

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran jarak jauh telah dilakukan pada beberapa negara semenjak lama . Sejak wabah virus *Corona Virus Disease-19*, pembelajaran jarak jauh menggantikan pembelajaran langsung dan tatap muka yang sebelumnya dilakukan. Penggunaan pembelajaran jarak jauh menurunkan kemungkinan bahwa virus endemik dapat menyebabkan orang bergerak dan terlibat dalam aktivitas di rumah atau komunitas mereka sendiri. Pembelajaran jarak jauh di Indonesia dilakukan oleh seluruh kalangan serta taraf pendidikan.

Perkembangan teknologi semakin pesat serta media pembelajaran pun semakin canggih. Adanya pembelajaran jarak jauh bertujuan untuk memfasilitasi jumlah siswa yang lebih besar serta mengatasi batas jarak, tempat, serta waktu. Pembelajaran jarak jauh mempunyai keunikan, yaitu terpisahnya fisik antara guru serta pembelajar. Sebab pembelajarannya tidak bertemu langsung, maka ada media pembelajaran untuk pembelajaran jarak jauh .

Globalisasi memberikan alasan untuk perubahan dalam belajar dan mengajar. Untuk membuat pendidikan lebih produktif dan kompetitif secara global, instruktur harus lebih mudah beradaptasi, bekerja lebih keras, dan menjadi lebih paham teknologi. Saat ini, gagasan globalisasi jauh lebih cocok untuk memasuki dan mengubah industri pendidikan tinggi. Istilah “globalisasi” digunakan oleh Edwards (dalam Munir, 2012, hlm. 6) untuk menjelaskan prosedur pembuatan materi pendidikan yang melibatkan tim pengembangan lokal yang bekerja sama dengan organisasi terpusat. Sumber belajar untuk masyarakat lokal adalah bagian dari globalisasi, seperti halnya koleksi internet yang luas.

Pembelajaran harus difokuskan untuk membantu anak tumbuh menjadi

manusia yang unik dengan potensi, keterampilan, minat, dan motivasi yang dapat ditemukan dan dikembangkan melalui proses pembelajaran. Materi pembelajaran fokus pada lingkungan yang lebih besar (setting) dan instruktur. Landasan pembelajaran yang berorientasi adalah pembelajaran berbasis luas, yang meliputi penggunaan perangkat teknologi sebagai media bantuan belajar (AS tools) yang mendukung pembelajaran dan membantu memperluas dan mempercepat pengetahuan dan informasi siswa. Teknologi dipandang sebagai topik ilmiah yang harus diketahui oleh siswa sehingga mereka dapat menggunakannya dalam pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Karena itu, instruktur dapat memasukkan teknologi ke dalam pengembangan, implementasi, dan evaluasi pembelajaran.

Pembelajaran berbasis elektronik adalah produk sampingan dari penggunaan teknologi dalam pengaturan pendidikan. Salah satu penerapan teknologi adalah dalam bidang informasi dan komunikasi. Teknik pembelajaran klasik atau tradisional telah diubah menjadi pola media dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya media komputer pribadi yang memanfaatkan internet dan memunculkan e-learning. Metode pembelajaran dengan media ini memungkinkan siswa untuk memilih materi pelajaran berdasarkan minatnya sendiri, yang antara lain menjadikan pembelajaran menyenangkan dan tidak menjemukan serta mendorong motivasi, kegairahan, dan perhatian yang prima.

Menurut penelitian “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Metode Daring dalam Pembelajaran Jarak Jauh” oleh Irmayanti (2022), penggunaan metode daring untuk pembelajaran matematika jarak jauh menghadirkan sejumlah kesulitan, antara lain perilaku siswa yang sulit dikendalikan dan perjuangan siswa dalam belajar mandiri karena sifat mata pelajaran yang abstrak. Pembelajaran jarak jauh dalam matematika juga berdampak pada bagaimana respon siswa dan hasil belajarnya. Lebih dari 85% siswa menunjukkan perilaku yang baik, dan pelajaran matematika guru menyenangkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Merry Santi (2021) Kami ingin melihat apakah penggunaan aplikasi Google Classroom berdampak pada pembelajaran matematika jarak jauh. Menurut temuan studinya, 23 siswa (71,88%) lulus Ujian I mata pelajaran Matematika saat mengikuti pembelajaran jarak jauh. Jumlah siswa

yang lulus Tes II sebanyak 28 (87,5%). Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan Google Classroom untuk pembelajaran jarak jauh mungkin berbeda-beda.

Proyek penelitian Rita Yuningsih, dkk. dari tahun 2022 bermaksud untuk mengetahui efek dan pengaruh siswa selama pembelajaran jarak jauh dalam matematika menggunakan komik. Menurut temuan studinya, menggunakan buku komik untuk pembelajaran jarak jauh dalam matematika menghasilkan peningkatan kinerja siswa sebesar 53%. Keterkaitan antara keterampilan instruktur dan semangat belajar siswa diperkuat oleh komponen kreatif ini. Proses pembelajaran yang aktif memiliki pengaruh.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Laili (2021) bermaksud untuk memastikan hubungan antara hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika jarak jauh dan *adversity quotient*. Temuan penelitian ini menunjukkan korelasi yang kuat antara hasil belajar siswa dan *Adversity Quotient*. Proporsi rata-rata untuk setiap indikasi adalah 79%.

Proyek penelitian Siti Hilyatul Muniroh, Siti Rojanah, dan Sigit Raharjo mulai tahun 2020 ini bertujuan untuk menilai efektivitas penggunaan aplikasi Google Meet untuk belajar matematika di masa pandemi Covid-19. Temuan menunjukkan bahwa selama wabah Covid-19, siswa yang menggunakan Google Meet untuk belajar matematika memiliki hasil belajar yang lebih baik.

Penelitian Endang Rijati dari tahun 2021 bermaksud untuk meningkatkan hasil pembelajaran jarak jauh untuk konten kalangan pelajar dengan menggunakan film pembelajaran berbasis aplikasi Filmora. Temuan penelitian dibagi menjadi dua siklus. Siklus I mengalami peningkatan ketuntasan belajar sebesar 49%, dengan skor rata-rata 71,01. Siklus II mengalami peningkatan ketuntasan belajar sebesar 91%, dengan skor rata-rata 90,23.

Penelitian yang dilakukan oleh Nindi Lestia Wulan (2021) Dengan media video animasi pada konten bilangan bulat, penelitian ini bermaksud untuk menilai hasil belajar dan motivasi siswa kelas VII SMP Sabilal Muhtadin. Menurut temuan studi tersebut, rata-rata keinginan siswa untuk belajar adalah 75,43. Selain itu,

antara pretest dan posttest, nilai rata-rata hasil belajar siswa naik dari 28,52 menjadi 57,56.

Untuk memahami bagaimana anak-anak memperoleh matematika ketika mereka mempelajari materi geometri sisi datar secara online, Abdul Wahab Abdullah, Novianita Achmad, dan Nada Chandra Fahrudin (2020) melakukan penelitian. Kelompok siswa dengan hasil belajar kurang baik rata-rata 45,71%. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa penting sekali lagi.

Dian Agustina (2021) melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh pembelajaran jarak jauh menggunakan aplikasi Cabri 3D pada bahan bangunan sisi datar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 22 Kota Jambi. Hasil penelitian ini menunjukkan perbedaan antara instruksi berbasis Cabri 3D dan yang tidak. Kursus program Cabri 3D memiliki nilai rata-rata keseluruhan 76,22. Kelas bebas 3D Cabri sering mendapat skor 64.

Di kelas VIIIA SMP Negeri 2 Bojonegara Sri Mulyati, Haniv Evendi (2020) melakukan penelitian untuk memastikan bahwa hasil belajar siswa tentang teorema Pythagoras meningkat. Pada siklus I dan II rata-rata hasil belajar siswa meningkat masing-masing sebesar 63% dan 78%.

Evi Sugiana Purnamasari dan Muhammad Choirul Kamal akan menggunakan Google Suite for Education (GSE) pada tahun 2020–2021 untuk mempelajari efek dan hasil belajar siswa kelas IX yang mengikuti program pembelajaran jarak jauh di SMP Negeri 6 Pekalongan. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian deskriptif kualitatif. Berdasarkan penelitian ini, siswa SMP Negeri 6 Pekalongan kelas IXF memanfaatkan Google Suite for Education (GSE) secara efektif untuk meningkatkan hasil belajarnya. Hanya 2 dari 32 siswa yang mendapat nilai tidak lengkap, dan rata-rata keseluruhannya adalah 92.

Grup WhatsApp dapat membantu siswa kelas VIII di SMP IT Mutia Rahma belajar matematika dengan lebih berhasil, menurut penelitian Ella Arina Husna, Mardiana, dan Ice Wirevenska dari tahun 2021. Jenis penelitian yang termasuk dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Siswa kelas VIII SMP IT Mutia Rahma gagal mencapai KKM pada Ujian I. Kelas kemudian melakukan

praktik II. 26 siswa atau 86% dari peserta tes II memenuhi persyaratan KKM 75. Hal ini menunjukkan bahwa belajar matematika menggunakan grup WhatsApp dipandang bermanfaat berdasarkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP IT Mutia Rahma.

Siswa mencapai hasil belajar setelah melalui proses pembelajaran, dan hasil ini sering direpresentasikan sebagai angka berdasarkan kemampuan siswa. Ketika pembelajaran matematika dilakukan secara jarak jauh, dampak dan pengaruh yang dirasakan siswa, salah satunya adalah siswa dapat menilai kemampuannya terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika pada saat pembelajaran jarak jauh. Karena itu, peneliti ingin mengadakan penelitian pengaruh kognitif terhadap pembelajaran matematika yang dilakukan secara jarak jauh dengan judul **“Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Mata Pelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa”**.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengaruh yang di hasilkan pembelajaran jarak jauh (PJJ) mata pelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa berdasarkan KKM ?
2. Seberapa besar persentase pengaruh pembelajaran jarak jauh (PJJ) mata pelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa berdasarkan KKM ?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk menentukan pengaruh pembelajaran jarak jauh (PJJ) mata pelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa.
2. Untuk menghitung seberapa besar pengaruh pembelajaran jarak jauh (PJJ) mata pelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diantisipasi untuk menjadi baik berwujud dan tidak berwujud. Berikut keunggulan kajian tersebut:

1. Manfaat Teoritis

Temuan studi ini diantisipasi bermanfaat bagi bidang pendidikan, khususnya yang berhubungan dengan pembelajaran jarak jauh dan hubungannya dengan hasil akademik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Informasi tentang pencapaian tujuan pembelajaran terkait dengan pembelajaran jarak jauh dalam matematika dapat ditemukan dalam penelitian ini.

b. Bagi Siswa

Agar siswa termotivasi dengan hasil belajarnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang hasil belajar matematika siswa untuk pembelajaran jarak jauh.

c. Bagi Sekolah

Studi ini diantisipasi untuk diperhitungkan oleh sekolah ketika mengembangkan program pendidikan untuk pembelajaran jarak jauh, khususnya dalam matematika.