

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan seseorang. Pendidikan lah yang menentukan dan menuntun masa depan dan arah hidup seseorang. Walaupun tidak semua orang berpendapat seperti itu, namun pendidikan tetaplah menjadi kebutuhan manusia nomor wahid. Bakat dan keahlian seseorang akan terbentuk dan terasah melalui pendidikan. Pendidikan juga umumnya dijadikan tolak ukur kualitas setiap orang. Pada umumnya kegiatan belajar mengajar dilakukan secara tatap muka disekolah.

Pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi suatu kegiatan belajar. Berdasarkan kebijakan pemerintah dalam surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19), pembelajaran dilaksanakan secara daring atau online. Hal ini dilakukan guna mencegah dan menghindari penyebaran Covid-19 yang tengah melanda di berbagai negara termasuk Indonesia.

Pademi Covid-19 yang pada saat ini melanda seluruh negri di belahan dunia termasuk indonesia, sesuai data terbaru dari pemerintah melalui Satuan Tugas Penanganan Covid-19 pada tanggal 16 Desember 2020 ada penambahan 6.725 kasus baru Covid-19. Penambahan itu menyebabkan pasien Covid-19 di Tanah Air kini mencapai 636.154 orang dan angka kematian akibat Covid-19 di Indonesia tercatat sebesar 19.248 orang. terhitung sejak kasus pertama pada 2 maret 2020. Covid-19 merupakan virus mematikan yang menyerang sistem pernafasan manusia, dengan adanya virus ini pemerintah menerapkan kebijakan ketat untuk memutus rantai penyebaran virus Covid-19.

Cara yang di lakukan pemerintah untuk memutus mata rantai penyebaran virus ini adalah dengan melakukan *physical distancing*. Akan tetapi kebijaka tersebut dapat menghambat laju pertumbuhan berbagai bidang dalam kehidupan, baik itu ekonomi, social, dan pendidikan. Keputusan pemerintah dalam merubah sistem pendidikan yang tadinya tatap muka menjadi belajar dirumah atau biasa dikenal *Work From Home* (WFH) yang membuat banyak pihak resah.

WFH adalah singkatan dari work from home yang berarti bekerja dari rumah. Secara umum biasanya *Work From Home* diartikan dengan cara siswa melakukan kegiatan belajar mengajar dirumah menggunakan system *online* agar mengurangi kontak fisik sehingga diharapkan dapat mengurangi rantai penyebaran Covid-19. Kebijakan WFH tertuang dalam Surat Edaran Menteri

Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (PAN & RB) Nomor 50/2020 tentang Perubahan Kedua atas Surat Edaran Menteri PAN & RB Nomor 19/2020 tentang Penyesuaian Sistem Kerja Aparatur Sipil Negara dalam Upaya Pencegahan Penyebaran Covid-19 di Lingkungan Instansi Pemerintah. Sebagai ASN, guru dalam upaya melaksanakan proses belajar mengajar harus menggunakan sistem *online* atau dalam jaringan (*daring*).

Penggunaan sistem online dengan kondisi saat ini, dianggap cara terbaik untuk mengurangi kontak dan memutus mata rantai penyebaran virus tersebut. Sistem pembelajaran *daring* yang dilakukan adalah sistem kegiatan belajar mengajar tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan peserta didik tetapi dilakukan secara online menggunakan jaringan internet. Oleh karena itu pada masa pandemi Covid-19 saat ini pendidikan menjadi aspek yang penting untuk dilihat bagaimana perkembangannya demi meningkatkan taraf pendidikan.

Namun proses belajar *daring* memiliki beberapa kendala, penerapan sistem belajar online sempat dicoba sebelum adanya wabah COVID-19. Namun, sejumlah guru tak siap menerapkannya, sehingga metode tersebut banyak ditinggalkan.

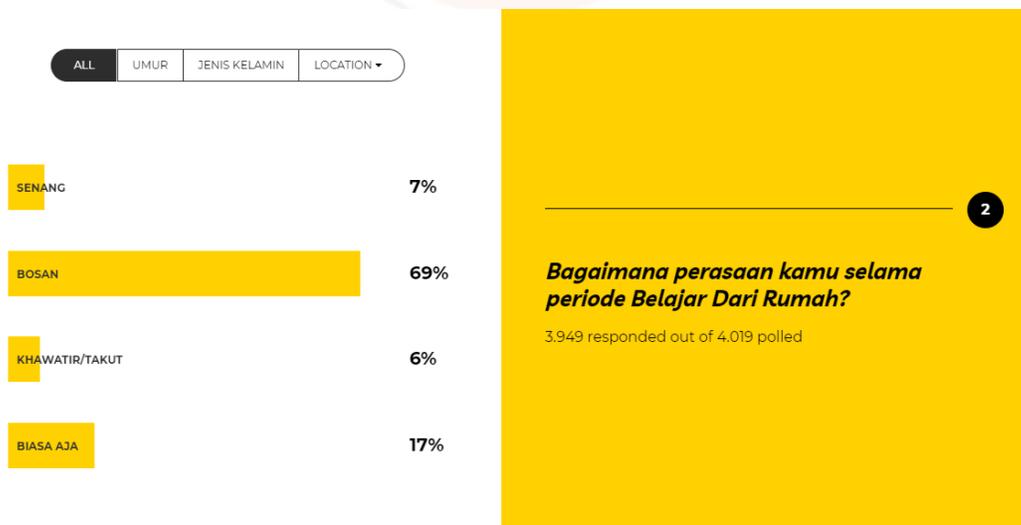
Bahkan, dengan berkaca pada ketidak siapan para guru dengan sistem online, ada anggapan jika mereka tidak bisa mendidik atau membentuk para generasi muda untuk bersaing dengan negara-negara maju lainnya.

Serta kendala lainnya salah satunya yaitu, pelajaran matematika. Hingga saat ini masih banyak sekali siswa yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit.

Matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit karena para pelajar sudah *menjudge* bahwa matematika itu sulit dan rumit karena selalu berhubungan dengan angka, rumus dan hitung-menghitung. Mereka pun tidak berniat untuk mempelajarinya, kecuali karena tuntutan materi. Dan juga dalam keadaan pandemi covid 19 pada saat ini memaksa siswa untuk belajar dirumah atau *daring*, sehingga menyulitkan siswa untuk dapat memahami materi yang disampaikan karena keterbatasan siswa dalam memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru melalui media Zoom.

Kesulitan belajar siswa dapat disebabkan beberapa faktor baik faktor internal maupun faktor eksternal seperti fisiologi, faktor sosial dan faktor pedagogik. Selain itu terdapat pula kesulitan khusus dalam belajar matematika seperti: 1) kesulitan dalam menerapkan konsep, 2) kesulitan dalam belajar dan menggunakan prinsip, 3) kesulitan dalam memecahkan soal berbentuk verbal". Kesulitan yang ada pada pelajaran matematika mengharuskan guru mata pelajaran matematika untuk kreatif dalam mengembangkan pembelajarannya baik dalam metode atau media yang digunakan.

UNICEF menyelenggarakan survei pada 18-29 Mei 2020 dan 5-8 Juni 2020 lalu. Selama survei, UNICEF menerima lebih dari 4.000 tanggapan dari siswa di 34 provinsi Indonesia, melalui kanal U-Report yang terdiri dari SMS, WhatsApp, dan Messenger.



Gambar 1. 1 Data Survey UNICEF

Hasil survei menyebut, sebanyak 66 persen dari 60 juta siswa dari berbagai jenjang pendidikan di 34 provinsi mengaku tidak nyaman belajar di rumah selama pandemi Covid-19. Dari jumlah tersebut, 87 persen siswa ingin segera kembali belajar di sekolah. Lalu, 88 persen siswa juga bersedia mengenakan masker di sekolah dan 90 persen mengatakan pentingnya jarak fisik jika mereka melanjutkan pembelajaran di kelas.

Maka dari itu pembelajaran di tiap sekolah pada saat ini sudah melaksanakan pembelajaran melalui media online. Dengan pembelajaran online atau pembelajaran jarak jauh, siswa bisa kapan saja berkomunikasi dengan guru begitu pula sebaliknya, sifat komunikasinya bisa tertutup maupun bersama-sama.

Secara yuridis pembelajaran jarak jauh (PJJ) merupakan pola pembelajaran yang berlangsung dengan adanya keterpisahan antara guru dan anak didik. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 Ayat 15 pendidikan jarak jauh merupakan pendidikan yang anak didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi dan komunikasi dan media lain. Pendidikan jarak jauh dikenal juga dengan *E-learning*.

Menurut Rusman (2012: 293) e-learning merupakan segala aktivitas belajar yang menggunakan bantuan teknologi elektronik. Melalui e-learning, pemahaman siswa tentang sebuah materi tidak tergantung pada guru/instruktur tetapi dapat diperoleh dari media elektronik. Teknologi elektronik yang banyak digunakan misalnya internet, intranet, tape video atau audio, penyiaran melalui satelit, televisi interaktif serta CD-ROM (Rusman, 2012: 291).

Pemilihan media pembelajaran tentunya adalah salah satu faktor penting agar tidak memberikan dampak buruk pada manfaat belajar. Salah satu pembelajaran jarak jauh yang dapat diimplementasikan pada siswa adalah dengan *video conference*. Pembelajaran dengan *video*

conference dapat menggantikan pembelajaran tatap muka yang biasanya selama ini dilakukan, menggunakan aplikasi yang terkoneksi dengan jaringan internet.

Salah satu aplikasi yang memiliki fitur tatap muka bagi pendidik dan peserta didik secara *online* melalui *video conference* dengan PC atau laptop atau *smartphone* adalah Zoom Meeting, aplikasi ini merupakan media komunikasi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, obrolan, pertemuan *online* dan kolaborasi seluler. Aplikasi ini dapat menampung 1000 peserta bersama dalam satu pertemuan secara virtual dan dapat di *download* secara gratis.

Penggunaan aplikasi zoom ini sudah sangat umum digunakan oleh beberapa sekolah hingga universitas. Salah satu faktor pendukungnya dipicu dengan munculnya virus COVID-19, sejak awal tahun 2020, dampak yang ditimbulkan adalah orang-orang diharapkan mengurangi aktivitas diluar agar mengurangi rantai penyebaran virus.

Media pembelajaran pada pembelajaran *online* digunakan sebagai alat untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan seperti memberikan pesan secara visual sehingga tidak terlalu verbal, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan lima indra, mempercepat proses belajar dan mengajar, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan mereka dan kenyataan dilapangan, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri berdasarkan kemampuan dan minat mereka (Sandiwano.2016).

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Tangerang adalah sekolah tingkat menengah atas yang berciri khas Agama Islam. Man 1 Kota Tangerang merupakan lembaga pendidikan dibawah naungan Kementrian Agama, yang beralamatkan di JL.Lamda Raya Cimone Permai Karawaci Baru Kota Tangerang.

Berdasarkan kondisi sekolah, E-learning merupakan alternatif yang dapat digunakan sebagai media mengajar di MAN 1 KOTA TANGERANG. Namun efektivitas media ini belum diketahui. Karena itu perlu diteliti efektivitas E-learning dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, perlu adanya penjelasan dalam suatu rumusan masalah yang jelas untuk memberikan arah terhadap pembahasan selanjutnya. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana efektivitas media zoom dalam pembelajaran matematika kelas 2 MAN 1 KOTA TANGERANG ?
2. Bagaimana tingkat pemahaman siswa kelas 2 MAN 1 KOTA TANGERANG terhadap materi yang disampaikan melalui media zoom ?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan zoom terhadap tingkat pemahaman siswa kelas 2 MAN 1 KOTA TANGERANG?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka kiranya tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Zoom dalam metode pembelajaran.
2. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas 2 MAN 1 Kota Tangerang pada mata pelajaran matematika yang diajarkan melalui media zoom.

1.4 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap agar penelitian ini dapat menjadi bahan informasi atau masukan yang bermanfaat antara lain:

1.4.1. Manfaat Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber data maupun referensi bagi mahasiswa maupun kalangan umum dan dapat bermanfaat bagi penulis, dan menambah pengetahuan di bidang pembelajaran daring mata pelajaran matematika.

1.4.2. Manfaat Praktis

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat mengetahui efektivitas pembelajaran online, dan apakah pesan yang disampaikan guru terhadap siswa dapat diterima dengan baik serta dimengerti.

