

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keadaan Indonesia saat ini masih mengalami situasi tidak baik karena virus yang bersumber dari Wuhan, China yang disebut COVID-19. Menurut WHO (2020), virus ini menular dengan cepat serta bisa mengakibatkan kematian. Dampak COVID-19 ini mengharuskan seluruh siswa di Indonesia terpaksa dibelajarkan dari rumah. Kemendikbud (2020) merilis Surat Edaran mengenai pembelajaran daring serta bekerja di rumah guna mencegah penyebaran Covid-19. Surat tersebut berisi hal terkait liburunya aktivitas pembelajaran tatap muka serta menggantikannya melalui pembelajaran berbasis jaringan (Daring) menggunakan internet.

Daring atau dalam jaringan maknanya tersambung pada jaringan komputer. Menurut Thome (dalam Kuntarto, 2017: 101), pembelajaran saring didefinisikan sebagai pembelajaran yang mengaplikasikan teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks online animasi, pesan suara, email, telepon konferensi serta *video streaming online*. Pembelajaran daring dengan tatap muka melalui aplikasi *Google Meet*, *Zoom*, atau sejenisnya menjadi hal yang paling berguna dalam memutuskan persebaran Covid-19 serta menjaga kesehatan keselamatan jiwa guru maupun siswa dari paparan virus (Jamaluddin, Ratnasih, Gunawan, & Panjiah, 2020). Pembelajaran daring menyediakan dampak positif yakni pengalaman ataupun pengaplikasian teknologi dengan cara positif dan memenuhi tantangan guru di Abad-21 (Sudarsiman, 2015). Pembelajaran daring memberikan perubahan pada sistem pendidikan, materi yang diberikan, pembelajaran yang dilaksanakan maupun masalah yang ditemukan guru, siswa maupun pelaksana pendidikan. Selain memutuskan rantai Covid-19, pembelajaran daring harapannya

dapat dijadikan sebagai alternatif guna mengatasi masalah kemandirian pembelajaran yang membuat siswa mempelajari materi pengetahuan dengan lebih meluas pada dunia internet sehingga memunculkan kekreatifan siswa untuk mengetahui pengetahuan serta bisa melaksanakan kebijakan Kurikulum 2013 (Darmalaksana, Hambali, Masrur, & Muhlas, 2020).

Dalam kegiatan pembelajaran daring, siswa harus tetap diawasi dan dioptimalkan dalam penggunaan media pembelajaran yang guru berikan karena siswa belajar dari rumah. Metode *E-Learning* dapat digunakan oleh guru saat pelaksanaan pembelajaran, jadi metode tersebut memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran guru dan siswa dilaksanakan saat ini memanfaatkan perangkat komputer maupun laptop yang menyambung pada jaringan internet. Sarana pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru diantaranya *Whatsapp*, *Google Classroom*, *Google Meet*, *Zoom* ataupun sarana pembelajaran *online* lainnya. Dengan menggunakan sarana *online* tersebut guru mampu mengawasi siswa saat pembelajaran di waktu yang bersamaan walaupun siswa belajar dari rumah. Pemilihan sarana diskusi, latihan dan kuis juga harus menyesuaikan dengan materi pelajaran yang diajarkan, misalnya ada fitur yang digunakan untuk menyajikan *equation* dari pembelajaran matematika, misalnya *quizizz*. Sehingga bisa menyampaikan informasi atau memberikan pemahaman yang lebih baik. Proses pembelajaran pada situasi pandemi ini dilakukan beberapa pertimbangan agar mampu berjalan, khususnya pada pembelajaran matematika. Evaluasi diperlukan untuk mengatasi *urgency* ini baik dari *input*, proses, dan *output* dari pembelajaran daring. Diharapkan dalam pembelajaran daring ini mampu memperoleh hasil yang maksimal.

Matematika memiliki karakter khusus atau ciri khas yang berbeda dari ilmu lainnya, yaitu (1) matematika termasuk ilmu deduktif, (2) matematika tergolong ilmu yang terstruktur, (3) matematika ialah pengetahuan mengenai pola maupun hubungan, (4) matematika merupakan bahasa simbol, dan (5) matematika sebagai ratu dan pelayan ilmu (Karso dkk., 2008 ; Suwangsih & Tiurlina, 2006). Dilihat dari karakteristik matematika di atas, tantangan yang dihadapi oleh guru yaitu kurangnya penguasaan teknologi dalam mengoperasikan aplikasi pendukung pembelajaran. Perlu adanya pelatihan untuk guru dalam mengoperasikan aplikasi

sebagai bentuk kesiapan menghadapi perubahan dalam memberikan pengajaran dan pendidikan yang awalnya secara konvensional dengan bertatap muka langsung di kelas menjadi kelas virtual (daring). Selanjutnya adalah guru harus memiliki tingkat kreativitas tentang bagaimana pembelajaran matematika dapat bermakna bagi siswa karena siswa harus merasakan keberadaan matematika di dalam kehidupannya. Sehingga pembelajaran matematika menjadi lebih gampang agar bisa diaplikasikan pada kehidupan sehari-hari. Selain mempermudah siswa dalam memahami materi yang diberikan, guru bisa menyediakan peluang pada siswa dalam melaksanakan analisa pada materi yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari.

Dengan kebiasaan proses pembelajaran dengan bertatap muka di sekolah, pembelajaran yang dilakukan melalui online di rumah tidak gampang untuk dilaksanakan. Pertama, kelengkapan sarana dan prasarana serta pengelolaan internet masih secara mandiri. Kedua, kemampuan teknologi dan informasi yang dimiliki oleh guru dan siswa harus maksimal tetapi tidak semua guru dan siswa bisa cepat menggunakan teknologi saat pembelajaran karena perkembangan teknologi tidak seluruhnya dikuasai guru. Faktor penyebabnya ialah usia. Umumnya guru yang lebih muda bisa mengikuti perkembangan teknologi yang lebih cepat (Simanihuruk, 2019). Pengelolaan pembelajaran yang maksimal dapat menimbulkan suatu hasil dari proses yang baik juga, serta bisa meraih tujuan pelaksanaan pendidikan yang diberikan.

Beberapa penelitian tentang evaluasi pelaksanaan pembelajaran secara *online* telah dilakukan oleh Khusnul Chotimah (2018), yang bertujuan untuk mengevaluasi proses pelaksanaan *E-Learning* di Sekolah Indonesia Kota Kinabalu Malaysia dari awal persiapan hingga hasil dari evaluasi tersebut. Hasilnya konsep *E-Learning* yang diterapkan dalam evaluasi pembelajaran di SIKK (Sekolah Indonesia Kota Kinabalu) adalah *Web Enhanced Course* dimana pertemuan tatap muka masih terjadi meskipun peserta didik secara mandiri dalam proses pembelajaran menggunakan *sierra* dalam wujud *E-Book* atau video pembelajaran dan dalam evaluasi pembelajaran menggunakan tes. Selain itu, studi yang dilaksanakan Arif Ahmadi (2016), bertujuan untuk mengevaluasi pengertian serta pengelolaan program *E-learning* yang guru laksanakan dan mengevaluasi

pengertian belajar berbasis *E-Learning* yang siswa miliki. Dimana hasilnya secara menyeluruh pemahaman *E-Learning* pada siswa masuk pada kategori sedang dengan persentase 73,90 %. Aspek *context* masuk pada kategori tinggi, aspek *input* masuk pada kategori sedang, aspek *process* ada di kategori sedang, serta *product* ada di kategori sedang dan pengertian guru pada *e-learning* masuk pada kategori sedang dengan pencapaian persentase sebanyak 74,33%. Sedangkan penelitian yang dilakukan Afif Rahman (2020), terkait evaluasi program sistem pembelajaran daring yang difokuskan untuk menjelaskan program sistem pembelajaran yang memanfaatkan model evaluasi CIPP. Pada elemen konteks tujuan program sistem pembelajaran tergolong efektif, komponen *input* pendidik menerapkan sistem pembelajaran sudah sangat baik, komponen proses yaitu proses pembelajaran sudah berjalan baik dan untuk komponen produk hasil pencapaian tergolong baik. Dan hasilnya menunjukkan bahwa secara keseluruhan pembelajaran daring sudah lumayan baik sehingga bisa tetap dilanjutkan namun belum dikajinya kendala serta adanya pemberian solusi terhadap pelaksanaan pembelajaran daring. Terakhir yaitu penelitian yang dilaksanakan Purwandari (2016), pelaksanaan studi yang tujuannya guna memperoleh gambaran tentang kesiapan pengetahuan *e-learning*, persiapan SDM dan sarana parasarana pendukung *e-learning*, serta faktor-faktor yang menghambat penggunaan belajar daring serta pencapaian pemanfaatan belajar online selama proses pembelajarannya.

Dalam proses pembelajarannya, selain diawali dengan rencana yang baik, maupun ditunjang oleh komunikasi yang bagus, juga perlu didukung dengan pengembangan strategi yang bisa mengajarkan siswa. Sebelum melaksanakan proses pembelajaran, perlu dilakukan suatu pengelolaan dalam pembelajaran. Pengelolaan pembelajaran yaitu proses pengadaan interaksi siswa terhadap guru dengan sumber belajarnya pada sebuah lingkungan belajar. Menurut Dunkin dan Biddle (1974:38), proses pembelajaran ada pada empat variabel interaksi yakni konteks menyangkut pengelolaan peserta didik dimana pada hal ini peserta didik menjadi produsen yang maknanya siswa mencari pengetahuan yang didalamnya, variabel *input* berupa penguasaan akademik siswa ataupun guru dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi selama pembelajaran daring,

variabel proses yaitu pengelolaan proses pembelajaran dan variabel produknya yaitu pengelolaan hasil pembelajaran. Guna meraih tujuan pembelajara yang maksimal, sehingga keempat variabel tersebut mestinya dikelola dengan maksimal. Menurut Usman (2003 : 97), pengelolaan pembelajaran yang baik ialah syarat mutlak agar terjadinya proses pembelajaran yang maksimal. Dari kedua pendapat tersebut bisa dikatakan bahwasannya pengelolaan pembelajaran ialah sebuah aktivitas yang penting dilaksanakan guru dalam menyelesaikan proses belajar di kelas.

Pembelajaran daring yang dilaksanakan pada saat pandemi COVID-19 saat ini perlu di evaluasi. Menurut Owen (1993:3), evaluasi yaitu proses mengumpulkan informasi guna menolong pihak tertentu dalam memutuskan terkait sebuah objek ataupun evaluan (*evaluand*). Ada beberapa model evaluasi pendidikan misalnya model evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, Product*). Menurut Owen (1993:21), CIPP ialah suatu model evaluasi yang memanfaatkan pendekatan yang berfokus pada manajemen ataupun dikenal sebagai bentuk evaluasi manajemen program. Model CIPP berfokus pada pandangan bahwasannya tujuan utama dari evaluasi program bukan hanya membuktikan, namun meningkatkan. Maka, model ini juga diklasifikasikan pada pendekatan evaluasi yang menekankan pada kemajuan program (*improvement orientd evaluation*) ataupun bentuk evaluasi pengembangan. Dibandng dengan model evaluasi formatid, model CIPP lebih detail karena model ini meliputi evaluasi formatif serta sumatif. Dapat dilakukan ketika program belum dimulai dan selama program berlangsung, keputusan yang diperoleh dan dianalisis berbentuk penilaian apakah keperluan sasaran program telah ataupun belum terpenuhi, lebih komprehensif sebab objek evaluasi tidak hanya pada hasil namun juga konteks, input, proses serta produk, menyediakan ilustrasi yang mendetail ataupun luas pada sebuah proyek mulai dari konteks sampai prosesnya. Dari hal tersebut, peneliti ingin mengkaji efektivitas pengelolaan pembelajaran matematika secara daring karena mewabahnya COVID-19. Dengan gambaran tersebut, penulis melaksanakan penelitian berjudul “Evaluasi Pengelolaan Pembelajaran Matematika Siswa Secara Daring Kelas XI di SMA Negeri 2 Singaraja”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana efektivitas pengelolaan pembelajaran matematika secara daring di SMA Negeri 2 Singaraja ditinjau dari segi variabel konteks?
2. Bagaimana efektivitas pengelolaan pembelajaran matematika secara daring di SMA Negeri 2 Singaraja ditinjau dari segi variabel *input*?
3. Bagaimana efektivitas pengelolaan pembelajaran matematika secara daring di SMA Negeri 2 Singaraja ditinjau dari segi variabel proses?
4. Bagaimana efektivitas pengelolaan pembelajaran matematika secara daring di SMA Negeri 2 Singaraja ditinjau dari segi variabel produk?
5. Apakah kendala yang dihadapi dalam pengelolaan pembelajaran matematika secara daring di SMA Negeri 2 Singaraja?
6. Bagaimana solusi untuk mengatasi kendala dalam pengelolaan pembelajaran matematika secara daring di SMA Negeri 2 Singaraja?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah dirumuskan di atas, penelitian ini dilaksanakan untuk mencapai tujuan sebagai berikut.

1. Mengkaji efektivitas pengelolaan pembelajaran matematika secara daring di SMA Negeri 2 Singaraja ditinjau dari segi variabel konteks.
2. Mengkaji efektivitas pengelolaan pembelajaran matematika secara daring di SMA Negeri 2 Singaraja ditinjau dari segi variabel *input*.
3. Mengkaji efektivitas pengelolaan pembelajaran matematika secara daring di SMA Negeri 2 Singaraja ditinjau dari segi variabel proses.
4. Mengkaji efektivitas pengelolaan pembelajaran matematika secara daring di SMA Negeri 2 Singaraja ditinjau dari segi variabel produk.
5. Mengkaji kendala pengelolaan pembelajaran matematika secara daring di SMA Negeri 2 Singaraja.
6. Mengkaji solusi untuk mengatasi kendala dalam proses pembelajaran matematika secara daring di SMA Negeri 2 Singaraja.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari hasil studi ini diharapkan dapat bermanfaat. Ada dua manfaat yang diharapkan, diantaranya manfaat teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil studi ini pada umumnya diharapkan bisa menambah ilmu pengetahuan maupun menjadi referensi penelitian pada khususnya, serta dapat menjadi bahan pertimbangan dalam rangka mengembangkan penelitian yang hampir sama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru Matematika

Dengan studi ini, guru bisa mengetahui evaluasi pengelolaan pembelajaran secara daring untuk siswa SMA sehingga dapat membantu guru menentukan manajemen pembelajaran matematika yang tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran daring.

b. Bagi Siswa

Dengan studi ini diharapkan mampu memperbaiki pengelolaan pembelajaran siswa secara daring.

c. Bagi Pembaca

Penelitian ini mampu menambah kepustakaan untuk pembaca serta peneliti yang mengkaji masalah yang serupa yakni meneliti efektivitas evaluasi pengelolaan pembelajaran matematika secara daring untuk siswa SMA.

1.5 Definisi Operasional

Guna menghindari asumsi yang salah terkait istilah pada tulisan ini, perlu diberikan definisi pada beberapa istilah berikut.

1.5.1 Pengelolaan Pembelajaran Matematika

Pengelolaan pembelajaran matematika yaitu proses memperbaiki perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan

penilaian hasil pembelajaran guna meraih suatu tujuan dalam pembelajaran. Dalam pengelolaan pembelajaran matematika, proses komunikasi merupakan hal yang penting. Belajar berkomunikasi pada matematika menunjang berkembangnya interaksi maupun penyaluran ide di dalam kelas.

1.5.2 Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring yaitu sebuah sistem pembelajaran yang sibantu dengan menggunakan teknologi, tanpa tatap muka, namun mempergunakan *platform* yang bisa mempermudah proses belajar mengajar. Pembelajaran daring bertujuan yakni menyediakan layanan pembelajaran berkualitas dengan sifat yang massif dan terbuka.

Sejumlah aplikasi yang bisa menunjang aktivitas pembelajaran daring, diantaranya *whatsapp*, *zoom*, *web blog*, *edmodo*, dan lain – lain. Pemerintah juga turut serta berperan dalam menanggulangi ketidakseimbangan pembelajaran saat pandemic Covid-19. Terdapat 12 *platform* ataupun aplikasi yang dapat diakses pelajar guna belajar di rumah yakni 1) Rumah belajar; 2) Meja Kita; 3) *Icando*; 4) IndonesiAx; 5) *Google For Education*; 6) Kelas Pintar; 7) *Microsoft Office 365*; 8) *Quipper School*; 9) Ruang Guru; 10) Sekolahmu; 11) Zenius; 12) *Cisco Webex*.

1.5.3 Evaluasi Program

Evaluasi yaitu aktivitas ataupun proses guna menilai sesuatu. Secara umum evaluasi terbagi dalam tiga tahapan, yakni evaluasi *input*, evaluasi proses dan evaluasi *output*. Evaluasi *input* meliputi fungsi persiapan penempatan maupun seleksi. Evaluasi proses meliputi formatif, diagnostik dan monitoring sementara *output* melibatkan sumatif.

1.5.4 Model Evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, Product*)

Model evaluasi CIPP terdiri dari variabel konteks, variabel *input*, variabel proses, dan variabel produk. Model evaluasi CIPP mempunyai fungsi formatif maupun sumatif yang komprehensif.

Fungsi formatif evaluasi artinya menyediakan informasi untuk memperbaiki ataupun membentuk program, sementara fungsi sumatif evaluasi artinya memberikan peluang dalam menetapkan kesuksesan maupun keberlanjutan program.

