BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pasal 1 ayat (1) menjelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara

Menurut Ki Hajar Dewantara menjelaskan bahwa Pendidikan adalah tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di massa yang akan datang.

Dalam dunia pendidikan memiliki sistem pembelajaran yang berbeda. Menurut Corey (dalam Syaiful Sagala, 2011:61) pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan. Lebih lanjut, menurut Dimyati dan Mudjiono (dalam Syaiful Sagala, 2011:62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Pembelajaran yang berkualitas sangat bergantung pada motivasi pembelajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut, yang akan membawa pada keberhasilan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa

melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai. Salah satu fasilitas yang harus diberikan kepada siswa adalah media pembelajaran yang menarik perhatian.

Menurut M. Miftah (dalam BPMP Kemdikbud) mengatakan bahwa media memiliki berbagai peran dalam aktivitas pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang secara memadai dapat meningkatkan dan memajukan belajar serta memberikan dukungan pada pembelajaran yang berbasis guru, tingkat keefektifan media pembelajaran tergantung pada guru. Media pembelajaran merupakan bagian internal dalam pembelajaran. Salah satu fungsi media pembelajaran ialah membangkitkan motivasi belajar siswa. Media yang digunakan menyesuaikan dengan materi pelajaran dan mampu membangkitkan keinginan belajar siswa.

Pada awal tahun 2020 dunia termasuk Indonesia digencangkan oleh sebuah virus yang disebut dengan Coronavirus Disease-2019 (COVID-19). COVID-19 telah menjadi pandemi di seluruh dunia, terutama Indonesia. Pandemi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah wabah yang berjangkit serempak di mana-mana, meliputi daerah geografi yang luas. Pemerintah di berbagai negara telah menetapkan karantina atau disebut dengan *lockdown*. Wujud dari UU Republik Indonesia Nomor 6 tahun 2018 tentang Kekarantinaan Kesehatan, Pemerintah Indonesia menghimbau masyarakat tidak melakukan aktivitas di luar rumah. Pemerintah Indonesia juga memberlakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang dibuat guna sebagai salah satu penanganan COVID-19. Dengan harapan mempercepat penanggulangan sekaligus mencegah penyebaran COVID-19 yang semakin meluas. Pembatasan aktivitas di luar rumah termasuk kegiatan pendidikan yang dilakukan secara daring di rumah masing-masing.

Sistem pembelajaran daring adalah sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara siswa dan guru tetapi dilakukan secara online menggunakan jaringan. Hal tersebut sejalan dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang

Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19), Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat *Personal Computer* (PC) atau laptop yang terhubung dengan jaringan internet. Pembelajaran dapat dilakukan dengan waktu yang sama, tempat berbeda tetapi dapat memantau siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media sosial berupa *WhatsApp* (WA), *Telegram*, *Zoom*, *Google Meet*, ataupun *Google Classroom* sebagai sarana dalam pembelajaran.

Pembelajaran matematika membutuhkan penanaman konsep yang kuat. Sehingga tidak cukup jika dalam pembelajaran matematika hanya menggunakan pembelajaran asinkron. Siswa hanya menerima penjelasan berupa video melalui *WhatsApp* dan menerima tugas. Tanpa adanya kesempatan bertanya secara tatap muka sehingga terkesan oleh siswa bahwa pembelajaran yang dilakukan hanya sekedar pemberian tugas saja.

Diperlukan sebuah media pembelajaran untuk dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Untuk membangkitkan motivasi belajar siswa selama daring diperlukan media pembelajaran yang animatif. Media yang digunakan menyesuaikan dengan materi pelajaran dan mampu membangkitkan keinginan belajar siswa.

Masa perkembangan siswa sekolah dasar kelas IV merupakan masa kanak-kanak akhir (10-12 tahun). Anak-anak usia sekolah ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda, dimana mereka masih senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan sesuatu secara langsung. Siswa kelas IV mulai mampu berfikir secara abstrak. Namun tidak dipungkiri jika sifatnya masih terbawa ke masa kanak-kanak tengah (6-9 tahun) dimana meraka masih bersifat konkrit terhadap pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti berusaha untuk mengadakan penelitian pemanfaatan media *Power Point Animatif* guna mencoba membantu kesulitan guru dalam melakukan pembelajaran daring. Pada kelas 4 Mata Pelajaran Matematika Pelajaran 1 terdapat materi tentang pecahan. Maka

dalam menyampaikan materi ini guru harus menggunakan media yang sesuai dan menarik agar siswa menjadi lebih memahami materi yang disampaikan guru melalui pembelajaran daring.

Pemanfaatan *Power Point Animatif* sangat cocok untuk membantu pemahaman siswa dalam pembelajaran daring. Karena media *Power Point Animatif* bentuknya menarik, penuh gambar, penuh warna dan mampu bergerak. Sehingga pembelajaran tidak akan membosankan. Dengan menggunakan media *Power Point Animatif* siswa dapat menangkap materi dalam pembelajaran daring.

Berdasarkan media *Power Point Animatif* terhadap pembelajaran daring materi pecahan kelas IV maka peneliti membuat skripsi yang berjudul "Pemanfaatan Media *Power Point Animatif* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pecahan Kelas IV C SDN Menanggal 601 Surabaya Tahun Ajaran 2020/2021"

B. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Ruang lingkup dan keterbatasan penelitian merupakan ketentuan kejelasan penelitian mengenai apa saja yang tercakup dalam penelitian, sehingga bisa berjalan lancar sesuai target dan tujuan.

1. Ruang lingkup pada penelitian tindakan kelas ini adalah :
   a. Dalam melaksanakan proses pembelajaran terdapat berbagai media yang digunakan, namun peneliti memfokuskan pada satu media untuk dapat digunakan pada pembelajaran daring materi pecahan yaitu *Power Point Animatif.*
   b. *Power Point Animatif* adalah sebuah media pembelajaran yang didalamnya terdapat berbagai gambar animasi bergerak
   c. Pembelajaran matematika materi pecahan adalah materi yang ada di kelas IV yang terdiri dari dua pokok bahasan yaitu, pecahan senilai dan bentuk-bentuk pecahan.

2. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti merasa masih banyak kekurangan-kekurangan yang terjadi, hal ini disebabkan oleh terbatasnya kemampuan peneliti disamping masalah materi penelitian maupun waktu yang dibutuhkan sangat terbatas, untuk menghindari pembatasan yang melebar, maka peneliti membatasi penelitian pada :

a. Hasil belajar matematika materi pecahan belum mencapai nilai KKM
b. Guru jarang menggunakan media yang animatif pada proses pembelajaran daring

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah pemanfaatan media *Power Point Animatif* dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi pecahan kelas IV C SDN Menanggal 601 Surabaya tahun ajaran 2020/2021?
2. Bagaimanakah aktivitas siswa kelas IV C SDN Menanggal 601 Surabaya tahun ajaran 2020/2021 dalam pemanfaatan media *Power Point Animatif* pada materi pecahan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah disampaikan pada bagian sebelumnya, dalam penelitian ini untuk :

1. Mengetahui hasil belajar siswa kelas IV C SDN Menanggal 601 Surabaya tahun ajaran 2020/2021 dalam pemanfaatan media *Power Point Animatif* pada materi pecahan
2. Mendeskripsikan aktivitas siswa kelas IV C SDN Menanggal 601 Surabaya tahun ajaran 2020/2021 dalam pemanfaatan media *Power Point Animatif* pada materi pecahan

E. Hipotesis Tindakan

Anggoro (2007:127) mengemukakan bahwa hipotesis dapat diartikan sebagai rumusan jawaban sementara atau dugaan

sehingga untuk membuktikan benar atau tidaknya dugaan tersebut perlu diuji kembali.

Sumadi Suryabrata (2011:21) mengemukakan bahwa hipotesis merupakan jawaban terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin dan paling tinggi tingkat kebenarannya. Secara teknis, hipotesis dapat diartikan sebagai populasi yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian. Secara statistik hipotesis merupakan pernyataan mengenai keadaan parameter yang akan diuji melalui statistik sampel.

Berdasarkan uraian diatas, hipotesis dapat diartikan jawaban bersifat sementara namun perlu diuji kebenarannya. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil belajar siswa pada materi pecahan kelas IV C SDN Menanggal 601 Surabaya tahun ajaran 2020/2021 meningkat dengan memanfaatkan media *Power Point Animatif*
2. Aktivitas siswa kelas IV C SDN Menanggal 601 Surabaya tahun ajaran 2020/2021 cenderung meningkat dengan memanfaatkan media *Power Point Animatif* pada materi pecahan

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada banyak pihak. Dengan tercapainya tujuan diatas, maka manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis
   a. Penelitian ini disusun dengan harapan dapat menjadi acuan bagi peneliti yang akan datang yang terkait dengan peneitian ini
   b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya yang berhubungan dengan masalah hasil belajar dalam proses pembelajaran daring menggunakan media *Power Point Animatif*
2. Manfaat Praktis
   Secara praktis, hasil Penelitian Tindakan Kelas dapat memberikan manfaat bagi :

a. Bagi Peneliti
   1) Sarana untuk menerapkan pengalaman belajar yang telah diperoleh
   2) Sarana memecahkan permasalahan hasil belajar selama daring, khususnya materi pecahan
b. Bagi Siswa
   1) Membangkitkan minat belajar siswa
   2) Memberikan kesan terhadap ingatan peserta didik
   3) Mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep dasar materi pecahan
   4) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan
c. Bagi Guru
   1) Memberikan wawasan media yang cocok bagi guru dalam menyiapkan pembelajaran daring
   2) Sebagai bahan masukan bagi guru lainnya dalam meningkatkan mutu pembelajaran di kelas
   3) Membantu guru dalam menyelesaikan masalah pembelajaran serta memberikan alternatif kepada guru dalam menggunakan media *Power Point Animatif* untuk mengatasi kesulitan belajar selama proses pembelajaran daring.
d. Bagi Sekolah
   1) Memberikan sumbangan pemikiran yang bermanfaat dalam rangka perbaikan kegiatan pembelajaran daring
   2) Bahan pertimbangan bagi pelaksana pendidikan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah.

Halaman Sengaja Dikosongkan