

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang wajib untuk dipelajari bagi peserta didik dari tingkat sekolah dasar (sd) hingga sekolah menengah atas (sma/smk). Pada materi yang diajarkan dalam pelajaran matematika, memiliki peranan penting untuk menyelesaikan persoalan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, peserta didik diberikan dasar-dasar agar dapat memahami matematika ini. Selain itu, matematika memiliki keterkaitan dengan mata pelajaran lainnya.

Kuntarto berpendapat (dalam Maulidah dkk., 2021 : 8) bahwa pemahaman konsep matematika pada anak yang paling dasar yaitu pengetahuan mengenai operasi hitung. Untuk mengajarkan konsep operasi hitung kepada anak harus menunjukkan tahapan perkembangan berpikir dan kreativitas pada anak. Menurut Suryana (dalam Febrizalti, 2020 : 1842) menyatakan bahwa berhitung sangat diperlukan untuk proses pengembangan pengetahuan pada anak mengenai angka, bilangan, penjumlahan, serta pengurangan. Berhitung merupakan suatu dasar bagi anak dalam perkembangan kemampuan matematikanya untuk mengikuti pendidikan selanjutnya.

*The Guardian* mengumumkan bahwa Indonesia menempati urutan 50 ke atas dari total 65 negara dari segi literasi, matematika, serta sains. Perolehan rata-rata kemampuan matematika yang diperoleh peserta didik Indonesia masih di bawah rata-rata *Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD). Kompetensi matematika tersebut dipengaruhi oleh kemampuan yang masih rendah seperti kasus menafsir data, algoritma, penemuan aspek matematika, serta tahapan saat memecahkan suatu permasalahan. Terdapat kendala dalam proses pembelajaran matematika salah satunya yaitu keterampilan berhitung peserta didik yang masih lambat

sehingga dalam mengerjakan soal peserta didik masih ragu-ragu (Maulidah dkk., 2021 : 8).

Sejalan dengan observasi dan wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas III SDIT Al-Husnayain Bekasi, ditemukan bahwa keterampilan anak dalam aspek berhitung masih belum optimal, anak mengalami hambatan dalam kemampuan berhitungnya. Hal tersebut ditandai dengan masih banyaknya anak yang sulit untuk menyelesaikan operasi hitung seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian yang diberikan oleh guru. Karena kesulitan tersebut menuntut kreativitas guru untuk mengembangkan pembelajaran agar menjadi mudah dan menarik, baik dalam hal metode maupun media yang akan digunakan.

Mengingat bahwa pentingnya keterampilan berhitung, maka matematika mulai diajarkan dari pendidikan usia dini. Namun masih banyak peserta didik yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan menakutkan yang membuat minat dalam mempelajari matematika sangat kurang. Sebagaimana pendapat Waskitoningtyas (2016 : 26), pelajaran matematika dianggap sulit dan menakutkan karena ketidakmampuan peserta didik dalam memahami pengetahuan dasar, serta mengaitkan antara pengetahuan baru dengan pengetahuan lamanya sehingga memunculkan ketidakpahaman terhadap sesuatu materi.

Selain itu, dikarenakan pandemi covid-19 membuat siswa semakin merasa kurang untuk memahami pelajaran yang diajarkan oleh guru karena terbatas oleh fasilitas, waktu dan lain-lain. Pandemi covid-19 saat ini sedang melanda hampir di seluruh dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) yang disampaikan oleh ahli zoologi asal New York yaitu Peter Daszak, penyakit ini berasal dari Kota Wuhan, China. Sejak tanggal 1 Desember 2019 wabah covid-19 ini terdeteksi di China yang kemudian menyebar ke seluruh penjuru dunia. Covid-19 merupakan penyakit infeksi saluran pernapasan yang dapat menular dari satu orang ke orang lain.

Salah satu metode untuk memutuskan mata rantai pada penyebaran wabah Covid- 19 ini merupakan dengan melaksanakan pembatasan interaksi

antar masyarakat yang diterapkan dengan sebutan *physical distancing*. Namun pada kebijakan ini bisa membatasi laju perkembangan dalam berbagai macam bidang kehidupan, diantaranya yaitu bidang ekonomi, sosial, serta bidang pendidikan. Untuk itu, pemerintah memutuskan agar meliburkan para peserta didik, dan juga memindahkan proses belajar yang biasanya dilakukan di sekolah menjadi dilakukan di rumah dengan diterapkannya kebijakan Work From Home (WFH) yang berarti bekerja dari rumah (Mustakim, 2020 : 2).

Sesuai dengan kebijakan yang tertuang dalam Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Surat Edaran Nomor 15 ini untuk memperkuat Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19).

Ketika pembelajaran daring diterapkan, pemerintah menyediakan berbagai aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan dan diakses oleh guru dan juga siswa. Diantara media online yang tersedia adalah *google class room, microsoft teams, whatsapp, youtube, zoom*, dan lain sebagainya. Menurut Arsyad (dalam Anugrahana, 2020 : 283) media pembelajaran online atau yang sering disebut dengan e-learning merupakan media penunjang pendidikan dan bukan sebagai media pengganti pendidikan.

Penggunaan teknologi sebagai alat komunikasi antara individu dengan individu lainnya, yang termasuk didalamnya bisa dimanfaatkan pada proses pembelajaran. Seperti kisah Nabi Sulaiman yang memperlihatkan teknologi canggih yang terdapat di istananya untuk berkomunikasi dengan Ratu Balqis, yang Allah SWT tuangkan dalam surah An-Naml (27) ayat 44:

قِيلَ لَهَا ادْخُلِي الصَّرْحَ فَلَمَّا رَأَتْهُ حَسِبَتْهُ لُجَّةً وَكَشَفَتْ عَنْ سَاقَيْهَا قَالَ إِنَّهُ صَرْحٌ مُمَرَّدٌ  
مِّن قَوَارِيرَ قَالَتْ رَبِّ إِنِّي ظَلَمْتُ نَفْسِي وَأَسْلَمْتُ مَعَ سُلَيْمَانَ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

“Dikatakan kepadanya (Balqis), “Masuklah ke dalam istana.” Maka ketika dia (Balqis) melihat (lantai istana) itu, dikiranya kolam air yang besar,

dan disingkapkannya (penutup) kedua betisnya. Dia (Sulaiman) berkata, “*Sesungguhnya ini hanyalah lantai istana yang dilapisi kaca.*” Dia (Balqis) berkata, “*Ya Tuhanku, sungguh, aku telah berbuat zalim terhadap diriku. Aku berserah diri bersama Sulaiman kepada Allah, Tuhan seluruh alam.*”

Pada QS. An-Naml ayat 44 ini, menerangkan bahwa Nabi Sulaiman menunjukkan teknologi canggih yang ada di rumahnya sebagai teknik agar Ratu Balqis tertarik dan komunikasi dapat berjalan dengan baik. Dari pertemuan ini yang difasilitasi oleh sarana dan prasarana yang menggunakan teknologi canggih pada saat itu, sehingga dapat membuat suasana yang nyaman dan komunikasi berjalan dengan baik. Untuk itu, dalam aktivitas pembelajaran seharusnya dapat menggunakan media yang dapat memperlancar komunikasi dalam prosesnya, terutama pada saat pandemi yang menjadikan tidak bisa belajar dengan tatap muka. Guru dapat menggunakan media yang tersedia untuk proses pembelajaran, dengan mempertimbangkan agar pembelajaran dapat mencapai tujuannya secara maksimal.

Pada prosesnya, e-learning selaku media distance learning menghasilkan paradigma baru, yaitu peran guru yang lebih bersifat “fasilitator” serta siswa sebagai “peserta aktif” dalam proses belajar-mengajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menciptakan teknik mengajar yang baik, menyajikan bahan ajar yang menarik. Sementara siswa dituntut untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menanggulangi permasalahan, serta memudahkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan sistem pembelajaran daring yang telah tersedia.

Terdapat begitu banyak media online yang telah digunakan oleh guru dalam pembelajaran, namun media online di SDIT Al-Husnayain pada kelas III ini menggunakan media *microsoft teams*. *Microsoft teams* merupakan hub digital yang menggabungkan percakapan, konten, penugasan, dan aplikasi disatu tempat, serta memungkinkan guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis. *Microsoft* bertujuan untuk menawarkan pengalaman

belajar jarak jauh sebagai pribadi, menarik, dan terhubung secara sosial seperti belajar di kelas (Situmorang, 2020 : 32).

Pada proses pembelajaran daring ini berlangsung secara terbatas disebabkan banyaknya kendala yang dialami oleh guru dan siswa saat pembelajaran online. Sebagaimana pendapat Wuladari,dkk (2020 : 165) kendala dalam proses penyelenggaraan pembelajaran online diantaranya yaitu fasilitas sarana dan prasarana belum terpenuhi oleh seluruh siswa disebabkan karena tidak semua siswa memiliki *smartphone* serta keterbatasan dalam penggunaan kuota internet terkait dengan perekonomian masyarakat. Kemudian keadaan situasi dan kondisi di rumah yang mempengaruhi situasi belajar siswa, bila kondisi rumah tidak kondusif maka siswa tidak dapat fokus dalam belajarnya. Selain itu, kesadaran orang tua akan tugas tambahan dalam membina anak belajar online sangat berpengaruh terhadap pemahaman anak yang belum sepenuhnya terealisasikan.

Dengan beberapa kendala yang dialami selama pembelajaran daring saat pandemi ini, membuat kualitas pembelajaran menurun. Peserta didik merasa kurang untuk memahami pelajaran yang diajarkan oleh gurunya. Berdasarkan dari beberapa permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang membahas tentang bagaimanakah pengaruh penggunaan media *Microsoft Teams* dari proses pembelajaran daring dimasa pandemi terhadap keterampilan berhitung yang dikemas dalam penelitian berjudul “Pengaruh Pembelajaran Daring menggunakan Media *Microsoft Teams* selama Pandemi Covid-19 terhadap Keterampilan Berhitung Siswa Kelas III SDIT Al-Husnayain Bekasi”.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Pada proses pembelajaran daring ini berlangsung secara terbatas disebabkan banyaknya kendala yang dialami oleh guru dan siswa saat pembelajaran online.
2. Minat siswa dalam pelajaran matematika sangat kurang disebabkan karena masih banyak siswa yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan menakutkan.
3. Keterampilan berhitung siswa belum optimal.
4. Pembelajaran secara online memberikan sebuah media baru pada lingkungan pendidikan.

## C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka peneliti membatasi penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan meneliti pengaruh media *Microsoft Teams* terhadap keterampilan berhitung siswa di kelas III SDIT Al-Husnayain Bekasi.
2. Proses pembelajaran daring selama pandemi covid-19 menggunakan media *Microsoft Teams*.
3. Keterampilan anak dalam aspek berhitung masih belum optimal, anak mengalami hambatan dalam kemampuan berhitungnya. Hal tersebut ditandai dengan masih banyaknya anak yang sulit untuk menyelesaikan operasi hitung.

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka penulis dalam penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media *Microsoft Teams* dalam keterampilan berhitung siswa kelas III SDIT Al-Husnayain Bekasi?
2. Bagaimana keterampilan berhitung siswa kelas III SDIT Al-Husnayain Bekasi?

3. Apakah terdapat pengaruh media *Microsoft Teams* terhadap keterampilan berhitung siswa kelas III SDIT Al-Husnayain Bekasi?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui penggunaan media *Microsoft Teams* dalam keterampilan berhitung siswa kelas III SDIT Al-Husnayain Bekasi
2. Mengetahui keterampilan berhitung siswa kelas III SDIT Al-Husnayain Bekasi
3. Mengetahui apakah terdapat pengaruh media *Microsoft Teams* terhadap keterampilan berhitung siswa kelas III SDIT Al-Husnayain Bekasi

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat teoritis

Diharapkan pada hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat serta memberikan sumbangsih dalam usaha mengembangkan dan meningkatkan ilmu pengetahuan. Selain itu, hasil penelitian dapat dijadikan sumber bahan yang penting untuk peneliti di bidang pendidikan.

2. Manfaat praktis

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Guru

Manfaat yang diharapkan bagi guru yaitu dengan hasil penelitian ini dapat memberikan masukan yang berguna untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi dalam pelaksanaan pembelajaran daring.

- b. Bagi Siswa

Manfaat yang diharapkan bagi siswa dari hasil penelitian ini yaitu dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar agar pelaksanaan pembelajaran daring dapat berjalan dengan baik dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Manfaat yang diharapkan bagi sekolah yaitu dengan hasil penelitian ini sekolah dapat meningkatkan kualitas dalam menggunakan media online untuk pelaksanaan pembelajaran daring agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

d. Bagi Penulis

Manfaat yang diharapkan bagi penulis yaitu dapat meningkatkan pengalaman dan pengetahuan mengenai ilmu pendidikan, serta wawasan mengenai pembelajaran di masa pandemi.

