

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan perubahan pada individu yang menyatakan sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, tingkah laku, kebiasaan dan kepribadian. Seseorang dikatakan belajar ketika terjadi perubahan tingkah laku sebagai akibat dari pengalaman, maka berusaha untuk mencapai perubahan tingkah laku tersebut disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar dapat dilakukan sebagai usaha dalam mengubah perilaku dari yang tidak tau menjadi tau. Baik buruknya hasil belajar berkaitan dengan pengetahuan yang dipelajarinya. Pencapaian hasil belajar mengarah pada nilai yang didapatkan oleh siswa (Novita & Novianty, 2020). Belajar merupakan sebuah proses dimana seseorang dapat dinyatakan mengalami proses belajar jika sudah mengalami perubahan dalam dirinya. Hasil belajar akan baik apabila materi pembelajaran disampaikan menggunakan bantuan media pembelajaran. (Novita & Sundari, 2020) Media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Pada perkembangannya, media pembelajaran saat ini sudah tidak lagi terbatas hanya pada ceramah guru. Pembelajaran saat ini sudah mulai berkembang dari *teacher center* menjadi *student center*. *Student center* merupakan pembelajaran berbasis siswa sehingga dalam penyediaan media pembelajaran, juga sangat dibutuhkan partisipasi aktif dari siswa (Purnama & Pramudiani, 2021). Selain itu, saat ini guru juga mulai aktif mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, dimana beberapa media pembelajaran telah dirancang dengan berbasis digital. Media pembelajaran berbasis digital biasanya mengkombinasikan antara visual atau gambar, suara atau audio, dan juga melibatkan partisipasi siswa. Media tersebut sangat tepat digunakan pada saat ini dimana sebagian besar proses pembelajaran dilakukan selama daring sebagai implementasi dari

kebijakan pemerintah dalam rangka memutus rantai penularan virus COVID-19. *Study form home* (belajar di rumah) merupakan perubahan sistem pembelajaran peserta didik dari tatap muka menjadi daring atau *e-learning*. Belajar di rumah menimbulkan berbagai macam perubahan pada pembelajaran, baik kepada pendidik maupun peserta didik.

Diera perkembangan IPTEK yang begitu pesat dewasa ini, profesionalisme guru dituntut untuk menerapkan perkembangan IPTEK tersebut kedalam proses pembelajaran. Hal ini akan memberikan pengaruh dan perkembangan terhadap proses pembelajaran disamping memperkaya penggunaan sumber dan media pembelajaran, seperti buku teks, modul, *overhead transparansi*, film, video, televisi, *slide*, *hypertext*, serta *web*. Perkembangan teknologi sekarang ini telah banyak menunjukkan kemajuan yang luar biasa. Banyak hal dari sektor kehidupan yang telah menggunakan teknologi. Kehadirannya telah memberikan dampak yang cukup besar terhadap kehidupan umat manusia dalam berbagai aspek dan dimensi. (Elpira & Ghufron, 2015) Kemajuan teknologi dan informasi turut pula menjadi pemicu perubahan dalam sistem pembelajaran, yakni upaya untuk melepaskan dunia pendidikan dari kungkungan model pembelajaran konvensional.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang studi salah satunya Matematika. Mata pelajaran Matematika sendiri berfungsi mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu mata pelajaran Matematika mengutamakan siswa supaya mengenal, memahami, dan mahir menggunakan bilangan. Kemampuan siswa dalam menggunakan bilangan diukur menggunakan soal evaluasi di akhir pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut maka dapat diketahui apakah pembelajaran tersebut sudah dipahami siswa atau belum sehingga dapat merencanakan program perbaikan dan pengayaan. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila pembelajaran tersebut

bermakna dan sesuai dengan salah satu tujuan umum pembelajaran Matematika yaitu mempersiapkan siswa dalam menggunakannya di kehidupan sehari-hari. Berdasarkan tujuan tersebut, siswa harus benar-benar memahami proses pembelajaran. Sampai pada akhirnya dapat mengembangkan dan menerapkan hasil pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

Seiring dengan perubahan jaman ke era 4.0 penelitian dan pengembangan terhadap media pembelajaran interaktif banyak dilakukan salah satunya dilakukan oleh (Syafitri & Kiftia, 2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “*Digital Activity Work Book*” Menggunakan *Google Slide* Pada Mata pelajaran Matematika Materi Operasi Pecahan Kelas V SD”. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran digital menggunakan *Google Slide*. Selain itu ada juga penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Slide* Pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar” sama-sama mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Google Slide* (Purnama & Pramudiani, 2021). Terkait dengan penelitian terdahulu tersebut maka dari itu peneliti ingin mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran berbasis digital menggunakan *Google Slide* pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas IV SD. Media berbasis *Google Slide* yang akan digunakan diambil dari sumber adaptasi penelitian terdahulu yaitu jurnal Syifa Jamilah Purnama dan Puri Pramudiani (Purnama & Pramudiani, 2021).

Penelitian ini menggunakan media berbasis *Google Slide* pada materi pecahan kelas IV dengan menggunakan penjelasan tidak hanya berupa tulisan, namun juga disertakan gambar-gambar dan video pembelajaran di dalamnya juga tidak lupa menambahkan beberapa soal tanya jawab sehingga siswa tidak bosan pada saat menggunakan media ini dan konsep materi pun dapat divisualisasikan dengan jelas. Oleh karena itu berdasarkan latar belakang, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “**Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Google***

Slide Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Siswa Kelas IV SDN Dukuh Menanggal 01 Surabaya”

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Mengatasi suatu masalah dengan memperhatikan berbagai macam penyebabnya tidak akan mungkin dapat diselesaikan dalam waktu singkat.

1. Ruang lingkup pada penelitian ini yaitu:
 - a. Peneliti hanya meneliti siswa kelas IV-A di SDN Dukuh Menanggal 01 Surabaya semester ganjil.
 - b. Materi pelajaran dalam penelitian ini dibatasi pada materi pecahan pada Matematika.
 - c. Hasil belajar siswa dibatasi dengan perubahan nilai dari peningkatan perolehan *posttest* pada materi pecahan kelas IV-A.

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, agar penelitian ini lebih terarah dan diharapkan yang dikaji lebih mendalam maka dari itu pembatasan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Penelitian ini tidak bisa dilakukan secara menyeluruh dikarenakan kondisi saat ini yaitu pandemi Covid-19 jadi mengharuskan sekolah melakukan pembelajaran secara daring.
- b. Untuk setiap tes yang dilakukan bisa saja bukan hasil yang murni dikarenakan para siswa dibantu oleh orang terdekatnya.
- c. Keterbatasan lainnya yang tidak bisa dijangkau oleh peneliti ialah koneksi jaringan yang berbedapada setiap siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut: Apakah ada pengaruh dari penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Slide* terhadap hasil belajar matematika materi pecahan kelas IV SDN Dukuh Menanggal 01 Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk: Untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Slide* terhadap hasil belajar matematika materi pecahan kelas IV SDN Dukuh Menanggal 01 Surabaya.

E. Variabel Penelitian

Kata “Variabel” berasal dari bahasa inggris variabel dengan arti “ubahan”, “faktor tak tetap” atau “gejala yang dapat diubah-ubah”. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas atau independent variabel (X) dan variabel terikat atau dependent varabel (Y).

Berikut dua variabel yang tertera dalam judul penelitian diatas:

1. Variabel Bebas: Media pembelajaran Berbasis *Google Slide*

Variabel bebas (Independent), merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Pada penelitian ini variabel bebasnya adalah media pembelajaran berbasis *Google Slide*.

2. Variabel Terikat: Hasil Belajar

Variabel terikat (Dependen), merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat (variabel Y) adalah variabel yang dipengaruhi variabel lain. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar siswa kelas IV SDN Dukuh Menanggal 1 Surabaya yang ditunjukkan dengan hasil belajar, pada mata pelajaran Matematika yang menggunakan pembelajaran konvensional dan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Slide* di SDN Dukuh Menanggal 1 Surabaya.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu membantu memberikan pengetahuan dan wawasan ilmiah dalam dunia pendidikan khususnya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *Google slide* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk media dalam proses pembelajaran siswa kelas IV pada materi Pecahan.

2. Secara Praktis

a. Bagi siswa

Dengan penelitian ini diharapkan siswa dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga hal tersebut dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal dan mencapai kompetensi yang diharapkan.

b. Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan dan pengalaman baru yang sangat berguna, untuk bekal saat menjadikan guru di sekolah dasar dan berperan aktif dalam problematika pendidikan.

c. Bagi Guru

Memberikan informasi tentang media pembelajaran berbasis *google slide* yang dapat digunakan sebagai sarana membangkitkan antusias dan perhatian siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran. Membantu guru menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik selama proses pembelajaran.