

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Organisasi kesehatan dunia (WHO) telah mengumumkan Covid-19 sebagai pandemi (Sohrabi et al., 2020). Ratusan negara termasuk Indonesia pun menerapkan berbagai upaya guna mencegah penyebaran Covid-19 diantaranya *social distancing* (pembatasan jarak sosial). *social distancing* dengan artian beraktivitas apapun seperti bekerja, belajar, dan beribadah agar dilaksanakan dirumah (Yasmin, 2020). Selanjutnya pemerintah mengubah istilah *social distancing* menjadi *physical distancing*.

Pandemi di Indonesia sangat berpengaruh terhadap semua aktivitas kehidupan sehari-hari manusia. Tidak terkecuali dalam bidang pendidikan juga terkena imbasnya. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan tatap muka di kelas terpaksa dihentikan. Penghentian pembelajaran tatap muka dialihkan dengan pembelajaran sistem daring (pembelajaran jarak jauh). Pembelajaran jarak jauh ini dilaksanakan sesuai dengan surat edaran No. 3 tahun 2020 dan surat edaran No. 4 tahun 2020 juga dikeluarkan oleh Kementerian Agama berdasarkan surat nomor : S-543/Kk.22.12/1/KS0.02/04/2020 tentang Penyesuaian Sistem Kerja dan Belajar. Pembelajaran daring merupakan salah satu bentuk pemanfaatan internet yang dapat meningkatkan peran siswa dalam proses pembelajaran (Saifuddin, 2018). Keberhasilan pembelajaran daring tidak hanya bergantung pada materi yang disajikan oleh guru, melainkan pada bagaimana proses penyampaian materi tersebut agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Keuntungan dari pembelajaran daring yaitu pelaksanaannya dilakukan dengan waktu dan tempat yang lebih fleksibel. Meski dilakukan dari jauh, keluhan dengan adanya sistem pembelajaran daring ini kebanyakan terkendala oleh koneksi internet serta biaya internet yang mahal. Tantangan lain yang muncul terkait dengan pembelajaran daring tersebut adalah menentukan *platform* yang tepat untuk pengembangan sistem pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran sebagaimana dilakukan secara tatap muka langsung.

*Zoom meeting* merupakan platform tatap muka yang bersifat *video conference*. Yaitu dapat mempertemukan banyak orang secara langsung tanpa harus bertatap muka secara fisik. Dalam Aplikasi ini terdapat banyak fitur diantaranya yaitu *share screen* guna memudahkan seorang guru untuk menerangkan materi yang akan ditayangkan pada *zoom meeting room*.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Denissa Alfiany Luhulima, dkk pada tahun 2016 bahwa media pembelajaran menggunakan video sangat membantu dalam proses belajar baik dalam pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Salah satu aplikasi yang dibutuhkan oleh guru dan siswa secara virtual melalui *video conference* adalah *Zoom Meeting*. Pada pembelajaran daring seperti saat ini, *zoom meeting* diharapkan mampu membantu persoalan kegiatan pembelajaran saat pandemi. Serta berharap bahwa *zoom meeting* dapat membawa dampak positif terhadap hasil belajar matematika siswa, karena terjadi interaksi secara aktif antara guru dan siswa meski dengan pembelajaran daring.

SMA Antartika Sidoarjo saat ini menerapkan pembelajaran secara daring dengan media pembelajaran dan luring dengan menerapkan protokol kesehatan yang

ketat yang mewajibkan setiap siswa berpartisipasi dengan baik meskipun pada masa pandemi Covid-19.

Berdasarkan hal yang sudah dipaparkan diatas peneliti tertarik untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan *Zoom Meeting* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19”.

## **B. Batasan Masalah**

Peneliti memberi pembatasan pada penelitian efektivitas pembelajaran daring menggunakan *zoom meeting* terhadap hasil belajar matematika siswa, mengingat keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti, dan tidak memungkinkan setiap masalah untuk diteliti. Adapun batasan dari penelitian ini, yakni:

1. Penelitian ini tidak menggunakan variabel lain selain variabel penggunaan *zoom meeting* dalam pembelajaran daring.
2. Hasil belajar berupa nilai kognitif siswa yang diambil dari tes yang diadakan oleh peneliti.
3. Obyek dalam penelitian ini terbatas pada siswa kelas XI MIPA EFEKTIF 2 SMA Antartika Sidoarjo.
4. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Transformasi Geometri (Refleksi).

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti membuat rumusan masalah yaitu “Apakah pembelajaran daring menggunakan *zoom meeting* efektif terhadap hasil belajar matematika siswa pada masa pandemi Covid-19?” dengan indikator masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran daring menggunakan *zoom meeting* ?
2. Bagaimana aktivitas siswa terhadap penggunaan *zoom meeting* dalam pembelajaran daring?

3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan *zoom meeting* dalam pembelajaran daring?
4. Apakah penggunaan *zoom meeting* dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui efektif tidaknya pembelajaran daring menggunakan *zoom meeting* terhadap hasil belajar matematika siswa pada masa pandemi Covid-19” dengan capaian tujuan-tujuan berikut :

1. Untuk mendiskripsikan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran daring menggunakan *zoom meeting*.
2. Untuk mendiskripsikan aktivitas siswa terhadap penggunaan *zoom meeting* dalam pembelajaran daring.
3. Untuk mendiskripsikan respon siswa terhadap penggunaan *zoom meeting* dalam pembelajaran daring.
4. Untuk mengetahui penggunaan *zoom meeting* dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dengan diadakannya penelitian ini, diantaranya sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis
  - a. Diharapkan penelitian ini bisa menjadi acuan dan referensi terkait dengan efektivitas pembelajaran daring menggunakan *zoom meeting*.

- b. Diharapkan dapat menambah ilmu tentang platform yang tepat digunakan pada pembelajaran daring.
2. Manfaat Praktis
- a. Bagi Guru
    - 1) Sebagai pertimbangan guru dalam pembelajaran daring guna meningkatkan respon, aktivitas, dan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan platform *zoom meeting*.
    - 2) Sebagai bahan guru untuk memberi motivasi kepada siswa terkait pembelajaran daring dengan *zoom meeting*.
  - b. Bagi Siswa
    - 1) Sebagai acuan siswa untuk menumbuhkan rasa semangat dan daya juang belajar pada pembelajaran daring.
    - 2) Sebagai acuan untuk mendorong aktivitas siswa dalam proses pembelajaran daring.
  - c. Bagi Sekolah
    - 1) Sebagai masukan kepada pihak sekolah dalam penggunaan platform yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan *zoom meeting*.
    - 2) Sebagai masukan kepada pihak sekolah agar mampu menciptakan guru yang dapat memanfaatkan teknologi saat pandemi guna mempertahankan atau mencetak prestasi yang tinggi.
  - d. Bagi Peneliti

Sebagai acuan dalam mengembangkan penelitian, pemberian wawasan serta informasi yang berkaitan dengan keefektivan pembelajaran daring menggunakan *zoom meeting* terhadap hasil belajar matematika siswa.

