

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Situasi pandemi yang terjadi di dunia telah mempengaruhi berbagai sendi kehidupan manusia. Pandemi yang berlangsung satu tahun ini diakibatkan oleh virus baru yang muncul, yakni *coronavirus*. Pandemi Covid-19 terjadi dikarenakan mewabahnya virus corona hampir di seluruh penjuru negara di dunia dan telah menimbulkan korban nyawa yang menyentuh angka jutaan jiwa. Hal ini memicu negara-negara di dunia untuk mengambil langkah preventif dan represif guna mencegah serta menekan angka kematian akibat Covid-19, tak terkecuali di Indonesia. Pemerintah Indonesia telah mengambil langkah pencegahan dan penanggulangan terhadap dampak wabah Covid-19 yaitu dengan memberlakukan *lockdown* di seluruh penjuru tanah air. Hal ini berdampak pada setiap segi kehidupan masyarakat, termasuk sektor pendidikan.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui Surat Edaran Mendikbud Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 memerintahkan agar pembelajaran dilakukan secara daring. Pembelajaran daring yang diterapkan mendorong guru maupun siswa agar melakukan proses belajar mengajar secara tatap maya menggunakan perangkat teknologi yang ada. Seiring berjalannya waktu, tentu terdapat masalah dan tantangan dalam menerapkan pembelajaran daring ini.

Salah satu problematika pada pembelajaran daring ini ialah kurangnya pemanfaatan guru terhadap platform pembelajaran yang tersedia di internet. Penggunaan *platform* berbasis internet pada pembelajaran tidak hanya berpusat pada kegiatan belajar mengajar saja atau secara teknis berkaitan dengan pemberian materi, tetapi juga penggunaannya sebagai alat evaluasi pada pembelajaran yang sudah dilakukan siswa.

Perubahan yang terjadi seiring berlangsungnya pandemi, membawa era digital berbasis internet ke tengah-tengah dunia pendidikan. Di masa pembelajaran daring saat ini, perlu adanya suatu perubahan penggunaan media evaluasi oleh guru untuk mengukur ketercapaian hasil belajar anak didiknya. Hal ini juga berkaitan dengan masalah ke siswa selama pembelajaran daring. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia Bidang Pendidikan (2020), “dari 1.700 responden, siswa 76,7 % diantaranya merasa tidak senang dengan pembelajaran daring yang diterapkan saat ini.” Ketidaksenangan yang terjadi dapat melahirkan kejenuhan dalam proses pembelajaran secara daring. Menurut Makmun (2012: 169) “faktor kejenuhan dalam belajar salah satunya adalah kebosanan (boring).” Dari kebosanan inilah dapat menimbulkan hasil belajar siswa yang stagnan atau tidak terdapat kemajuan. Pendapat ini diperkuat oleh pendapat Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran (2017: 141) bahwa “faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa salah satunya berasal dari ilmu pengetahuan dan teknologi yang diterapkan.” Hal ini mendasari, bahwa dalam mengukur atau menilai hasil belajar siswa perlu adanya terobosan.

Saat ini, penggunaan alat evaluasi pada masa pembelajaran jarak jauh masih merupakan *remake* alat evaluasi konvensional yang digunakan ketika pembelajaran tatap muka. Siswa menjawab soal-soal seperti biasanya melalui perangkat *handphone* maupun *PC*, namun tidak hadirnya kesenangan dalam menjawab soal-soal belum mampu menghilangkan kejenuhan pada siswa. Untuk itu, diperlukan alat evaluasi yang menarik serta mampu mengatasi kejenuhan siswa, salah satunya melalui *game* digital.

Bermain *game* digital merupakan aktivitas yang tidak asing bagi kalangan muda, termasuk siswa Sekolah Dasar. *Game* digital kerap kali dicap memberikan pengaruh negatif terhadap anak karena anak menjadi malas dan anti-sosial. Faktanya, *game* digital memiliki fungsi dan manfaat positif, seperti anak mengenal teknologi komputer, kemampuan menalar dan berpikir logis, mempelajari cara mengikuti perintah dan aturan, dan meningkatkan kemampuan imajinatif. Dari manfaat positif penggunaan *game* digital sebagai alat evaluasi,

Muhammad Fajri, 2021

PENGARUH IMPLEMENTASI NEARPOD SEBAGAI ALAT EVALUASI PADA PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

diharapkan mampu memberikan hasil belajar kognitif yang berbeda dibandingkan dengan penggunaan alat evaluasi konvensional.

Di situasi pandemi sekarang ini, umumnya guru masih melaksanakan evaluasi menggunakan alat evaluasi konvensional. “Alat evaluasi yang sering digunakan pada umumnya masih bersifat konvensional yaitu peserta didik mengerjakan ulangan dengan menulis jawabannya di lembar jawaban yang disediakan pada saat ulangan” (Ariani, et.al, 2020: 10).

Panggabean, Nasution, & Batubara (2020: 240) dalam artikelnya mengemukakan bahwa

Terdapat dua permasalahan pokok pada penggunaan alat evaluasi digital, yakni kurangnya pemahaman guru mengenai *platform* pendidikan yang menyediakan alat evaluasi digital dan rendahnya penguasaan keterampilan teknologi.

Selanjutnya, Ariani, et.al (2020: 10) mengemukakan bahwa

Dalam penggunaan alat evaluasi konvensional seringkali terjadi kesalahan seperti jumlah soal dan waktu pengerjaan yang tidak sesuai, waktu tidak sesuai dengan yang direncanakan, lamanya waktu pengoreksian, kesalahan teknis dalam pengoreksian, dan sering melibatkan siswa dalam pengoreksian.

Untuk menjawab tantangan dan permasalahan yang sebelumnya dipaparkan terkait alat evaluasi, maka perlu bagi guru untuk memanfaatkan teknologi yang tersedia. Kini, sensasi *platform-platform* pembelajaran berbasis internet demi mengatasi kejenuhan belajar dan mendongkrak hasil belajar siswa. Salah satu platform yang menyediakan fasilitas untuk mengadakan evaluasi adalah *nearpod*.

Nearpod merupakan salah satu *platform* pendidikan yang menyediakan fitur untuk melaksanakan evaluasi digital. *Nearpod* sangat relevan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar, terutama siswa kelas 5. Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti memilih judul **“Pengaruh Implementasi Nearpod Sebagai Alat Evaluasi pada Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana hasil belajar kognitif dengan implementasi *nearpod* sebagai alat evaluasi pada siswa kelas 5 Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui hasil belajar kognitif dengan implementasi *nearpod* sebagai alat evaluasi pada siswa kelas 5 Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini, diharapkan dapat memberi sumbangan pemikiran terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada ilmu pendidikan dan penggunaan alat evaluasi berbasis *platform* internet. Implementasi *nearpod* diharapkan mampu mendukung proses penilaian di masa pembelajaran daring. Sementara, manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi siswa

Memberikan pengalaman melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan menyenangkan melalui aplikasi digital.

2. Manfaat bagi guru

Memberikan referensi penggunaan alat evaluasi di masa pembelajaran daring yang dapat diimplementasikan seterusnya.

3. Manfaat bagi peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan tentang implementasi alat evaluasi menggunakan *nearpod* serta menambah bekal bagi kreativitas diri agar menjadi pendidik yang selalu berinovasi.

E. Sistematika Laporan

Sistematika laporan penelitian ini terdiri dari lima bab, yaitu:

Pada Bab I, peneliti menjabarkan mengenai latar belakang masalah penelitian; rumusan masalah yang menjadi pertanyaan terkait latar belakang; tujuan penelitian sebagai jawaban yang telah dipaparkan pada rumusan masalah; dan manfaat penelitian yang ditujukan kepada pihak-pihak terkait.

Pada Bab II, peneliti akan mengkaji literatur yang termuat pada bagian kajian teori terkait variabel yang diteliti; mengkaji penelitian relevan yang telah dilakukan sebelumnya oleh ahli/peneliti sebagai pendukung kajian teori; dan merumuskan hipotesis sebagai jawaban sementara yang didasarkan pada kajian teori dan penelitian yang relevan.

Pada Bab III, peneliti akan membahas metodologi penelitian yang digunakan yang terdiri dari jenis penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, instrumen penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

Pada Bab IV, peneliti menguraikan hasil penelitian beserta pembahasan dan keterbatasan yang ada pada penelitian.

Pada Bab V, peneliti akan menyimpulkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam bentuk simpulan dan implikasi, serta membuat saran kepada pihak-pihak terkait.