

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam perkembangan zaman yang makin pesat pada era digital seperti sekarang ini, yang dikenal sebagai revolusi industri 4.0. Revolusi industri 4.0 ditandai dengan meningkatnya konektivitas, interaksi serta perkembangan sistem digital, kecerdasan artifisial, dan virtual (Lestari, 2018). Dengan semakin konvergennya batas antara manusia, mesin dan sumber daya lainnya, teknologi informasi dan komunikasi akan berimbas pada berbagai sektor kehidupan. Salah satunya akan berdampak pada sistem pendidikan di Indonesia. Menghadapi era revolusi industri 4.0, diperlukan pendidikan yang mampu membentuk sumber daya manusia yang kreatif, inovatif, serta kompetitif. Hal tersebut akan tercapai dengan cara mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu pendidikan yang diharapkan dapat menghasilkan *output* yang mampu mengikuti atau mengubah zaman menjadi lebih baik (Lestari, 2018).

Pada era revolusi industri 4.0 yang serba modern ini, teknologi sangat berpengaruh terhadap pendidikan. Kemajuan teknologi di era revolusi industri 4.0 ini telah merubah sistem pendidikan dimana pendidik dan siswa diharapkan mampu menggunakan dan memanfaatkan dengan baik segala bentuk media yang ada. Dengan adanya perkembangan pendidikan yang semakin luas maka terdapat banyak sekali model pembelajaran yang diterapkan, salah satunya yang selaras adalah pembelajaran berbasis *online* yang dikenal dengan istilah

pembelajaran daring dimana dengan pembelajaran berbasis *online* ini pendidik mampu mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu pendidikan.

Penggunaan teknologi sebagai alat bantu pendidikan mengakibatkan waktu dan tempat bukan menjadi kendala lagi untuk melaksanakan proses pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan teknologi dapat menjadi solusi untuk melakukan pembelajaran di tengah mewabahnya virus COVID-19. Indonesia merupakan salah satu negara dengan kasus COVID-19 yang sangat tinggi, hal tersebut dapat dilihat dari data yang di unggah di situs www.covid19.go.id tercatat per tanggal 23 Maret 2021 kasus positif di Indonesia yaitu sebanyak 1.465.928. Dengan banyaknya kasus COVID-19 di Indonesia mengakibatkan pemerintah khawatir, sehingga berdasarkan surat keputusan bersama empat menteri tentang panduan pembelajaran di masa pandemi COVID-19 menyatakan bagi daerah yang berada di zona oranye dan merah dilarang menerapkan pembelajaran tatap muka dan tetap melanjutkan belajar dari rumah. Sedangkan pembelajaran tatap muka di zona kuning dan hijau diperbolehkan namun tidak diwajibkan.

Pembelajaran daring dapat dijadikan solusi untuk melakukan proses pembelajaran di masa pandemi ini. Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tanpa bertatap muka langsung, tetapi menggunakan *platform* yang dapat membantu proses pembelajaran yang dilakukan meskipun lewat jarak jauh. Tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas.

SMA Negeri 1 Kubu merupakan salah satu sekolah yang menerapkan pembelajaran daring mengingat naik turunnya kasus COVID-19 di Karangasem. Menurut pengamatan penulis sewaktu melaksanakan kegiatan PPL di SMA Negeri 1 Kubu, guru-guru disana menggunakan aplikasi *google classroom* untuk melakukan proses pembelajaran. Belakangan ini di Indonesia layanan *video conference* banyak digunakan oleh guru untuk melakukan proses pembelajaran. Namun guru-guru di SMA Negeri 1 Kubu tidak menggunakan layanan *video conference* karena masih terdapat siswa yang memiliki jaringan internet yang tidak stabil. Tanpa adanya *video conference* pada pembelajaran daring, guru akan kesulitan untuk menjelaskan materi pelajaran. Hal tersebut tentu sangat berpengaruh terhadap pemahaman yang dimiliki oleh siswa sehingga mengakibatkan prestasi belajar siswa akan menurun jika dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka.

Prestasi belajar siswa pada pembelajaran daring tentunya harus diperhatikan oleh guru, agar ketika melakukan pembelajaran daring prestasi belajar siswa tidak menurun. Adapun menurut Winkel prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan belajar yang telah dicapai oleh seseorang (Pratiwi, 2017) Prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai seseorang ketika mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu dalam kegiatan pembelajaran. Prestasi belajar dibuktikan dan ditunjukkan melalui nilai atau angka dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap tugas siswa dan ulangan - ulangan atau ujian yang ditempuhnya.

Pada saat melaksanakan observasi di SMA Negeri 1 Kubu, guru matematika yang mengajar di kelas XI MIPA 1 memberikan data nilai ulangan

harian siswa kelas XI MIPA 1 pada semester ganjil, adapun hasil yang diperoleh sebagai berikut.

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Siswa Semester Ganjil

Ulangan	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Rata – rata Skor	Banyak Siswa yang Belum Tuntas	Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal
Ulangan program linear	85	55	68,71	15	51,6%
Ulangan matriks	90	40	67,25	17	45,2%
Ulangan transformasi	85	45	62,90	20	35,5%

Berdasar Tabel 1.1 dapat dilihat bahwa persentase ketuntasan belajar klasikal terus mengalami penurunan dimana KKM matematika kelas XI di SMA Negeri 1 Kubu adalah 68, sehingga persentase ketuntasan dikelas tersebut berturut-turut adalah 51,6%, 45,2%, dan 35,5% ini berarti prestasi belajar matematika siswa di kelas XI MIPA 1 masih tergolong rendah.

Rendahnya prestasi belajar yang dimiliki siswa di SMA Negeri 1 Kubu di masa pademi berdasarkan hasil observasi dikarenakan, pada saat pembelajaran daring penyampaian materi oleh guru yang hanya mengunggah materi pembelajaran melalui aplikasi *google classroom* atau sejenisnya tanpa

menjelaskan materi tersebut. Hal tersebut tentu mengakibatkan siswa akan mengalami kesulitan ketika memahami materi yang diberikan. Rendahnya pemahaman yang dimiliki siswa tentu saja akan berpengaruh terhadap rendahnya prestasi belajar yang dimiliki siswa.

Melihat permasalahan diatas penulis mencoba memberikan solusi yaitu dengan melakukan pembelajaran daring berbantuan video pembelajaran interaktif. Video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Mengapa digunakan video pembelajaran interaktif, hal tersebut dikarenakan menurut Cheppy Riyana (dalam Cintiasih, 2020) video pembelajaran interaktif memiliki karakteristik :

1. *clarity of Message* (kejelasan pesan) maksudnya yaitu dengan video pembelajaran interaktif siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh, sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.
2. *Stand Alone* (berdiri sendiri) maksudnya yaitu video pembelajaran interaktif tidak bergantung pada bahan ajar yang lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
3. *User Friendly* (bersahabat atau akrab dengan pemakainya) maksudnya yaitu video pembelajaran interaktif menggunakan Bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.

4. Dapat digunakan secara klasikal atau individual maksudnya yaitu video pembelajaran interaktif dapat digunakan oleh siswa secara individu, tidak hanya di sekolah tetapi juga di rumah.

Disamping karakteristik diatas video pembelajaran interaktif dapat memancing siswa untuk merespon apa yang mereka lihat dan dengar dalam video sehingga akan terjadi interaksi antara guru dan siswa

Berdasarkan hasil penelitian oleh Halalil Lutfiyah yang berjudul Analisis Kebutuhan Media Video Pembelajaran Matematika Pada Pembelajaran Daring, dijelaskan bahwa 89% dari 27 siswa menyatakan perlu adanya video pembelajaran untuk lebih mudah dalam memahami materi matematika yang diberikan. Namun masih perlu adanya pengembangan video pembelajaran agar lebih interaktif lagi dalam penyampaian materi sehingga siswa lebih mudah lagi dalam memahami materi yang diberikan (Lutfiyah, 2020).

Melihat karakteristik dari video pembelajaran interaktif diatas dapat dilihat bahwa video pembelajaran interaktif sangat cocok digunakan pada pembelajaran daring. Kemudian dengan melihat penelitian yang dilakukan oleh Halalil Lutfiyah dapat dilihat bahwa dengan bantuan media pembelajaran berupa video dapat membantu siswa untuk memahami materi yang diberikan sehingga prestasi belajar yang dimiliki oleh siswa meningkat. Maka dari itu dengan pembelajaran daring berbantuan video pembelajaran interaktif diharapkan prestasi belajar yang dimiliki siswa kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Kubu akan meningkat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : Bagaimana pembelajaran daring berbantuan video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Kubu.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pembelajaran daring berbantuan video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Kubu.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat :

1. Bagi Siswa

Penerapan pembelajaran daring berbantuan video pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan bisa membantu guru ketika melangsungkan proses pembelajaran di kelas supaya menjadi lebih kondusif dan tujuan pembelajaran tercapai.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan informasi tentang model pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pembelajaran matematika di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa menambah pengalaman yang dimiliki oleh peneliti sebagai seorang calon guru ketika menerapkan pembelajaran daring berbantuan video pembelajaran interaktif, menambah wawasan peneliti tentang bagaimana cara mengelola kelas, pengambilan keputusan serta memilih model pembelajaran yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang ada.

1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan agar diperoleh pengertian yang sama tentang istilah-istilah yang ada dalam penelitian ini dan tidak menimbulkan pemahaman yang berbeda dari pembaca. Istilah-istilah yang perlu diberi penegasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan secara *online* dengan menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial. Pembelajaran daring juga dapat diartikan sebagai sistem pembelajaran yang dilakukan tanpa bertatap muka langsung, tetapi menggunakan *platform* yang dapat membantu proses pembelajaran yang dilakukan meskipun jarak jauh.

1.5.2 Video Pembelajaran Interaktif

Video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran yang dapat memancing siswa untuk merespon apa yang mereka lihat dan dengar dalam video sehingga membuat adanya interaksi antara guru dan siswa. Video pembelajaran interaktif menggunakan bahasa yang interaktif dan menarik dan mudah dipahami sehingga tidak membuat siswa merasa bosan untuk memperhatikan apa yang dijelaskan dalam video. Dalam video pembelajaran interaktif juga disampaikan beberapa pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa sendiri sehingga terdapat hubungan timbal balik antara guru dan siswa.

1.5.3 Pembelajaran Daring Berbantuan Video Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran daring berbantuan video pembelajaran interaktif adalah pembelajaran yang dilakukan secara *online* dengan menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial yang diimbangi dengan video pembelajaran interaktif agar dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran yang diberikan.

1.5.4 Prestasi Belajar

Menurut Winkel prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan belajar yang telah dicapai oleh seseorang (Pratiwi, 2017). Prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai seseorang ketika mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu dalam kegiatan pembelajaran. Prestasi belajar dibuktikan dan ditunjukkan melalui nilai atau angka dari hasil evaluasi

yang dilakukan oleh guru terhadap tugas siswa dan ulangan - ulangan atau ujian yang ditempuhnya.

