

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pada umumnya dan Indonesia pada khususnya, sedang memasuki era industri baru di abad ke-21 yang ditandai dengan era digitalisasi di berbagai sektor kehidupan. Perubahan peradaban menuju masyarakat berpengetahuan, menuntut masyarakat dunia untuk dapat menguasai, memahami dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Faizal dalam Fardani (2017) menyatakan bahwa di abad ke-21, semua orang bisa mendapatkan informasi dari mana saja. Termasuk dalam mencari informasi tentang pembelajaran matematika. Banyak juga terdapat web yang menggunakan media internet sebagai alat komunikasi dalam membahas pembelajaran matematika sekolah sehingga membutuhkan pemikiran yang cukup kritis untuk merespon hal-hal baru yang kita dapat dari dunia digital.

Pandemi virus Covid-19 di dunia saat ini, berdampak bagi sistem pendidikan di Indonesia. Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 pada 18 Maret 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran COVID yaitu segala kegiatan di dalam dan di luar ruangan di semua sektor sementara waktu harus ditunda demi mengurangi penyebaran corona terutama pada bidang pendidikan. Surat edaran tersebut menjelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran *daring* (dalam jaringan) dilaksanakan untuk memberikan alternatif pembelajaran yang aman bagi siswa.

Sejalan dengan Surat Edaran (SE) Nomor 420-3987 tahun 2020 yang dikeluarkan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada tanggal 20 November 2020, Pemerintah provinsi dan pemerintah daerah menerapkan kebijakan dalam dunia pendidikan yaitu meniadakan sementara pembelajaran tatap muka yang diganti dengan pembelajaran secara *online* di rumah saja baik tingkat sekolah maupun tingkat perguruan tinggi. Dalam (Adijaya, 2018) dikatakan pembelajaran *online* atau pembelajaran virtual

dianggap sebagai paradigma baru dalam proses pembelajaran karena dapat dilakukan dengan cara yang sangat mudah tanpa harus bertatap muka di suatu ruang kelas dan hanya mengandalkan sebuah aplikasi berbasis koneksi internet maka proses pembelajaran dapat berlangsung.

Teknologi dan pendidikan tidak dapat dipisahkan. Masa pandemi Covid-19, tidak menjadikan kendala bagi guru dalam menyampaikan proses pembelajaran. Adapun aplikasi/ perangkat lunak yang bisa digunakan oleh guru dalam menyampaikan proses pembelajaran atau memberikan tugas kepada siswanya yaitu dengan menggunakan aplikasi *whatsapp*.

Salah satu media sosial yang banyak dipergunakan oleh para pengguna internet adalah aplikasi *Whatsapp*. Adanya grup *Whatsapp* telah memudahkan para pengguna *handphone* untuk berkomunikasi dengan orang lain sesuai kepentingannya. Aplikasi *Whatsapp* tidak hanya dapat dimanfaatkan untuk mengobrol (*chatting*) saja, tetapi aplikasi *Whatsapp* ternyata dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Grup *Whatsapp* dapat dipergunakan untuk menyelenggarakan pembelajaran secara daring (*online*) dengan mudah.

Aplikasi *Whatsapp* dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran secara daring. Pembelajaran secara daring melalui aplikasi *Grup Whatsapp* memiliki kekurangan dan kelebihan. Kelebihan proses pembelajaran secara daring melalui *Grup Whatsapp* adalah penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih rapi, sistematis dan terstruktur disamping itu juga siswa mempunyai banyak waktu untuk memahami materi dan mengerjakan tugas. Kekurangan proses pembelajaran daring melalui *Grup Whatsapp* adalah guru memerlukan waktu dan persiapan untuk menyiapkan materi pembelajaran yang lebih banyak dibandingkan dengan proses pembelajaran secara *Luring* (pembelajaran tatap muka langsung di sekolah). Pembelajaran yang dilaksanakan pada sekolah dasar juga menggunakan pembelajaran daring/jarak jauh dengan melalui bimbingan orang tua.

Menurut Isman (2016) pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran daring

siswa memiliki keleluasan waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi melalui online yang menggunakan jaringan internet, guru harus dapat memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Pembelajaran secara daring telah menjadi tuntutan dunia pendidikan sejak beberapa tahun terakhir. Seiring dengan kemajuan perkembangan informasi teknologi, globalisasi pun menjadi semakin pesat.

Menurut (Prasojo dan Riyanto, (2011) menyatakan teknologi informasi diartikan sebagai ilmu pengetahuan dalam bidang informasi yang berbasis komputer dan perkembangannya sangat pesat. Menurut Setyosari dan Punaji (2015) menyatakan bahwa pembelajaran melalui jaringan memiliki potensi-potensi, antara lain: kebermaknaan belajar, kemudahan mengakses dan peningkatan hasil belajar. Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif.

Hariyanto (2014) menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian. Proses pembelajaran merupakan proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru dan siswa serta komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Huda, (2014) menjelaskan salah satu tujuan pendidikan adalah membuat anak berpikir kreatif baik untuk memecahkan masalah maupun untuk bisa berkomunikasi atau menyampaikan pemikiran mereka. Dua faktor yang menyebabkan pemikiran kreatif tidak berkembang selama pendidikan adalah kurikulum yang pada umumnya dirancang dengan target material yang luas, sehingga pendidik lebih fokus menyelesaikan materi daripada pada metode pengajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Pembelajaran Matematika, menurut Brunner dalam Hudoyo (2000) adalah belajar tentang konsep dan struktur matematika yang terdapat dalam

materi yang dipelajari serta mencari hubungan antara konsep dan struktur matematika di dalamnya. Menurut Muhsetyo (2008) pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari.

Keberhasilan dari suatu model ataupun media pembelajaran tergantung dari karakteristik peserta didiknya. Menurut Nakayama dan Yamamoto (2007) *e-learning* mengindikasikan bahwa tidak semua peserta didik akan sukses dalam pembelajaran *online*. Ini dikarenakan faktor lingkungan belajar dan karakteristik peserta didik. Untuk itu guru harus merancang pembelajaran yang sesuai dengan penggunaan *WhatsApp Group* dengan fitur yang sudah tersedia. Aktivitas pembelajaran menggunakan *WhatsApp Group* masih memiliki beberapa kendala seperti adanya ketidakpahaman siswa mengenai materi yang diajarkan guru yang terlalu singkat dan evaluasi yang diberikan untuk dikerjakan dirumah lebih sering dikerjakan oleh orang tua.

Berdasarkan wawancara pada guru di SD Negeri I Kober, guru matematika menyampaikan bahwa pembelajaran daring ini merupakan hal baru yang dilakukan akibat adanya pandemi Covid-19 sehingga munculah kebijakan untuk siswa belajar dirumah. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan sarana aplikasi *WhatsApp Group* karena sitem ini dianggap mudah dan semua orang tua memiliki aplikasi tersebut. Walaupun guru, siswa dan orang tua memiliki hambatan dalam pembelajaran, namun *WhatsApp Group* dianggap lebih efektif digunakan dalam pembelajaran jarak jauh dibandingkan sarana aplikasi yang lain. Melalui wawancara, guru menyampaikan masih banyak hambatan pada pembelajaran jarak jauh yang dialami meskipun sudah menggunakan sarana yang mudah dan sudah dikuasai siswa dan orang tua, namun guru tetap mengalami kesulitan untuk menyampaikan materi agar siswa memahami materi yang diajarkan khususnya dalam mata pelajaran Matematika. Selain itu, meskipun tugas yang diberikan sudah menghasilkan nilai yang baik namun pada saat diskusi pembelajaran melalui *WhatsApp Group* siswa tidak ada yang mau menjawab.

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan di atas, kajian dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *WhatsApp Group* sebagai sarana pembelajaran jarak jauh di sekolah yang dianggap efektif namun memiliki kendala. Peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana proses pembelajaran matematika berbasis daring materi bangun datar menggunakan aplikasi *whatsapp* pada masa pandemi Covid-19 di kelas IV B SDN I Kober tahun pelajaran 2020/ 2021.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pembelajaran matematika berbasis daring materi bangun datar menggunakan aplikasi *Whatsapp* pada masa pandemi Covid-19 di SD Negeri I Kober Kelas IV?
2. Apa kekurangan atau kelemahan dari pelaksanaan proses pembelajaran *daring* matematika berbasis daring dengan menggunakan aplikasi *Whatsapp*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui proses pembelajaran matematika berbasis *daring* menggunakan aplikasi *whatsapp* dapat diterapkan di sekolah.
2. Mengetahui kekurangan atau kelebihan dari pelaksanaan proses pembelajaran matematika berbasis daring materi bangun datar dengan menggunakan aplikasi *Whatsapp*.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru

Memberikan masukan kepada guru dalam proses pembelajaran matematika berbasis daring materi bangun datar menggunakan aplikasi *whatsapp* pada masa pandemi COVID-19 di Kelas IV.

b. Bagi siswa

Dapat memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran *daring* matematika berbasis daring menggunakan aplikasi *whatsapp* pada masa pandemi COVID-19 di Kelas IV.

c. Bagi Sekolah

Dapat menyampaikan materi pendidikan melalui aplikasi *whatsapp* dalam proses pembelajaran matematika berbasis daring yang lebih baik.

d. Bagi Peneliti

Meningkatkan pengetahuan dan wawasan, memberikan kesempatan peneliti menerapkan proses pembelajaran daring secara langsung.

2. Manfaat Teoretis

a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran matematika berbasis daring dengan menggunakan aplikasi *whatsapp*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk lebih kreatif.

b. Sebagai bahan perbandingan proses pembelajaran di kelas atau di rumah (*daring*).