BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mewabahnya *corona virus disease* (covid-19) di seluruh penjuru dunia menyebabkan kegiatan di berbagai bidang harus terhenti. Covid-19 (*corona virus disease*) merupakan virus yang menyerang sistem pernapasan manusia, yang disebut dengan virus *severe acute respiratory syndrome coronavirus* 2 (SARS-CoV-2). Engko, C., & Usmany, P., (2020: 24) menyatakan bahwa virus corona merupakan virus yang menyerang sistem pernapasan, sehingga menyebabkan gangguan ringan pada pernapasan, infeksi pada paru-paru, dan bahkan menyebabkan kematian bagi yang terjangkit.

Perkembangan dan penyebaran virus yang sangat cepat menyebabkan pemerintah memberlakukan kebijakan baru untuk memutus dan mengurangi penyebaran mata rantai virus covid-19, salah satu kebijakannya yaitu memberhentikan sementara kegiatan belajar mengajar formal di institusi pendidikan dan menggantinya dengan kegiatan belajar mengajar berbasis daring (dalam jaringan). Mansyur, R. A., (2020: 113) menjelaskan bahwa pandemi covid-19 menghentikan sistem pendidikan dan pembelajaran yang diselenggarakan secara tatap muka. Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020: 497) menyatakan bahwa dampak dari penyebaran covid-19 menyebabkan pembelajaran akan dilaksanakan dari rumah masing-masing (*study from home*).

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang metode pelaksanaannya berbasis dengan internet, artinya kegiatan belajar mengajar harus terhubung dengan sistem jaringan internet. Sadikin, & Hamidah (2020: 216) menyatakan bahwa pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan konektivitas, aksesibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi dalam pembelajaran. Isman (dalam Dewi, 2020: 6) memberikan penjelas, daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga dapat diartikan bahwa pembelajaran daring merupakan kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan jaringan internet.

Kenyataan yang terjadi saat ini di lingkungan sekolah yang digunakan untuk penelitian, siswa masih belum terbiasa melaksanakan pembelajaran berbasis daring. Siswa dan guru masih menjumpai beberapa kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran berbasis daring, seperti adanya kendala dalam jaringan internet dan tidak adanya kebebasan dalam berinteraksi antara siswa dengan guru, sehingga siswa cepat merasa bosan dengan

pembelajaran yang dilaksanakan. Aprilia (2020 dalam Telupun, 2020: 225) menyatakan bahwa dalam pembelajaran daring terdapat beberapa kendala, diantaranya: materi yang telah disampaikan oleh guru belum bisa dipahami oleh siswa, masih banyak siswa yang bingung mengenai materi yang telah disampaikan, dan siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang berlangsung. Hal ini tentunya akan menjadi permasalahan dan tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan di Indonesia, karena pembelajaran berbasis daring tidak diterapkan sebelumnya. Dengan kendala-kendala tersebut guru dituntut untuk mampu mengkreasikan pembelajaran menjadi lebih menarik, terutama dalam pembelajaran matematika.

Matematika merupakan ilmu yang mempelajari mengenai besaran, ruang, struktur, dan perubahan. Negara, S. H. (2014: 250) mendefinisikan matematika sebagai disiplin ilmu yang terus berkembang seiring dengan kemajuan zaman, baik dilihat dari segi materi maupun dari segi kegunaannya. Agustyaningrum, N., & Simanungkalit, H. T. (2016: 32) mendefinisikan matematika sebagai suatu ilmu pasti yang mempelajari mengenai rumus, angka, dan simbol matematis. Matematika pada dasarnya bertujuan untuk membantu melatih pola pikir siswa dalam memecahkan suatu masalah dengan kritis, cermat, logis, dan tepat. Ulfa (2019 dalam Utami, & Cahyono, 2020: 21) menyatakan bahwa matematika mampu melatih kemampuan tingkat tinggi siswa dalam menyelesaikan masalah.

Namun, sebagian besar siswa masih memandang matematika sebagai pelajaran yang sukar dan tidak menyenangkan, hal ini berdampak pada kemampuan pemecahan masalah matematika siswa menjadi rendah. Ruseffendi (2006 dalam Utami, & Cahyono, 2020: 21) menyatakan bahwa matematika dianggap sebagai ilmu yang rumit, sukar dan memperdayakan. Sehingga perlu adanya variasi media pembelajaran yang dapat membantu dalam mengajar pelajaran matematika. Padahal matematika merupakan salah satu pelajaran penting untuk dikuasai. Annisa Widyani (2015) menyatakan bahwa pembelajaran matematika perlu diberikan kepada siswa semenjak duduk di bangku sekolah dasar untuk membekali siswa dalam berpikir kritis, logis, analitis, sistematis, dan mampu berpikir kreatif.

Audio visual menjadi salah satu media yang dapat membantu dalam pembelajaran berbasis daring. Audio visual merupakan suatu media yang menyajikan gambar dan suara. Asyhar (2011 dalam Nurbaiti, 2019: 57) mengemukakan bahwa audio visual adalah jenis media pembelajaran yang yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran sekaligus dalam kegiatan pembelajaran. Ahmad, & Hariyanto (2017 dalam Astriyani, & Fajriani,

2020: 88) mengemukakan bahwa audio visual merupakan media yang digunakan membantu penyerapan penglihatan dan pendengaran sehingga dapat mencapai tujuan belajar.

Media audio visual mampu membantu kegiatan belajar mengajar pada siswa maupun guru. Astriyani, & Fajriani (2020: 89) menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan media audio visual youtube mampu membantu semua siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar, dilihat dari hipotesis uji-t. Oviawe, & Uddin (2020: 129) menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan audio visual, merupakan strategi instruksional yang lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan audio visual. Dengan dipaparkannya beberapa hasil penelitian diatas, dapat diperoleh bahwa pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dapat membantu proses belajar mengajar.

Berdasarkan yang telah diuraikan diatas, penulis mengadakan penelitian implementasi pembelajaran matematika berbasis daring dengan audio visual untuk siswa kelas X di SMA N 1 Sragen.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana implementasi pembelajaran matematika daring berbasis audio visual di kelas X SMA N 1 Sragen?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat diperoleh tujuan dari penelitian ini yaitu mampu nendeskripsikan implementasi pembelajaran matematika daring berbasis audio visual di kelas X SMA N 1 Sragen.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
   a. Dapat digunakan sebagai pustaka mengenai penelitian yang berkaitan tentang implementasi pembelajaran matematika berbasis daring dengan audio visual.
   b. Dapat menjadi acuan dalam perbedaan mengenai implementasi pembelajaran matematika berbasis daring dengan audio visual dengan pembelajaran matematika berbasis daring tidak dengan audio visual.
   c. Dapat menambah referensi mengenai penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran matematika berbasis daring dengan audio visual.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

1) Dapat memberikan informasi kepada siswa mengenai implementasi pembelajaran matematika berbasis daring dengan audio visual yang sedang dilaksanakan.
2) Dapat meningkatkan kemampuan belajar matematika siswa dengan pembelajaran daring berbasis audio visual.

b. Bagi Guru

1) Dapat memberikan informasi kepada guru mengenai implementasi pembelajaran matematika berbasis daring dengan audio visual yang sedang dilaksanakan.
2) Dapat membantu guru dalam mengetahui kemampuan matematika siswa selama pembelajaran daring berbasis audio visual.

c. Bagi Peneliti

Peneliti mampu mendapatkan pengetahuan mengenai implementasi pembelajaran matematika berbasis daring dengan audio visual siswa kelas X SMA N 1 Sragen.