

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada awal tahun 2020 Indonesia mulai dihadapi pandemi Covid-19. Semakin lama pandemi Covid-19 semakin berdampak pada beberapa sektor di Indonesia. Salah satu sektor yang terkena dampak akibat pandemi Covid-19 adalah sektor pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu faktor yang penting bagi kehidupan. Pendidikan bersifat dinamis, oleh karena itu pendidikan akan selalu mengalami perkembangan, perubahan, dan perbaikan agar sesuai dengan perkembangan di segala aspek kehidupan. Segala perubahan yang dilakukan tentunya bertujuan agar kualitas pendidikan lebih baik. Terlebih di masa pandemi Covid-19 ini. Akibatnya pemerintah memberikan beberapa keputusan terkait berlangsungnya pendidikan di Indonesia.

Pemerintah memberikan ketentuan umum untuk instansi pendidikan yang mana telah diputuskan oleh empat menteri, yaitu Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri dalam Negeri. Adapun ketentuan umum tersebut berupa Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran mengenai satuan pendidikan yang dikelompokkan menjadi empat zona, yaitu zona kuning, zona oranye, zona merah, dan zona hijau. Untuk zona kuning, zona oranye, dan zona merah tidak diperkenankan untuk melakukan proses pembelajaran secara tatap muka di satuan pendidikan, melainkan dialihkan dengan pembelajaran dari rumah sesuai dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease*

2019 (Covid-19) beserta surat keputusan lainnya yang berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan di masa pandemi. Sedangkan untuk instansi pendidikan yang berada pada wilayah zona hijau dihimbau untuk membatasi pembelajaran tatap muka.

Berdasarkan Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran maka wajib bagi wilayah zona merah, zona oranye, dan zona kuning mulai menerapkan pembelajaran dari rumah. Dengan adanya kebijakan seperti ini instansi pendidikan di wilayah yang termasuk ke dalam tiga zona tersebut mulai mempersiapkan pelaksanaan pembelajaran dari rumah. Pembelajaran daring adalah solusi tidak diperbolehkannya pembelajaran secara tatap muka. Pembelajaran daring menurut Moore, Dickson-Deane, & Galyen (dalam Sadikin, dkk., 2020) adalah pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas dan kemampuan-kemampuan untuk memunculkan berbagai interaksi saat pembelajaran. Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran tanpa melalui pertemuan tatap muka seperti saat pembelajaran konvensional di sekolah, melainkan melalui internet. Tentunya pembelajaran dengan sistem daring memerlukan dukungan dari perangkat elektronik yang bisa tersambung internet dan membantu peserta didik dalam pembelajaran. Karena instansi pendidikan harus dapat memastikan jika kegiatan pembelajaran tetap berjalan meskipun pembelajaran berlangsung dari rumah, oleh karena itu guru dituntut untuk dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi pembelajaran daring dan mempergunakan sarana yang dirasa tepat digunakan untuk membantu peserta didik selama pembelajaran.

Matematika merupakan salah satu materi ajar yang berkaitan dengan mempelajari ide-ide atau konsep yang bersifat abstrak. Banyak peserta didik beranggapan bahwa matematika merupakan materi ajar yang sulit untuk dipahami. Hal ini berdampak pada kurangnya pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep matematika, apalagi jika selama pandemi Covid-19 pembelajaran matematika dilaksanakan secara daring. Pembelajaran matematika secara daring tentunya memiliki kesulitan tersendiri, dibandingkan berlangsung secara konvensional atau tatap muka, guru selama pembelajaran daring cukup kesulitan mendampingi peserta didik secara langsung meskipun adanya media *video conference* yang membuat peserta didik dan guru bertatap muka langsung melalui internet selama pembelajaran, namun ruang gerak guru cukup terbatas dalam memberikan pemahaman materi matematika. Selain itu pembelajaran matematika secara daring tentunya menjadi tantangan baru bagi guru, apalagi jika guru yang tidak terbiasa menggunakan media *online*, sebab pembelajaran daring menuntut seorang guru agar mampu menguasai media *online* demi berlangsungnya pembelajaran daring untuk peserta didiknya dan mampu melakukan kreasi dalam pembelajaran matematika secara daring sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Penggunaan media pembelajaran selama pembelajaran matematika daring merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran selama peserta didik belajar di rumah. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat kegiatan pembelajaran yang berlangsung dari rumah menjadi lebih menarik, akibatnya peserta didik akan termotivasi untuk belajar sehingga peserta didik akan lebih intens menyimak pelajaran, selain itu materi pembelajaran akan lebih

jasas diterima peserta didik sehingga peserta didik nantinya akan lebih mudah memahami materi dan menguasai tujuan pembelajaran dengan baik. Sejalan dengan Pingge (2016) yang menyatakan bahwa media pembelajaran menjadi faktor yang sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Pingge memaparkan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar akan membantu mengomunikasikan informasi yang ingin guru sampaikan dan bertujuan untuk merangsang peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang sekiranya mampu membantu peserta didik untuk memperdalam pemahaman mengenai materi pembelajaran matematika. Video pembelajaran dapat dikatakan sebagai perpanjangan tangan peserta didik sehingga diharapkan peserta didik akan lebih termotivasi untuk tetap semangat belajar di tengah pembelajaran yang berlangsung dari rumah akibat pandemi Covid-19. Video pembelajaran dapat dibuat oleh guru atau guru mencarikan video pembelajaran dari suatu sumber di media *online* dan memberikannya ke peserta didik. Sehingga dengan bantuan video pembelajaran baik itu buatan guru sendiri atau bukan diharapkan membuat peserta didik lebih termotivasi dalam belajar di tengah pandemi dan membantu pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik. Menurut Wahyu, dkk. (2014) setelah seorang individu belajar maka individu tersebut akan memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, serta nilai sebagai akibat dari proses belajar yang telah dilewati. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Adapun kemampuan tersebut mencakup kemampuan dalam

aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui suatu kegiatan evaluasi dengan maksud mendapatkan bukti mengenai kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman penulis saat melaksanakan Pengenalan Lingkungan Persekolahan berbasis Daring (PLPbD), penulis melaksanakan PLPbD di SMAN 8 Denpasar. Sekolah tersebut melaksanakan pembelajaran daring sehingga semua peserta didik belajar dari rumah. Pada mata pelajaran matematika, beberapa guru di sekolah tersebut memilih menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran, baik buatan sendiri maupun mencari video dari suatu sumber dan memberikannya ke peserta didik, dan secara kebetulan penulis mendapatkan Guru Pamong yang menggunakan video pembelajaran buatan sendiri untuk mengajar matematika. Namun selama pembelajaran menggunakan video pembelajaran yang dibuat oleh guru, baik pihak sekolah maupun guru belum pernah melakukan penilaian terhadap pengalaman peserta didik dalam menggunakan video pembelajaran serta keefektifan video pembelajaran buatan guru terhadap hasil belajar selama pembelajaran daring. Padahal selama pembelajaran daring penting untuk memantau bagaimana perkembangan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, apakah dengan bantuan media pembelajaran yang berupa video pembelajaran buatan guru akan membantu pemahaman peserta didik atau tidak. Video pembelajaran buatan guru akan efektif terhadap hasil belajar peserta didik jika hasil belajar peserta didik mencapai ketuntasan belajar klasikal.

Berdasarkan hal tersebut penulis bermaksud untuk mengetahui lebih dalam mengenai efektivitas video pembelajaran matematika buatan guru yang digunakan sebagai media pembelajaran di SMAN 8 Denpasar, oleh karena itu penulis

berinisiatif untuk melakukan penelitian mengenai efektivitas dari video pembelajaran yang dibuat oleh guru terhadap hasil belajar matematika selama pembelajaran daring dengan judul penelitian yaitu “Efektivitas Video Pembelajaran Buatan Guru terhadap Hasil Belajar Matematika Selama Pembelajaran Daring Di SMAN 8 Denpasar”.

1.2. Fokus Penelitian

Pembelajaran matematika selama pandemi tentunya memberikan tantangan tersendiri untuk sekolah, sehingga agar pembelajaran tetap dapat berlangsung maka pembelajaran memanfaatkan internet dan media pembelajaran yang sekiranya dapat membantu pemahaman peserta didik mengenai materi pelajaran, salah satunya berupa video pembelajaran. Pemberian video pembelajaran merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika selama peserta didik belajar di rumah. Oleh karena itu penting untuk mengetahui bagaimana kualitas video pembelajaran, kesan peserta didik dalam menggunakannya, serta keefektifan video pembelajaran yang peserta didik gunakan selama pembelajaran daring. Adapun yang menjadi fokus penelitian dalam penelitian ini adalah kualitas video pembelajaran matematika buatan guru berdasarkan aspek tampilan dan materi, pengalaman peserta didik dalam menggunakan video pembelajaran tersebut, serta efektivitas video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik.

1.3. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana kualitas video pembelajaran matematika buatan guru di SMAN 8 Denpasar berdasarkan aspek materi dan tampilan?
2. Bagaimana pengalaman peserta didik menggunakan video pembelajaran matematika buatan guru yang digunakan sebagai media pembelajaran di SMAN 8 Denpasar selama pembelajaran daring?
3. Bagaimana efektivitas video pembelajaran matematika buatan guru yang digunakan sebagai media pembelajaran di SMAN 8 Denpasar terhadap hasil belajar peserta didik?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas maka penelitian ini dilaksanakan untuk mencapai tujuan sebagai berikut.

1. Mengetahui kualitas video pembelajaran matematika buatan guru di SMAN 8 Denpasar berdasarkan aspek materi dan tampilan.
2. Mengetahui pengalaman peserta didik menggunakan video pembelajaran matematika buatan guru yang digunakan sebagai media pembelajaran di SMAN 8 Denpasar selama pembelajaran daring.
3. Mengetahui efektivitas video pembelajaran matematika buatan guru yang digunakan sebagai media pembelajaran di SMAN 8 Denpasar terhadap hasil belajar peserta didik.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi beberapa pihak terkait, adapun rinci manfaat yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.5.1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis merupakan manfaat jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran. Adapun manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk memperkaya khasanah ilmu pengetahuan dalam meningkatkan kualitas video pembelajaran matematika serta pihak-pihak yang ingin melakukan penelitian sejenis. yang digunakan selama pembelajaran daring.

1.5.2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Penelitian ini dapat menambah wawasan mengenai kualitas video pembelajaran yang baik, memberikan informasi mengenai kesan peserta didik selama menggunakan video pembelajaran, dan keefektifan video pembelajaran, sehingga nantinya guru matematika mampu membuat video pembelajaran yang berkualitas dan mampu membantu pemahaman peserta didik dalam pembelajaran mandiri di masa pandemi.

b. Bagi sekolah

Penelitian ini akan memberikan informasi mengenai kualitas video pembelajaran matematika buatan guru yang digunakan sebagai media pembelajaran di masa pandemi, kesan peserta didik selama menggunakan video pembelajaran tersebut, serta keefektifan video tersebut terhadap hasil belajar peserta didik, sehingga sekolah bisa melakukan evaluasi sejenis untuk memantau perkembangan pembelajaran daring selama pandemi.

c. Bagi peneliti

Melalui penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung sebagai calon guru matematika dalam membuat video pembelajaran yang sesuai dengan karakter video pembelajaran yang berkualitas serta video pembelajaran yang efektif.

1.6. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi penafsiran yang berbeda terhadap judul penelitian dan istilah-istilah yang digunakan, maka dipandang perlu dijelaskan beberapa istilah berikut.

1.6.1. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika merupakan kemampuan yang diperoleh setelah mengalami proses belajar matematika. Hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan seorang individu dalam belajar, sehingga salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran peserta didik adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Hasil belajar berupa peningkatan dari segi

kognitif, psikomotorik, dan afektif. Perubahan kognitif, psikomotorik, dan afektif dapat ditandai dalam bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh penyelenggara pendidikan.

1.6.2. Video Pembelajaran Buatan Guru

Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi ajar dalam proses pembelajaran. Pada umumnya video pembelajaran merupakan media yang lebih interaktif dengan tutor yang berusaha memberikan informasi. Video pembelajaran dirancang secara sistematis dan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku sehingga melalui video pembelajaran memungkinkan peserta didik lebih mudah dalam mencermati materi ajar. Video pembelajaran buatan guru merupakan video pembelajaran yang dibuat sesuai dengan kreasi serta keahlian dari guru yang mengampu mata pelajaran matematika peserta didik. Video pembelajaran tersebut berupa video penjelasan materi pembelajaran maupun video tutorial penyelesaian suatu permasalahan.

1.6.3. Efektivitas Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar

Efektivitas merupakan suatu keadaan yang menunjukkan tingkat keberhasilan atau sejauh mana pencapaian suatu tujuan. Efektivitas video pembelajaran terhadap hasil belajar matematika menurut Tiro, dkk. (2019:9) efektif apabila ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal dinyatakan tuntas.

1.6.4. Pembelajaran Daring

Daring merupakan akronim dari “Dalam Jaringan”. Daring memiliki arti tersambung dengan jaringan internet. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran jarak jauh yang dilakukan secara *online* dan tentunya selama kegiatan pembelajarannya memanfaatkan jaringan internet.

