

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hasil dari pemikiran manusia yang bersifat dinamis dan berubah-ubah tergantung dengan pengaruh dari situasi dan kondisi (Taufiq, 2014). Pengertian lain mengenai pendidikan yaitu, pendidikan merupakan suatu proses pengalihan pengetahuan secara sistematis dari satu individu kepada individu lain sesuai standar yang telah ditetapkan oleh para ahli (Melmambessy Moses, 2012). Proses transfer pengetahuan tersebut diharapkan nantinya dapat berpengaruh pada perubahan sikap, tingkah laku, kedewasaan berpikir dan kedewasaan kepribadian ke dalam pendidikan formal dan pendidikan informal.

Pada pendidikan untuk melakukan proses transfer pengetahuan dibutuhkan suatu proses yang disebut proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan sebuah proses untuk mencari pengetahuan agar dapat mencapai hasil belajar. Pembelajaran biasanya dilakukan di sekolah dan dengan proses belajar mengajar di dalam kelas. Mengajar merupakan aktivitas transfer pengetahuan atau informasi yang diketahui oleh pengajar kepada peserta didik (Arfani, 2016). Namun hal tersebut tidak dapat diberlakukan lagi karena mengingat Negara Indonesia digoncang dengan adanya pandemi *Covid-19* dari awal tahun 2020 hingga sekarang. Pandemi *Covid-19* ini mengakibatkan gerak masyarakat jadi terbatas, hal tersebut dilakukan untuk meminimalisir tingkat penularan virus *Covid-19*. Banyak aspek kehidupan masyarakat Indonesia menjadi terganggu, termasuk aspek pendidikan juga menjadi salah satu aspek yang terkena dampak dari pandemi *Covid-19*.

Menteri Pendidikan Nadiem Makarim mengeluarkan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 pada sektor pendidikan dengan nomor 36962/MPK.A/HK/2020 mengenai proses penyelenggaraan pendidikan pada masa pandemi *Covid-19*. Pendidikan di Indonesia selama masa pandemi *Covid-19* dilakukan dengan cara sistem pendidikan jarak jauh atau sering disebut dengan istilah daring. Pembelajaran daring adalah proses belajar mengajar yang melibatkan teknologi

didalamnya (Sepita & Suryanti, 2020). Teknologi yang bisa digunakan untuk pembelajaran daring yaitu dapat menggunakan aplikasi virtual yang memanfaatkan *smartphone*, laptop, atau komputer yang terkoneksi internet. Pada pelaksanaan pembelajaran daring, banyak sekolah dan guru yang menggunakan aplikasi *WhatsappGroup*, *Zoom Meeting*, dan banyak aplikasi lainnya yang memungkinkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran daring.

Pada pembelajaran daring banyak sekali kendala yang di hadapi, salah satu kendala yang banyak dihadapi yaitu menurunnya motivasi belajar siswa yang juga berpengaruh pada penurunan hasil belajar siswa. Motivasi belajar yang dimiliki siswa pada setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan penting dalam pencapaian hasil belajar siswa secara maksimal (Ricardo & Meilani, 2017). Hasil belajar siswa yang tinggi dapat dicerminkan dengan motivasi belajar siswa yang tinggi pula. Jika seorang siswa memiliki motivasi belajar, maka siswa tersebut akan melakukan tindakan seperti lebih giat belajar sehingga siswa tersebut dapat mendapatkan nilai tinggi (Kustiani & Hariani, 2018).

Hamdan & Khader (2015) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah dasar yang digunakan untuk mengukur atau melaporkan prestasi akademik siswa dan kunci pengembangan desain pembelajaran selanjutnya agar lebih efektif yang memiliki keselarasan antara apa yang dipelajari siswa dengan bagaimana cara penilaian pembelajaran tersebut. Secara singkatnya hasil belajar adalah laporan tentang apa yang sudah didapatkan setelah terlaksananya proses pembelajaran.

Majid (2008) berpendapat bahwa terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu gangguan kesehatan, cacat tubuh dan faktor psikologis (intelegensi, minat belajar, perhatian, bakat, motivasi belajar, kematangan dan kesiapan peserta didik). Faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Pada observasi yang dilakukan pada Selasa 19 Juli 2022 dengan cara memberikan wawancara kepada guru kelas V dan siswa kelas V SDN 2 Blimbing Kidul, Kaliwungu, Kudus didapati data bahwa SDN 2 Blimbing Kidul telah menerapkan proses pembelajaran daring dari dimulainya surat edaran mengenai

pemberlakuan pembelajaran di masa pandemi *Covid-19*. Pada hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa kelas V SDN 2 Blimbing Kidul, mereka tidak ada motivasi belajar terhadap mata pelajaran yang banyak materi yang membutuhkan pemahaman yang mendalam, kurangnya media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan mudah, serta kurangnya antusias siswa selama pembelajaran daring karena harus belajar sendiri dirumah. Siswa mengaku monoton jika proses belajar mengajar dilakukan seperti diatas, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi tentang organ gerak manusia dan Bahasa Indonesia materi tentang ide pokok pada sebuah bacaan. Pada proses belajar mengajar siswa belum terlibat secara aktif, hal tersebut disebabkan kurangnya motivasi belajar siswa. Kurangnya motivasi belajar siswa karena media pembelajaran yang dilakukan pada proses belajar mengajar kurang interaktif dan menarik bagi peserta didik sehingga berpengaruh juga pada penurunan hasil belajar siswa.

Menurut hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas V pada tanggal 19 Juli 2022 mendapati adanya permasalahan yang terjadi pada siswa selama pemberlakuan pembelajaran daring dilaksanakan. Permasalahan yang terjadi yaitu terkait penurunan hasil belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Bahasa Indonesia, pada proses pembelajaran daring dinilai sedikit banyak mempengaruhi hasil belajar siswa yang berawal dari penurunan motivasi belajar siswa. Penurunan hasil belajar siswa terjadi dikarenakan kurangnya antusias siswa dalam belajar karena harus belajar sendiri dirumah tanpa adanya bimbingan dari guru secara langsung (Lampiran 1.2 Lembar Pedoman Wawancara Guru Pra Penelitian).

Penurunan hasil belajar siswa dapat di lihat berdasarkan nilai KKM, nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) adalah kriteria paling rendah untuk menyatakan peserta didik mencapai ketuntasan atau tidak. Siswa kelas V SDN 2 Blimbing Kidul, Kaliwungu, Kudus memiliki nilai KKM sebesar 73. Pada data nilai rata-rata UAS siswa kelas V yang diperoleh pada saat masih kelas IV di semester II di dapatkan data pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) terdapat 5 siswa dengan katerogi Tuntas dan 6 siswa dengan kategori Tidak

Tuntas. Sedangkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat 4 siswa dengan kategori Tuntas dan 7 siswa dengan kategori tidak tuntas. Berikut adalah tabel ketuntasan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Blimbing Kidul, Kaliwungu, Kudus :

Tabel 2. 1 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Kegiatan	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	KKM	Jumlah Siswa Tuntas	Ketuntasan Belajar (%)
B.Indonesia	69	82	73	4	36,4%
IPA	65	85	73	7	63,4%

Segala kendala yang terjadi pada proses pembelajaran tidak lantas membuat pemerintah serta pendidik menjadi putus asa. Segala kendala yang terjadi dapat mendorong para pendidik untuk berinovasi dan berimprovisasi pada saat proses pembelajaran daring terus berlangsung agar peserta didik tidak kehilangan kesempatan untuk belajar dengan baik (Muhyiddin, 2020). Inovasi yang dapat dilakukan oleh para pendidik yaitu dapat dengan membuat media pembelajaran yang inovatif dan interaktif yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran daring. Sekarang ini banyak sekali *platform-platform* pendidikan yang dapat digunakan para guru untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat memfasilitasi jalannya proses pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif.

Nearpod adalah salah satu *platform* berbasis web yang dapat diakses melalui aplikasi yang diciptakan oleh perusahaan *Nearpod.inc*. aplikasi *Nearpod* dapat digunakan untuk pembelajaran *online* maupun *offline* yang memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung maupun tidak langsung (Minalti & Erita, 2021). *Nearpod* dapat dijadikan sebagai trobosan baru untuk para pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang baru bagi peserta didik, sehingga dapat menarik minat belajar siswa selama proses pembelajaran. *Nearpod* sangat cocok digunakan pada pembelajaran konvensional maupun pembelajaran daring, *Nearpod* memiliki banyak fitur yang dapat digunakan pendidik untuk meningkatkan pembelajaran agar lebih interaktif. Fitur yang terdapat di *Nearpod* yaitu, (1) *Slide Beta*, (2) *Slide Clasic*, (3) *Web Content*, (4) *Sway*, (5) *PDF Viewer*,

(6) *VR Field Trip*, (7) *Simulation* dan (8) *Media 3D*, Video, dan Audio. Terdapat tiga pilihan cara mengakses *platform Nearpod* ini yaitu, (1) *Live Lesson*, (2) *Live Lesson + Zoom*, dan (3) *Link*. Atau *Code Aplikasi Nerapod* sudah banyak digunakan pada pendidikan di luar negeri, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Stacy (2014) mengemukakan bahwa aplikasi *Nearpod* sangat disarankan digunakan oleh para pendidik untuk membantu dalam mempermudah proses pembelajaran, karena aplikasi ini mudah untuk digunakan dan juga dapat merangsang peserta didik untuk lebih fokus mengikuti proses pembelajaran sehingga membuat peserta didik lebih aktif.

Pada proses pembelajaran daring, media pembelajaran merupakan hal yang sangat perlu diperhatikan agar dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran dan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena proses penyampaian materi yang dilakukan dengan interaktif. Pada aplikasi *Nearpod* ini pendidik dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan fitur-fitur menarik yang terdapat pada aplikasi *Nearpod*. Media aplikasi *Nearpod* yang dikembangkan pada penelitian ini terdiri atas tiga fitur pembelajaran, yaitu materi pelajaran yang memuat tentang materi perubahan wujud benda, video pembelajaran kontekstual yang berisi tentang pendalaman materi dan juga terdapat beberapa video praktik, serta game yang berisi tentang latihan-latihan soal yang dapat digunakan untuk merangsang siswa mengingat kembali materi yang sudah dipelajari pada fitur sebelumnya dan dapat digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman peserta didik. Pendidik juga dapat langsung mengetahui nilai dengan mengeceknya pada fitur *Report* pada aplikasi *Nearpod*, maka akan langsung diketahui aktivitas siswa selama menggunakan aplikasi *Nearpod* dan juga dapat mengetahui nilai peserta didik sehingga dapat mempermudah guru dalam pelaksanaan pembelajaran.

Pengembangan pada penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian yang akan diteliti. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini :

Pertama, penelitian oleh Badriyah (2021) menggunakan aplikasi *Nearpod* untuk melatih siswa dalam berpikir kritis pada mata pelajaran qur'an hadis pada

pembelajaran daring di masa pandemi. Fitur media yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan video pembelajaran yang dikembangkan pada aplikasi *Nearpod* dengan model *Online Learning*.

Kedua, penelitian oleh Faradisa (2021) menggunakan aplikasi *Nearpod* untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif di masa pandemi *Covid-19* dengan proses belajar mengajar daring, serta untuk mengetahui adanya tidaknya pengaruh penggunaan aplikasi *Nearpod* pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan harapan dapat memberikan solusi untuk aspek pendidikan yang terkena dampak dari wabah *Covid-19* dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI NEARPOD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 2 BLIMBING KIDUL DI MASA PANDEMI COVID-19”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah desain pengembangan media pembelajaran aplikasi *Nearpod* pada muatan IPA & Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V SDN 2 Blimbing Kidul ?
2. Bagaimanakah validitas pengembangan media pembelajaran aplikasi *Naerpod* pada muatan IPA & Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V SDN 2 Blimbing Kidul ?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan media pembelajaran aplikasi *Nearpod* pada muatan IPA & Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V SDN 2 Blimbing Kidul ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah ditentukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan desain media pembelajaran aplikasi *Nearpod* pada muatan IPA & Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V SDN 2 Blimbing Kidul.
2. Menguji validitas pengembangan media pembelajaran aplikasi *Nearpod* pada muatan IPA & Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V SDN 2 Blimbing Kidul.
3. Menguji peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan media pembelajaran aplikasi *Nearpod* pada muatan IPA & Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V SDN 2 Blimbing Kidul.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terbagi atas dua macam, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis, berikut penjelasannya :

1. Manfaat Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif serta dapat dijadikan sebagai bahan pengetahuan bagi pembaca khususnya mahasiswa Universitas Muria Kudus program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang sedang mengkaji penelitian *Research and Development*.

2. Manfaat Secara Praktis

Adapun manfaat secara praktis diantaranya yaitu, manfaat bagi siswa, manfaat bagi guru, manfaat bagi sekolah, dan manfaat bagi peneliti.

1) Bagi Siswa

Pengembangan aplikasi *Nearpod* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa dalam memudahkan memahami isi materi pelajaran mengenai organ gerak manusia dan ide pokok pada sebuah bacaan (Tema 1 Subtema 2) serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa agar siswa dapat lebih termotivasi untuk fokus pada pembelajaran.

2) Bagi Guru

Pengembangan aplikasi *Nearpod* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dalam mempermudah penyampaian materi pelajaran kepada siswa, serta dapat menambah pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kualitas belajar siswa.

3) Bagi Sekolah

Pengembangan aplikasi *Nearpod* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada pihak sekolah dalam penyediaan media pembelajaran interaktif bagi siswa dan dapat memperoleh pengetahuan terkait pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif yang dapat digunakan.

4) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat sebagai sarana implementasi ilmu pengetahuan yang diperoleh peneliti selama kuliah di Universitas Muria Kudus khususnya terkait ***“Pengembangan Media Aplikasi Nearpod untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Blimbing Kidul di Masa Pandemi Covid-19”***. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan bagi peneliti sehingga nantinya dapat diterapkan untuk menjadi guru profesional.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pada penelitian ini merupakan batasan penelitian agar pembahasan pada penelitian bisa fokus terhadap apa yang akan diteliti. Berikut adalah ruang lingkup pada penelitian ini :

1. Penelitian ini terlaksana di SDN 2 Blimbing Kidul, Kaliwungu, Kudus.
2. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 2 Blimbing Kidul, Kaliwungu, Kudus.
3. Materi pelajaran yang akan dikembangkan pada media aplikasi *Nearpod* yaitu Tema 1, Subtema 2 muatan IPA & Bahasa Indonesia dengan materi organ gerak manusia dan ide pokok pada sebuah bacaan.

4. Variabel pada penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar IPA & Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN 2 Blimbing Kidul, Kaliwungu, Kudus.
5. Desain pada pengembangan media aplikasi *Nearpod* yaitu dengan adanya *slide* penjelasan materi, video pembelajaran dan latihan soal yang dapat diakses melalui *code* yang diberikan.

1.6 Definisi Operasional

1. Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses usaha yang disebut dengan kegiatan belajar. Hasil belajar dapat diukur bila telah diketahui indikator dari hasil belajar, indikator menjadi hal yang penting dalam mengukur hasil belajar agar dapat berjalan secara sistematis. Indikator hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Hasil belajar pada penelitian berfokus pada indikator kognitif yang nantinya diukur dengan instrumen tes dan indikator psikomotorik yang nantinya diukur dengan instrumen observasi.
2. Media aplikasi *Nearpod* adalah salah satu aplikasi *webtool* yang berupa ruang belajar, aplikasi *Nearpod* merupakan salah satu terobosan media pembelajaran yang interaktif yang dapat digunakan dengan pembelajaran *online* maupun pembelajaran *offline*. pada aplikasi *Nearpod* terdapat banyak sekali fitur-fitur yang dapat digunakan seperti video, gambar, teks dan soal-soal latihan. cara mengakses aplikasi *Nearpod* terdapat dua cara yaitu dapat menginstall aplikasi *Nearpod* di *Appstore* / *Playstore* atau dapat di akses pada situs web melalui *link* yang dibagikan.