

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila dapat memfasilitasi pemerolehan pengetahuan dan keterampilan si belajar melalui penyajian informasi dan aktivitas yang dirancang untuk membantu memudahkan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan khusus belajar yang diharapkan (Supardi, 2013). Pembelajaran yang ada di sekolah turut andil dalam pencapaian mencerdaskan kehidupan bangsa. Pembelajaran ini dapat dispesifikasikan lagi sampai kepada pembelajaran dari salah satu mata pelajaran yaitu matematika (Yansa, 2016).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Pelajaran matematika bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dan memiliki ketrampilan serta cakap menyikapinya. Selain itu dengan permendiknas no. 22 tahun 2006 kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi pada SMP/MTs/SMPLB dimaksudkan untuk memperoleh kompetensi dasar ilmu pengetahuan dan teknologi serta membudayakan berpikir ilmiah secara kritis, kreatif dan mandiri. Problematika saat ini adalah masih banyak peserta didik yang menganggap matematika pelajaran yang sulit (Mustikarim, 2020 : 2).

Sebagaimana pendapat Auliya (2016), matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit karena karakteristik matematika yang bersifat abstrak, logis, sistematis, dan penuh dengan lambang serta rumus yang membingungkan (Mustikarim, 2020 : 2). Berdasarkan hasil studi *Program for International Student Assesment* (PISA) tahun 2015, menunjukkan bahwa Indonesia berada pada peringkat 64 dari 72 negara dengan rata – rata skor matematika sebesar 386. Yang berarti peserta didik masih lemah di semua aspek konten maupun kognitif (Wahyuddin dan Chaya, 2018 : 77). Kesulitan yang ada dalam mata pelajaran matematika menuntut kreativitas guru mata pelajaran matematika untuk mengembangkan pembelajarannya, baik dalam hal metode maupun media yang digunakan (Mustakim, 2020 : 3).

Upaya yang dapat dilakukan salah satunya adalah inovasi dalam proses belajar mengajar. Inovasi dalam proses belajar mengajar dapat dilakukan pada saat proses penyampaian materi. Hal ini penting dilakukan untuk kemajuan kualitas pendidikan yang tidak hanya menekankan pada teori namun bagaimana cara menyampaikan teori atau mentransfer teori tersebut kepada peserta didik (Supriyadi, 2017). Maka dari itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran. Menurut Keengwe dan Georgina (2012) dalam penelitiannya menyatakan bahwa perkembangan teknologi memberikan perubahan terhadap proses pengajaran dan pembelajaran. Internet yang semakin luas dan canggih sebagai alat sarana untuk mempermudah pembelajaran. Hal ini dapat menjadi peluang guru untuk menerapkan pembelajaran berbasis teknologi, yaitu pembelajaran Daring.

Daring sendiri sebenarnya merupakan akronim (singkatan) dari dua kata : "dalam" dan "jaringan". Dalam bahasa Inggris, kita biasa mengenalnya dengan istilah "online". Kata "jaringan" di sini, mengacu pada jaringan internet (Piacquadio, 2020). Jadi, pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan tanpa melalui tatap muka atau pembelajaran yang menggunakan media internet. Penerapan pembelajaran ini juga didukung dengan media “Mistar hitung IT”. Media “Mistar hitung” tersebut digunakan untuk memudahkan peserta didik dalam menghitung operasi bilangan bulat (Widjaya, 2013).

Penerapan pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam belajar. Salah satu cara mengukur keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran adalah dari hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya motivasi belajar. Penerapan pembelajaran berbasis teknologi sedikit banyak mampu mempengaruhi motivasi belajar peserta didik dan mampu membantu pendidik dalam proses pembelajaran, namun pendidik juga harus melihat efektivitas penerapan pembelajaran tersebut. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Materi Bilangan Bulat Menggunakan Media Mistar hitung IT”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut : Apakah pembelajaran daring pada materi bilangan bulat menggunakan media mistar hitung IT efektif?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diajukan, tujuan penelitian ini adalah mengetahui keefektifan pembelajaran daring pada materi bilangan bulat menggunakan media mistar hitung IT.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini ada dua yaitu :

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan nilai positif untuk memperkaya ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pembelajaran yang baik sesuai materi pelajaran dan menarik bagi peserta didik serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan dapat memberikan tambahan pengetahuan pada tingkat teoritis kepada pembaca dan guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Secara Praktis

A. Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan ilmu dan pengetahuan yang diperoleh selama duduk di bangku kuliah terhadap masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata.

B. Sekolah

Diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi pihak sekolah sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan mutu semua mata pelajaran pada umumnya dan khususnya pada mata pelajaran matematika.

C. Guru

Memberikan masukan kepada para guru untuk menerapkan pembelajaran daring dalam melaksanakan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika.

D. Peserta Didik

Memberikan semangat kepada peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga dapat menerima pelajaran dengan baik tanpa merasa jenuh maupun bosan.

1.5 DEFINISI OPERASIONAL

A. Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran adalah apabila empat indikator efektivitas pembelajaran terpenuhi, yaitu aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dikatakan baik, aktivitas peserta didik dikatakan aktif, ketuntasan hasil belajar dikatakan tuntas, dan respon peserta didik dikatakan positif.

B. Pembelajaran Daring

Pembelajaran Daring adalah pembelajaran yang dilakukan tanpa melalui tatap muka atau pembelajaran yang menggunakan media internet.

C. Media Mistar hitung IT

Media mistar hitung IT adalah suatu media pembelajaran untuk menghitung penjumlahan dan pengurangan pada bilangan bulat yang berbentuk Power Point.

D. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Dimana hasil belajar ini diukur dari tes hasil belajar peserta didik.

E. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran

Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran adalah kecakapan guru dalam menciptakan suasana komunikasi yang edukatif antara guru dan peserta didik yang mencakup segi kognitif, afektif dan psikomotor sebagai upaya mempelajari sesuatu berdasarkan perencanaan sampai dengan tahap evaluasi dan tindak lanjut agar tercapai tujuan pengajaran.

F. Aktivitas peserta didik selama pembelajaran

Aktivitas peserta didik selama pembelajaran adalah kegiatan atau perilaku peserta didik yang terjadi selama proses belajar mengajar, seperti : bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas – tugas, dapat menjawab pertanyaan dari guru, dan lain – lain.

1.6 BATASAN MASALAH

Batasan masalah pada penelitian ini adalah konsep bilangan bulat materi operasi penjumlahan dan pengurangan.