

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Berdasarkan Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 15 Tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran *corona virus disease (covid-19)*, peserta didik diharuskan melaksanakan BDR atau belajar dari rumah masing-masing karena masa *pandemic covid-19*. Kegiatan BDR dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum.¹ Namun, pengalaman pembelajaran peserta didik yang bermakna juga perlu diselaraskan dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat pada masa *pandemic covid-19*.

Pembelajaran jarak jauh pada masa *pandemic covid-19* banyak membawa dampak dalam proses pembelajaran antara peserta didik dan guru. Pembelajaran yang sebelumnya dilaksanakan secara langsung membuat peserta didik dan guru harus beradaptasi dengan beberapa media pembelajaran yang digunakan pada masa *pandemic covid-19*. Sayangnya, penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran jarak jauh saat ini

¹ Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19)

dirasa belum maksimal.² Sehingga, sangat diperlukan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran peserta didik dimasa *pandemic covid-19*.

Inovasi media pembelajaran saat masa *pandemic covid-19* banyak dilakukan oleh guru kepada peserta didik, khususnya pada media pembelajaran matematika. Namun, kenyataannya beberapa media pembelajaran matematika yang sudah digunakan belum memaksimalkan pembelajaran peserta didik di rumah pada masa *pandemic covid-19*. Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru kelas IV SDN Guntur 01 mengenai penggunaan media pembelajaran matematika di masa *pandemic covid-19*. Guru biasanya memberikan cara penyelesaian suatu soal melalui rekaman video yang dibuat setiap pembelajaran matematika, pemberian video latihan soal disesuaikan mulai dari tingkat yang mudah, sedang, dan tinggi kesulitannya. Selanjutnya peserta didik akan diberikan soal yang serupa. Namun saat penggunaannya, beberapa peserta didik mengeluhkan karena merasa bosan pada media video pembelajaran berupa rekaman latihan soal matematika. Selain itu, orang tua juga mengeluhkan kuota yang banyak digunakan.

² Hilna Putria, Lutfi Hamdani Maulana, dan Din Azwar Uswatun, "Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan(DARING) Masa Pandemi COVID-19 pada Guru Sekolah Dasar", Jurnal Research & Learning in Elementary Education, Volume 4, Nomor 4 Tahun 2020, (<https://jbasic.org/>), h. 871 diunduh tanggal 20 Desember 2020

Temuan beberapa kendala saat penggunaan media pembelajaran matematika pada masa *pandemic covid-19* di SDN Guntur 01 juga dialami oleh beberapa peserta didik di SDN Kapuk 05 Pagi. Penggunaan aplikasi sebagai sarana pembelajaran peserta didik di SDN Kapuk 05 Pagi antara lain, *google form*, *zoom meeting*, dan beberapa video pembelajaran dari *youtube* sesuai acuan Dinas Pendidikan DKI Jakarta. *Googleform* digunakan peserta didik untuk melaksanakan latihan soal agar dapat mengetahui seberapa dalam masing-masing peserta didik memahami materi pembelajaran yang sudah diajarkan. Namun, kurangnya pemberian apresiasi dan tanggapan dengan segera saat peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disajikan dalam *googleform* terkadang membuat beberapa peserta didik kurang termotivasi mengisi soal latihan pada *googleform* disesi berikutnya dengan benar dan hati-hati. Penggunaan aplikasi *zoom meeting* saat pembelajaran matematika pada materi penyajian data di awal masa *pandemic covid-19* juga mengalami kendala waktu pembelajaran yang kurang efektif, beberapa peserta didik meminta mengulang langkah-langkah membuat diagram batang, karena keterbatasan waktu pembelajaran akhirnya beberapa peserta didik merasa masih kurang memahami materi penyajian data. Penggunaan video pembelajaran dari *youtube* juga dianggap belum memberikan hasil maksimal saat pembelajaran matematika, karena pembelajaran masih terkesan satu arah.

Salah satu peran guru saat pembelajaran adalah merangsang aktivitas berpikir peserta didik, caranya dengan memberikan suatu permasalahan yang membuat peserta didik dapat berdiskusi dan memecahkan masalah.³ Pembelajaran jarak jauh di masa *pandemic covid-19* saat ini juga harus memperhatikan proses pembelajaran peserta didik yang dapat merangsang aktivitas berpikir berupa pemecahan masalah. Berdasarkan wawancara kepada guru kelas IV di SDN Guntur 01, guru kelas IV di SDN Kapuk 05 Pagi dan peserta didik kelas IV di SDN Kapuk 05 Pagi, pembelajaran matematika yang berorientasi pada pemecahan masalah sudah sering digunakan, namun seringkali beberapa peserta didik masih belum memahami masalah yang harus diselesaikan, belum memahami langkah-langkah pemecahan masalah yang harus dilalui, dan akhirnya penyelesaian permasalahan menjadi kurang tepat.

Media pembelajaran matematika dimasa *pandemic covid-19* sangat dibutuhkan untuk memudahkan proses belajar peserta didik. Salah satu media pembelajaran matematika yang dapat digunakan adalah *website* pembelajaran yang mempermudah penyampaian informasi pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berupa *website* juga mampu

³ Eny Winaryati, "Penilaian Kompetensi Siswa Abad 21", Prossiding Edusaitek, ISBN : 978-602-5614-35-4, 2018 ,(http://jurnal.unimus.ac.id) h. 11 diunduh tanggal 20 Desember 2020

memotivasi peserta didik untuk belajar matematika.⁴ Menurut guru kelas IV di SDN Guntur 01, guru kelas IV di SDN Kapuk 05 Pagi dan peserta didik kelas IV di SDN Kapuk 05 Pagi, media pembelajaran matematika berupa *website* belum pernah digunakan pada pembelajaran yang sudah dilalui peserta didik sebelumnya. Oleh karena itu, media pembelajaran *website* dapat menjadi alternatif bagi peserta didik di rumah saat masa *pandemic covid-19* dan pembelajaran *blended learning* yang akan dilaksanakan nantinya. Inovasi *website* yang dapat menjadi pilihan media pembelajaran adalah *website* yang dikembangkan dengan teknologi *chatbot* di dalamnya. *Chatbot* adalah teknologi robot penjawab pesan otomatis yang diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran matematika. *Chatbot* dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mempermudah dan mempercepat proses transfer ilmu dari pendidik kepada peserta didik.⁵ Khususnya pada pembelajaran matematika yang berorientasi pada pembimbingan peserta didik melaksanakan pemecahan masalah.

Pembelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik dari jenjang sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta dapat menyelesaikan

⁴ Danang Setyadi dan ABD. Qahar, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web pada Materi Barisan dan Deret", Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif, Vol. 8, Nomor 1, 2017, (<http://journal.unnes.ac.id>), h. 7 diunduh tanggal 1 Desember 2020

⁵ I Putu Gede Abdi Sudiarmika dan Komang Hari Santhi Dewi, "E-Learning Berbasis Telegram Bot", Jurnal Riset Inovasi Bidang Informatika dan Pendidikan Informatika(KERNEL), Vol. 1, No. 2, 2020, (<https://ejournal.itats.ac.id>), h. 49 diunduh tanggal 20 Agustus 2021

masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.⁶ Berdasarkan hasil wawancara kepada guru dan peserta didik kelas IV SDN Kapuk 05, materi matematika yang dirasa peserta didik belum pahami sepenuhnya adalah mengenai penyajian data. Pembelajaran penyajian data juga memiliki perhatian khusus, karena pada tingkatan kelas sebelumnya belum diberikan, sehingga peserta didik memerlukan pemahaman yang baru.

Berdasarkan pemaparan masalah di atas, maka alternatif media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk pembelajaran matematika peserta didik kelas IV sekolah dasar adalah *website chatbot* berbasis pemecahan masalah pada materi penyajian data.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka identifikasi masalahnya adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran yang tepat pada masa *pandemic covid-19* sangat diperlukan untuk memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik yang belajar di rumah
2. Inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang tepat pada masa *pandemic covid-19* sangat diperlukan untuk memaksimalkan pembelajaran di rumah

⁶ Sufi Mashuri, Media Pembelajaran Matematika (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2019), h. 1

3. Inovasi media pembelajaran sangat diperlukan agar peserta didik tidak merasa bosan melaksanakan pembelajaran di rumah
4. Apresiasi terhadap respon peserta didik saat pembelajaran matematika sangat diperlukan untuk memotivasi peserta didik melaksanakan pembelajaran matematika
5. Inovasi media pembelajaran yang memiliki keefektifan penggunaan waktu belajar sangat diperlukan agar pemahaman peserta didik saat pembelajaran dapat maksimal
6. Media pembelajaran penyajian data dimasa *pandemic covid-19* seharusnya dapat menerapkan pembelajaran dua arah bagi peserta didik
7. Media pembelajaran seharusnya dapat merangsang aktivitas berpikir peserta didik dengan berdiskusi dan memecahkan masalah, khususnya pada mata pelajaran matematika
8. Media pada pembelajaran penyajian data berupa *website chatbot* sangat diperlukan peserta didik untuk mempermudah pembelajaran dimasa *pandemic covid-19* maupun pembelajaran *blended learning* yang akan dilaksanakan

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas maka ruang lingkup dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan

media pembelajaran *website chatbot* berbasis pemecahan masalah pada materi penyajian data untuk Kelas IV sekolah dasar?”.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan ruang lingkup yang telah dipaparkan, maka permasalahan yang dirumuskan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *website chatbot* berbasis pemecahan masalah pada materi penyajian data untuk kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *website chatbot* berbasis pemecahan masalah pada materi penyajian data untuk kelas IV sekolah dasar?

E. Fokus Pengembangan

Dalam penelitian ini yang menjadi fokus penelitian adalah **“Pengembangan dan kelayakan media pembelajaran *website chatbot* berbasis pemecahan masalah pada materi penyajian data untuk kelas IV sekolah dasar”**

F. Tujuan Pengembangan

Tujuan umum dalam pengembangan media pembelajaran *website chatbot* berbasis pemecahan masalah pada materi penyajian data untuk kelas IV sekolah dasar adalah untuk mendorong peserta didik melaksanakan tahapan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika khususnya pada pembelajaran penyajian data dengan tepat. Tujuan khususnya adalah setelah melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan *website chatbot* mengenai pembelajaran penyajian data, peserta didik diharapkan dapat memahami data, menyajikan data menggunakan tabel, menyajiakn data menggunakan diagram batang, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan penyajian data dengan tepat dan percaya diri.

G. Kegunaan Hasil Pengembangan

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan guru mengenai pengembangan *website chatbot* sebagai media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik melaksanakan pembelajaran jarak jauh dimasa *pandemic covid-19*.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi pendidik dan calon pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara mengembangkan media pembelajaran *website chatbot* yang dapat membantu peserta didik melaksanakan pembelajaran jarak jauh dimasa *pandemic covid-19*.

b. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan media pembelajaran yang tepat saat melaksanakan pembelajaran jarak jauh dimasa *pandemic covid-19*.

