

# BAB I PENDAHULUAN

## 1. 1. Latar Belakang

Pada tahun 2020 Indonesia dan di berbagai negara lainnya tengah dihadapkan pada situasi *pandemic* yang disebabkan oleh *corona virus*. Menurut Yuliana (2020, hal. 188), *Coronavirus* adalah virus jenis baru (*SARS-CoV-2*) dan penyakitnya dinamakan *Coronavirus disease 2019 (COVID-19)* yang asalnya dari Wuhan, Tiongkok pada akhir Desember 2019. Jenis virus ini dapat ditularkan dari manusia ke manusia serta telah menyebar secara meluas di lebih dari 190 negara sehingga pada tanggal 12 Maret 2020, *WHO* mengumumkan *COVID-19* sebagai sebuah situasi *pandemic*. (Susilo, et al., 2020, hal. 45)

*Pandemic COVID-19* memberikan dampak yang sangat besar bagi kehidupan manusia. Dampak *pandemic COVID-19* menyerang dalam berbagai aspek kehidupan manusia salah satunya dalam aspek pendidikan. Salah satu permasalahan atau problem yang sedang dihadapi dalam dunia pendidikan secara khusus pada masa *pandemic COVID-19* mengharuskan semua pendidik baik guru dan dosen melakukan tugas-tugasnya untuk melakukan kegiatan mengajar di rumah. Sebagai upaya untuk memutus mata rantai penyebaran virus *COVID-19* khususnya di Indonesia itu sendiri pemerintah telah memberlakukan aturan serta ketentuan dalam kegiatan pendidikan tidak dilakukan di gedung, baik sekolah maupun kampus melainkan kegiatan pendidikan tersebut dilakukan dari rumah secara daring (dalam jaringan) atau *online*.

Sebelum masa *pandemic* merebak ke seluruh penjuru dunia sebenarnya pola pembelajaran *online* (daring) sudah lama dikenal apalagi dipengaruhi oleh arus globalisasi dan disrupsi. Dalam dunia pembelajaran istilah tersebut dikenal dengan pendidikan era digital revolusi industri 4.0, menggiring semua praktisi pendidikan untuk menggunakan dan memanfaatkan teknologi untuk media pembelajaran. Bahwasannya teknologi tidak dapat dipisahkan dalam dunia pendidikan, para

pendidik khususnya guru harus terbiasa untuk menggunakan dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran jarak jauh daring atau *online*.

Menurut Anugrahana (2020), layanan pendidikan dengan menggunakan model pembelajaran *online* (daring) yang pada umumnya dapat dilakukan dengan berbagai macam aplikasi atau platform seperti *WhatsApps (WA Group)*, *Google Classroom*, *Google Form*, *Google Drive*, *Moodle*, *YouTube*, *Zoom*, *Google Meet*, dsb. Sedangkan pemanfaatannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Platform tersebut bertujuan sebagai media pendistribusian bahan ajar kepada peserta didik. Platform tersebut juga memiliki keuntungan dapat memberikan peluang terhubungnya guru dan siswa meskipun secara *online*. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran khususnya pada masa *pandemic* diharapkan proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik dan *delivery of learning* bisa terjamin dengan efektif.

Salah satu faktor penting dalam pendidikan adalah guru. Guru merupakan ujung tombak dari keberhasilan pendidikan. Disaat *pandemic COVID-19* sebagai guru yang memiliki kecakapan kompetensi Abad 21 seharusnya akan termotivasi dan juga terpacu untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan mengajar secara *online* yang tentunya hal ini berkaitan dengan kemajuan teknologi di era digital industri revolusi 4.0 serta kemajuan dibidang ilmu pengetahuan yang mana diharapkan bahwasannya guru dapat merealisasikan dan mengimplementasikan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Tidak dapat dipungkiri bahwasannya banyak para guru yang selama ini mengajar masih menggunakan cara manual dengan hanya mengandalkan media seperti papan tulis, laptop, *LCD* dan internet, akan tetapi ternyata masih minim dalam memanfaatkan dan menggunakan platform pada kegiatan proses belajar mengajar yang mana notabene platform atau aplikasi itu dapat membantu guru mempermudah dalam mengelola kegiatan pembelajaran di kelas pada saat pembelajaran *online*, (Kemendikbud, 2020). Sehingga para siswa juga dapat optimal dalam pemanfaatan dari gawainya yang mana disesuaikan dengan kemajuan perkembangan teknologi pada era digital ini dalam kegiatan proses pembelajaran, para siswa tidak hanya menggunakan gawainya untuk games tetapi

dengan model pembelajaran *online* para siswa akan lebih banyak memanfaatkan ponselnya atau gawainya untuk kegiatan proses pembelajaran. Sehingga para siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang baru dalam kehidupan mereka dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi digital tersebut, karena para guru juga menerapkan dan menggunakan berbagai macam platform atau aplikasi dalam proses pembelajaran *online* atau PJJ. Contoh aplikasi atau platform seperti *WhatsApps (WA Group)*, *Google Classroom*, *Google Form*, *Google Drive*, *Moodle*, *YouTube*, *Zoom*, *Google Meet*, dsb. Dari berbagai contoh platform atau aplikasi tersebut dapat digunakan dan dimanfaatkan secara optimal.

Dengan berbagai platform atau aplikasi yang diterapkan tentu saja hal ini secara tidak langsung akan membawa dan memberikan dampak yang positif bagi guru sebagai pendidik maupun siswa. Bagi sebagian para guru yang masih minim dan sangat terbatas dalam kemampuan dan keterampilan dibidang ilmu teknologi (IT) akan lebih bisa terpacu dan termotivasi untuk dapat memanfaatkan dan mempelajari platform atau aplikasi supaya dapat menunjang kegiatan belajar mengajar *online* ini sehingga tidak hanya sebatas melalui *WhatsApp (Group)* tetapi dapat mengkolaborasikannya menggunakan platform atau aplikasi yang tentunya mudah, cocok, efisien dan efektif untuk diterapkan.

Kendala atau hambatan yang dihadapi dan dialami oleh guru pada proses pembelajaran daring (*online*) dalam pelaksanaannya ada beberapa hambatan diantaranya yaitu menurut Anugrahana (2020), kendala pertama ada beberapa siswa yang tidak memiliki ponsel android (gawai), kendala kedua yaitu siswa memiliki ponsel android (gawai) tetapi mereka terkendala pada fasilitas yang ada di ponsel tersebut, kuota internet, serta koneksi atau sambungan internet, dengan kata lain guru juga terkendala dalam pengiriman tugas karena susah mendapatkan sinyal, kendala yang ketiga saat awal pembelajaran daring bahkan para siswa masih belum bisa membuka *file WhatsApp web* dan mengoperasikan atau menggunakan aplikasi atau platform karena para siswa belum memiliki pengetahuan mengenai platform atau aplikasi tersebut, kendala yang keempat yaitu para siswa tidak sedikit yang mengalami kebosanan dan kejenuhan pada saat belajar secara *online* sehingga ada kalanya terkadang siswa menjawab soal tersebut secara asal-asalan, kendala yang kelima yaitu foto tugas siswa yang dikirimkan ke *WhatsApp* juga ada kalanya

terkadang tidak jelas sehingga sangat menyulitkan dan menghambat guru dalam proses pengkoreksian, kendala selanjutnya yaitu bahwa konsentrasi dan motivasi siswa belajar pada saat di rumah dan di sekolah tentu akan sangat berbeda, kendala yang terakhir yaitu dalam proses pemantauan guru tidak bisa secara langsung memantau dengan kata lain guru hanya bisa menerima hasil atau produk saja sehingga menyebabkan esensi dari proses pembelajaran yang mengedepankan proses tidak dapat secara maksimal yang dapat teramati oleh guru, hanya hasil atau produk yang merupakan satu-satunya hal yang bisa diamati atau dipantau oleh guru.

Dalam proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau *online* guru dapat untuk memanfaatkan serta menerapkan dari berbagai platform atau aplikasi yang sederhana dan lebih mudah dalam menyesuaikan kemampuan dan keterampilan guru dalam menerapkan atau mengimplementasikan ilmu teknologi (IT). Sehingga berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “**Analisis Keterampilan Guru Matematika Se-Kabupaten Kuningan dalam Pemanfaatan Platform Pembelajaran *Online* Masa *Pandemic*”**”.

## 1. 2. Identifikasi Masalah

1. Guru belum dapat memanfaatkan proses pembelajaran daring secara maksimal atau dengan kata lain tingkatnya masih rendah belum maksimal khususnya di sekolah lanjutan tingkat atas.
2. Masih ada guru yang kesulitan menggunakan platform khususnya dalam pembelajaran online di masa *pandemic*.
3. Banyak guru yang masih belum mengkolaborasikan beberapa aplikasi atau platform dalam menunjang proses belajar daring atau *online*.
4. Faktanya ternyata masih banyak guru yang belum menguasai teknologi atau mengimplementasikan teknologi dengan maksimal dalam proses pembelajaran daring atau *online*.
5. Esensi dari proses pembelajaran yang mengedepankan proses tidak dapat secara maksimal yang dapat teramati oleh guru, produk atau hasil dari proses pembelajaran *online* pada masa *pandemic* yang merupakan satu-satunya hal yang bisa diamati atau dipantau oleh guru.

### 1. 3. Pembatasan Masalah

1. Keterampilan guru matematika memanfaatkan platform pembelajaran *online* pada masa *pandemic* dengan mengintegrasikan *framework* TPACK.
2. Platform yang sering digunakan oleh guru matematika dalam proses pembelajaran daring atau *online* di masa *pandemic COVID-19*.
3. Kelebihan dan kekurangan dari platform yang digunakan dalam proses pembelajaran daring (*online*).
4. Hambatan dalam Proses Pembelajaran *Online* Masa *Pandemic*.
5. Kualitas pembelajaran yang dihasilkan dalam proses pembelajaran *online* masa *pandemic* dengan pemanfaatan platform.

### 1. 4. Rumusan Masalah

1. Bagaimana keterampilan guru matematika dalam pemanfaatan platform pembelajaran *online* pada masa *pandemic*?
2. Platform apa yang sering digunakan oleh para guru matematika dalam proses pembelajaran daring atau *online* di masa *pandemic COVID-19*?
3. Bagaimanakah kelebihan dan kekurangan dari platform yang digunakan dalam proses pembelajaran daring (*online*)?
4. Apa hambatan dalam proses pembelajaran *Online* masa *Pandemic*?
5. Bagaimana kualitas pembelajaran yang dihasilkan dalam proses pembelajaran *online* masa *pandemic* dengan pemanfaatan platform?

### 1. 5. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana keterampilan guru matematika dalam pemanfaatan platform pembelajaran *online* pada masa *pandemic*.
2. Untuk mengetahui platform yang sering digunakan oleh para guru matematika dalam proses pembelajaran daring atau *online* di masa *pandemic COVID-19*.
3. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari platform yang digunakan dalam proses pembelajaran daring (*online*).

4. Untuk mengetahui hambatan dalam proses pembelajaran *online* masa *Pandemic*.
5. Untuk mengetahui bagaimana kualitas pembelajaran yang dihasilkan dalam proses pembelajaran *online* masa *pandemic* dengan pemanfaatan platform.

#### **1. 6. Manfaat Penelitian**

1. Bagi guru, yaitu dapat dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan dan sebagai suatu bahan pertimbangan dalam melakukan kegiatan pembenahan serta koreksi diri terhadap berbagai kekurangan dalam melakukan tugas dan kewajibannya secara professional.
2. Bagi kepala sekolah, yaitu bisa bermanfaat untuk membantu dalam meningkatkan kegiatan pembinaan dan supervisi kepada para guru secara efisien serta efektif.
3. Bagi sekolah, yaitu dapat memberikan sumbangan dalam rangka untuk perbaikan serta peningkatan mutu pendidikan, khususnya pada mata pelajaran matematika.
4. Bagi peneliti, yaitu dapat mengaplikasikan gagasan yang dimiliki sebagai proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

