

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan menjadi salah satu unsur yang memberikan kontribusi untuk mewujudkan masyarakat yang bermutu. Maka, dengan adanya pendidikan harus mampu meyakinkan bahwa potensi anak didik yang dihasilkan mampu berkembang dan bersaing dalam kemajuan global. Dengan terjadinya Pandemi Covid-19 tentunya tidak hanya mempengaruhi perkembangan perekonomian saja namun juga pendidikan di Indonesia, sehingga menjadi tantangan tersendiri terhadap kebijakan sistem pendidikan dalam menentukan kurikulum maupun bagaimana proses agar pembelajaran dapat tetap dilaksanakan.

Pengertian kurikulum dalam pandangan yang lampau memiliki arti sebuah kumpulan mata pelajaran yang di sampaikan oleh guru kepada siswa. Kurikulum yang menjadi jiwanya pendidikan tentu harus diketahui dengan sangat betul oleh masyarakat tentang konsep yang sebetulnya (Arifin Z. , 2018). Kurikulum merupakan salah satau unsur yang memberikan kontribusi untuk mewujudkan proses berkembangnya kualitas potensi peserta didik, itu artinya kurikulum tidak hanya memuat beberapa mata pelajaran saja namun keterampilan-keterampilan yang mungkin diajarkan sesuai dengan kebutuhan masyarakat sehingga satuan pendidikan pun menambah kurikulum yang bisa dibelajarkan kepada siswa.

Kurikulum menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 adalah: seperangkat rencana pengaertian mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman dalam penyusunan kurikulum tingkat satuan pendidikan dan silabusnya pada setiap satuan pendidikan.

Mata pelajaran yang menjadi kurikulum di sekolah dasar diantaranya ialah mata pelajaran Matematika. Menurut Bruner (Arifin, 2010) bahwa pembelajaran matematika pada tahap awal diberikan oleh seorang guru dengan contoh simbol dibantu dengan sebuah media yang nyata sesuai dengan perkembangan anak.

Sependapat dengan Freudenthal bahwa pembelajaran matematika harus mengenai problem sekitarnya untuk memudahkan siswa memahami dan lebih termotivasi. Selanjutnya pada tahap yang lebih tinggi, siswa dapat dituntun untuk belajar dalam bentuk abstrak.

Menurut Sembiring dan Soedjadi (Suryanto & dkk, 2010) Mengemukakan bahwa adanya peralihan matematika modern merupakan sebuah revolusi dari matematika tradisional. Berikut adalah pembelajaran matematika modern:

1. Menggunakan pendekatan informal, pada matematika tradisional murid Sekolah Dasar harus menalar rumus isi bola, sedangkan pada matematika modern murid menemukan rumus bahkan melakukan eksperimen.
2. Menggunakan istilah, bahasa, notasi dan simbol yang lebih sistematis.
3. Menggunakan konsep-konsep belajar mengajar yang relatif baru seperti menggunakan metode penemuan dan menggunakan berbagai media pembelajaran maupun alat peraga.

Berdasarkan uraian tersebut pengajaran Matematika menjadi suatu mata pelajaran yang sangat diperhatikan baik pada segi pemdekatannya, metode juga media yang akan digunakan. Penggunaan media pada situasi pandemi seperti ini tentunya memiliki tantangan bagi pendidik dalam mengaplikasikan media yang efektif juga menyenangkan.

Menurut Akker (1999) menyatakan bahwa yang menjadi acuan pada tingkatan keefektifan ialah pengalaman dan hasil intervensi konsisten dengan tujuan yang dimaksud. Jadi, sebuah perangkat pembelajaran yang dikembangkan bisa dikatakan efektif jika apa yang telah ditentukan sebelumnya mencapai hasil yang memupaskan.

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang menarik juga efektif khususnya bagi murid sekolah dasar pada pengajaran materi/konsep Matematika. Namun yang terjadi pada saat ini karena terjadinya wabah *Covid-19* yang telah berlangsung selama ini menjadi sebuah *problem* sekaligus momentum bagi sistem pendidikan bagaimana satuan pendidikan agar tetap bisa melangsungkan proses pembelajaran.

Sehingga dengan situasi tersebut sistem pendidikan menuntut para guru bahkan orang tua dan peserta didik agar dapat menguasai media pembelajaran khususnya dalam menunjang proses belajar jarak jauh.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 15 dinyatakan: Pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi informasi dan komunikasi dan media lain (Depdiknas).

Sedangkan menurut Permendikbud No. 109 Tahun 2013 dinyatakan:

Pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi.

Beberapa prinsip pendidikan jarak jauh diantaranya:

1. Terjadinya keterpisahan antar lintas ruang dan waktu antara pendidik dan peserta didik, sehingga lebih bertumpu pada belajar secara individu.
2. Terjadinya proses pembelajaran berbasis computer dan jaringan dengan berbagai sumber atau media belajar TIK atau lainnya.
3. Diinterpretasikan secara tersusun dalam satu lingkungan sosial yang disesuaikan dengan tata tertib yang berlaku.
4. Terjadinya keterbatasan dalam belajar tatap muka.

Berdasarkan permasalahan tersebut salah satu cara untuk menunjang keberlangsungan proses pembelajaran jarak jauh pada saat ini telah banyak digunakan berbagai macam *platform* seperti *WhatsApp*, *Zoom*, *Google Meet*, *Google Class Room*, Ruang Guru, Ilmupedia serta media *E-Learning* lainnya. Fenomena yang serupa pun ditemukan dari hasil praktik peneliti pada saat melaksanakan PPL-SDR yang dilakukan pada tanggal 05 Oktober s/d 27 November 2020, bahwa kelas V di SDIT Insan Teladan Cileunyi Kabupaten Bandung, pada awal pengajaran 2020/2021 telah melakukan proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Teams*. Dengan nilai KKM 75 pada mata pelajaran Matematika.

Aplikasi ini merupakan sarana kebijakan sekolah bagi para guru agar dapat melangsungkan pembelajaran jarak jauh dan digunakan pula oleh semua jenjang sekolah dasar dari kelas I-VI, khususnya di kelas V penggunaan media *Microsoft*

Teams dianggap sangat membantu dalam proses pembelajaran maupun dalam mengevaluasi hasil belajar Matematika. Oleh karena itu hal ini mendorong peneliti untuk menguji seberapa efektif proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Teams* dilihat dari penilaian hasil belajar siswa sekolah dasar khususnya kelas V pada mata pelajaran Matematika pada fokus materi Pengumpulan dan Penyajian Data.

Sehingga berdasarkan uraian diatas peneliti mengambil judul penelitian yaitu **“EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ) MENGGUNAKAN *MICROSOFT TEAM* DITINJAU DARI HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA (Di Kelas V SDIT Insan Teladan Kabupaten Bandung)”**

B. Rumusan Masalah

Keberlangsungan pembelajaran jarak jauh yang terjadi berdasarkan fenomena yang ditemukan pada latar belakang sehingga mengharuskan para pendidik dapat memilah dan memilih media pembelajaran yang efektif, rumusan masalah yang didapatkan ialah:

1. Bagaimana penggunaan media *Microsoft Teams* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V SDIT Insan Teladan Kabupaten Bandung?
2. Apakah efektif media *Microsoft Teams* terhadap hasil belajar siswa Kelas V SDIT Insan Teladan Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan hasil rumusan yang telah diuraikan, tujuan penelitian ini bermaksud untuk mengetahui:

1. Penggunaan media *Microsoft Teams* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V SDIT Insan Teladan
2. Keefektifan media *Microsoft Teams* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDIT Insan Teladan.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan memiliki manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Secara Teoretis

Manfaat penelitian mengenai media pembelajaran jarak jauh untuk menghasilkan gambaran seberapa efektif media pembelajaran jarak jauh menggunakan *Microsoft Teams* pada mata pelajaran Matematika. Sehingga manfaat untuk guru kedepannya mampu memilih dan mengaflikasikan media pembelajaran yang lebih efektif dalam proses pembelajaran khususnya pada kondisi jarak jauh.

2. Secara Praktis

a. Bagi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan/sumbangan ilmiah kepada pihak jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

b. Bagi Pendidik

- 1) Memberikan masukan kepada pendidik sebagai bahan kajian dalam memecahkan permasalahan pembelajaran agar lebih bermakna.
- 2) Menjadi tantangan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar.
- 3) Guru lebih terampil dalam menggunakan media pembelajaran yang aktif dan efektif.

c. Bagi Peserta Didik

- 1) Mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya materi pelajaran yang berbentuk konsep, sehingga pembelajarn akan lebih bermakna.
- 2) Menumbuhkan sikap kritis, aktif serta dapat berpikir kreatif.

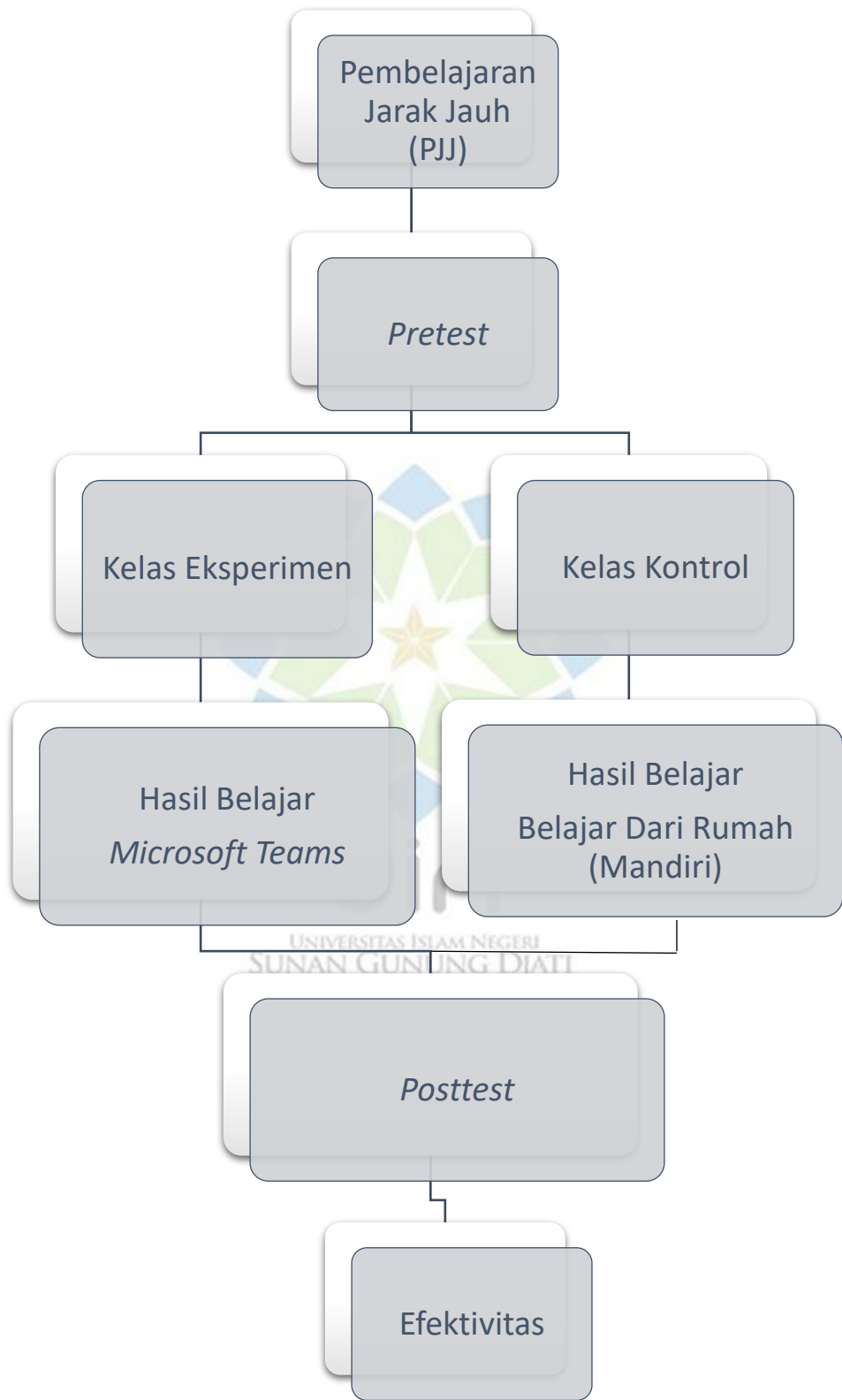
d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian dapat menjadi pertimbangan bagi pelaksanaan kebijakan terkait perumusan kebijakan dalam upaya penggunaan *Microsoft Teams* terkait efektivitas pembelajarn jarak jauh. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengajar dan peneliti berikutnya.

E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran akan berlangsung jika pendidik dan siswa saling berinteraksi, namun proses pembelajaran jarak jauh menjadi momen para pendidik untuk menemukan media atau metode yang efektif dan efisien untuk menunjang keberlangsungan proses pembelajaran, tidak hanya pendidik saja para siswa harus terbiasa berinteraksi secara jauh, belajar mandiri dalam memperoleh dan mempelajari materi. Terlebih lagi pembelajaran yang sangat diperlukan atau semestinya dilakukan secara tatap muka, seperti pembelajaran Matematika terutama pada sekolah dasar yang perlu bimbingan lebih. Pembelajaran matematika pada kelas V SDIT Insan Teladan Kabupaten Bandung dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Teams*, aplikasi ini menjadi sebuah alternatif untuk menanggulangi terkendalanya siswa dalam melaksanakan pembelajaran konvensional atau tatap muka.

Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran jarak jauh ini sangat penting bagi peserta didik yang mengalami kesulitan, sehingga seorang guru maupun pihak kepala lembaga sekolah harus mencari solusi yang tepat. Penggunaan media yang diharapkan dapat membantu proses pembelajaran yaitu aplikasi *Microsoft Teams* yang digunakan di SDIT Insan Teladan Cileunyi Kabupaten Bandung diharapkan efektif untuk menunjang proses pembelajaran juga mampu memberikan hasil belajar siswa yang lebih baik. Berdasarkan konsep penelitian tersebut dibentuk skema kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 1.1 Skema Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari masalah penelitian yang telah dibuat yang telah dirumuskan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis pun ialah rumusan masalah penelitian yang dapat dinyatakan dengan data (Sugiyono, 2019). Hipotesis yang terdapat dalam penelitian ini ditinjau dari satu aspek saja yaitu:

Ketuntasan hasil belajar Matematika siswa kelas V yang ditetapkan di SDIT Insan Teladan Kabupaten Bandung yakni nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Adapun hipotesis Statistiknya yaitu sebagai berikut:

H_0 : Tidak efektif rata-rata hasil belajar siswa menggunakan media *Microsoft Teams* pada mata pelajaran Matematika

H_1 : Efektif rata-rata hasil belajar siswa menggunakan media *Microsoft Teams* pada mata pelajaran Matematika

G. Penelitian Terdahulu

1. Jurnal Anggy Giri Prawiyogi, 2020. Mahasiswa Buana Perjuangan Karawang, Indonesia. Jurnal berjudul: "*Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Pembelajaran Siswa di SDIT Cendikia Purwakarta*". Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa pembelajaran jarak jauh efektif dilakukan dengan rata-rata responden mendukung dan menilai dari enam pertanyaan yang diajukan. Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif deskriptif (Studi Kasus) berbeda dengan penelitian ini yang menggunakan metode kuantitatif eksperimen melalui *platform*, namun sama-sama memiliki objek siswa sekolah dasar dalam pembelajaran jarak jauh.

2. Jurnal. Nurul Astuty Yensy, 2020. Mahasiswi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu. Jurnal berjudul: "*Efektivitas Pembelajaran Statistika Matematika melalui Media Whatsapp Group Ditinjau dari Hasil Belajar Mahasiswa (Masa Pandemi Covid 19)*". Hasil penelitian tersebut menyatakan pembelajaran jarak jauh dengan media *Whatsapp* cukup efektif jika dilihat dari hasil belajar mahasiswa. Hasil belajar mahasiswa setelah perkuliahan dengan *Whatsapp Group* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar mahasiswa sebelum perkuliahan dengan menggunakan *WA Group*. Berdasarkan *output SPSS*, hasil uji perbedaan rata-rata dengan menggunakan *t-paired test* diperoleh nilai *sig* atau *p-*

$value = 0,0001$, yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar mahasiswa yang mengambil mata kuliah Statistika Matematika sebelum dan setelah diberikannya pembelajaran melalui *WA Group*. Selanjutnya berdasarkan nilai *N-Gain Score* diperoleh hasil presentase *N-Gain* sebesar 61, 02 %. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran statistika matematika dengan menggunakan media *WA Group* cukup efektif. Dengan kategorisasi perolehan *N-Gain Score* (uji *N-Gain*). Persamaan dalam penelitian ini yaitu penggunaan media *platform* yang ditinjau dari hasil belajar, hanya saja berbeda di jenjang pendidikan dalam penelitian ini pada jenjang siswa sekolah dasar.

3. Jurnal. Ahmad Cucus, Yutsi Aprilinda. 2016. Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bandar Lampung. Jurnal berjudul: "*Pengembangan E-Learning Berbasis Multimedia untuk Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh*". Hasil penelitian menyebutkan bahwa dengan tingkat signifikansi 5% didapatkan kesimpulan rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah tidak sama/ berbeda secara signifikan. Dengan keputusan H_0 ditolak yang artinya menerima H_1 artinya ada pengaruh yang signifikan dalam model pembelajaran mandiri dengan menggunakan *e-learning* berbasis multimedia konten. Penelitian ini sama-sama menggunakan media berbasis *e-learning* dalam efektivitas pembelajaran jarak jauh juga penggunaan kelas kontrol dan kelas eksperimen, perbedaannya pada objek penelitian ditingkat siswa.

4. Jurnal. Tri Darmayanti, 2008. Mahasiswa Universitas Terbuka. Jurnal berjudul: "*Efektivitas Intervensi Keterampilan Self-Regulated Learning dan Keteladanan dalam Meningkatkan Kemampuan Belajar Mandiri dan Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Jarak Jauh*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan tersebut adalah sebesar 9%. Namun, tidak ada perbedaan yang signifikan dari prestasi belajar antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ($p=0,614$) dari hasil analisis MANOVA terhadap selisih skor (*gained score*) dari kelompok penelitian dengan skor kemampuan belajar mandiri dan prestasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa terbukti berfungsi efektif untuk meningkatkan kemampuan belajar mandiri mahasiswa namun tidak terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa pendidikan jarak jauh. Perbedaan pada

penelitian ini terdapat pada jenjang objek penelitian di tingkat perguruan tinggi, penelitian ini sama-sama meninjau keefektivitasan hasil belajar.

