

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bagian ini akan dibahas (1) latar belakang, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penelitian, (4) manfaat penelitian, dan (5) definisi operasional

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan juga dibutuhkan manusia guna memperluas wawasan yang difungsikan sebagai langkah perbaikan perilaku secara utuh. Pendidikan yang diberikan dengan maksimal mampu menaikkan harkat serta martabat bangsa, sehingga pendidikan selalu dijadikan faktor penunjang perkembangan bangsa.

Menurut Edgar Dalle, pendidikan yaitu upaya sadar yang dilaksanakan dengan aktivitas pembimbingan, pembelajaran serta pelatihan dan mengingat pendidikan berperan utama pada upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) serta memenuhi cita-cita bangsa guna memberikan kesejahteraan umum dan mencerdaskan bangsa. Oleh karena itu pendidikan hendaknya mendapat perhatian khusus. Menurut Undang – Undang No. 20 pasal 1 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan merupakan upaya penuh serta

terorganisasi guna menciptakan kondisi belajar serta langkah pembelajaran supaya siswa dengan aktif mengemban kemampuan dirinya demi membentuk kemampuan spiritual keagamaan, mengendalikan diri, kepribadian, kepintaran, akhlak, maupun keahlian yang dirinya, masyarakat, bangsa dan negara butuhkan.

Dengan menempuh banyaknya pendidikan siswa juga dituntut pada pelaksanaannya haruslah belajar dengan sungguh – sungguh, belajar merupakan salah bagian pemberian pendidikan di sekolah. Maka ini menunjukkan seberapa keberhasilan yang telah dicapai saat belajar disekolah. Adapun hubungan guru dengan siswa sangatlah diperlukan pada pembelajaran sehingga jika guru mempunyai semangat dalam membawakan materi pembelajaran dengan baik itu akan sangat berpengaruh pada hasil pencapaian siswa. Salah satunya dalam pembelajaran matematika, matematika ialah suatu bidang yang wajib diberikan di semua jenjang pendidikan termasuk SMK dan universitas. Namun banyak pelajar yang masih kurang kompeten dalam menguasai matematika sebab dirasa sukar sehingga siswa malas mengulanginya saat diluar jam sekolah. Menguasai matematika itu penting sebab di dunia nyata, kita tidak bisa menghindari pengaplikasian ilmu ini. Matematika juga pengetahuan umum yang menuntun pertumbuhan pikiran individu (Depdiknas, 2003). Maka pembelajaran matematika ini sering diperbincangkan di dalam kehidupan sehari-hari serta dalam sudut pandang yang beragam.

Sehingga matematika dapat memunculkan beberapa sudut pandang manusia, sehingga asumsi tidak luput dari tanggapan individu sebab manusia memiliki pandangan berbeda. Persepsi hakikatnya prosedur menuju pengertian maupun pnyaluran arti dari informasi terhadap stimulus. Pada konteks ini maksudnya persepsi timbul bersumber dari apa yang dialami serta dirasakan. Persepsi yang timbul bisa berbentuk respon, emosi, gagasan ataupun tanggapan. Persepsi ditandai bervariasi yakni persepsi positif ataupun negative (Mughtar, 2012: 13-14). Berkaitan dengan pembelajaran dikelas, guru maupun siswa memiliki persepsi sendiri mengenai bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung hingga bisa dipahami siswa dengan baik. Media pembelajaran khususnya pembelajaran matematika yang dirancang dengan sangat baik dapat menarik minat siswa, karena pembelajaran matematika pada dasarnya berkaitan dengan hitungan memakai angka maupun rumus. Selain itu pada pengajaran matematika, siswa dilatih dalam mendapatkan pengertian dari pengalaman terkait sifat yang dipunyai maupun tidak dari suatu objek. Siswa diberikan pengalaman dari penggunaan matematika sebagai sarana dalam menguasai serta mendeskripsikan pesan contohnya dengan persamaan maupun tabel pada model matematika yang menjadi wujud kemudahan soal matematika. Pembelajaran matematika di sekolah membentuk guru menjadi motivator serta pembimbing siswa untuk belajar agar target pembelajaran bisa terpenuhi.

Hal diatas merupakan pembelajaran matematika yang pada umumnya digunakan di sekolah, tetapi berbeda dengan keadaan sekarang

dimana dunia digemparkan atas terjadinya suatu penyakit yang dikarenakan virus corona yang disebut Covid-19 (*Corona Virus Diseases-19*). Virus yang diyakini menyebar pada 31 Desember 2019 di Kota Wuhan Provinsi Hubei Tiongkok, kemudian tersebar ke seluruh dunia dengan signifikan, jadi WHO tanggal 11 Maret 2020 memutuskan virus ini sebagai pandemi. Ratusan ribu orang di dunia terkena virus ini, bahkan sangat banyak korban meninggal. Diketahui negara dengan kasus tertinggi terkena covid-19 yaitu Italia, Tiongkok, Spanyol, Amerika Serikat, dan Iran dengan taraf kematian hingga ribuan nyawa. Proses penularan yang cepat serta sukar dideteksi sebab adanya masa inkubasi sekitar 2 minggu berdampak pada jatuhnya korban.

Kebijakan ini sangat berdampak fatal pada jalannya aktivitas manusia, persoalan ekonomi paling dirasakan sebab hal ini menyangkut beragam masyarakat, terkendalanya ekonomi menyebabkan keperluan primer yang tidak terpenuhi. Tak terkecuali pendidikan yang juga terpengaruh pada peraturan ini. Kebijakan pemerintah yang tiba-tiba mengubah proses belajar sekolah menjadi dirumah mengakibatkan kesukaran berbagai pihak, Kurang siapnya sekolah mengadakan pembelajaran daring menjadi penyebab utama kekacauan ini, walaupun pemerintah sudah menyediakan solusi lain pada langkah pengevaluasian siswa sebagai standar kelulusan dari institusi ketika situasi darurat ini. Perpindahan pembelajaran ini menuntut sejumlah pihak guna menyesuaikan alur yang dapat dijalani supaya pembelajaran bisa terjadi serta yang menjadi opsi ialah melalui penggunaan teknologi sebagai

sarana pembelajaran daring. Sejumlah komplain muncul pada pembelajaran di situasi pandemi ini. Hal yang sangat terlihat ialah wujud pembelajaran yang seharusnya membagikan informasi antar guru dengan siswa ataupun dosen terhadap mahasiswa, dirubah menjadi pembelajaran dengan tugas saja. Tentu tidal seluruh pihak berada pada kondisi kekeliruan ini sebab sejumlah guru maupun dosen bisa memberikan pengajaran daring tanpa menghilangkan ciri pembelajaran seperti dialog.

Pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh, bekerja dari rumah, membuat adanya perbedaan persepsi masing – masing, mulai dari guru hingga siswa. Dimana guru dituntut untuk terbiasa menggunakan laptop dan menggunakan akses internet dengan baik begitu juga terhadap siswa, karena pada saat ini untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh diperlukan Platform yang mendukung. Dimana untuk guru dapat melakukan pembelajaran daring biasanya dilakukan dengan berbasis Web yang menggunakan media pembelajaran seperti Google Form yang mencakup banyak aplikasi lainnya seperti youtube,webex, zoom, e-learning, googlemeet dan lainnya. Pembelajaran daring oleh guru ini dapat mwnywdiakan akses tak terbatas ruang waktu pada sekama terjadinya masa Covid-19. Selain itu juga dalam proses pembelajaran daring guru seharusnya mewujudkan sejumlah elemen pembelajaran yaitu (1) jadwal pembelajaran jarak jauh (PJJ), (2) rencana program pembelajaran daring, (3) Metode dan media pembelajaran daring, (4) evaluasi pembelajaran daring (kuantitatif / kualitatif), (5) pemberian tugas pembelajaran daring oleh guru, dan (6) bimbingan pembelajarannya. Sehingga penulis ingin

mengetahui bagaimana proses pembelajaran matematika secara daring yang berlangsung dimasa pandemi covid-19 melalui penelitian berjudul **“Persepsi Guru dan Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika secara Daring di Masa Pandemi Covid-19”**.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang diatas, adapun perumusan masalah yang bisa diangkat yakni:

1.2.1 Bagaimana persepsi guru terhadap penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika secara daring dimasa pandemi covid-19 ?”.

1.2.2 Bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika secara daring dimasa pandemi covid-19 ?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Dari permasalahan yang dibahas, studi ini digunakan sebagai berikut:

1.3.1 Untuk mengetahui persepsi guru atas penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran daring matematika selama pandemi covid-19 ini.

1.3.2 Untuk mengetahui persepsi siswa atas penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran daring matematika selama pandemi covid-19 ini.

1.4 Manfaat Penelitian

Umumnya, manfaat studi dibagi dua yakni manfaat teoritis serta praktis yakni:

1.4.1 Secara teoritis studi ini bermanfaat yaitu mampu memperkaya ilmu pengetahuan dan menjadi referensi penelitian pendidikan matematika pada khususnya, serta dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman mengenai persepsi guru dan siswa pada pembelajaran daring dalam proses pembelajaran matematika.

1.4.2 Bagi Peneliti, Sebagai calon guru, peneliti mendapatkan pengalaman dari mengajarkan siswa melalui pengajaran daring dengan berbantuan beberapa media *platform* yang ada.

1.5 Definisi Operasional

1.5.1 Persepsi ialah sebuah upaya yang dimulai oleh penginderaan, yakni berupa stimulus yang disalurkan seseorang dengan alat penerima berupa indera. Alat indera ialah penyambung seseorang dengan lingkungan diluarnya. Persepsi guru yaitu pengindraan langsung seorang guru dengan langkah detail saat menerima serta menginterpretasikan objek melalui inderanya, sedangkan persepsi siswa yaitu upaya perlakuan siswa akan informasi objek yang ada dalam lingkungannya terutama ruang kelas dengan pengamatan menggunakan indera yang bisa menyediakan pengertian dan menginterpretasikan apa yang dilihat.

1.5.2 Media pembelajaran yaitu media yang dipakai dalam menunjang perangsangan ide, emosi, keahlian serta ketertarikan siswa pada proses pembelajaran di kelas. Selain itu melalui media mampu menarik antusias siswa terhadap suatu pembelajaran. Media belajar dibagi dalam berbagai tipe yakni media audio, media audio visual, dan yang saat ini digunakan yaitu media *E-Learning* dan Multimedia Interaktif yang mencakup beberapa platform pembelajaran secara daring.

1.5.3 Pandemi menurut KBBI diartikan wabah yang tersebar bersamaan dimanapun mencakup daerah geografis yang besar. Pada pemahaman sederhana, saat sebuah epidemic meluas ke berbagai area negara.

