

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Lingkungan belajar siswa berpengaruh terhadap hasil pembelajaran yang diterima oleh siswa. Di masa pandemi sekarang ini, lingkungan belajar siswa hanya di rumah dan pembelajaran dilakukan dengan daring. Proses pembelajaran haruslah dilakukan dengan menyenangkan, efektif sehingga materi yang disampaikan pendidik bisa diterima siswa.

Adapun surat edaran No. 4 Tahun 2020 menyatakan belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan.

Siswa selama pembelajaran di rumah jika tidak dikelola dengan baik oleh pendidik, siswa akan cepat merasa bosan. Serta di masa sekarang siswa belajar dari rumah tanpa adanya pengawasan langsung dari pendidik. Maka peran orangtua selama Belajar Dari Rumah (BDR) sangat penting untuk menggantikan posisi pendidik. Sebab siswa akan menjadi lebih cepat bosan dalam belajar dan lebih memilih bermain. Maka solusi yang harus bisa dilakukan guru mempersiapkan strategi mengajar yang menarik bagi siswa selama belajar dari rumah terlebih pada pembelajaran Matematika.

Matematika ialah suatu ilmu yang mempelajari mengenai kuantitas, struktur, ruang, dan perubahan. Pelajaran matematika merupakan pelajaran yang dipelajari dari jenjang SD, SMP, SMA sampai jenjang perguruan tinggi. Selain itu matematika sangat membantu dan di butuhkan pada bidang studi atau ilmu-ilmu yang lain. Karakteristik Matematika yang abstrak dan sistematis menjadi salah satu alasan sulitnya siswa mempelajari Matematika (Adrian, 2019). Matematika selalu dianggap mata pelajaran yang menakutkan, menyeramkan, dan juga sulit dipahami. Siswa masih

kurang mampu menyerap materi Matematika dengan baik. Siswa tidak mudah menghafal konsep perkalian jika sudah tidak hafal maka untuk menerima materi selanjutnya akan lebih sulit lagi.

Kesulitan belajar siswa terhadap Matematika juga karena adanya faktor intern dan ekstern. Faktor intern meliputi sikap negatif dalam belajar matematika dan motivasi belajar masih rendah. Sedangkan faktor ekstern meliputi kurangnya variasi mengajar guru dan penggunaan media/alat peraga pembelajaran yang belum maksimal (Natasya, 2019).

Kesulitan belajar siswa terhadap mata pelajaran Matematika seperti jika diperintah oleh guru, siswa tidak mempelajari materi terlebih dahulu dan pada saat proses pembelajaran matematika berlangsung dibelakang ada siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya, tidak mendengarkan apa yang sedang dijelaskan oleh gurunya didepan kelas, tidak mencatat materi yang disampaikan oleh guru dengan baik dan jika diberi tugas selalu melihat pekerjaan temannya (Natasya, 2019).

Terutama pada pembelajaran Matematika, materi FPB dan KPK pada siswa kelas IV. Pada materi FPB dan KPK siswa harus menguasai konsep perkalian, pembagian serta perpangkatan bilangan. Konsep pembagian digunakan untuk menentukan faktorisasi prima pada penyelesaian FPB dua buah bilangan. Sedangkan konsep perkalian digunakan untuk menentukan kelipatan sebuah bilangan dalam penyelesaian KPK. Serta ketika siswa menyelesaikan soal dengan cara faktorisasi prima, mereka sering salah dalam menentukan mana konsep untuk KPK dan yang mana untuk FPB. Siswa umumnya salah dalam mengambil bilangan prima yang pangkat terendah atau yang tertinggi untuk menentukan FPB dan KPK dua buah bilangan (Ningtyas, 2015).

Pembelajaran yang kurang menyenangkan dan tidak efektif bagi siswa berdampak pada hasil belajar siswa. Siswa memerlukan proses pembelajaran yang tidak akan membuat bosan. Pembelajaran dengan memadukan permainan dan juga pembelajaran dirasa tepat. Siswa sekolah dasar karakteristiknya masih ingin bermain sehingga pembelajaran yang memadukan

permainan akan mengatasi rasa bosan siswa dalam masa belajar dari rumah.

Di era sekarang *gadget* atau *handphone* bukan kebutuhan sekunder melainkan sudah menjadi kebutuhan primer. Dimana semua hal bisa dicari atau didapatkan dengan *search* di *Google*. Apalagi pada saat pandemi sekarang, siswa diharuskan memiliki *gadget* untuk menunjang pembelajaran. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa. Siswa selama belajar dari rumah hanya mengerjakan tugas, dan mencari jawabannya dari *Google*. Setelah mengerjakan tugas mereka akan bermain *game* ataupun menonton tayangan *youtube* dengan jangka waktu lebih lama dibandingkan dengan lama belajar.

Dalam pertumbuhan emosi, anak yang menggunakan *gadget* menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara sendiri pada *gadget*. Sedangkan pengaruhnya terhadap perkembangan moral, berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain *game* dan menonton *youtube* (Syifa, 2019).

Pembelajaran jarak jauh sekarang ini, pendidik dituntut dapat mengaplikasikan pembelajaran dengan pembelajaran berbasis web yang bisa diakses oleh siswa dari rumah. Pembelajaran secara daring giat dilakukan dari dengan menggunakan akses *Whatsapp*, *Google Classroom*, dan lain-lain yang menunjang proses pembelajaran daring. Selain dari dunia Pendidikan banyak sektor juga yang terkena dampak dari adanya covid-19. Sekarang muncul berbagai inovasi *web game* yaitu *Educandy*, *Quizzis*. Pemaduan pembelajaran dengan permainan bisa diterapkan sehingga diharapkan materi yang disampaikan pendidik bisa lebih mudah diterima oleh siswa serta lebih memotivasi siswa dalam belajar sehingga hasil belajar bisa lebih baik.

Web Educandy ialah situs *web* bermain *game* yang bisa dimanfaatkan pendidik dalam proses pembelajaran siswa selama *e-learning*. *Educandy* merupakan *game* edukasi yang berbasis *web* aplikasi. *Educandy* adalah aplikasi berbasis *web* yang

memiliki slogan ‘*making learning sweeter*’ (membuat belajar lebih manis). *Game* ini bermanfaat untuk mengurangi rasa bosan siswa saat kegiatan belajar dari rumah. Permainan yang dibuat masih dalam konteks belajar tetapi tidak membosankan siswa. Permainan ini dapat diberikan ketika pembelajaran tatap muka di kelas maupun saat PJJ *daring* atau *luring*. Pembelajaran akan lebih bervariasi dan menyenangkan dengan *Educandy*. Kita bisa memberikannya kepada siswa tanpa siswa harus membuat akun. Berbeda dengan *Quizizz* dan *Kahoot* dimana siswa diharuskan membuat akun terlebih dahulu. Terdapat banyak pilihan *game* yang bisa dimainkan oleh siswa selama belajar dari rumah. Maka, peneliti membuat penelitian yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran *Web Educandy* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV”.

B. BATASAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis *web Educandy*.
2. Penelitian ini dilakukan untuk melihat peningkatan hasil belajar Matematika siswa kelas IV.
3. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yakni Matematika materi FPB dan KPK.

C. RUMUSAN MASALAH

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

Adakah pengaruh pembelajaran *web Educandy* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV?

D. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, peneliti menuliskan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran menggunakan *web Educandy* terhadap hasil belajar Matematika materi FPB dan KPK pada peserta didik sekolah dasar kelas IV.

E. VARIABEL PENELITIAN

Variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau objek yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain (Sugiyono, 2016:60). Maka variabel adalah suatu yang bervariasi.

Macam-macam variabel penelitian (Sugiyono, 2016:61) yaitu:

1. Variabel Independen

Variabel bebas (Independen) adalah variabel yang menjadi sebab suatu perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran *web educandy*.

2. Variabel Dependen

Variabel terikat (Dependen) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar.

Definisi Operasional

1. Yang dimaksud dengan pembelajaran berbasis *web* dalam penelitian ini adalah suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (website) yang bisa diakses melalui jaringan internet.
2. Yang dimaksud dengan hasil belajar dalam penelitian ini adalah keseluruhan kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengolahan, penafsiran dan perumbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah

ditetapkan. Indikator hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil tes (*pre-test dan post-test*) pilihan ganda berjumlah 10 soal.

F. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

a. Peneliti

Bagi peneliti, diharapkan dapat mengetahui apakah penggunaan *web Educandy* memiliki pengaruh pada hasil belajar Matematika siswa kelas IV.

b. Guru

Bagi guru, diharapkan dapat memberikan penambahan solusi untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Matematika pada peserta didik dengan *web Educandy*.