

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan suatu Negara. Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi siswa agar mempunyai sifat yang sesuai dengan cita-cita pendidikan (Daryanto, 2010). Pendidikan dilaksanakan bukan hanya sekedar mengejar nilai-nilai, melainkan memberi pengarahan kepada setiap orang agar dapat bertindak dan bersikap benar sesuai dengan kaidah-kaidah dan spirit ke ilmuan yang dipelajari.

Berbagai upaya dilakukan untuk mendapatkan pendidikan, selain didalam keluarga, pendidikan juga bisa diperoleh melalui sekolah disadari atau tidak matematika sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk menyelesaikan suatu masalah. Dalam kurikulum pendidikan dasar sampai pendidikan atas ada muatan yang wajib dicantumkan, salah satunya adalah mata pelajaran matematika (Hanafiah, 2009). Oleh sebab itu tidak heran jika konsep matematika digunakan pada berbagai ilmu pengetahuan lain, seperti ilmu fisika, kimia, teknik, ekonomi, dan lain-lain.

Menurut Siswono (dalam Siagian, 2016) matematika dapat dikelompokkan: 1) matematika sebagai ilmu tentang bilangan dan ruang,

2) matematika sebagai ilmu tentang besaran (kuantitas), 3) matematika sebagai ilmu tentang bilangan, ruang, besaran, dan keluasan, 4) matematika sebagai ilmu tentang hubungan (relasi), 5) matematika sebagai ilmu tentang bentuk yang abstrak, dan 6) matematika sebagai ilmu yang bersifat deduktif. Perbedaan pengertian tersebut dipengaruhi oleh objek-objek keahlian dari matematikawan sendiri.

Berdasarkan surat edaran Kemendikbud nomor 4 tahun 2020, siswa harus belajar dirumah akibat dari pandemi *Covid-19*. Pembelajaran tentunya akan kurang bermakna tanpa sinergitas strategi. Maka harus ada pembelajaran yang efektif dan interaktif yang diterapkan kepada siswa untuk meningkatkan kompetensi siswa. Akibat dari pandemi *Covid-19* yang melanda sehingga pembelajaran tidak berjalan maksimal.

Pembelajaran dimasa pandemi para guru dan siswa dituntut kreatif dalam melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas dan media pembelajaran. Adapun beberapa media yang dapat digunakan untuk pembelajaran seperti: 1) *edmodo*, 2) *edlink*, 3) *google classroom*, 4) *moodle*, 5) *zoom cloud meeting* dan lain sebagainya (Astini, 2020). Materi dapat diberikan dalam bentuk *powerpoint*, video singkat, dan bahan bacaan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dengan menggunakan kemajuan teknologi bermaksud agar pembelajaran lebih efektif dan menunjang proses pembelajaran dan membantu guru agar lebih mudah dalam pemberian materi terhadap siswa di masa pandemi *Covid-19*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Luhulima (2016) bahwa media pembelajaran menggunakan teknologi

sangat membantu dalam proses belajar, anak-anak generasi Z yakni generasi yang lahir pada zaman yang canggih akan teknologi sehingga gaya dan media pembelajaran yang digunakan dalam belajar sangat general dan visual.

Salah satu aplikasi yang menyediakan fasilitas interaksi tatap muka pendidik dan siswa untuk melaksanakan pembelajaran dimasa pandemi secara virtual melalui *video conference* dengan PC atau laptop atau *smartphone* adalah *zoom cloud meeting*, aplikasi ini merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, obrolan, pertemuan dan kolaborasi seluler. Penggunaan *zoom cloud meeting* dalam aplikasi ini dapat menampung 1000 peserta bersama dalam satu pertemuan secara virtual. Aplikasi ini dinilai mempunyai kualitas yang baik, dapat dibuktikan dengan perusahaan yang sudah masuk dalam 500 keberhasilan yang telah menggunakan layanan ini (Wibawanto, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SMK Ma'arif Tanggulangin peneliti menemukan bahwa kurangnya antusias siswa untuk belajar matematika karena siswa lebih cenderung menerima apa saja yang di sampaikan oleh guru. Pada umumnya saat pembelajaran berlangsung, siswa mampu menaruh perhatian pada kegiatan awal pembelajaran, namun perhatian siswa berkurang seiring berjalannya kegiatan pembelajaran dan pembelajaran beberapa guru hanya terfokuskan pada penyampaian materi saja sehingga pembelajaran dapat berjalan maksimal.

Pemilihan media pembelajaran yang dilakukan seorang pendidik tentunya harus melihat semua komponen dari perencanaan pembelajaran. Jadi penggunaan media harus disesuaikan dengan materi, waktu, dan pola pembelajaran yang dipakai, hal ini bertujuan agar penggunaan media pembelajaran menjadi lebih efektif. Peneliti tertarik menggunakan aplikasi *zoom* dan *kahoot* sebagai media dalam sistem pembelajaran terhadap aktivitas belajar mengajar yang bertujuan membantu peserta didik dalam belajarnya bisa melalui pola interaksi dua arah atau

melalui terminal komputer maupun multi arah yang diperluas melalui jaringan komputer (baik lokal maupun global) dan juga diperluas fungsinya melalui tatap muka multimedia, salah satu inovasi teknologi agar pembelajaran menjadi kondusif, interaktif, menarik serta dapat membantu pendidik membuat penilaian pada soal tes peserta didik adalah menggunakan platform *kahoot*. Media pembelajaran *kahoot* dapat mempermudah pendidik dalam memberikan evaluasi. Media *zoom* dan *kahoot* menekankan pada efektivitas pembelajar yang melibatkan hubungan peran aktif siswa dan aktivitas guru terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya.

Menurut Iwamoto (2017) aplikasi *kahoot* adalah aplikasi di mana kuis berupa soal- soal tes yang dikembangkan dengan format permainan. Kegiatan evaluasi dengan menggunakan aplikasi *kahoot* dapat menjadi sarana bagi guru untuk melihat seberapa jauh siswa paham atas materi yang telah diajarkan dan mengetahui mana materi yang belum dipahami oleh siswa, kegiatan evaluasi berupa soal- soal tes yang dikembangkan dengan format permainan diharapkan dapat memaksimalkan pembelajaran .

Al Krismanto (2008) menyatakan bahwa kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran sering dijumpai adanya kesulitan dalam membelajarkan trigonometri. Berdasarkan hasil wawancara dari penelitian Ariestanti,(2015) peserta didik kesusahan jika menghafal nilai-nilai sudut dan rumus-rumus trigonometri, sehingga motivasi belajar peserta didik masih kurang. Aplikasi *kahoot* akan memikat perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran dan memudahkan dalam memahami serta memecahkan persoalan yang berkaitan dengan trigonometri. Hal ini dikarenakan guru lebih terbiasa menyajikan rumus-rumus identitas trigonometri secara instan, dengan melihat kondisi saat ini pembelajaran dilakukan secara sehingga pembelajaran materi trigonometri menjadi kurang menarik dan sukar bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian mengenai efektivitas pembelajaran menggunakan *zoom meeting* dan *kahoot* sebagai media pembelajaran di masa pandemi *Covid-19*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah Bagaimana efektivitas pembelajaran dengan media *zoom meeting* dan *kahoot* pada pembelajaran matematika siswa kelas X SMK Ma'arif Tanggulangin?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dengan media *zoom meeting* dan *kahoot* pada pembelajaran matematika siswa kelas X SMK Ma'arif Tanggulangin.

D. Manfaat penelitian

Setelah melakukan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi peneliti lain

Dapat dijadikan referensi, inovasi, dan motivasi dalam pembuatan karya tulis ilmiah khususnya tentang pembelajaran .

2. Bagi guru

Dapat dijadikan inovasi dalam pembelajaran berbasis untuk mata pelajaran matematika pada pokok bahasan trigonometri.

3. Bagi siswa

Dapat dijadikan salah satu sarana pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran matematika pada pokok bahasan trigonometri.

E. Pembatasan masalah

Penelitian ini dibatasi hanya untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dengan media *zoom meeting* dan *kahoot* pada pembelajaran matematika siswa kelas X SMK Ma'arif Tanggulangin Sidoarjo tahun ajaran 2020/2021.

F. Definisi operasional

Agar tidak terjadi penafsiran terhadap istilah-istilah dalam penelitian ini, maka penulis memberikan definisi-definisi istilah sebagai berikut:

a. Efektivitas

Efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana hasil ketuntasan hasil belajar siswa, aktivitas siswa, dan aktivitas guru selama pembelajaran yang diperoleh setelah pelaksanaan pembelajaran.

b. Pembelajaran

Pembelajaran adalah pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka jaringan atau internet yang telah tersedia dengan menggunakan *smartphone* atau perangkat computer.

c. Pembelajaran *zoom meeting*

Pembelajaran menggunakan media *zoom meeting* adalah proses menyalurkan materi pembelajarann materi trigonometri secara daring () yang dioperasikan dengan *smartphone* atau perangkat computer.

d. *Kahoot*

Kahoot adalah sebuah alat bantu yang menyalurkan proses menyediakan *quis*/latihan soal yang dapat dioperasikan dengan *smartphone* atau perangkat computer dan membuat penggunanya aktif belajar dan dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional dalam berkompetisi dan berkolaborasi.