

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan memiliki posisi sangat strategis dalam kehidupan umat manusia, karena dasar kehidupan tersebut tidak dapat terlepas dari nilai-nilai dan ilmu pengetahuan yang dilakukan secara mendalam dalam sistem pendidikan. Pendidikan dinilai baik ketika dapat memberikan keterbukaan terhadap pengaruh dari luar dan perkembangan dari dalam. Perkembangan dari dalam ialah dalam rangka memberi hak untuk fitrah dan pengaruh dari luar ialah memberikan pengarahan terhadap kemampuan dasar anak, yang secara sederhana dapat diklasifikasi bahwa pendidikan memiliki aspek menjaga dan membina (Arifin, 2016: 18). Oleh karena itu, tidak dipungkiri bahwa seorang anak sangat memerlukan pendidikan terutama pendidikan di sekolah. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan potensinya. Potensi yang bisa dikembangkan salah satunya ialah kemampuan akademik, perkembangan kemampuan anak yang bertujuan untuk menyiapkan kepribadian yang bertanggung jawab serta memberikan pemahaman kepada masyarakat.

Pemahaman yang dimaksud adalah kemampuan pemahaman dalam menjelaskan atau menyampaikan suatu permasalahan yang sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada, salah satunya ialah memahami pelajaran matematika. Menurut Sidi (2018:38) pelajaran matematika tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP se-derajat) berdasarkan Kurikulum 2013 disajikan

lebih banyak materi dan sedikit lebih rumit dari pada umumnya, sehingga siswa beranggapan bahwa matematika sulit untuk dipelajari serta dipahami. Hal tersebut senada dengan pernyataan guru matematika MTs. Sunan Giri yaitu bapak Jamal, S.Pd. setelah diwawancarai terkait hasil belajar siswa terhadap matematika, beliau mengungkapkan bahwa "siswa kurang memahami (menguasai) pelajaran matematika, sehingga hasil belajar siswa terhadap matematika juga kurang memuaskan". Ungkapan tersebut ditanggapi oleh siswa Mts. Sunan Giri yang mengatakan bahwa "pelajaran matematika terlalu sulit, isinya hanya tentang rumus serta menghitung". Yulianah (2020:40) juga mengatakan bahwa matematika sulit dikarenakan matematika bersifat abstrak sehingga untuk memahami matematika terlebih dahulu harus memahami konsep matematika.

Pemahaman konsep merupakan salah satu hal yang penting didalam belajar matematika, karena konsep matematika yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan sehingga untuk mempelajarinya harus runtut dan berkesinambungan (Fajar, 2018: 230). Untuk bisa memahami konsep matematika maka diperlukan latihan-latihan. Jika siswa sudah memahaminya, maka siswa tersebut akan lebih mudah dalam menyelesaikan masalah representasi matematika. Dengan demikian, pemahaman konsep matematika sangat penting karena pelajaran matematika tidak hanya untuk dipelajari, tetapi juga diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, yakni dalam perkembangan ilmu pengetahuan bahkan dibidang teknologi.

Menurut Tafonao (2018:103) perkembangan teknologi yang semakin canggih menjadi sarana penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, sudah menjadi tuntutan bagi guru untuk mengembangkan kemampuannya dalam menguasai teknologi melalui media pembelajaran. Media merupakan sarana yang paling efektif dan efisien bagi guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa, karena dengan adanya media membantu mengatasi kebosanan pada siswa, dapat menarik perhatian, dapat memotivasi siswa dalam belajar, mendorong siswa menulis, berbicara, dan berimajinasi. Diharap dengan bantuan media, guru memiliki kreativitas dalam merancang pelajaran khususnya pelajaran matematika dengan rancangan yang renyah dan mudah dipahami oleh setiap siswa. Sehingga, kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam mata pelajaran harus dapat dipecahkan oleh guru bersama siswa. Kurikulum yang dirancang tidak menjadi keabadian mutlak dalam ukuran pembelajaran dan hasil belajarnya, melainkan menjadi acuan pelaksanaan serta standard dasar yang dalam pelaksanaannya guru dapat melakukan improvisasi sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada (Widyastono, 2014: 15).

Kondisi dunia saat ini mengalami kekacauan karena pandemi *covid-19* dan salah satunya Indonesia. Indonesia merupakan salah satu negara yang juga terdampak pandemi *covid-19* sejak bulan Maret tahun 2020. Dengan demikian, pemerintah saat ini menerapkan *social distancing*, kebijakan ini dibuat untuk meminimalisir penyebaran virus mematikan. Sehingga, seluruh aktivitas publik secara langsung berubah menjadi tidak langsung (*online*),

pekerjaan-pekerjaan yang biasa dilakukan secara tatap muka harus berubah dilakukan diruangan pribadi masing-masing, termasuk aktifitas belajar mengajar diberbagai lembaga.

Termasuk yang cukup dilematis bagi pengajar adalah minimnya minat siswa terhadap pembelajaran matematika. Jamal selaku guru matematika MTs. Sunan Giri mengatakan” sebelum pandemi minat siswa terhadap pelajaran matematika minim, apalagi dimasa pandemi, dimana pembelajaran harus dilaksanakan secara *daring* (jarak jauh), sehingga pembelajaran matematika memiliki kesulitan yang bertambah”. Maka, seorang guru harus bisa mengkonsep ulang proses belajar mengajar, khususnya dalam pelajaran matematika guna mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Untuk saat ini, penggunaan media pembelajaran *e-learning* merupakan salah satu media alternatif yang sering dipakai untuk mengganti pertemuan langsung didalam kelas.

Menurut Stockley (dalam Yuliana, 2020:41) *E-learning* digunakan sebagai penyampaian program pendidikan dengan menggunakan alat elektronik seperti komputer atau *telephone* genggam dengan berbagai cara dalam penyampiannya. Istilah *e-learning* menurut Udan and Weggen (dalam Suartama,2014:11) meliputi berbagai aplikasi yang bisa digunakan seperti aplikasi *zoom*, *whatsapp*, *meet*, dan *Clasroom*. Fasilitas yang dimiliki dalam aplikasi tersebut dapat membantu memberikan kemudahan dalam melaksanakan pembelajaran, khususnya pelajaran matematika. (Haqien, 2020:52) menyatakan, aplikasi yang banyak dimanfaatkan oleh lembaga

pendidikan adalah aplikasi *zoom*, dengan aplikasi *zoom* ini mempermudah seseorang berkomunikasi dengan siapapun secara langsung melalui video, sehingga cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Aplikasi ini memudahkan guru dalam berinteraksi secara langsung serta bisa memahami kemampuan yang dimiliki siswa.

Berdasarkan uraian di atas yang mengatakan bahwa akibat pandemi seluruh aktivitas harus dilakukan dengan jarak jauh yang bertujuan untuk meminimalisir penyebaran virus, sehingga peneliti tertarik untuk mendeskripsikan pemahaman siswa di dalam menyajikan masalah (data) yang berkaitan dengan statistik ke dalam bentuk diagram garis terhadap pembelajaran matematika secara *daring* dengan menggunakan aplikasi *zoom*. Sehingga peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian lebih lanjut dengan judul “Analisis Pemahaman Siswa Mts. Sunan Giri Lobuk Bluto pada Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Zoom.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pemahaman siswa kelas VIII MTs. Sunan Giri yang memiliki kategori tinggi terhadap pembelajaran matematika dalam menyajikan masalah statistika ke bentuk diagram garis dengan menggunakan media *zoom*?
2. Bagaimana pemahaman siswa kelas VIII MTs. Sunan Giri yang memiliki kategori sedang terhadap pembelajaran matematika dalam menyajikan

masalah statistika ke bentuk diagram garis dengan menggunakan media *zoom*?

3. Bagaimana pemahaman siswa kelas VIII MTs. Sunan Giri yang memiliki kategori rendah terhadap pembelajaran matematika dalam menyajikan masalah statistika ke bentuk diagram garis dengan menggunakan media *zoom*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pemahaman siswa kelas VIII MTs. Sunan Giri yang memiliki kategori tinggi terhadap pembelajaran matematika dalam menyajikan masalah statistika ke bentuk diagram garis dengan menggunakan media *zoom*.
2. Untuk mendeskripsikan pemahaman siswa kelas VIII MTs. Sunan Giri yang memiliki kategori sedang terhadap pembelajaran matematika dalam menyajikan masalah statistika ke bentuk diagram garis dengan menggunakan media *zoom*.
3. Untuk mendeskripsikan pemahaman siswa kelas VIII MTs. Sunan Giri yang memiliki kategori rendah terhadap pembelajaran matematika dalam menyajikan masalah statistika ke bentuk diagram garis dengan menggunakan media *zoom*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini semoga dapat dirasakan oleh beberapa pihak untuk dapat mengambil faedah dari hasil penelitian ini, diantaranya:

1. Bagi Guru

Penelitian ini semoga dapat membantu guru dalam mengajar siswa khususnya dimasa seperti sekarang, sehingga siswa tidak hanya mengisi kehadiran, tetapi siswa juga bisa mengikuti pembelajaran dengan baik serta dapat memahami materi yang disampaikan.

2. Bagi Siswa

Semoga dapat membantu siswa agar lebih mudah dalam memahami pelajaran matematika.

3. Bagi Peneliti

Sebagai bagian dari pada mahasiswa akademik, penelitian ini merupakan salah satu manifestasi Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu penelitian yang sekaligus menjadi tanggung jawab. Disamping hal tersebut penelitian ini diupayakan untuk mendapat gambaran prihal pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika dan semoga dapat menyumbangkan ide kreatif dalam pembelajaran khususnya pembelajaran matematika dengan menggunakan media *zoom*.

E. Definisi Operasional

Penelitian ini mencakup beberapa definisi operasional yaitu:

1. Pemahaman Siswa

Pemahaman siswa adalah kemampuan atau kesanggupan seseorang dalam menjelaskan ulang materi yang telah disampaikan, mampu memahami konsep, serta mampu mengaitkannya dalam berbagai bentuk representasi matematika.

2. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran Matematika merupakan serangkaian proses yang berkombinasi antara satu komponen dengan komponen lain dalam mengantarkan siswa memahami Matematika guna mencapai tujuan pembelajaran.

3. Penggunaan Media Zoom

Media Zoom adalah salah satu media yang memudahkan para pendidik untuk memberikan pesan atau informasi kepada siswa melalui komunikasi jarak jauh.

