

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seperti pada tahun sebelumnya, COVID-19 masih saja melanda Indonesia bahkan hingga saat ini jumlah kasus COVID-19 di Indonesia makin melaju naik. Untuk mencegah pandemi COVID-19, pemerintah telah merumuskan kebijakan yang mewajibkan sekolah menerapkan metode pembelajaran jarak jauh secara daring (dalam jaringan) melalui teknologi. Selama penerapan metode daring, siswa dapat belajar dengan leluasa. Siswa juga dapat berinteraksi dengan guru pada waktu yang sama dengan menggunakan berbagai platform *online* seperti *Meet*, *Whatsapp*, *Google Form*, *Quizizz* yang menunjang proses pembelajaran daring. Platform ini memungkinkan pendidik dan peserta didik bertemu dan berinteraksi secara virtual. Aktivitas pada pembelajaran daring yang biasanya dilakukan mulai dari diskusi, presentasi, dan pemberian tugas. Ini konsisten dengan studi tentang Firman dan Rahayu (2020: 86) mengemukakan bahwa pembelajaran daring melatih pembelajaran mandiri. Ini akan membuat pelajar untuk berpartisipasi meningkatkan perilaku belajar observasional.

Hasil observasi yang dilakukan di SMKS ALMAMATER TELAGA menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran daring guru menggunakan aplikasi *Whatsapp*, guru merekam proses pembelajaran melalui video, kemudian mengupload rekaman video tersebut ke *youtube* dan link

videonya di kirim kepada siswa melalui *WhatsApp*. Selain itu, guru dan siswa juga menerapkan sistem pembelajaran daring melalui aplikasi *Google Meet*. Akan tetapi, pembelajaran daring semacam ini masih memiliki beberapa kendala. Kendala pertama adalah kurangnya pemahaman siswa dalam proses pembelajaran daring. Kendala kedua, ketidakmampuan guru untuk memantau proses secara langsung, masih sulit bagi guru matematika untuk memahami secara langsung kemampuan siswa, sehingga hanya dapat mengetahui jawabannya melalui tugas yang diberikan dan tes akhir semester. Kendala ketiga adalah saat menggunakan *Google Meet* untuk panggilan konferensi sinyalnya tidak lancar dan kurangnya respon balik dari siswa.

Jika dibiarkan pembelajaran daring seperti itu maka nilai mata pelajaran matematika akan terus menurun, dan nilai integritas minimum yang telah ditentukan tidak akan tercapai. Hal ini dibuktikan dari hasil ulangan harian pada materi luas segitiga dalam trigonometri tahun ajaran 2019/2020 dimana dari 5 kelas nilai rata-rata yang diperoleh siswa hanya berkisar 65,00 - 70,55. Diketahui juga bahwa hasil dari wawancara beberapa siswa, seperti yang dikatakan salah satu siswa, mendapat keluhan selama kegiatan pembelajaran; “Kadang-kadang saya tidak bisa memahami materi yang diberikan oleh guru.” Siswa lain mengatakan, “Saya tidak memiliki motivasi ketika saya belajar, jadi saya sering melewatkan video belajar”

Belajar matematika adalah kegiatan yang dihindari siswa. Banyaknya materi yang membutuhkan penalaran tingkat tinggi menyebabkan siswa kurang memperhatikan atau minat belajar matematika khususnya pada materi luas

segitiga dalam trigonometri. Materi ini membutuhkan penggambaran konsep yang kuat terhadap siswa. Tidak hanya dengan penjelasan tetapi dengan penggambaran materi melalui teknik dan visualisasi materi. Selain itu, kondisi dimana siswa cenderung memiliki gaya belajar visual yang lebih dominan namun siswa tidak menyimak video karena kurangnya minat terhadap tayangan dan kurang interaktifnya video pembelajaran yang digunakan. Untuk mengatasinya, upaya yang dapat dilakukan antara lain penggunaan video pembelajaran interaktif. Pembelajaran yang aktif merupakan tujuan dari penggunaan video pembelajaran interaktif, dengan menggunakan video pembelajaran interaktif akan menciptakan hubungan dua arah, yaitu antara media dan pengguna (Wardani dan Harlinda, 2018: 373).

Salah satu media yang dianggap dapat menjadi solusi dalam pembelajaran daring adalah *Edpuzzle*. *Edpuzzle* adalah web yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis video interaktif yang dapat digunakan oleh guru agar pembelajaran menjadi menarik (Amaliah, 2020:37). Dengan menggunakan *Edpuzzle*, guru dapat mengetahui informasi terkait interaksi siswa dengan video, seperti berapa kali dan berapa lama video ditonton oleh siswa, menjawab pertanyaan atau pun memberi tanggapan. Seperti yang diungkapkan oleh Mischel (2019: 285) bahwa *Edpuzzle* menyediakan berbagai laporan untuk instruktur. Laporan ini menunjukkan siswa mana yang menonton video pembelajaran, seberapa baik kinerja mereka pada pertanyaan kuis yang diberikan, dan apakah mereka menonton video sebelum tanggal jatuh tempo.

Beberapa penelitian terkait penggunaan *Edpuzzle* banyak dilakukan dalam beberapa tahun terakhir. Hasil penelitian Silverajan & Govindaraj (2018) menunjukkan bahwa dengan menggunakan *Edpuzzle* siswa menjadi lebih aktif, dan siswa dapat merefleksikan seberapa baik mereka mencapai tujuan. Ini menunjukkan *Edpuzzle* mendorong siswa untuk mengatur pembelajarannya sesuai dengan kebutuhan situasi pembelajaran yang berdampak positif pada hasil belajar matematika. Demikian juga dengan hasil penelitian Giyanto dkk (2020) yang menunjukkan bahwa siswa bersemangat melakukan proses pembelajaran, memberikan umpan balik dan penilaian siswa dalam bentuk ujian. Siswa menjawab solusi yang diberikan sesuai dengan pendapatnya masing-masing. Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan *EdPuzzle* untuk pembelajaran dapat menumbuhkan pemikiran kritis dan kreatif siswa. Selain itu, terdapat hasil penelitian oleh Hidayat & Praseno (2020) yang menunjukkan bahwa pembelajaran terbalik menggunakan *Edpuzzle* dapat memicu siswa untuk proaktif dalam pembelajaran. Meskipun demikian, disamping beberapa hasil positif yang telah ditunjukkan, *Edpuzzle* masih menyisakan beberapa kendala dalam proses pembelajaran.

Salah satu kendala yang dihadapi dalam pembelajaran matematika menggunakan *Edpuzzle* yaitu dalam *Edpuzzle* masih belum ada fungsi forum diskusi. Kekurangan ini akan membuat komunikasi antara guru dan siswa menjadi sulit. Untuk masuk ke forum *edpuzzle*, siswa juga harus masuk ke situs untuk mengakses materi atau konten video. Menurut Sirri (2020: 68) *Edpuzzle* tampaknya dirancang bagi siswa untuk menonton video *online* terpisah. Hal ini

agar dapat mencegah siswa untuk bekerja sama agar memanfaatkan diskusi kelompok seputar konten video. Untuk itu diperlukan alat yang dapat digunakan untuk melengkapi *Edpuzzle* dalam pembelajaran.

Google Classroom adalah aplikasi pembelajaran yang menyediakan fitur forum diskusi. Para guru bisa membuka diskusi kelas yang menarik untuk ditanggapi ataupun dikomentari. Tidak menutup kemungkinan bahwa komunikasi yang baik akan tercipta sehingga siswa akan lebih giat menggali materi yang diberikan oleh guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Nirfayanti dan Nurbaeti (2018: 51) bahwa *Google Classroom* sebenarnya dirancang untuk mempermudah Interaksi guru-siswa di dunia maya. Aplikasi ini memberikan peluang guru menyampaikan gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada siswa. Guru memiliki waktu dan fleksibilitas untuk berbagi penelitian ilmiah dan memberikan tugas mandiri. Selain itu, guru juga dapat membuka ruang diskusi untuk siswa melalui *online*. Menurut Donal Yates dalam Sukmawati & Nensia (2019:143) *google classroom* ini menawarkan untuk menyederhanakan pembuatan tugas dan memberikan nilai kepada siswa tanpa kertas.

Berdasarkan paparan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan membandingkan media yang digunakan saat ini disekolah yaitu media *Youtube* berbantuan *Whatsaapp* dengan media *Edpuzzle* Berbantuan *Google Classroom*, dan melihat apakah *Edpuzzle* berbantuan *Google Classroom* ini memiliki pengaruh pada siswa dari hasil belajar matematika siswa terutama pada Materi Luas segitiga dalam trigonometri. Oleh karenanya peneliti tertarik melakukan penelitian dengan formulasi judul **“Pengaruh Penggunaan**

***Edpuzzle* Berbantuan *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMKS Almamater Telaga”.**

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan berdasarkan permasalahan yang diatas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Dalam wabah COVID-19 saat ini, selama proses penggunaan pembelajaran daring menyulitkan guru untuk memantau kemajuan belajar siswa.
2. Siswa kurang memahami materi yang diajarkan guru melalui pembelajaran daring.
3. Rata-rata hasil belajar matematika siswa pada materi luas segitiga dalam trigonometri perlu ditingkatkan karena belum mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan maka terdapat berbagai masalah pada penelitian ini. Oleh karena itu perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian ini lebih efektif dan efisien. Dalam penelitian ini menggunakan *Edpuzzle* berbantuan *Google Classroom*, dikaitkan hasil belajar matematika. Materi yang akan diteliti adalah luas segitiga dalam trigonometri. Objek penelitian adalah peserta didik SMKS Almamater Telaga kelas XI Tahun pelajaran 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh dalam penggunaan *edpuzzle* berbantuan *google classroom* terhadap hasil belajar matematika siswa di SMKS Almamater Telaga?”

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan media *Edpuzzle* berbantuan *Google Classroom* terhadap hasil belajar matematika pada materi luas segitiga dalam trigonometri kelas XI di SMKS Almamater Telaga.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian di bidang pendidikan ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis terhadap pembelajaran matematika di sekolah.

1. Manfaat Teoritis

Secara tidak langsung, hasil penelitian ini dapat menguji kebenaran teori pembelajaran dan hasil penelitian sejenis yang telah dipelajari sebelumnya, selain itu juga dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat secara langsung bagi peserta didik, guru dan sekolah.

- a. Bagi siswa, penggunaan Edpuzzle berbantuan Google Classroom dalam pembelajaran matematika diharapkan dapat memotivasi siswa lebih proaktif dan proses pembelajaran lebih menyenangkan.
- b. Bagi Guru, sebagai gambaran dalam mengajarkan materi luas segitiga dalam trigonometri dengan memilih media yang tepat dengan menggunakan *Edpuzzle* berbantuan *Google Classroom* ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah guru dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi Sekolah, penggunaan aplikasi Edpuzzle berbantuan Google Classroom dalam pembelajaran diharapkan dapat berdampak positif terhadap kualitas pembelajaran dan pada giliran akan dapat meningkatkan hasil belajar matematika sehingga mampu memperbaiki mutu lulusan sekolah.