

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran menjadi salah satu bagian terpenting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran saat ini yang semakin berkembang membuat tenaga pendidik atau guru-guru menjadi terbantu dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa. Berkembangnya teknologi di dunia pendidikan tentu membuat guru-guru saat ini dapat belajar berbagai media pembelajaran. Tidak hanya guru, siswa juga lebih mudah memahami pembelajaran atau materi yang diajarkan oleh guru kepada mereka.

Media belajar memiliki peran yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Adanya media pembelajaran pada suatu proses pembelajaran dapat menjadi unsur yang penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Karena media pembelajaran dapat menyajikan materi yang menarik untuk meningkatkan mutu belajar dan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, sehingga siswa dapat meningkatkan pola pikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dan benar. Dengan situasi belajar yang menyenangkan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah dan siswa juga mendapatkan pengetahuan baru dalam penggunaan media pembelajaran. Karena guru adalah salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajarsiswa maka guru

dituntut untuk mampu terampil dalam menguasai metode belajar agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang nyaman serta menyenangkan yang sesuai dengan kondisi siswa. Terutama kreativitas dan kecakapan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, guru saat ini memiliki tantangan yang lebih kompleks, selain mengajarkan materi pelajaran, tetapi juga harus bisa mengaplikasikan teknologi dalam pembelajaran. Dengan demikian guru dituntut memiliki kreativitas, keterampilan dalam dan pengetahuan mengenai teknologi dengan memanfaatkan platform digital pembelajaran dengan cara :

1. Belajar secara otodidak, mengikuti eorkshop dan sering mengikuti seminar yang berkenan dengan guru era digital.
2. Mengikuti pelatihan-pelatihan pelatihan atau meningkatkan kemampuan intrapersonal, yang artinya guru harus meningkatkan soft skillnya agar guru dapat mampu memanfaatkan berbagai platform pembelajaran seperti canva, fimora, dan lain-lain. Tujuannya agar guru dapat menghadirkan pembelajaran yang kreatif, menyenangkan.
3. Mampu memanfaatkan media sosial dalam konteks pendidikan, yang artinya guru harus memiliki skil digital harus mampu mengaplikasikan manfaat media sosial sebagai sarana edukasi yang menarik
4. Pengamatan dan evaluasi rekan kerja yang artinya guru tidak boleh malu untuk meminta masukan atau saran dari rekan sejawat tentang cara mengajar, media guru buat, dan juga penilaian guru

laksanakan, guru perlu melakukan observasi guna membantu meningkatkan kompetensi sebagai guru profesional

Hasil belajar merupakan proses perubahan dalam diri siswa. Hasil belajar juga dapat dikatakan sebagai tolak ukur keberhasilan dalam proses pembelajaran. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari rentang perubahan pada siswa dari sebelum mengikuti pelajaran dengan sesudah mengikuti pelajaran. Hasil belajar tidak hanya berupa angka, melainkan terlihat perubahan yang spesifik dalam diri siswa. Perubahan tersebut bersifat permanen dan mengarah ke hal yang positif. Menurut Sudjana (2016) menyatakan idealnya hasil belajar yaitu : “Adanya perubahan yang dirasakan siswa setelah ia belajar, kemampuan ini meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah-ranah tersebut berpengaruh pada tingkah laku, pola pikir ataupun kepribadian siswa. Diantara ketiga ranah tersebut, ranah kognitif yang dominan dilihat oleh pendidik karena ranah ini berkaitan dengan tingkat pemahaman dan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa.

Data yang diperoleh dari observasi awal menunjukkan bahwa, kurangnya pemanfaatan media pada proses pembelajaran berpengaruh pada hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari data ulangan harian siswa kelas V A SD Swasta Yaspenhan-1 Medan pada tema 5 Subtema 2 pembelajaran ke-2.

Tabel 1.1. : Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas V A SD Swasta Yaspenhan-1 Medan

| Mata Pelajaran | KKM | Siswa Tuntas | presentase | Siswa Tidak Tuntas | presentase |
|-----------------------|------------|---------------------|-------------------|---------------------------|-------------------|
| Bahasa | 70 | 14 | 54% | 12 | 46% |

| | | | | | |
|-----------|----|----|-------|----|-----|
| Indonesia | | | | | |
| IPA | 70 | 10 | 38,4% | 16 | 62% |

Berdasarkan data hasil tabel jelas terlihat bahwa masih banyak siswa yang nilai pembelajaran tematik tema 5 subtema 2 pembelajaran 2 mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA masih banyak yang belum tuntas mencapai nilai (KKM) yang sudah ditetapkan yakni 70. Terdapat 54% atau 14 siswa yang tuntas dan 5 siswa yang tidak tuntas atau 46% dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sementara 38,4% atau 8 siswa yang tuntas dan 11 siswa tidak tuntas atau 62% dari keseluruhan 19 siswa kelas V A Di sekolah Yaspenhan-1 Medan. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan hasil belajar siswa dikatakan masih rendah.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas V-A dan kelas V-B di SD Yaspenhan-1 Medan pada tanggal 15 Februari 2022, diketahui adanya permasalahan dalam proses pembelajaran diantaranya: Pertama dalam proses pembelajaran tematik, guru lebih menggunakan model pembelajaran yang konvensional yaitu menggunakan buku cetak dan benda yang ada disekitar kelas (alat peraga). Kedua kurangnya sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah. Ketiga kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi menurunnya hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari data ulangan harian siswa kelas V A di SD Swasta Yaspenhan-1 Medan pada tema 5 Subtema 2 seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Memahami berbagai permasalahan yang muncul dipermukaan, peneliti menerapkan metode pendidikan yang diharapkan dapat meningkatkan hasil pendidikan peserta didik lebih baik dari sebelumnya. Peneliti memilih menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod. Aplikasi Nearpod merupakan platform pendidikan yang memungkinkan interaksi antara siswa dan guru, dimana guru dapat membuat presentasi dengan gambar, teks, video bahkan pertanyaan untuk dimainkan bersama (Sudirman, 2020). Nearpod adalah aplikasi teknologi pembelajaran pemenang penghargaan yang memungkinkan guru mengajarkan pembelajaran interaktif di seluruh perangkat siswa, memantau siswa dari waktu ke waktu, dan mendapatkan masukan secara real-time. Deskripsi lain dari aplikasi nearpod adalah sebuah aplikasi atau media pembelajaran yang berbasis Cyber System (Sistem Siber) di lengkapi dengan berbagai filter yang dapat di gunakan dalam penyampaian materi dan bermain game. Aplikasi ini juga dapat membantu guru dalam membuat materi pembelajar yang lebih menarik dengan menggunakan fitur-fitur yang sudah tersedia sehingga mendorong atau meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar.

Dari permasalahan diatas, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa hal yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Salah satunya pemilihan metode dan media pembelajaran yang kurang tepat, tentu saja berpengaruh terhadap hasil belajar didik. terlihat belum adanya pemanfaatan media pembelajaran kreatif yang digunakan oleh guru sehingga kegiatan pembelajaran terkesan monoton dan kurang menarik bagi siswa. Oleh

karena itu, peneliti termotivasi untuk membuat *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod* dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 5 Subtema 2 Kelas V SD Swasta Yaspenhan-1 Medan”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Pembelajaran yang dikelola oleh guru terkesan konvensional sehingga proses pembelajaran kurang aktif, inovatif dan kurang menyenangkan.
2. Terdapat beberapa hasil belajar siswa kelas VA Yaspenhan-1 Medan belum mencapai tujuan pembelajaran.
3. Perlunya menerapkan E-media untuk menyesuaikan dengan kemajuan IPTEK saat ini.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan karakteristik masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, sebaiknya peneliti membatasi masalah agar peneliti dapat fokus pada perancangan. Batasan masalah pada pengaruh media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* terhadap hasil belajar siswa Pada Tema 5 Subtema 2 pembelajaran 1 hubungan antara makhluk hidup dalam ekosistem di Kelas V SD Swasta Yaspenhan-1 Medan

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media interaktif berbasis *nearpod* dengan siswa yang tidak menggunakan media interaktif berbasis *nearpod* pada tema 5 subtema 2 pada siswa kelas V di SD Swasta Yaspenhan-1 Medan ?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas V di SD Swasta Yaspenhan-1 Medan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod ?
3. Adakah pengaruh menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod pada pembelajaran tematik tema 5 subtema 2 terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Swasta Yaspenhan-1 Medan ?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis Nearpod dan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis nearpod pada tema 5 subtema 2 pada siswa kelas V di SD Swasta Yaspenhan-1 Medan.

2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas V Di SD Swasta Yaspenhan-1 Medan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* .
3. Untuk mengetahui pengaruh menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* pada pembelajaran tematik tema 5 subtema 2 dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SD Swasta Yaspenhan-1 Medan .

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis yang akan diuraikan dibawah ini.

1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis yang akan diuraikan dibawah ini.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa

Dapat diharapkan membantu meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas peserta didik dalam mengembangkan atau meningkatkan pengetahuan dan pengalaman belajar peserta didik untuk memahami materi pembelajaran.

2. Bagi guru

Diharapkan dapat menjadi wacana bagi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran dan sebagai referensi untuk

menambah kreatifitas guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung bagi peneliti mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar, serta menyumbangkan buah pikiran mengenai penggunaan media inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan untuk peneliti lain dalam mencari pengaruh dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis nearpod terhadap hasil belajar siswa.