

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam bidang pendidikan, sistem pengajaran dan proses pembelajaran merupakan dua aspek yang saling berhubungan yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran karena keduanya mempengaruhi tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran. Sebagai bagian dari sistem pengajaran, guru merancang desain pembelajaran dengan tujuan siswa mendapatkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Sementara proses belajar mengajar merupakan hubungan aktif yang terjadi antara guru dan siswa (Suardi 2018, 7). Dengan kata lain, interaksi antara siswa dan guru sangat penting untuk proses pembelajaran.

Guru di dalam mengajar harus memperhatikan dan mempelajari karakteristik siswa. Setiap siswa pastinya memiliki cara unik di dalam menyerap materi pembelajaran. Meskipun demikian, media pembelajaran pun dibutuhkan sebagai alat untuk menyampaikan topik pembelajaran di kelas agar siswa dapat belajar lebih efektif. Di dalam sebuah jurnal dikatakan bahwa media pembelajaran berperan penting bukan saja sebagai alat bantu tetapi juga alat penunjang pembelajaran yang efisien (Yanti, Anggraini, dan Darwanto 2019). Di dalam pembelajaran akan ada pesan yang dikomunikasikan di mana guru yang akan menyampaikan pesan tersebut kepada siswa melalui media (Riyana 2021, 8) sehingga media pembelajaran pun harus didesain lebih menarik dan lebih kreatif agar dapat mendukung proses belajar yang maksimal.

Istilah “media” pertama kali digunakan untuk merujuk pada alat peraga dan kemudian di kenal sebagai alat bantu pandang/dengar (*audio visual aids*), kemudian istilah tersebut menjadi materi pembelajaran (*instructional materials*), dan setelah itu disebut sebagai media pembelajaran atau *media instructional* di dalam pendidikan (Sumiharsono dan Hasanah 2017, 10). Seiring berkembangnya teknologi, media pembelajaran pun terus mengalami perubahan sehingga saat ini kita mengenal yang namanya media pembelajaran digital.

Di era digitalisasi ini ditambah dengan kondisi pandemik yang telah dilalui, menuntut pembelajaran berubah secara drastis. Cara belajar secara konvensional pun lambat laun tergeserkan di mana *online learning*, *homeschooling*, *self-study*, dan *distant learning* semakin banyak digunakan (Yaumi 2018, 14). Proses pembelajaran pun berubah dari yang biasanya dilakukan di dalam kelas menjadi pembelajaran yang terjadi secara daring sehingga proses pembelajaran dan pemberian materi menggunakan teknologi, seperti aplikasi *online meeting*, *email*, *game-based learning*, *interactive multimedia*, *digital video*, dan lain sebagainya. Bahkan ketika pembelajaran berlangsung secara *hybrid* ataupun *full onsite*, media pembelajaran digital pun masih digunakan. Dengan demikian, media digital akan terus digunakan di dalam pembelajaran, khususnya di masa digitalisasi saat ini.

Penggunaan media digital pun sangat signifikan di dunia pendidikan saat ini. Pembelajaran menggunakan media digital diharapkan memberikan peningkatan belajar siswa. Menurut Khosiyono (2022, 3) teknologi dapat membantu memfasilitasi pembelajaran dan juga dapat memberikan cara belajar yang baru. Perpaduan antara teknologi dan pedagogi akan mampu merevolusi cara guru mengajar dan cara belajar siswa. Khosiyono (2022, 3) juga mengatakan bahwa

audio, gambar, teks, video, dan animasi termasuk media digital. Media digital dapat disajikan dalam bentuk permainan, simulasi, video instruksional, dan kursus *online* maupun seluler. Dengan adanya koneksi *Wifi* atau data akan memudahkan mengakses berbagai situs *website* dan aplikasi yang membutuhkan koneksi internet termasuk di dalamnya media digital.

Setiap siswa wajib untuk mempelajari semua mata pelajaran, khususnya pada tahap pendidikan dasar di mana pada tahap ini siswa ditanamkan konsep-konsep pelajaran dan salah satunya adalah pelajaran Matematika. Matematika merupakan mata pelajaran wajib yang juga menjadi momok bagi sebagian siswa dari tahun ke tahun karena konsep Matematika begitu abstrak sehingga banyak siswa yang sulit memahami mata pelajaran Matematika ini di mana jika dipadukan dengan metode pembelajaran yang monoton yang digunakan oleh guru, akhirnya membuat siswa merasa bosan ketika belajar Matematika. Oleh karena itu, sebuah media pembelajaran baru yang dapat mendukung guru dalam mengajar sangat dibutuhkan agar informasi dapat tersampaikan secara efektif dan siswa dapat memahami konsep yang diajarkan.

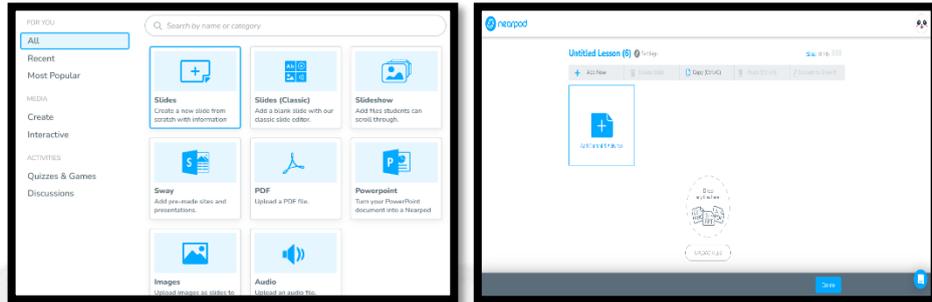
Menurut Maiga di dalam Syamsuri et al. (2023, 168) mengatakan bahwa dengan permainan adalah salah satu cara meningkatkan pengalaman belajar yang mudah diingat. Selain itu, permainan juga dapat meningkatkan perhatian dan daya ingat karena melalui permainan siswa diajak untuk terlibat langsung, bukan hanya sekedar melihat dan mendengar saja. Pembelajaran yang dikemas dengan permainan tentunya akan menarik dan menyenangkan bagi siswa. Guru dapat memberikan pembelajaran kepada siswa melalui permainan digital (*digital game-based learning*) sebagai salah satu bahan ajar. Pemberian pembelajaran dengan

permainan pun diharapkan dapat mengasah kemampuan berpikir kritis, meningkatkan kemampuan komunikasi, meningkatkan kemampuan dalam mengambil keputusan, membangun kepercayaan diri, dan mengurangi kesenjangan antara siswa dengan kemampuan belajar yang lebih cepat maupun lambat. Pembelajaran menggunakan permainan diharapkan akan menumbuhkan motivasi dan minat siswa dalam belajar sehingga dapat memberikan dampak positif kepada siswa di dalam pembelajaran, khususnya pada hasil belajar. Berbagai *platform* media pembelajaran digital pun banyak bermunculan, khususnya semenjak pandemi covid melanda. Para guru dapat memakai berbagai sumber media pembelajaran digital, baik yang tidak berbayar maupun yang berbayar. Namun, pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan *digital game-based learning platform*, yaitu *Nearpod*.

Nearpod adalah salah satu aplikasi media pembelajaran digital yang dapat diakses melalui *website* ataupun dapat diunduh di gawai melalui *Playstore*. Fitur yang terdapat pada *Nearpod* adalah fitur presentasi, quiz, kolaborasi, dan simulasi. Aplikasi ini juga terintegrasi dengan media lainnya, contohnya saja YouTube, PhET, Sway, dan Google Slides. Selain itu, *Nearpod* juga dapat menggabungkan dokumen presentasi dengan tampilan *Virtual Reality* (VR). Ada berbagai macam fitur di dalam aplikasi *Nearpod*, yaitu

- 1) *create content*

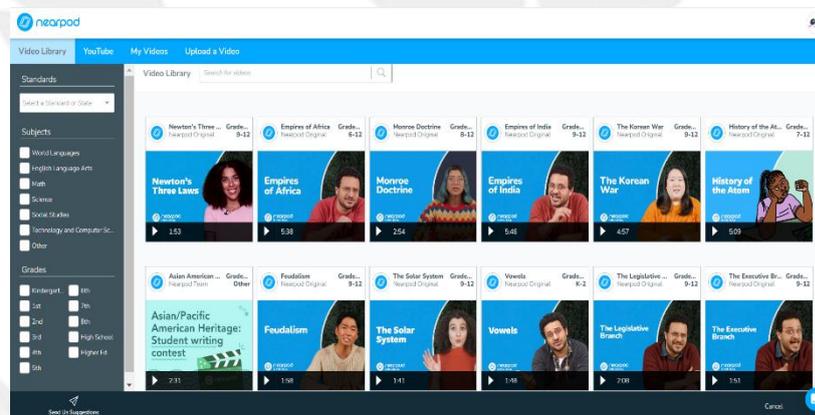
Pada bagian ini guru dapat membuat mengunggah *slide* presentasi pembelajaran. Bentuk presentasi bisa berupa power point, pdf, Sway, *images*, dan juga bisa dalam bentuk audio.



Gambar 1.1 *Nearpod* - Pembuatan dan Unggahan Materi Pembelajaran
Sumber: Website *Nearpod* (2023)

2) *video library*

Nearpod juga memberikan beberapa video yang sudah siap digunakan mulai dari tingkat *kindergarten* hingga *higher education*. Jika ingin menggunakan materi siap pakai, para guru tinggal menyesuaikannya dengan topik pembelajaran yang sedang dipelajari di kelas bersama-sama peserta didik.



Gambar 1.2 *Nearpod* - *Video Library*
Sumber: Website *Nearpod* (2023)

3) *lesson activities*

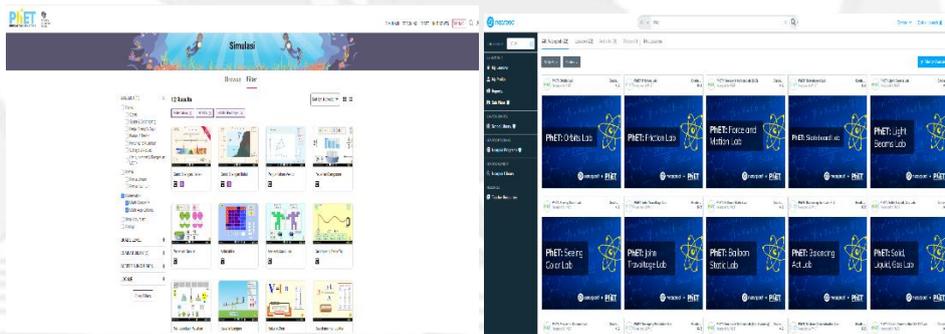
Di dalam fitur ini ada tiga permainan yang bisa diberikan oleh siswa, yaitu *Matching Pairs*, *Time to Climb*, dan *Draw-It*. Di dalam mengerjakan kuis ini, guru dapat memberikannya secara *live* atau dikerjakan oleh siswa sesuai dengan kemampuannya (*self-paced*).



Gambar 1.3 Nearpod - Aktivitas Pembelajaran
 Sumber: Website Nearpod (2023), Nearpod Blog (Team 2018)

4) fitur PhET

PhET merupakan simulasi yang bersifat interaktif. Materi di dalam PhET terlihat nyata dan tersedia materi mulai dari tahap sekolah dasar hingga tahap menengah atas.



Gambar 1.4 Nearpod - Simulasi PhET dalam Nearpod
 Sumber: Website Nearpod (2023)

Selama pembelajaran daring yang dilakukan pada masa pandemik, bantuan dan dampingan orangtua sangatlah dibutuhkan di dalam pembelajaran, apalagi mengingat siswa masih ada pada tahap sekolah dasar, dalam konteks ini adalah

siswa SD kelas satu. Meskipun pembelajaran berlangsung secara daring, penilaian belajar pun harus tetap dilakukan, tentunya dengan kesepakatan batas toleransi yang diberikan sekolah kepada siswa. Untuk *platform* yang digunakan adalah *platform* Microsoft Teams untuk mengadakan *online meeting* ataupun berkomunikasi. Begitu juga ketika mengunggah materi pembelajaran, menuliskan agenda kelas, serta pemberian dan penyerahan tugas juga dilakukan melalui Microsoft Teams. Namun, di dalam pemberian tugas pelajaran, selain menggunakan Microsoft Form, siswa juga kerap kali diberikan tugas dengan menggunakan beberapa media pembelajaran digital interaktif lainnya seperti *Kahoot*, *Quizziz*, *WordWall*, *Quizlet*, dan *Nearpod*. Pemberian tugas ini tidak terbatas hanya tugas harian atau latihan-latihan, akan tetapi juga mencakup tes formatif dan juga tes sumatif.

Permasalahan yang diangkat pada penelitian ini adalah ketika tes sumatif diberikan, hampir semua nilai sumatif yang didapatkan siswa mendapatkan nilai sempurna, yaitu nilai 100. Terdapat lima kelas paralel untuk jenjang kelas satu di SDS Dian Harapan Daan Mogot dan setiap kelas mempunyai jumlah murid sekitar 25 siswa. Hasil yang didapatkan dari lima kelas hampir sama di setiap tes sumatif, yaitu hampir seluruh siswa mendapatkan nilai sempurna. Kemudian, aplikasi *Nearpod* pun menjadi target di dalam penelitian ini dikarenakan pemberian tes sumatif kerap kali menggunakan *Nearpod*, khususnya di dalam pelajaran Matematika.

Seperti yang telah dikemukakan bahwa media permainan digital diharapkan dapat merangsang kemampuan berpikir kritis, merangsang minat belajar, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Target populasi yang dipakai dalam penelitian ini adalah siswa kelas dua SDS Dian Harapan Daan Mogot tahun ajaran 2022/2023

dikarenakan siswa di jenjang kelas dua pada tahun ajaran ini adalah siswa yang sedang diangkat di dalam penelitian ini sewaktu siswa ada di jenjang kelas satu tahun ajaran akademik 2021/2022. Untuk itu, di dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui seberapa jauh pengaruh penggunaan *Nearpod* terhadap kemampuan berpikir kritis, minat belajar, dan hasil belajar siswa.

Di jurnal penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mujazi dan Oktafiani (2022) mengenai pengaruh *Nearpod* terhadap motivasi siswa ketika belajar mata pelajaran Matematika yang menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode survei. Populasinya adalah siswa kelas 5B yang berjumlah 32 orang. Menurut temuan dalam penelitian ini bahwa media *Nearpod* memberikan dampak positif terhadap motivasi siswa pada pembelajaran Matematika. Kemudian di dalam penelitian Aryani (2022) mengenai penggunaan *Nearpod* yang memberikan dampak positif pada kemampuan komunikasi matematis. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas X SMAN 1 Tasikmalaya.

Berdasarkan temuan penelitian, jelas bahwa media digital dapat digunakan di dalam kelas sebagai alat penunjang pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Jika di dalam penelitian sebelumnya hanya menggunakan dua variabel, yaitu penggunaan media *Nearpod* sebagai variabel independen (variabel bebas) dan satu variabel lainnya sebagai variabel dependen (variabel terikat) maka di dalam penelitian ini, peneliti akan menambahkan dua variabel lagi sehingga ada empat variabel yang akan digunakan di dalam penelitian ini di mana variabel kemampuan berpikir kritis, variabel minat belajar, dan variabel hasil belajar akan diukur melalui variabel penggunaan media *Nearpod* pada mata pelajaran Matematika. Dengan kata lain, pada penelitian ini peneliti akan melihat apakah ada

pengaruh penggunaan *Nearpod* terhadap berpikir kritis, minat belajar, dan hasil belajar siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan dari latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Efektivitas penggunaan *Nearpod* di dalam peningkatan pembelajaran.
- 2) Kurangnya antusias guru dan siswa dalam mengakses *Nearpod*.
- 3) Kemampuan guru yang terbatas ketika mendesain *Nearpod* sehingga cenderung menggunakan cara tradisional dalam mengajar.
- 4) Kebijakan pemerintah mengenai kegiatan pembelajaran di sekolah menjadi pembelajaran yang dilakukan di rumah ataupun pembelajaran *hybrid*.
- 5) Seberapa besar pengaruh penggunaan *Nearpod* terhadap minat dan hasil belajar siswa.
- 6) Bagaimana *Nearpod* merangsang kemampuan berpikir kritis siswa.
- 7) Seberapa besar peningkatan motivasi siswa di dalam belajar dengan menggunakan *Nearpod*.
- 8) Bagaimana berpikir kritis dan minat belajar berpengaruh pada hasil belajar siswa dengan menggunakan *Nearpod*.
- 9) Bagaimana siswa dapat belajar secara mandiri ketika menggunakan *Nearpod*.
- 10) Sejauh mana penggunaan *Nearpod* membantu siswa dan guru di dalam pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Dari permasalahan yang teridentifikasi, peneliti membatasi permasalahan yang akan dikaji, yaitu seberapa besar pengaruh penggunaan *Nearpod* terhadap berpikir kritis, minat belajar, dan hasil belajar siswa kelas II SDS Dian Harapan Daan Mogot serta bagaimana berpikir kritis dan minat belajar mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika.

1.4 Rumusan Masalah

Berikut pertanyaan penelitian yang dibuat berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, serta batasan masalah:

- 1) Apakah penggunaan *Nearpod* berpengaruh secara positif terhadap berpikir kritis siswa kelas II SDS Dian Harapan Daan Mogot?
- 2) Apakah penggunaan *Nearpod* berpengaruh secara positif terhadap minat belajar siswa kelas II SDS Dian Harapan Daan Mogot?
- 3) Apakah penggunaan *Nearpod* berpengaruh secara positif terhadap hasil belajar siswa kelas II SDS Dian Harapan Daan Mogot?
- 4) Apakah berpikir kritis berpengaruh secara positif terhadap hasil belajar siswa kelas II SDS Dian Harapan Daan Mogot?
- 5) Apakah minat belajar berpengaruh secara positif terhadap hasil belajar siswa kelas II SDS Dian Harapan Daan Mogot?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk menganalisis apakah penggunaan *Nearpod* berpengaruh positif

terhadap berpikir kritis siswa kelas II SDS Dian Harapan Daan Mogot.

- 2) Untuk menganalisis apakah penggunaan *Nearpod* berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa kelas II SDS Dian Harapan Daan Mogot.
- 3) Untuk menganalisis apakah penggunaan *Nearpod* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas II SDS Dian Harapan Daan Mogot.
- 4) Untuk menganalisis apakah berpikir kritis berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas II SDS Dian Harapan Daan Mogot.
- 5) Untuk menganalisis apakah minat belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas II SDS Dian Harapan Daan Mogot.

1.6 Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini memberikan manfaat bukan hanya bagi penulis, namun juga untuk kepentingan banyak pihak.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Kajian ini dilakukan dalam rangka memberikan pencerahan dan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya yang menyangkut pemikiran kritis, minat belajar, dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya sebagai sumber bacaan yang memberikan pengetahuan tambahan yang relevan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi guru

Dapat memberikan gambaran dan wawasan mengenai pengaruh penggunaan *Nearpod* terhadap berpikir kritis, minat belajar, dan hasil belajar siswa sehingga dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya.

2) Bagi sekolah

Sebagai masukan untuk sekolah bagaimana *Nearpod* dapat meningkatkan proses belajar mengajar dan bermanfaat saat digunakan dalam pembelajaran sehingga siswa mendapatkan hasil yang optimal di dalam pembelajarannya.

3) Bagi peneliti

Sebagai acuan atau referensi serta tambahan wawasan untuk penelitian selanjutnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Di dalam penulisan tesis ini terdapat lima bab yang akan dipaparkan. Bab pertama dimulai dengan pemaparan latar belakang masalah di mana hal ini menjadi dasar dari penelitian ini dibuat, yaitu mengenai pentingnya pengaruh penggunaan *Nearpod* terhadap berpikir kritis, minat belajar, dan hasil belajar siswa. Di dalam bab ini juga terdapat identifikasi masalah dan pembatasan masalah sehingga ruang lingkup masalah dapat lebih jelas dan terarah. Kemudian, masalah penelitian dirumuskan menjadi lima pertanyaan. Setelah itu, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, baik secara teoritis maupun praktis, pun diberikan pada bab ini. Yang terakhir pada bab ini adalah sistematika penulisan.

Pada bab dua diberikan pendeskripsian teori-teori yang berkaitan dengan variabel-variabel yang akan diteliti, seperti teori hasil belajar, teori media pembelajaran digital, teori berpikir kritis, serta teori minat belajar. Dalam bab ini

juga dituliskan mengenai penelitian-penelitian sebelumnya yang terkait dengan variabel-variabel yang digunakan sehingga menjadi perbandingan bagi penelitian ini. Pada bab dua ini juga diberikan kerangka berpikir di antara tiap variabel serta diberikan juga model dan hipotesis penelitian.

Di bab tiga adalah metode penelitian. Dalam bab ini diberikan rancangan penelitian tentang pendekatan penelitian yang digunakan dan juga langkah-langkah penelitian yang dilakukan. Bab ini juga menjelaskan mengenai tempat, waktu, dan subyek penelitian, yaitu siswa kelas II SDS Dian Harapan Daan Mogot. Selain itu, prosedur penelitian serta populasi dan sampling juga diuraikan pada bagian ini. Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian juga dijabarkan pada bab ini. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner dari variabel media pembelajaran digital, variabel berpikir kritis, dan variabel minat belajar. Sedangkan untuk variabel hasil belajar, nilai dikonversikan ke dalam angka interval 1-4. Teknik analisis data dan hipotesis statistik adalah bagian akhir dari bab tiga ini.

Kemudian, di dalam bab empat dijelaskan mengenai hasil penelitian yang dimulai dengan penjelasan mengenai profil responden, dilanjutkan dengan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian didapatkan melalui penyebaran kuesioner kepada responden dan nilai hasil belajar siswa pun diolah oleh peneliti. Kemudian, semua data-data yang diperoleh diolah, dianalisis, dan diinterpretasi. Setelah hasil didapatkan, dilakukan uji hipotesis apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak. Dilanjutkan dengan pembahasan dan keterbatasan penelitian.

Bab lima merupakan bab terakhir dari penelitian ini. Pada bab ini akan diberikan kesimpulan dari hasil penelitian, termasuk implikasi manajerial yang menjelaskan langkah praktis yang dapat diimplementasikan oleh yayasan atau

sekolah. Yang terakhir adalah pemberian saran sebagai masukan bagi penelitian selanjutnya.

