oleh Wang (2015) yang menyatakan bahwa respon siswa berbasis permainan berhasil meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pembelajaran siswa setelah menggunakannya berulang kali. Menurut Dellos (2015) *Kahoot* menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan kompetitif dalam mendorong pembelajaran. *Kahoot* tidak hanya bertujuan untuk aspek akademis saja, tetapi juga psikologis siswa. Siswa dapat tumbuh dalam kepercayaan diri dengan mengerjakan kuis dengan baik dan juga diakui oleh guru dan rekannya. Peneliti lain juga menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan *Kahoot* mampu meningkatkan minat dan aktivitas siswa (Heni, dkk, 2019). Selain itu penggunaan *Kahoot* juga menjadikan siswa lebih konsentrasi, semakin bekerjasama, nyaman dalam belajar, dan meningkatkan motivasi belajar menurut Chaiyo dan Nokham (2017).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Daring Sinkronus dengan *Zoom Meeting* Berbantuan *Kahoot* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Negara”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang diajukan adalah sebagai berikut.

1. Apakah prestasi belajar matematika siswa yang mengikuti pembelajaran daring sinkronus dengan *Zoom Meeting* berbantuan *Kahoot* lebih baik daripada prestasi belajar matematika siswa yang mengikuti pembelajaran daring sinkronus dengan *Zoom Meeting* berbantuan kuis asinkronus melalui *WhatsApp*?
2. Apakah kekurangan atau kelemahan dari pelaksanaan kuis *Kahoot*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui apakah prestasi belajar matematika siswa yang mengikuti pembelajaran daring sinkronus dengan *Zoom Meeting* berbantuan *Kahoot* lebih baik daripada prestasi belajar matematika siswa yang mengikuti pembelajaran daring sinkronus dengan *Zoom Meeting* berbantuan kuis asinkronus melalui *WhatsApp*.
2. Untuk mengetahui apa saja kekurangan atau kelemahan dari pelaksanaan kuis *Kahoot* sehingga dapat menjadi masukan untuk guru dalam pelaksanaan pembelajaran.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Pembelajaran daring sinkronus dengan *Zoom Meeting* berbantuan *Kahoot* dapat memberikan gambaran sekaligus tambahan wawasan untuk para guru sehingga guru dapat mengetahui bahwa pembelajaran ini dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa.

2. Bagi Siswa

Penerapan pembelajaran daring sinkronus dengan *Zoom Meeting* berbantuan *Kahoot* diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar dari rumah yang menyenangkan kepada siswa sehingga prestasi belajar matematika siswa meningkat yang pada akhirnya siswa akan lebih termotivasi dan semakin tertarik untuk belajar matematika.

1.4.2 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada penerapan pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk menerapkan pembelajaran yang lebih bervariasi dengan menggunakan media yang inovatif.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan

1.5.1 Asumsi Penelitian

Pada penelitian ini ada asumsi yang digunakan adalah nilai ulangan matematika yang digunakan sebagai pedoman dalam penyetaraan kelas diasumsikan mencerminkan nilai prestasi belajar matematika siswa yang sesungguhnya.

1.5.2 Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan-keterbatasan yang terdapat dalam penelitian ini antara lain:

1. Penelitian ini menyelidiki pengaruh pembelajaran daring sinkronus dengan *Zoom Meeting* berbantuan *Kahoot* terhadap prestasi belajar matematika siswa.
2. Populasi penelitian hanya terbatas pada siswa kelas X jurusan MIPA SMA Negeri 1 Negara.

1.6 Penjelasan Istilah

Istilah-istilah ini perlu diberikan penegasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran daring sinkronus dengan *Zoom Meeting* berbantuan *Kahoot* adalah pembelajaran yang diterapkan peneliti pada kelas eksperimen. Pada penerapan pembelajaran daring ini menggunakan model pembelajaran *Problem Base Learning* dengan pendekatan saintifik (*scientific approach*) dimana pembelajaran dilaksanakan secara sinkronus melalui *Zoom Meeting* serta didukung oleh platform *Kahoot* sebagai sarana evaluasi siswa. *Kahoot* menghadirkan bentuk penilaian yang menyenangkan dan mengurangi beban ketegangan pada siswa saat menjalankan penilaian atau evaluasi.

2. Pembelajaran daring sinkronus dengan *Zoom Meeting* berbantuan kuis asinkronus melalui *WhatsApp* dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang diterapkan oleh guru saat adanya pandemi virus corona. Pembelajaran ini diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri dan pendekatan saintifik (*scientific approach*) yang dilaksanakan secara sinkronus melalui *Zoom Meeting*. Untuk evaluasi dilaksanakan secara asinkronus dengan kuis yang dikirim melalui *WhatsApp*.
3. Prestasi belajar adalah bukti keberhasilan atau pencapaian berupa nilai yang diperoleh oleh individu karena adanya usaha atau kerja keras dalam pelaksanaan tes belajar siswa yang berupa kecakapan dan kemampuan kognitif.

