

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada tingkat dasar merupakan awal dalam pembentukan proses kepribadian, kemampuan, dan keterampilan siswa serta memberikan bekal kepada siswa untuk hidup bermasyarakat untuk dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Pendidikan bertujuan meningkatkan kecerdasan dan keterampilan yang berlangsung secara berkesinambungan melalui proses belajar. Proses pembelajaran harus berlangsung dalam berbagai keadaan, termasuk dalam keadaan bencana.

Akibat bencana yang tidak memungkinkan siswa dan guru untuk saling bertemu. Bencana ini bermula ketika WHO (*World Health Organization*) menetapkan *Covid-19* sebagai pandemi. *Covid-19* adalah penyakit menular yang disebabkan oleh SARS-Cov-2, salah satu jenis koronavirus. Penyakit ini mengakibatkan *pandemic* koronavirus 2019-2020. *Pandemic* adalah sebuah epidemi yang telah menyebar ke beberapa negara atau benua termasuk Indonesia. Hal inilah yang mendasari pemerintah kabupaten Demak mengeluarkan surat edaran tentang layanan penyelenggaraan pendidikan jenjang SD dan SMP. Kabupaten Demak berupaya melakukan pencegahan penularan dan penyebaran *covid-19*. Kebijakan tersebut berdampak pula terhadap kegiatan belajar mengajar pada Sekolah Dasar.

Kegiatan belajar mengajar yang seharusnya dilaksanakan di sekolah harus dilaksanakan secara mandiri di rumah. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar tersebut tidak boleh dilakukan secara berkelompok. Pemerintah mengharapkan pembelajaran dapat dilakukan secara kreatif, menyenangkan, menantang, melatih kemandirian, tidak menimbulkan kepanikan, dan tidak memberatkan siswa maupun orang tua. Kegiatan belajar mengajar yang dapat diterapkan adalah kegiatan pembelajaran dari rumah. Tujuan kegiatan pembelajaran dari rumah yaitu dapat mencegah penularan dan penyebaran *covid-19*.

Agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik maka diperlukan kemampuan guru dalam melakukan kegiatan manajemen pembelajaran. Manajemen adalah kata yang aslinya dari Bahasa Inggris, yaitu *Management* yaitu ketelaksanaan dan tata pimpinan. Manajemen berasal dari kata *manag* bahasa Latinnya *manus* yang berarti pimpinan, menangani, mengatur, atau membimbing. Pananranggi (2017:4) yang menjelaskan bahwa secara garis besar konsep dasar manajemen adalah sebagai seni dalam menyelesaikan pekerjaan melalui orang lain. Lebih lanjut Pananranggi (2017:5) menjelaskan bahwa manajemen merupakan suatu proses perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengawasan terhadap organisasi dari pemberdayaan pemanfaatan juga penggunaan sumber daya organisasi guna mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Fungsi perencanaan diperlukan dalam proses pembelajaran agar segala kegiatan dapat terlaksana seluruhnya secara teratur. Tidak ada kegiatan atau bagian kegiatan yang terlewatkan dan pelaksanaannya dapat berurutan. Fungsi mengatur pelaksanaan dapat dilakukan oleh pimpinan agar dalam pelaksanaan dapat terarah mencapai sasaran dan tujuan organisasinya. Fungsi pengawasan mengusahakan agar pelaksanaan kegiatan itu dapat sesuai dengan rencananya.

Proses pembelajaran merupakan sebuah proses belajar dan mengajar, dimana dalam kegiatan tersebut diperlukan sebuah rencana dan bahan materi yang dapat menunjang proses pembelajaran. Rencana proses tersebut tertulis dalam sebuah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan oleh guru, salah satunya adalah menggunakan media video pembelajaran. Video pembelajaran dibuat oleh guru atau dari sumber lainnya. Video pembelajaran ini digunakan guru untuk menyampaikan materi yang akan dibahas. Video pembelajaran tentang materi pelajaran dapat di komunikasikan melalui grup *Whatsapp*. Menurut Simarmata (2020:72), media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran bagi yang berisi konsep prinsip prosedur teori aplikasi untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pelajaran. Kustandi (2013:64) mengungkapkan bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep

yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap.

Adapun pemahaman siswa tentang materi pembelajaran dapat dievaluasi dengan menggunakan *Quizizz*. *Quizizz* merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran dari rumah. Kuis interaktif yang dibuat ini memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. Bila pembuatan kuis sudah jadi, guru dapat membagikan kode ke siswa agar siswa dapat *login* (masuk) ke kuis tersebut. Kuis interaktif yang digunakan dalam *Quizizz* dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Mustakim, yang dimuat pada jurnal *Al Asma: Journal Of Islamic Education, Volume 2, No. 1, Mei 2020* yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media *Online* Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru matematika yakni dengan menggunakan media *online* membantu siswa menjalani pembelajaran daring selama pandemi *Covid-19* ini. Alhasil, siswa menilai pembelajaran matematika menggunakan media *online* sangat efektif (23,3%), sebagian besar mereka menilai efektif (46,7%), dan menilai biasa saja (20%). Meskipun ada juga siswa yang menganggap pembelajaran daring tidak efektif (10%), dan sama sekali tidak ada (0%) yang menilai sangat tidak efektif.

Penggunaan media video pembelajaran dan *Quizizz* dapat dilakukan sebagai alternatif untuk melakukan pembelajaran secara mandiri di rumah dalam situasi darurat pandemi covid-19 seperti saat ini. Berdasarkan uraian di atas dapat peneliti jadikan sebagai alasan untuk meneliti dan mengkaji lebih jauh tentang “Manajemen Pembelajaran dari rumah dengan Menggunakan Media Video Pembelajaran dan *Quizizz* pada Siswa Kelas VI SD N Karangasem 1”.

1.2 Fokus Penelitian

Batasan masalah dalam penelitian kualitatif disebut dengan fokus, yang berisi pokok masalah yang bersifat umum (Sugiyono, 2014:286). Dalam penelitian ini berfokus pada manajemen pembelajaran dari rumah. Adapun sub fokus penelitian berupa 1. perencanaan pembelajaran dari rumah yang dilakukan oleh guru, 2. pelaksanaan pembelajaran dari rumah dengan media video pembelajaran, dan 3. evaluasi pembelajaran menggunakan *Quizizz* pada siswa kelas VI SD N Karangasem 1.

1.3 Rumusan Masalah

Agar penelitian dan kajian manajemen pembelajaran dari rumah pada siswa kelas VI SD N Karangasem 1 maka perlu merumuskan permasalahan yang ada sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dari rumah yang dilakukan oleh guru pada siswa kelas VI SD N Karangasem 1 Kecamatan Sayung Kabupaten Demak?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dari rumah menggunakan media video pembelajaran pada siswa kelas VI SD N Karangasem 1 Kecamatan Sayung Kabupaten Demak?
3. Bagaimana evaluasi pembelajaran dari rumah menggunakan *Quizizz* pada siswa kelas VI SD N Karangasem 1 Kecamatan Sayung Kabupaten Demak?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Menganalisis perencanaan pembelajaran dari rumah yang dilakukan oleh guru pada siswa kelas VI SD N Karangasem 1 Kecamatan Sayung Kabupaten Demak.
2. Menganalisis pelaksanaan pembelajaran dari rumah dengan media video pembelajaran pada siswa kelas VI SD N Karangasem 1 Kecamatan Sayung Kabupaten Demak.

3. Menganalisis evaluasi pembelajaran dari rumah dengan menggunakan *Quizizz* pada siswa kelas VI SD N Karangasem 1 Kecamatan Sayung Kabupaten Demak.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas teori yang sudah ada, menyempurnakan penelitian-penelitian terdahulu serta memberikan referensi bagi penelitian selanjutnya agar lebih baik dan detail dalam memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam penelitian sekarang.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa :
 - a. Melalui penggunaan media video pembelajaran dan *Quizizz* dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna pada proses pembelajaran.
 - b. Melalui penggunaan media video pembelajaran dan *Quizizz* dapat meningkatkan semangat dan minat siswa untuk belajar.
2. Bagi Guru :
 - a. Penggunaan media video pembelajaran dan *Quizizz* dapat mengembangkan keterampilan guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran.
 - b. Penggunaan media video pembelajaran dan *Quizizz* dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran dalam situasi tertentu.
3. Bagi Sekolah :
 - a. Penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar pertimbangan untuk memotivasi guru dalam melaksanakan pembelajaran dari rumah.
 - b. Dapat dijadikan sebagai tambahan informasi dan acuan dalam menggunakan model pembelajaran dari rumah.

4. Bagi Peneliti :

Dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman mengenai penggunaan media video pembelajaran dan *Quizizz* dalam pembelajaran sehingga mampu mengikuti perkembangan teknologi.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menitikberatkan pada perencanaan pembelajaran dari rumah yang dilakukan oleh guru, pelaksanaan pembelajaran dari rumah menggunakan media video pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran menggunakan *Quizizz* pada siswa kelas VI SD N Karangasem 1 Kecamatan Sayung Kabupaten Demak.
2. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VI SD N Karangasem 1 Kecamatan Sayung Kabupaten Demak dengan guru sebagai perencana pembelajaran.
3. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2020.

