

BAB I

PENDAHULUAN

Pada tahun 2019 akhir dunia dibuat terkejut dengan timbulnya wabah penyakit yang disebabkan oleh virus yang bernama corona. Virus ini dikenal juga dengan sebutan Covid-19. Virus ini sudah dengan sangat cepat menyebar ke berbagai negara di dunia. WHO menetapkan wabah ini sebagai pandemik global. Sudah ratusan ribu manusia di seluruh dunia terpapar virus ini, puluhan ribu orang pun menjadi korban jiwa dalam wabah virus Covid-19. Hingga saat ini tiga Negara yang tercatat dengan kasus tertinggi terpapar virus covid-19 yaitu, Amerika Serikat, India, dan Brasil.

Hingga pada tanggal 2 maret 2020 menjadi kasus pertama covid-19 di Indonesia. Virus ini sangat sulit dihindari dan diprediksi karena kegiatan sosial masih terus berlangsung dan hal tersebut menjadi penyebab terbesar penyebaran Covid-19. Setiap harinya orang yang terpapar Covid-19 terus bertambah dan obat untuk menyembuhkan penyakit ini pun belum ditemukan. Untuk mengurangi penyebaran yang terus menerus Pemerintah melakukan Pembatasan Berskala Besar (PSBB) 10 april 2020. PSBB ini membuat seluruh kegiatan dilakukan di rumah termasuk sekolah.

Sesuai edaran dari Mendikbud nomor 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease dan Nomor 15 tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran Covid-19. Dalam surat edaran ini disebutkan bahwa tujuan dari pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) adalah memastikan pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat Covid-19, melindungi warga satuan pendidikan dari dampak buruk Covid-19, mencegah penyebaran dan penularan Covid-19 di satuan pendidikan dan memastikan pemenuhan dukungan psikososial bagi pendidik, peserta didik, dan orang tua.

Surani & Hamidah (2020) Dalam rangka pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat penyebaran virus corona, maka penyelenggaraan pendidikan dilakukan melalui program pembelajaran jarak jauh (PJJ). Sistem pembelajaran daring ini dilakukan secara online dengan menggunakan jaringan internet tanpa bertatap muka langsung antara siswa dan guru. Setiap guru melakukan pembelaran dengan media online yang berbeda-beda. Ada yang menggunakan *Whatsapp Group*, *Zoom*, *Google Meet*, *Google Classroom*, video dari *Youtube*, dan masih banyak lagi.

Whatsapp adalah aplikasi yang digunakan untuk chat, telepon, dan video call menggunakan jaringan internet. *Whatsapp Group* adalah salah satu fitur yang dimiliki oleh *Whatsapp* yang dapat digunakan untuk melakukan chat lebih dari dua orang. *Whatsapp Group* dapat mengirim foto, video, *voice note* dan dokumen. *Zoom* dan *Google Meet* adalah aplikasi yang serupa dengan fitur yang dapat membuat kita tatap muka secara online. *Zoom* dan *Google Meet* juga memiliki fitur dimana guru dapat menampilkan materi yang ingin ditampilkan kepada siswaseperti video, *powerpoint*, dan lain-lain.

Sedangkan *Google Classroom* adalah aplikasi dimana guru dapat membuat room untuk setiap mata pelajaran, sehingga tugas, materi, dan absen yang diberikan tidak bercampur dengan mata pelajaran lainnya. Tugas dan absen juga dapat muncul di siswa sesuai jadwal yang sudah ditentukan.

Namun tidak semua guru di sekolah menggunakan aplikasi yang sama kepada setiap kelas. Setiap guru memiliki kreatifitasnya masing-masing agar siswanya dapat memahami apa yang disampaikan guru dalam pembelajaran. Dan juga siswa sudah mendapatkan bantuan untuk belajar di rumah dari pemerintah berupa kuota, sehingga siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Salah satu media yg sering digunakan yaitu *Zoom Meeting*. Keunggulan dari *Zoom Meeting* yaitu guru dapat melakukan pembelajaran tatap muka via online, serta dapat menampilkan materi pembelajaran berupa video ataupun *powerpoint*.

Materi yang ditangkap oleh siswa pada pembelajaran tatap muka langsung dan pembelajaran daring pun berbeda. Itu juga dapat mempengaruhi keterampilan yang dikuasai siswa. Salah satunya adalah cara siswa untuk memecahkan masalah dalam matematika. Salah satunya adalah cara siswa untuk memecahkan masalah dalam matematika. Seperti menurut National Council of Teacher Mathematic (NCTM, 2000), ada keterampilan yang harus siswa kuasai dari pembelajaran matematika: (1) pemecahan masalah; (2) penalaran dan bukti; (3) koneksi; (4) komunikasi, dan (5) representasi. Sedangkan Tujuan pembelajaran matematika menurut Kemendikbud 2013 yaitu (1) meningkatkan kemampuan intelektual, khususnya kemampuan tingkat tinggi siswa, (2) membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis, (3) memperoleh hasil belajar yang tinggi, (4) melatih siswa dalam mengkomunikasikan ide-ide, khususnya dalam menulis karya ilmiah, dan (5) mengembangkan karakter siswa.

Dalam Matematika cara berpikir siswa jenjang Pendidikan dasar masih terbatas dan harus menggunakan benda-benda disekitarnya untuk membantu siswa untuk berpikir. (Syaharuddin, 2016) Pemecahan masalah ialah suatu pemikiran yang terencana secara langsung untuk menciptakan sesuatu pemecahan/ jalur keluar buat sesuatu permasalahan yang spesifik. Polya (1973) menyatakan pemecahan masalah adalah menciptakan arti yang dicari hingga kesimpulannya bisa mudah dimengerti. Memecahkan masalah adalah cara untuk menemukan penyelesaian masalah, mencari jalur ke luar dari kesulitan, menciptakan metode di sekitar rintangan, menggapai tujuan yang diinginkan, dengan perlengkapan yang sesuai. Pemecahan masalah merupakan suatu kegiatan mental yang besar. Jadi kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran matematika sangat penting karena hal tersebut dapat membantu siswa dalam menghadapi suatu situasi di kehidupannya sehari-hari.

Menurut Bausad & Musrifin (2017) Peserta didik pada kelas V atau diusia 10-12 tahun merupakan tahap peralihan dari masa kanak-kanak ke masa remaja awal yang merupakan kondisi dimana pertumbuhan dan perkembangan peserta didik akan mengalami banyak perubahan. Karakteristik siswa kelas V berada pada tahap operasional konkret, siswa sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, kecakapan berpikir logisnya terbatas pada benda-benda yang bersifat kongkret, melakukan klarifikasi dan sudah mampu untuk menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan suatu konsep.

Oleh sebab itu, berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan, akan dilakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Zoom Meeting* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Pembelajaran Daring Di Kelas V”**. Yang bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Zoom Meeting* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Pembelajaran Daring Di Kelas V.

A. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas terdapat identifikasi masalah, yaitu :

1. Pandemi yang menyebabkan sekolah melakukan pembelajaran daring.
2. Pembelajaran daring menuntut guru untuk menggunakan aplikasi daring.
3. Penggunaan aplikasi daring oleh guru masih belum maksimal.
4. Kemampuan pemecahan masalah belum dapat perhatian khusus.

B. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini akan diberikan batasan penelitian yaitu kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V A pada materi operasi hitung pecahan penjumlahan dan pengurangan dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Zoom Meeting*. Pengolahan datanya menggunakan bantuan SPSS versi 22 for windows.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi *zoom meeting* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada pembelajaran daring di kelas V?

D. Tujuan Penelitian

Berikut tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari tahu apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *zoom meeting* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada pembelajaran daring di kelas V.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaatnya adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *zoom meeting* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada pembelajaran daring di kelas V.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa dapat termotivasi dalam meningkatkan kemampuannya dalam memecahkan masalah matematika pada mata pelajaran matematika selama pembelajaran daring ini.

b. Bagi Guru

Agar guru dapat mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *zoom meeting* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada pembelajaran daring.

c. Bagi sekolah

Agar sekolah mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *zoom meeting* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada pembelajaran daring, sehingga kedepannya sekolah dapat membuat setiap kelas belajar dengan media yang sama rata.