

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran daring era pandemi covid-19 membutuhkan efektivitas dalam implementasinya. Namun kenyataannya, masih banyak siswa yang kurang memahami materi pembelajaran selama mengikuti proses pembelajaran daring. Hal tersebut yang menyebabkan pembelajaran daring kurang efektif. Masalah kurang pahamnya siswa pada materi pembelajaran merupakan masalah yang serius jika tidak segera diatasi. Siswa dapat mengalami stress yang berkepanjangan dan orang tua juga dapat mengalami stress dalam mengajari anak dan menghadapi tingkah laku anak saat belajar di rumah. Oleh karena itu, penting adanya efektivitas pembelajaran daring era pandemi covid-19 terhadap pemahaman siswa.

Berdasarkan informasi dan pengamatan dari guru kelas V di SD Hang Tuah 10 Juanda, selama proses pembelajaran daring era pandemi covid-19 pada semester I, tahun ajaran 2020-2021, siswa kurang memahami materi pembelajaran. Guru menyajikan materi tanpa merancang konsep pembelajarannya sehingga siswa kurang terlibat aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, terdapat arahan dari Departemen Pendidikan Nasional yang menekankan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran hanya diberikan sebesar 50% dan tidak boleh memberatkan siswa. Dalam hal ini, guru tidak dapat maksimal menjelaskan materi pembelajaran. Sebagian besar siswa kurang dapat menyerap materi pembelajaran yang disampaikan guru dan semangat belajarnya menurun sehingga berdampak pada penurunan nilai.

Permasalahan tentang pemahaman siswa selama pembelajaran daring era pandemi covid-19 belum mendapatkan solusi permasalahan yang memuaskan sehingga penting diadakannya penelitian ini. Penelitian ini merupakan penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya, tapi dilakukan penelitian ulang karena terdapat perbedaan pada ukuran efektivitas dan hasil yang ingin dicapai sebagai bahan referensi solusi permasalahan.

Efektivitas adalah proses atau langkah-langkah kegiatan yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan (Surachim, 2016:138). Pembelajaran dikatakan efektif jika tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang diharapkan (Marjuki, 2020:42). Berdasarkan hal tersebut, jika tujuan pembelajaran tercapai, maka pembelajaran dikatakan efektif, pembelajaran yang efektif dapat memberikan pemahaman yang baik pada siswa.

Menurut Isman pembelajaran daring adalah pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pengertian diatas, maka Efektivitas Pembelajaran Daring adalah ketercapaian tujuan pembelajaran melalui proses pembelajaran yang dilakukan dalam jaringan internet (Pohan 2020:2).

Nadiem Makarim menyatakan, bahwa dimasa yang membuat stress seperti ini, peran guru dan orang tua sangat dibutuhkan oleh siswa dalam belajar. Buatlah pembelajaran yang sangat menyenangkan bagi siswa agar materi pembelajaran yang disampaikan lebih efektif (Sevima, 2020).

Berdasarkan pernyataan diatas, maka pembelajaran menyenangkan menjadi syarat efektivitas pembelajaran daring sehingga ukuran efektivitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah berdasarkan syarat efektivitas pembelajaran daring yaitu menyajikan pembelajaran daring menyenangkan. Fathurrohman (2013) menyatakan, terdapat empat kriteria pembelajaran menyenangkan, diantaranya: 1)interaktif, 2)dinamis, 3)atraktif, 4)inspirasi.

Berdasarkan kriteria tersebut, dibuat empat indikator pembelajaran daring menyenangkan yang digunakan sebagai ukuran efektivitas, diantaranya: (1)antusiasme siswa terhadap teknologi, (2)aktivitas siswa dilakukan bersama-sama, (3)aktivitas menarik minat siswa, (4)respon siswa terhadap stimulus. Dalam pembelajaran efektif, guru kreatif dan bertindak sebagai fasilitator sedangkan siswa aktif mengikuti kegiatan pembelajaran yang disajikan guru. Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang siswanya aktif, sehingga dalam penelitian ini, siswa yang menjadi objek penelitian untuk mengetahui efektivitas pembelajaran.

Menurut Hartono, dkk, pembelajaran menyenangkan adalah suasana belajar mengajar yang kondusif dan mampu menyenangkan peserta didik sehingga memusatkan perhatian secara penuh atau mencurahkan perhatian yang tinggi untuk belajar (Marjuki, 2020:44). Salah satu upaya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan permainan edukatif atau game (Marjuki, 2020:44). Dalam mengimplementasikan pembelajaran menyenangkan untuk efektivitas pembelajaran daring, guru hendaknya menggunakan lebih dari satu metode pembelajaran. Metode pembelajaran bervariasi yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dapat menunjang ketercapaian efektivitas pembelajaran daring.

Pemahaman siswa adalah tingkat hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan yang diperoleh, perlu adanya mengenal atau mengetahui untuk dapat memahami (Sudjana, 2011:24). Pemahaman merupakan bagian atau tipe dari hasil belajar. Ukuran pemahaman siswa yang digunakan adalah berdasarkan indikator pembelajaran materi keseimbangan ekosistem, yaitu menjelaskan hubungan rantai makanan dan jaring-jaring makanan dengan tepat. Siswa dikatakan tuntas jika hasil tes pemahaman mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum dengan nilai 70.

Pemahaman siswa yang kurang baik menyebabkan pembelajaran daring tidak efektif. Oleh sebab itu, pentingnya siswa mengalami proses pembelajaran bermakna agar materi pembelajaran dapat dipahami siswa. Permasalahan dalam penelitian ini penting dilakukan penelitian karena berdasarkan data kurangnya pemahaman siswa selama proses pembelajaran daring era pandemi covid-19 di SD Hang Tuah 10 Juanda telah menyebabkan penurunan nilai pada siswa. Oleh sebab itu, harus segera diberikan solusinya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Daring Era Pandemi Covid-19 Terhadap Pemahaman Siswa Kelas V Di SD Hang Tuah 10 Juanda”.

## **B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah**

Berdasarkan keadaan Era Pandemi Covid-19 saat ini, maka Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah sebagai berikut:

### **1. Ruang Lingkup**

Ruang Lingkup penelitian diantaranya:

- a. Efektivitas Pembelajaran Daring adalah ketercapaian tujuan pembelajaran melalui proses pembelajaran yang dilakukan dalam jaringan internet.
- b. Pemahaman Siswa adalah tingkat hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan yang diperoleh, perlu adanya mengenal atau mengetahui untuk dapat memahami.
- c. Materi pembelajaran dibuat dalam bentuk digital yang sekaligus berfungsi sebagai media pembelajaran berupa power point.
- d. Hardware atau perangkat keras yang digunakan meliputi laptop maupun handphone, software atau perangkat lunak adalah aplikasi Zoom, brainware meliputi kehadiran guru dan siswa.
- e. Kelas yang dilakukan penelitian adalah Kelas V SD Hang Tuah 10 Juanda.
- f. Keberhasilan Penelitian ini diukur dari ketercapaian efektivitas pembelajaran daring berdasarkan syarat efektivitas yaitu menyajikan pembelajaran daring menyenangkan yang dicari indikatornya dan pemahaman siswa di ukur dari indikator materi pembelajaran.

### **2. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah merupakan spesifikasi dari Ruang Lingkup agar penelitian lebih terarah, diantaranya:

- a. Efektivitas Pembelajaran Daring dilakukan dengan cara mengombinasikan antara jenis pembelajaran daring sinkron atau langsung melalui aplikasi zoom dengan asinkron atau tidak langsung melalui aplikasi grup whats app kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.
- b. Pemahaman siswa merupakan pemahaman pengetahuan atau kognitif yang mengarah pada materi pembelajaran.

- c. Materi yang digunakan adalah muatan IPA, materi keseimbangan ekosistem, tema 5: ekosistem, sub tema 3: keseimbangan ekosistem, pembelajaran 1.
- d. Guru menggunakan laptop untuk mengatur pertemuan melalui zoom dan handphone untuk membuat pemberitahuan ke grup whats app kelas, sedangkan siswa menggunakan laptop atau handphone yang dimiliki di rumah untuk mengikuti zoom, membaca pemberitahuan, dan mengirimkan tugas-tugas melalui grup whats app kelas.
- e. Kelas yang diteliti adalah kelas 5D SD Hang Tuah 10 Juanda dengan jumlah 23 siswa.
- f. Berhasil atau tidaknya penelitian tergantung jawaban siswa sebagai responden kuesioner terkait hal yang dirasakan atau dilakukan selama proses pembelajaran daring dan hasil nilai tes siswa setelah mengikuti pembelajaran daring.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang penelitian diatas, maka Rumusan Masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Efektivitas Pembelajaran Daring Era Pandemi Covid-19 Siswa Kelas V Di SD Hang Tuah 10 Juanda?
2. Bagaimana Pemahaman Siswa Kelas V Di SD Hang Tuah 10 Juanda?

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian untuk mencapai hasil sesuai Rumusan Masalah diantaranya:

1. Mendeskripsikan Efektivitas Pembelajaran Daring Era Pandemi Covid-19 Siswa Kelas V Di SD Hang Tuah 10 Juanda.
2. Mendeskripsikan Pemahaman Siswa Kelas V Di SD Hang Tuah 10 Juanda.

### **E. Variabel Penelitian**

Variabel dalam Penelitian ini terdiri dari Variabel Bebas dan Variabel Terikat yang penjelasannya sebagai berikut:

## 1. Identifikasi Variabel

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017:2). Penelitian ini terdapat 2 (dua) variabel, yaitu:

### a. Variabel Bebas

Variabel Bebas atau Variabel Independen adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan dan timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2017:4).

Variabel Bebas dalam penelitian ini adalah Efektivitas Pembelajaran Daring. Efektivitas Pembelajaran Daring adalah ketercapaian Tujuan Pembelajaran melalui proses pembelajaran yang dilakukan dalam jaringan internet.

### b. Variabel Terikat

Variabel Terikat atau Variabel Dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2017:4).

Variabel Terikat dalam penelitian ini adalah Pemahaman Siswa. Pemahaman Siswa adalah tingkat hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan yang diperoleh, perlu adanya mengenal atau mengetahui untuk dapat memahami (Sudjana, 2011: 24).

## 2. Definisi Operasional Variabel

Definisi Operasional Variabel yaitu mendefinisikan tentang variabel yang telah dipilih peneliti, meliputi 2 (dua) hal, diantaranya:

### a. Efektivitas Pembelajaran Daring

Efektivitas Pembelajaran Daring diukur berdasarkan syarat efektivitas yaitu menyajikan pembelajaran daring menyenangkan. Indikator pembelajaran daring menyenangkan yang menjadi ukuran dalam efektivitas. Dalam hal ini, efektivitas pembelajaran disajikan dengan cara yang menyenangkan sehingga fokus pada proses pembelajarannya. Dalam proses pembelajaran

tersebut, guru menggunakan pendekatan, strategi, metode, dan media saat mengajar yang disesuaikan dengan materi keseimbangan ekosistem, diantaranya: 1)pendekatan yang berpusat pada siswa, 2)strategi pembelajaran inkuiri, 3)metode pembelajaran bervariasi, meliputi ceramah plus tanya jawab, demonstrasi dan latihan, metode discovery berisi games tebak gambar, metode inkuiri dan resitasi berisi membuat rangkuman setelah menyimak penjelasan, 4)media pembelajaran berupa power point menarik yang berisi materi keseimbangan ekosistem.

Indikator pembelajaran daring menyenangkan yang digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran daring, diturunkan dari kriteria pembelajaran menyenangkan, diantaranya: 1)antusiasme siswa terhadap teknologi, 2)aktivitas siswa dilakukan bersama-sama, 3)aktivitas menarik minat siswa, dan 4)respon siswa terhadap stimulus.

#### **b. Pemahaman Siswa**

Pemahaman siswa diukur dari indikator materi pembelajaran keseimbangan ekosistem, yaitu menjelaskan hubungan rantai makanan dan jaring-jaring makanan dengan tepat. Siswa dikatakan paham jika hasil tes pemahaman mencapai nilai KKM sebesar 70.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari hasil penelitian ini, diantaranya:

#### **1. Bagi Guru**

Memberikan pandangan dan ide baru tentang pelaksanaan pembelajaran daring menyenangkan yang berpusat pada aktivitas siswa untuk mencapai efektivitas pembelajaran daring era pandemi covid-19 sehingga memberikan kemudahan dalam pengimplementasiannya.

#### **2. Bagi Siswa**

Meningkatkan pemahaman siswa melalui pembelajaran daring era pandemi covid-19 bermakna sehingga hasil belajar meningkat, memberikan motivasi, menghindarkan stress, dan meningkatkan rasa kepercayaan diri ditengah keadaan yang tidak mudah dilalui.

### **3. Bagi Sekolah**

Role model dan bahan referensi untuk diterapkan di sekolah demi meningkatkan kualitas dan kreativitas pelaksanaan efektivitas pembelajaran daring era pandemi covid-19 sehingga menjadi pelopor bagi sekolah lain.

### **4. Bagi Orang Tua**

Memudahkan sekaligus mengurangi beban orang tua dalam membimbing belajar anak saat di rumah karena anak sudah paham dengan materi pembelajaran yang disampaikan guru melalui pembelajaran daring efektif yang menyenangkan sehingga dapat menghindarkan stress dan mengurangi rasa tertekan bagi orang tua yang kurang menguasai materi pembelajaran.

### **5. Bagi Peneliti**

Memberikan ilmu pengetahuan baru, belajar cara berinovasi, memupuk kreativitas dalam menyajikan pembelajaran daring menyenangkan sehingga efektif, menambah pengetahuan tentang metode pembelajaran bervariasi, dan belajar mengambil langkah yang tepat untuk menghadapi situasi dan kondisi yang berbeda dari biasanya sebagai bekal di lapangan untuk menjadi tenaga pendidik profesional.