

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kurikulum untuk Sekolah Dasar mempersiapkan siswa melanjutkan pendidikan berikutnya. Kurikulum yang di pakai di SD yaitu kurikulum 2013 (K-13) hal ini diatur dalam permendikbud No.57 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Sekolah Dasar. Dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk terampil dan kreatif dalam menyampaikan pembelajaran agar siswa mudah memahami materi yang di sampaikan oleh guru. Guru harus kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran baik dalam menggunakan media, model, metode, dan strategi pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh dalam proses pembelajaran.

Tujuan pendidikan akan terwujud apabila proses pembelajaran berjalan dengan baik. Pembelajaran yang baik dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti faktor guru, siswa, lingkungan, kurikulum, sarana prasarana dan lain sebagainya. Salah satu faktor yang memegang peranan penting dan vital dalam proses pembelajaran adalah guru, yaitu bagaimana cara guru mengajar. Karena peran guru sangat penting dan vital dalam proses pembelajaran siswa, maka sangat diperlukan guru yang kompeten agar pembelajaran berjalan dengan baik hal ini menurut Karli (Sedayanasa, 2014).

Peran guru sangatlah penting, dalam proses pembelajaran. Baik dalam belajar secara tatap muka ataupun secara daring (*online*). Dalam situasi saat ini Nurdin dan Anhusadar (2021) menjelaskan bahwa masuknya virus corona di

Indonesia membawa dampak besar terhadap kehidupan bermasyarakat, mulai dari kehidupan kesehatan, ekonomi, sosial, keagamaan maupun dunia pendidikan. Dampak virus corona pada dunia pendidikan bisa terlihat pada kebijakan pemerintah pusat hingga daerah memberikan kebijakan untuk meliburkan seluruh lembaga pendidikan. Hal ini dilakukan sebagai upaya mencegah meluasnya penularan virus corona. Diharapkan dengan seluruh lembaga pendidikan tidak melaksanakan aktivitas tatap muka, hal ini dapat meminimalkan menyebarnya penyakit Covid-19 ini. Mengingat agar para pendidik untuk lebih kreatif mengelola pembelajaran secara *online*, sehingga proses pembelajaran tetap berlangsung. Dapat saya simpulkan dari penjelasan di atas bahwa agar kegiatan proses belajar mengajar tetap berjalan, maka solusinya adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran secara daring (*online*).

Banyak media yang bisa digunakan dalam pembelajaran daring (*online*) salah satunya adalah penggunaan media *google meet*. *Google meet* merupakan media yang mudah dan fleksibel digunakan dalam proses pembelajaran. Sawitri (2020) menyatakan *google meet* bisa menjadi media alternatif untuk proses belajar mengajar, bersosialisai dengan rekan kantor atau bahkan melakukan rapat kerja dari dalam rumah. *Google meet* memiliki *Interface* atau antarmuka yang unik dan fungsional dengan ukuran ringan serta cepat, mengedepankan pengelolaan yang efisien, mudah guna (*user friendly*) yang dapat diikuti semua pesertanya.

Brown (Hermansyah, 2020) mendefenisikan bahwa mengajar sebagai menunjukkan atau membantu seseorang untuk belajar bagaimana melakukan

sesuatu, memberi instruksi, membimbing studi sesuatu, memberikan pengetahuan, menyebabkan untuk mengetahui dan memahami. Jadi, dengan penggunaan media dalam pembelajaran daring (*online*) maka proses belajar mengajar tetap akan berlangsung selama masa pandemi. Penggunaan media *google meet* dapat membantu proses belajar mengajar serta dapat memberikan pemahaman kepada siswa, karena *google meet* juga dapat membagikan materi yang akan di sampaikan sehingga dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi guna untuk memberikan pemahaman kepada siswa.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan kompetensi dasar pokok dalam kurikulum pembelajaran Sekolah Dasar di Indonesia. Salah satu tujuan IPA Sekolah Dasar mengembangkan pengetahuan serta pemahaman tentang konsep pembelajaran IPA yang dapat diterapkan dan di manfaatkan di kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang bermakna tidak hanya menghafal melainkan membutuhkan pemahaman konsep hal ini menurut Widiyatmoko (Praherdhiono, 2019).

Berdasarkan kondisi sekolah yang telah saya observasi, yaitu SD Negeri 7 Air Kumbang. Dalam keadaan pandemi pembelajaran di sekolah tersebut sama seperti sekolah pada umumnya, yaitu menggunakan pembelajaran secara jaringan. Hal tersebut sangatlah terbatas dalam pelaksanaan pembelajaran, guru tidak dapat langsung memantau siswa dalam proses pembelajaran. Ketika dalam pembelajaran IPA juga guru sangat terkendala jika ingin memberikan materi terkait pengalaman langsung.

Dengan begitu siswa masih terlihat banyak belum memahami materi yang diberikan oleh guru ketika proses pembelajaran. Terlihat pada saat siswa dimintai menjawab dan menjelaskan materi yang telah dipelajari, siswa masih terlihat belum faham dan belum mengerti pada saat menyampaikan penjelasannya. Kemudian terlihat juga pada saat ulangan harian, nilai siswa masih belum terlihat memuaskan. Dalam proses pembelajaran, siswa juga kebanyakan di bantu oleh orang tuanya di rumah dalam mengerjakan soal yang di berikan oleh guru, dikarenakan penyampaian materi kepada siswa masih kurang optimal. Dalam proses pembelajaran, guru di sekolah tersebut kebanyakan menggunakan media yaitu aplikasi *WhatsApp* dimana dalam proses tersebut siswa hanya menyimak saja materi yang diberi oleh guru di dalam *WhatsApp*. Setelah diberi soal siswa langsung mengumpul hasilnya di *WhatsApp* pribadi guru kelas.

Dari hal tersebut bisa dilihat bahwa guru yang mengajar di kelas tersebut belum cukup terampil menggunakan media pada masa sekarang dengan Teknologi dan Komunikasi yang lebih canggih yang mengikuti perkembangan zaman. Terkhusus pada kelas V, bahwa setiap proses pembelajaran menggunakan *WhatsApp* yang bisa melakukan *video call* dengan jumlah sedikit. Jadi pada proses pembelajaran tersebut siswa bergantian melakukan panggilan *video call*. Maka hal tersebut dapat mengulur waktu dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti mencoba menerapkan media pembelajaran dengan menggunakan *Google Meet* melalui

suatu penelitian dengan judul **“EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA
GOOGLE MEET TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SDN 7 AIR KUMBANG”**

1.2. Masalah Penelitian

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Pada pembelajaran IPA kebanyakan siswa sulit dalam memahami materi.
- 2) Pada pembelajaran IPA guru kurang terampil dalam penggunaan media sehingga pada proses pembelajaran pemahaman siswa kurang maksimal.

1.2.2. Pembatas Lingkup Masalah

Masalah dalam penelitian dibatasi:

- 1) Penelitian di lakukan di SDN 7 Air Kumbang.
- 2) Kurangnya pemahaman siswa pada pelajaran IPA.
- 3) Guru masih kurang terampil dalam menggunakan media pembelajaran.
- 4) Subjek penelitian adalah kelas siswa kelas V.

1.2.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Penggunaan Media *Google Meet* Efektif Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V.”

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Efektifitas Penggunaan Media *Google Meet* Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini di harapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi perkembangan ilmu pendidikan dan menambah kajian ilmu pendidikan khususnya pendidikan ke guruan untuk mengetahui bagaimana strategi tentang media pembelajaran yang di terapkan dalam memberikan pemahaman kepada siswa.

1.4.2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dapat menambah motivasi dalam pembelajaran.
- b. Bagi guru, khususnya guru pendidikan sekolah dasar sebagai bahan masukan untuk menambah wawasan terutama dalam penggunaan media pembelajaran.
- c. Bagi peneliti, memberikan pengalaman dalam melaksanakan penelitian terutama tentang penggunaan media pembelajaran.
- d. Bagi sekolah, sebagai penunjang keberhasilan pendidikan serta meningkatkan kualitas dan mutu sekolah di masa yang akan datang.