

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003). Peserta didik merupakan sasaran sekaligus sebagai subjek dalam tujuan pendidikan. Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar yang dirancang atau disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik sehingga terjadi perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Interaksi atau hubungan timbal-balik antara guru dan siswa ini merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses pembelajaran.

Ada beberapa komponen dalam kegiatan pembelajaran yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan pembelajaran, diantaranya guru, sarana prasarana, kurikulum, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan lain-lain. Idealnya pembelajaran haruslah yang mampu mendorong kreativitas siswa secara keseluruhan, membuat siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan. Selain itu pembelajaran ideal berarti tercapainya tujuan dari suatu pembelajaran. Pembelajaran yang ideal kini cukup menjadi tantangan bagi sekolah, guru, siswa, dan orang tua dikarenakan keadaan sekitar yang cukup banyak mengalami perubahan. Adanya pandemi Covid-19 yang mulai terjadi pada akhir tahun 2019 dan mulai menyebar di Indonesia pada awal

tahun 2020 menyebabkan sekolah-sekolah mulai dari jenjang PAUD, TK, SD, SMP, SMA dan Perguruan tinggi ditutup untuk sementara sesuai dengan instruksi pemerintah.

Dengan keadaan tersebut, terjadi transformasi dalam dunia pendidikan, terutama dalam hal pelaksanaan pembelajaran yang bertransisi dari kelas tatap muka ke sistem pembelajaran daring. Pembelajaran daring dinilai masih menjadi hal yang sedikit asing untuk dilakukan sekolah-sekolah Indonesia, karena selama ini siswa dan guru terbiasa bertemu melakukan pembelajaran secara tatap muka. Menghadapi tantangan tersebut, institusi pendidikan mencoba untuk melaksanakan dan beradaptasi terkait perubahan ini dengan memilih teknologi dan pendekatan yang tepat untuk mendidik dan menarik siswa mereka. Pihak sekolah harus mencari, memilih, dan menggunakan media yang ada agar dapat menunjang pembelajaran, dan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar meskipun dilaksanakan secara daring.

Ada banyak aplikasi yang dapat dijadikan pilihan untuk mendukung berjalannya pembelajaran daring. Berbagai *platform* sudah lama menyediakan jasa ini misalnya *Google Classroom*, Rumah Belajar, Edmodo, Ruang Guru, Zenius, *Google Suite for Education*, *Microsoft Office 365 for Education*, Sekolahmu, Kelas Pintar, inilah yang disebut sebagai *platform microblogging* (Basori, 2013). Dalam hal ini, aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran daring haruslah sudah bisa membantu guru dan siswa dalam menjalankan pembelajaran secara ideal dan efektif. Pembelajaran yang ideal yaitu yang mampu mendorong kreativitas siswa secara keseluruhan, membuat siswa aktif, dapat mencapai tujuan pembelajaran dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan. Sedangkan pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang berhasil mencapai tujuan belajar siswa sebagaimana yang diharapkan oleh guru.

Mengacu pada studi pendahuluan, peneliti melakukan survei pada aplikasi apa yang dipakai SDN X dalam melaksanakan pembelajaran daring.

Hasil yang didapatkan beragam, ada yang memakai *WhatsApp*, *Zoom*, dan

ClassDojo. Kebanyakan kelas memilih aplikasi *WhatsApp* untuk digunakan dalam pembelajaran. Banyak yang berpendapat bahwa *WhatsApp* praktis dan bisa menjangkau banyak siswa karena sering dipakai untuk kehidupan sehari-hari. Tetapi faktualnya, aplikasi *WhatsApp* belum bisa memberikan fasilitas yang mumpuni untuk mendukung pembelajaran. Berdasarkan penelitian terdahulu, Mizron Daheri, dkk dalam jurnalnya yang berjudul “Efektivitas *WhatsApp* sebagai Media Belajar Daring” mengemukakan jika aplikasi *WhatsApp* dirasa kurang efektif untuk pembelajaran.

Aplikasi *WhatsApp* pada dasarnya bukanlah suatu aplikasi yang dikhususkan untuk pendidikan melainkan untuk komunikasi. Ada beberapa kekurangan lagi yang menjadikan aplikasi *WhatsApp* kurang direkomendasikan untuk kegiatan pembelajaran, diantaranya dapat terjadi kurangnya fokus siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa bisa terganggu karena faktor eksternal diluar pembelajaran, seperti ada *chat* yang masuk dari orang lain, atau bisa saja temannya malah mengajak *chatting* bersama bukannya mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung, pembagian materi yang kurang terstruktur, penghimpunan tugas yang hampir setiap hari masuk membuat guru akhirnya merasa kerepotan karena memori yang penuh dan menghambat proses penilaian. Kekurangan yang sudah dijabarkan sebelumnya dikhawatirkan dapat menghambat atau berpengaruh buruk pada proses pembelajaran daring karena alat yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa berpengaruh terhadap hasil belajar.

Selain *WhatsApp*, pemakaian aplikasi *Zoom* yang digunakan di sekolah juga memiliki hambatan karena kurang bisa untuk menjangkau semua siswa. Keterbatasan fasilitas internet membuat tidak semua siswa dapat mengikuti *Zoom* saat pembelajaran berlangsung. Melihat kondisi tersebut peneliti menemukan aplikasi *ClassDojo* yang masih jarang terlihat digunakan banyak orang. *ClassDojo* merupakan aplikasi berbasis daring yang mirip sebuah kelas *virtual*. Dengan aplikasi tersebut guru dan siswa dapat berkomunikasi satu sama lain seperti di kelas, orang tua siswa pun

dapat ikut membantu mengawasi anaknya dalam kegiatan pembelajaran. *ClassDojo* mempunyai fitur seperti membagi materi, berdiskusi, memeriksa kehadiran, serta untuk menilai tugas yang telah dikumpulkan oleh siswa sesuai dengan tema-nya. Menurut peneliti aplikasi tersebut cukup bisa dijadikan pilihan untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran daring karena dari fitur yang dimiliki lebih cocok untuk digunakan siswa tingkat sekolah dasar, mudah digunakan dan diakses, salah satu aplikasi yang diluncurkan untuk mendukung proses pembelajaran, dan memiliki tampilan yang ramah anak. *ClassDojo* tersebut digunakan di beberapa kelas rendah dan kelas tinggi yang ada di SDN X. Fokus penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana efektivitas *ClassDojo* sebagai aplikasi pembelajaran daring. Untuk penelitian tersebut akan dilaksanakan di kelas rendah, yaitu kelas 2 pada materi tema 8 karena siswa kelas rendah membutuhkan perhatian lebih dalam hal penggunaan aplikasi yang cocok agar mempermudah pembelajaran daring, dapat mengoptimalkan hasil belajar yang diperoleh, dan siswa tidak kesulitan jika harus mengoperasikannya sendiri meskipun tidak menutup kemungkinan masih dalam pengawasan dan bantuan dari orangtuanya.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada peneliti tertarik mengangkat judul “Efektivitas *ClassDojo* sebagai Aplikasi Pembelajaran Daring di Kelas II Sekolah Dasar” sehingga diharapkan *ClassDojo* ini dapat menjadi bahan pertimbangan guru sebagai aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran daring di sekolah.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis mengajukan rumusan masalah umum, yakni bagaimanakah efektivitas penggunaan aplikasi *ClassDojo* dalam pembelajaran daring di kelas II sekolah dasar?

Rumusan masalah umum dapat dijabarkan kedalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tujuan pembelajaran di kelas II SDN X pada tema 8 subtema 4 pembelajaran 4?
2. Bagaimanakah aktivitas guru dan siswa pada pembelajaran tema 8 subtema 4 pembelajaran 4 dengan aplikasi *ClassDojo*?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas II SDN X pada tema 8 subtema 4 pembelajaran 4 dengan menggunakan aplikasi *ClassDojo*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan umum dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan aplikasi *ClassDojo* pada pembelajaran di kelas II sekolah dasar.

Tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan tujuan pembelajaran di kelas II SDN X pada tema 8 subtema 4 pembelajaran 4.
2. Untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa pada pembelajaran tema 8 subtema 4 pembelajaran 4 dengan aplikasi *ClassDojo*
3. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas II SDN X pada tema 8 Subtema 4 Pembelajaran 4.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Bagi Peserta Didik

Dengan penelitian ini diharapkan peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran daring secara efektif, menggunakan aplikasi ini untuk aktivitas belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar, dan peserta didik lebih mudah berinteraksi dengan guru juga teman pada saat pembelajaran daring.

2. Bagi Guru

Memberikan gambaran kepada guru mengenai efektivitas salah satu aplikasi berbasis daring yang ada yaitu *ClassDojo* sebagai aplikasi pembelajaran daring siswa. Memberikan informasi tentang inovasi aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring, juga sebagai bahan pertimbangan atau referensi guru dalam memilih aplikasi pembelajaran daring yang berdampak baik pada pembelajaran, praktis, dan membuat guru maupun siswa nyaman memakainya. Serta dapat membuat pembelajaran yang terlaksana di sekolah berjalan sesuai yang diinginkan.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sebuah informasi. Bagi peneliti selanjutnya hasil penelitian dapat diaplikasikan pada pembelajaran tema yang lain, dan tidak menutup kemungkinan bisa dijadikan penelitian berikutnya.