

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika diajarkan dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Matematika juga sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena dapat digunakan dalam meningkatkan komunikasi, kemampuan logika, tingkat ketelitian, kesabaran, rasa ingin tahu, dan dapat memecahkan permasalahan yang menantang sehingga menimbulkan rasa kepuasan terhadap usaha yang dilakukan. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang sangat penting masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit bagi sebagian peserta didik (Wijaya, 2012). Sangat dibutuhkan strategi pembelajaran yang tepat, guna membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran matematika.

Era globalisasi dihadapkan dengan persaingan, sehingga keunggulan suatu bangsa ditentukan oleh kualitas sumber daya manusianya. Adanya pendidikan membuka peluang seseorang dapat meningkatkan kemampuan dirinya agar bisa menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di tengah era globalisasi saat ini. Pembelajaran matematika dapat menggunakan perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi. Diterapkannya pembelajaran matematika untuk peserta didik wajib direncanakan dengan cermat supaya pengetahuan peserta didik di setiap satuan pendidikan meningkat.

Saat ini hampir seluruh negara di dunia terdampak COVID-19 termasuk Indonesia. Akibat pandemi COVID-19 ini, menyebabkan aktifitas-aktifitas yang biasanya terlaksana di luar rumah sekarang tidak bisa dilaksanakan. Pandemi COVID-19 juga berdampak ke segala aspek, salah satunya adalah pada bidang pendidikan. Sesuai arahan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bahwa proses pembelajaran yang awalnya dilaksanakan melalui tatap muka kini digantikan dengan belajar secara daring (Surat Edaran Kemendikbud Dikti No.1 tahun 2020). Penerapan sistem daring, mengakibatkan proses pembelajaran tetap bisa terlaksana tanpa tatap muka di sekolah. Pembelajaran yang dilaksanakan secara daring mewajibkan kepada pendidik dan peserta didik memiliki kemampuan lebih, terutama pada kemampuan teknologi, informasi dan komunikasi.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan internet dan menampilkan berbagai macam media pembelajaran. Zhang, dkk (dalam Ali Sadikin, dkk., 2020) menyatakan bahwa penggunaan teknologi internet dan multimedia mampu mengubah cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilakukan di kelas tradisional. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dapat mempertemukan peserta didik dan pendidik dengan melaksanakan proses pembelajaran melalui layanan internet. Perubahan pelaksanaan pembelajaran tatap muka dengan sistem daring, pendidik tetap bisa berinteraksi langsung dengan peserta didik tanpa harus bertemu langsung di sekolah. Pendidik dan peserta didik harus segera menyesuaikan dengan pembelajaran secara daring karena metode secara daring adalah proses pelaksanaan pembelajaran saat ini yang tepat diterapkan di tengah pandemi COVID-19. He, Xu,

& Kruck (dalam Ali Sadikin, dkk., 2020) menyatakan bahwa pembelajaran *online* telah menjadi tuntutan dalam dunia pendidikan sejak beberapa tahun terakhir.

Pelaksanaan pembelajaran secara daring harus tetap dalam pengawasan dan mengoptimalkan penggunaan media oleh pendidik, karena peserta didik belajar dari rumah secara daring. *E-Learning* menjadi sebuah sistem yang memungkinkan proses pelaksanaan pembelajaran akan lebih mudah dan fleksibel, sehingga peserta didik secara aktif dan mandiri mendapatkan materi dan pengetahuan dengan bantuan media elektronik diantaranya komputer dan internet. Dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring, adapun aplikasi yang dapat digunakan diantaranya *Google Meet*, *Zoom*, *Google Classroom*, *WhatsApp* dan aplikasi lainnya. Pembelajaran daring menghubungkan peserta didik dengan pendidik secara berjauhan tetapi tetap dapat saling berkomunikasi, berinteraksi secara langsung/sinkron maupun tidak langsung/asinkron.

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring terdapat prinsip-prinsip pembelajaran daring yaitu seperangkat landasan dasar yang secara intrinsik menjadi persyaratan dalam proses pembelajaran daring. Pendidik akan memiliki kemampuan dasar dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Prinsip-prinsip pembelajaran daring didalamnya terdapat tujuan dan informasi terkait pembelajaran, adanya kehadiran kognitif dalam proses pembelajaran, memfasilitasi terjadinya interaksi produktif antara pendidik dan peserta didik, mengupayakan proses umpan balik dialogis, menyediakan aktivitas-aktivitas pembelajaran sehingga peserta didik menjadi pemelajar daring yang proaktif, menyediakan penugasan sesuai dengan waktu pengerjaan yang cukup, menyediakan video-video *asynchronous* dan media teks sebagai pelengkap, melakukan asesmen formatif dan

sumatif, menggunakan teknologi secara efektif (Kristanto, Y.D., 2020). Dunwill (dalam Belawati, 2019) menyatakan bahwa setidaknya ada enam prinsip dasar mengajar daring yang harus diperhatikan diantaranya yaitu kontak pembelajar dan pengajar, kolaborasi antar pembelajar, suasana belajar aktif, umpan balik yang cepat, tujuan pembelajaran yang dapat dicapai, dan penghargaan atas perbedaan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring perlu dilakukan evaluasi untuk mengetahui apakah pembelajaran yang dilakukan berhasil atau tidak, sesuai dengan tujuan pembelajaran atau tidak, dan sesuai dengan tujuan instruksionalnya atau tidak. N. E Grondlund (dalam Haryanto, 2020) menyatakan bahwa evaluasi merupakan cara sistematis untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan informasi untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap tujuan pembelajaran. Evaluasi yang dilakukan terhadap pembelajaran secara daring sebagai sebuah proses menganalisis kualitas proses pembelajaran yang dilaksanakan secara daring. Pelaksanaan evaluasi dilakukan sebagai bentuk penilaian terhadap berbagai komponen yang terdapat dalam pelaksanaan pembelajaran daring.

Akibat COVID-19, SMP Negeri 4 Singaraja juga melaksanakan pembelajaran daring. Pelaksanaan pembelajaran secara daring ini sebagai pengganti pelaksanaan pembelajaran tatap muka. Proses pembelajaran secara daring belum pernah dievaluasi sebelumnya, sehingga keefektifan pelaksanaan pembelajaran daring belum secara khusus dikaji. Maka dari itu, pelaksanaan pembelajaran secara daring perlu dilakukan evaluasi.

Salah satu penelitian yang berkaitan dengan evaluasi pelaksanaan pembelajaran secara daring di masa pandemi COVID-19 dilakukan oleh Yudiawan

(2020) terkait dengan evaluasi pembelajaran yang berfokus pada pembahasan sistem pembelajaran secara daring menggunakan model *Context, Input, Process, Product* (CIPP). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari segi input, maupun dari segi kualitas sudah cukup kompeten dalam melaksanakan pembelajaran daring, namun ada permasalahan dari segi non teknis yaitu terkait jaringan dan biaya paket, kemudian dari segi produk, dengan pembelajaran secara daring dapat meningkatkan pemahaman teknologi sehingga penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi hal yang baru.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin melakukan penelitian terkait evaluasi pembelajaran secara daring pada pembelajaran matematika terutama pada SMP Negeri 4 Singaraja. N.E Grondlund (dalam Haryanto, 2020) menyatakan bahwa evaluasi merupakan proses terstruktur untuk memastikan sejauh mana tingkat pencapaian peserta didik terhadap tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Proses pelaksanaan pembelajaran secara daring, perlu memaksimalkan kegunaan teknologi dan adanya interaksi untuk meningkatkan kualitas dari kegiatan pembelajaran secara daring. Garrison, Anderson, dan Archer (2000) menyatakan bahwa *Community of Inquiry (CoI)* merupakan kerangka kerja dalam komunitas atau kelompok belajar yang dibentuk dari tiga elemen penting yang saling berkaitan dalam dunia pendidikan (kehadiran sosial, kehadiran kognitif, dan kehadiran pengajaran). Dilihat dari segi kehadiran sosial yaitu menjalin interaksi yang baik antar sesama peserta didik, dari segi kehadiran kognitif yaitu kemampuan peserta didik untuk membentuk pemahaman dalam keseluruhan proses interaksi, dan dari segi kehadiran pengajaran yaitu merancang dan memfasilitasi proses pembelajaran dan mengarahkan supaya pelaksanaan pembelajaran dapat terlaksana. Dalam

Community of Inquiry (CoI) juga terdapat elemen lainnya yang berhubungan dengan ketiga elemen (kehadiran sosial, kehadiran kognitif, dan kehadiran pengajaran) yaitu media pendukung merupakan persekutuan antara elemen kehadiran sosial dan elemen kehadiran kognitif. Iklim belajar merupakan persekutuan antara elemen kehadiran sosial dan elemen kehadiran pengajaran. Pemilihan materi merupakan persekutuan antara elemen kehadiran kognitif dan elemen kehadiran pengajaran. Elemen-elemen tersebut menggambarkan kategori dan indikator dalam proses pembelajaran. Masing-masing elemen tersebut saling berkaitan dan saling mempengaruhi. Seperti kehadiran pengajaran sangat mempengaruhi pencapaian tingkat pemahaman materi yang didiskusikan dan hubungan sosial yang tercipta melalui komunikasi di kelas dapat mempengaruhi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti ingin mengkaji terkait efektivitas proses pembelajaran secara daring. Oleh karena itu, peneliti tertarik dan memandang perlu untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Matematika secara Daring dengan *Community of Inquiry (CoI)* di SMP Negeri 4 Singaraja”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana efektivitas pelaksanaan pembelajaran secara daring pada pembelajaran matematika di SMP Negeri 4 Singaraja ditinjau dari segi kehadiran sosial?

2. Bagaimana efektivitas pelaksanaan pembelajaran secara daring pada pembelajaran matematika di SMP Negeri 4 Singaraja ditinjau dari segi kehadiran kognitif?
3. Bagaimana efektivitas pelaksanaan pembelajaran secara daring pada pembelajaran matematika di SMP Negeri 4 Singaraja ditinjau dari segi kehadiran pengajaran?
4. Bagaimana efektivitas pelaksanaan pembelajaran secara daring pada pembelajaran matematika di SMP Negeri 4 Singaraja ditinjau dari segi media pendukung?
5. Bagaimana efektivitas pelaksanaan pembelajaran secara daring pada pembelajaran matematika di SMP Negeri 4 Singaraja ditinjau dari segi iklim belajar?
6. Bagaimana efektivitas pelaksanaan pembelajaran secara daring pada pembelajaran matematika di SMP Negeri 4 Singaraja ditinjau dari segi pemilihan materi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengkaji efektivitas pelaksanaan pembelajaran secara daring pada pembelajaran matematika di SMP Negeri 4 Singaraja ditinjau dari segi kehadiran sosial.

2. Mengkaji efektivitas pelaksanaan pembelajaran secara daring pada pembelajaran matematika di SMP Negeri 4 Singaraja ditinjau dari segi kehadiran kognitif.
3. Mengkaji efektivitas pelaksanaan pembelajaran secara daring pada pembelajaran matematika di SMP Negeri 4 Singaraja ditinjau dari segi kehadiran pengajaran.
4. Mengkaji efektivitas pelaksanaan pembelajaran secara daring pada pembelajaran matematika di SMP Negeri 4 Singaraja ditinjau dari segi media pendukung.
5. Mengkaji efektivitas pelaksanaan pembelajaran secara daring pada pembelajaran matematika di SMP Negeri 4 Singaraja ditinjau dari segi iklim belajar.
6. Mengkaji efektivitas pelaksanaan pembelajaran secara daring pada pembelajaran matematika di SMP Negeri 4 Singaraja ditinjau dari segi pemilihan materi.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat. Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Secara Teoretis
 - a. Dari hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu acuan atau rujukan dalam melakukan penelitian yang sejenis.

- b. Dari penelitian ini dapat menambah perbendaharaan hasil penelitian yang terkait dengan evaluasi pelaksanaan pembelajaran matematika secara daring dengan *Community of Inquiry (CoI)* di SMP Negeri 4 Singaraja.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru Matematika

Melalui penelitian ini guru dapat mengetahui evaluasi pembelajaran matematika secara daring untuk peserta didik SMP sehingga dapat membantu guru menentukan strategi pembelajaran yang tepat untuk dilaksanakan dalam proses pembelajaran secara daring.

b. Bagi Peserta Didik

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan minat peserta didik terhadap proses pembelajaran secara daring.

c. Bagi Pembaca

Melalui penelitian ini pembaca dapat memperoleh informasi serta menambah wawasan terkait dengan evaluasi pelaksanaan pembelajaran matematika secara daring dengan *Community of Inquiry (CoI)* di SMP Negeri 4 Singaraja.

d. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini peneliti dapat meningkatkan wawasan terkait dengan evaluasi pelaksanaan pembelajaran matematika secara daring dengan *Community of Inquiry (CoI)* di SMP Negeri 4 Singaraja.

1.5 Definisi Operasional

Untuk menghindari persepsi yang keliru mengenai istilah-istilah dalam tulisan ini, perlu diberikan definisi terhadap beberapa istilah berikut.

1.5.1 Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan jaringan internet dan menampilkan berbagai macam media pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran secara daring dapat terlaksana dengan memanfaatkan teknologi sehingga komunikasi dan diskusi antara pendidik dan peserta didik tetap terlaksana. Pelaksanaan pembelajaran secara daring pada umumnya sama dengan pelaksanaan pembelajaran tatap muka di sekolah, namun yang membedakannya adalah pembelajaran secara daring dilaksanakan dari rumah dan memerlukan koneksi internet. Dalam proses pembelajaran secara daring pendidik dapat menggunakan media pembelajaran secara daring seperti *Google Classroom*, *Google Meet*, *Zoom*, *WhatsApp* maupun media pembelajaran daring lainnya.

1.5.2 *Community of Inquiry (CoI)*

Community of Inquiry (CoI) merupakan kerangka kerja dalam komunitas yang dibentuk dari tiga elemen penting yang saling berkaitan dalam dunia pendidikan (Garrison, Anderson, dan Archer., 2000). *Community of Inquiry (CoI)* ada tiga elemen kerangka diantaranya adanya kehadiran sosial, adanya kehadiran kognitif, dan kehadiran pengajaran. Dalam *Community of Inquiry (CoI)* terdapat juga elemen lainnya yang berhubungan dengan ketiga elemen (kehadiran sosial, kehadiran kognitif, dan kehadiran pengajaran) yaitu media pendukung yang

merupakan persekutuan antara elemen kehadiran sosial dan elemen kehadiran kognitif. Iklim belajar yang merupakan persekutuan antara elemen kehadiran sosial dan elemen kehadiran pengajaran). Pemilihan materi yang merupakan persekutuan antara elemen kehadiran kognitif dan elemen kehadiran pengajaran. Elemen-elemen tersebut menggambarkan kategori dan indikator dalam proses pembelajaran. Masing-masing elemen tersebut saling berkaitan dan saling mempengaruhi.

