

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Aktif merupakan suatu tindakan yang giat dalam melakukan suatu kegiatan. Menurut Wikipedia, aktif adalah istilah umum yang merujuk kepada sesuatu yang sedang atau dapat bergerak, bekerja, atau menjalankan fungsinya. Seperti halnya dalam dunia pendidikan, peserta didik dikatakan aktif jika peserta didik tersebut giat dalam melakukan kegiatan, baik dalam segi bertanya, mempertanyakan, menyelesaikan soal, serta mengajukan gagasan pendapat dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik. Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses panjang yang dilakukan untuk mencapai suatu hasil menjadi lebih baik dari sebelumnya, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang tepat (Sulistiyawati, 2020).

Menurut undang-undang (UU) nomor 20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Oleh karena itu, dalam suatu proses pembelajaran sangat diharapkan keaktifan interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar.

Pada jurnal yang ditulis oleh Aprida Pane dan Muhammad Darwis Dasopang (Pane, 2017) dengan judul “Belajar dan Pembelajaran” menyatakan bahwa dalam suatu sistem pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang saling berinteraksi satu dengan yang lain, yaitu: guru, siswa, tujuan, materi, media, metode, dan juga evaluasi. Mereka juga menyampaikan bahwa “Pembelajaran tidak akan dapat terlaksana dengan baik tanpa adanya interaksi antara komponen pembelajaran, maka diantara

jenis komponen pembelajaran tersebut haruslah saling bekerja sama sehingga tercipta pembelajaran yang efisien”.

Dengan berinteraksi, para peserta didik akan memiliki keberanian dalam berkomunikasi di lingkungannya, peserta didik juga memiliki keberanian dalam menjelaskan sesuatu seperti materi yang sedang dipelajari, serta peserta didik akan mampu dalam bernegosiasi. Apalagi ditengah-tengah pembelajaran *online* seperti saat ini dikarenakan terjadinya pandemi *Covid-19*, dimana proses pembelajaran lebih mengandalkan interaksi peserta didik.

Seperti yang telah dilansir pada situs resmi WHO, Jakarta, Kamis, 12 Maret 2020 (Medcom, 2020) bahwa Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) pada bulan Maret 2020 menetapkan *Covid-19* sebagai pandemi global. Dampak yang ditimbulkan oleh virus ini sangat beragam, misalnya seperti pada masyarakat yaitu diberlakukannya pembatasan sosial dan 3M (Memakai masker, Menjaga jarak, Mencuci tangan), terhadap ekonomi yaitu terjadinya penurunan keuntungan akibat wabah *Covid-19*, pada pendidikan yaitu diberlakukannya sistem pembelajaran jarak jauh, pada pekerjaan yaitu diterapkannya sistem bekerja dari rumah, dan masih banyak lagi dampak yang ditimbulkan (Maryanti, 2021).

Penyebaran virus *Covid-19* di beberapa negara termasuk Indonesia masih belum dapat dihentikan. Setiap negara berusaha untuk meminimalisir penyebaran virus dan bahkan berusaha menciptakan vaksin dari virus tersebut. Seperti halnya di Indonesia, pemerintah mengambil kebijakan memberlakukan protokol kesehatan seperti menjaga kebersihan, memakai masker, menjaga jarak, dan bahkan tidak dianjurkan untuk keluar rumah. Seperti halnya para pekerja, mereka dianjurkan agar bekerja dari rumah atau yang sering kita dengar dengan sebutan *Work From Home* (WFH), begitu juga dengan para pendidik dan peserta didik, mereka dianjurkan agar melakukan proses pembelajaran dari rumah saja atau yang sering disebut dengan *Study From Home* (SFH). Hampir seluruh sekolah di Indonesia saat ini melakukan proses pembelajaran secara daring. Pendidik dan peserta

didik melakukan proses pembelajaran dari rumah masing-masing dengan menggunakan berbagai jenis aplikasi seperti *Google meet*, *Zoom*, *WhatsApp*, dan lain sebagainya.

Dengan diberlakukannya pembelajaran jarak jauh, maka Pendidik dan peserta didik harus menjadi individu yang lebih aktif terlebih pada saat proses pembelajaran dilakukan secara daring. Pendidik sangat dituntut untuk memiliki berbagai macam cara menciptakan strategi pembelajaran yang tepat agar peserta didik mampu memahami materi dengan baik serta berani untuk berinteraksi, baik dalam segi bertanya, menyampaikan pendapat, mencatat materi, maupun menyelesaikan soal yang diberikan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Sehingga akan tercipta interaksi antara pendidik dan peserta didik, begitu juga antar peserta didik guna tercapainya tujuan pembelajaran. Sebab kurangnya interaksi dapat memperlambat terbentuknya penilaian serta penalaran pada pelajaran dalam proses belajar dan mengajar (Utami & Cahyono, 2020).

Proses interaksi di dalam perkuliahan terjadi antara dosen dengan mahasiswa maupun antar mahasiswa. Interaksi akan terjadi jika dosen dan mahasiswa saling memberikan respon dua arah terkait dengan perkuliahan. Jika tidak terjalin interaksi dua arah, maka akan terjadi kecenderungan interaksi yang hanya didominasi oleh dosen selama perkuliahan berlangsung. Sedangkan dalam proses pembelajaran, interaksi yang baik adalah ketika interaksi terjalin baik antara dosen dengan mahasiswa maupun antar mahasiswa. Oleh karena itu, keaktifan interaksi mahasiswa perlu ditingkatkan untuk tercapainya tujuan pembelajaran (Utama & Mustadi, 2019).

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dipengaruhi oleh banyak hal, diantaranya oleh dosen dan mahasiswa itu sendiri. Menurut Sani (dalam Irsyad et al., 2020) jika mahasiswa dan dosen berkontribusi aktif dalam suatu proses pembelajaran, maka pembelajaran tersebut akan berjalan dengan efektif. Keaktifan mahasiswa akan mempengaruhi keberhasilannya sendiri di dalam proses pembelajaran. Ketika mahasiswa aktif di dalam

proses pembelajaran maka persentase keberhasilan pembelajaran tersebut akan semakin meningkat.

Dalam makalah *softskill* yang disusun oleh Mohammad Nawawi (Nawawi, 2012) dengan judul “Pentingnya Interaksi Dalam Dunia Pendidikan” menjelaskan bahwa keaktifan interaksi menjadi salah satu poin penting dalam kegiatan pembelajaran karena bukan hanya mahasiswa saja yang mendapat manfaat, namun para dosen juga memperoleh umpan balik yaitu mengetahui apakah materi yang telah dijelaskan dapat diterima dan dipahami oleh mahasiswa dengan baik. Oleh karena itu, interaksi dalam dunia pendidikan khususnya untuk pendidik dan peserta didik sangatlah penting agar dinamika pendidikan berjalan dengan baik.

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan interaksi di dalam suatu proses pembelajaran sangatlah penting, karena: (1) Pembelajaran tidak akan dapat terlaksana dengan baik tanpa adanya interaksi antara komponen pembelajaran (guru, siswa, tujuan, materi, media, metode, dan evaluasi), dengan berinteraksi peserta didik memiliki keberanian dalam berkomunikasi di lingkungannya, peserta didik berani dan mampu dalam menjelaskan sesuatu, serta mampu dalam bernegosiasi. (2) Kurangnya interaksi dapat memperlambat terbentuknya penilaian serta penalaran pada pelajaran, (3) Jika tidak terjalin interaksi, maka akan terjadi kecenderungan interaksi yang hanya didominasi oleh dosen selama perkuliahan berlangsung, (4) Keaktifan interaksi mahasiswa perlu ditingkatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran, (5) Ketika mahasiswa aktif di dalam proses pembelajaran maka persentase keberhasilan pembelajaran tersebut akan semakin meningkat, (6) Para dosen juga memperoleh umpan balik yaitu mengetahui apakah materi yang telah disampaikan dapat diterima dan dipahami oleh mahasiswa dengan baik, dan terakhir (7) Interaksi dalam dunia pendidikan khususnya untuk pendidik dan peserta didik sangatlah penting agar dinamika pendidikan berjalan dengan baik.

Pada kenyataannya keaktifan interaksi mahasiswa belum sepenuhnya maksimal. Hal ini tampak dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Deci dan Dewi dengan judul penelitian “Identifikasi Kesulitan Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Statistik Selama Masa Pandemi *Covid-19*” yang dilaksanakan di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Indragiri menunjukkan bahwa masih kurangnya keaktifan mahasiswa saat perkuliahan berlangsung. Instrumen pengumpulan data yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa kombinasi angket tertutup dan terbuka mengenai kesulitan belajar mahasiswa pada mata kuliah statistik dengan 4 indikator, yaitu faktor dari diri sendiri (mahasiswa), faktor dari dosen, faktor lingkungan/orangtua, dan faktor sarana prasarana. Pada faktor diri sendiri terdapat indikator DS 4 yang merupakan pernyataan mengenai rendahnya keaktifan mahasiswa saat perkuliahan berlangsung. Diperoleh skor rata-rata dan persentase Tingkat Capaian Responden (TCR) masing-masing sebesar 2,28 dan 57%. Artinya indikator DS 4 termasuk dalam kategori cukup besar. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa keaktifan interaksi mahasiswa dalam proses perkuliahan selama pandemi *Covid-19* masih rendah (Ririen & Hartika, 2021).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Ruina Nur Fitria dan teman-teman dengan judul “Tingkat Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan *E-Learning* dan *Platform Daring*”, responden yang berkaitan sebanyak 10 siswa yaitu 3 siswa dari SMAN 2 Madiun, 2 siswa dari SMAN 5 Madiun, 2 siswa dari SMKN 1 Jiwan, dan 3 siswa dari SMKN 1 Madiun. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa saat pembelajaran daring keaktifan interaksi siswa menjadi menurun dan bahkan memburuk dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka langsung (Fitria et al., 2020).

Pada penelitian ini, peneliti telah melakukan riset pendahuluan berupa angket yang disebarakan kepada mahasiswa dari beberapa program studi yaitu program studi Pendidikan Matematika angkatan 2018 sampai angkatan 2020, program studi Pendidikan Bahasa Inggris angkatan 2020,

dan juga Ilmu Komunikasi angkatan 2020, khususnya bagi mahasiswa yang memiliki laptop yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam perkuliahan secara daring dengan jumlah keseluruhan yaitu 52 mahasiswa. Sebab, sesuai dengan pengalaman yang disampaikan oleh salah satu dosen Pendidikan Matematika bahwa mahasiswa yang memiliki media pembelajaran berupa laptop akan lebih pasti dalam mengikuti proses perkuliahan secara daring jika dibandingkan dengan media pembelajaran berupa *handphone*. Sehingga keaktifan interaksi mahasiswa tersebut akan dapat dianalisis.

Angket yang disebar berisi data diri mahasiswa, daftar mata kuliah mahasiswa, serta pernyataan yang mengandung indikator keaktifan interaksi mahasiswa. Mahasiswa tinggal memilih salah satu kolom yang telah disediakan berdasarkan jawaban yang sesuai dengan responden. Dari hasil angket tersebut diperoleh bahwa mata kuliah yang paling banyak dipilih oleh responden berdasarkan tingkat keaktifan interaksi mahasiswanya yang rendah adalah mata kuliah statistik matematika dengan jumlah dan persentase masing-masing adalah 8 mahasiswa dan 15,4%.

Berdasarkan temuan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian tentang “**Analisis Keaktifan Interaksi Mahasiswa Pendidikan Matematika Selama Proses Perkuliahan Statistik Matematika Secara Daring**” untuk mengevaluasi sejauh mana keaktifan interaksi mahasiswa selama proses perkuliahan statistik matematika secara daring agar tercapainya tujuan pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti menemukan beberapa masalah yaitu sebagai berikut:

1. Banyaknya dampak negatif yang ditimbulkan akibat *Covid-19*, seperti pada masyarakat yaitu diberlakukannya pembatasan sosial dan terhadap ekonomi yaitu terjadinya penurunan keuntungan akibat wabah *Covid-19*.

2. Proses pembelajaran tidak berjalan sebagaimana biasanya, dimana pada saat pembelajaran luring pendidik dan peserta didik dapat bebas berinteraksi secara langsung tanpa adanya hambatan yaitu gangguan jaringan seperti pada saat pembelajaran daring.
3. Pembelajaran *online* membuat dosen memiliki kesulitan dalam hal interaksi pada saat pembelajaran *online*.
4. Rendahnya keaktifan interaksi mahasiswa selama proses perkuliahan secara daring, seperti di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Indragiri dan SMAN 2 Madiun, SMAN 5 Madiun, SMKN 1 Jiwon, SMKN 1 Madiun.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan banyaknya identifikasi masalah yang diuraikan seperti di atas, maka peneliti merasa perlu membatasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu tentang analisis keaktifan interaksi mahasiswa pendidikan matematika selama proses perkuliahan statistik matematika secara daring. Hal ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam menyusun penelitian ini agar lebih terarah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian batasan masalah di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah penelitian ini, yaitu bagaimana keaktifan interaksi mahasiswa pendidikan matematika selama proses perkuliahan statistik matematika yang dilaksanakan secara daring?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas yang telah ditentukan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan keaktifan interaksi mahasiswa pendidikan matematika selama proses perkuliahan statistik matematika yang dilaksanakan secara daring.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan sebagai berikut:

1. Bagi Dosen:

Informasi yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk dapat memberi masukan kepada pendidik supaya lebih memperhatikan keaktifan interaksi peserta didik.

2. Bagi Mahasiswa:

Penelitian ini diharapkan memberi masukan kepada mahasiswa selaku peserta didik tentang pentingnya keaktifan interaksi selama proses perkuliahan.

3. Bagi Peneliti:

Penelitian ini memberikan pengalaman dan wawasan baru untuk peneliti sehingga dapat menjadi bekal peneliti saat memasuki profesi sebagai calon pendidik. Peneliti memperoleh pengetahuan baru tentang menganalisis keaktifan interaksi mahasiswa pendidikan matematika selama proses perkuliahan matematika diskrit secara daring.

4. Bagi Pembaca:

Penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk memperluas pengetahuan bagi para pembaca. Begitu juga bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat membantu calon peneliti terkait keaktifan interaksi mahasiswa dalam proses perkuliahan secara daring.