

BAB I

PENDAHULIAN

A. Latar Belakang

Orang yang berpengetahuan luas sadar bahwa pengetahuan itu berguna dalam kelangsungan manusia. Pendidikan mampu memengaruhi pertumbuhan manusia bagi segala perspektif individualitas serta kehidupannya. Pendidikan mempunyai dampak yang kuat terhadap masa depan seseorang.

Pendidikan dapat mengembangkan berbagai potensi seseorang, termasuk pengembangan seluruh potensi seseorang dalam hal fisik, mental, emosi, sosial, dan psikis. Fase pertumbuhan seseorang dan tabiat tatanan sosial dan kultur mereka dapat mempengaruhi jenis pengembangan ini. "Pendidikan adalah kegiatan sadar yang bertujuan akan menyiapkan anak didik dengan bimbingan, pendampingan, atau pelatihan untuk karirnya di masa depan," bunyi UU No. 2, Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebut juga UUNSP.

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan kegiatan yang terancang dan terarah demi membangun lingkungan belajar dan prosedur pembelajaran supaya anak didik dapat antusias menumbuhkan kemampuannya agar mempunyai kemampuan psikis, iman, kekuatan pribadi, karakter, kecerdasan, etika sejati, dan keterampilan yang layak Anda dan masyarakat dapatkan. , nasional dan negara bagian.

Berdasarkan pemahaman di atas dapat di analisis, maka pendidikan merupakan upaya mengetahui dalam menciptakan sebuah pengalaman baru dalam proses belajar guna menumbuhkan mutu pribadi supaya bertambah efektif daripada sebelumnya, hal tersebut akan berdampak pada kehidupan kita, maka pendidikan tersebut merupakan hal penting dalam menjalani suatu fungsi kehidupan untuk menjamin keberlangsungan kehidupan suatu bangsa.

Pendidikan di sekolah dasar yaitu tingkatan pendidikan perdana yang sangat berpengaruh pada perkembangan potensi diri siswa. Maka konsep dan pelaksanaan pembelajaran pada tingkat sekolah dasar di pengaruhi oleh komponen pendidikan yaitu: pendidik atau guru, siswa, kurikulum, proses pembelajaran. Pendidik merupakan bagian yang lebih akrab bersama murid dalam suatu implementasi pembelajaran setiap hari, dan pendidik juga dianggap bagian yang tugasnya amat luar biasa dalam pencapaian keefektifitan siswa dalam pencapaian intensi pendidikan, Suprihatin (2015: 74). Pendidik mempunyai peran yang penting dalam pendidikan, sehingga seorang guru harus mampu menjawab tantangan zaman kedepannya, mereka harus melek teknologi informasi dan komunikasi (TIK), literasi digital, dan juga mampu menguasai teknologi secara teoritis dan praktis. Karna dalam suatu pendidikan teknologi menjadi suatu kebutuhan tambahan yang menjadi kebutuhan dasar (Farid, 2017:110). Jadi seorang pendidik/guru merupakan pemeran utama dalam pendidikan karena memang perubahan siswa tergantung bagaimana

seorang guru berperan dengan dengan hadirnya TIK seorang guru perlu untuk ikut berperan aktif dan produktif dalam memanfaatkan teknologi yang sudah canggih di masa sekarang dengan melalui aktivitas pembelajaran dikelas, artinya guru perlu menangkap sinyal ini sebagai cakrawala untuk berinovasi dalam pembelajaran yang berbasis ICT atau TIK salah satunya instrumen pembelajaran dikelas.

Tujuan pendidikan merupakan seluruh sesuatu yang mampu memberikan keterangan atau keterangan dalam metode belajar mengajar untuk membangkitkan etensi dan hasrat belajar siswa (Arsyad, 2014:10). Sedangkan menurut Suryani dan Setiyawan (2019:4), wadah pembelajaran merupakan suatu yang dipergunakan guna mengantarkan pesan, yang mampu menghidupkan gagasan, anggapan, kepedulian dan minat anak didik untuk dilaksanakan secara terkoordinasi, tepat sasaran dan terkendali.

Berdasarkan deskripsi di atas, maka bisa dianalisis bahwa bahan ajar adalah sarana yang memiliki kedudukan sangat berguna dalam pelajaran, selain itu media juga menjadi perangkat bantu pengajar dalam menerangkan pesan berupa bahan pelajaran pada siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran, media disini juga membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga terciptanya kelas yang efektif. Sehingga hal tersebut akan mempengaruhi berbagai aspek pada diri siswa, salah satunya siswa bisa memecahkan masalah pada pembelajaran ketika mereka bisa berkonsentrasi ketika proses pembelajaran berlangsung. Jadi guru harus

bisa berinovasi agar bisa menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran berlangsung yaitu dengan menciptakan skema edukasi yang atraktif dan menggembirakan, akan tetapi hanya dengan tujuan tertentu dengan memilih media pembelajaran yang berkombinasi dan berinovasi.

Oleh karena itu, seorang guru perlu mengikuti perkembangan teknologi pada era sekarang, dengan memanfaatkan internet yang sangat mudah untuk kita akses, pada zaman era digital sekarang mayoritas anak sekolah dasar sudah menggunakan android, maka kita sebagai seorang pendidik/atau guru harus bisa pintar-pintar dalam memanfaatkan hal tersebut dengan membuat media pembelajaran yang menarik.

ICT (*Information and Communication Technology*) adalah sains yang dipergunakan untuk mengakses, mengolah, menyimpan, dan menyebarkan informasi secara digital. Dalam dunia pendidikan, ICT juga sebagai teknologi yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan keterampilan digital siswa (Cahyanto, 2023:7). Pendapat lain menurut Said (2023:14) TIK merupakan peristilahan umum yang melingkupi semua sarana sistem untuk menangani dan mengungkapkan berita. Tidak hanya di sektor industri atau komersial, TIK memegang peranan penting dalam perkembangan dunia pendidikan sebagai teknologi pembelajaran.

Jadi, uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ICT (*Information and Communication Technology*) merupakan inovasi yang dipergunakan untuk mengakses, mengelola, menyimpan, dan menyebarkan informasi

secara digital. Dalam konteks pendidikan, ICT berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengembangan keterampilan digital siswa. ICT juga mencakup berbagai alat teknis untuk memproses dan mengungkapkan informasi, bukan hanya dalam bisnis saja tetapi juga memiliki peran penting dalam perkembangan dunia pendidikan pada zaman era digital sekarang.

Pada era digital saat ini, seorang guru tidak dapat lepas dari kemajuan teknologi terutama dalam memanfaatkan pembelajaran elektronik sebagai alat bantu dalam pembelajaran dikelas. Menjadikan tantangan tersendiri bagi seorang guru untuk menjadi peka terhadap kemajuan teknologi dengan situasi dan kondisi saat ini, dengan memanfaatkan penggunaan media pembelajaran secara digital dalam pembelajaran agar suasana mekanisme belajar mengajar menjadi makin interaktif, inspiratif, menggembarakan, merangsang dan menstimulasi anak didik agar berperan aktif dengan tujuan meningkatkan hasil belajar.

Pemilihan media pembelajaran akan mempengaruhi proses belajar didalam kelas, sehingga akan mengakibatkan anak mengalami kebosanan, atau kurangnya minat siswa dalam belajar, dan kurang pasif dalam teknik pembelajaran berlangsung, hal demikian juga terjadi pada siswa di SDN Pangarangan III yang siswanya sebagian masih kurang aktif dalam proses pembelajaran, seperti yang disampaikan oleh pendidik kelas IV bahwa mayoritas anak didik masih kesusahan dalam mempelajari pelajaran dan menyelesaikan masalahnya sendiri. Karena memang disana

guru kelas masih cenderung menggunakan media pembelajaran yang sederhana atau masih monoton, dikarenakan media pembelajaran yang masih monoton sehingga menyebabkan siswa mengalami kebosanan dan memiliki ketergantungan kepada guru ketika mengerjakan soal-soal. Hal tersebut akan mengakibatkan kepada hasil pembelajaran siswa, sehingga penulis tertarik untuk menawarkan media pembelajaran ICT berbasis *Quizlet* agar bisa membantu permasalahan-permasalahan yang di alami siswa di SDN Pangarangan III.

Quizlet ialah salah satu web pendidikan tertinggi di dunia. *Quizlet* merupakan alat yang gampang dipergunakan, kreatif dan sederhana yang bisa menunjang anak didik dalam belajar, menurut pendapat (Larasati, 2022:3). Sedangkan menurut Maulidiya (2023:4) Media *quizlet* merupakan platform pembelajaran yang populer dan memiliki keunggulan sebagai media pembelajaran. Beberapa keunggulan tersebut melibatkan berbagai fitur dan manfaat yang membuatnya efektif bagi para pelajar.

Jadi, dapat disimpulkan pada pengertian di atas bahwa media *quizlet* adalah salah satu web pendidikan terbesar diduni sebagai metode pembelajaran yang didalamnya termuat bermacam-macam struktur fitur dan manfaat yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran dan memiliki fungsi yang berbeda-beda.

Aplikasi *quizlet* mempunyai banyak fitur-fitur dan manfaat sebagai media pembelajaran yaitu media *quizlet* dapat digunakan untuk membuat dan membagikan berbagai jenis fitur pembelajaran seperti kuis,

peta konsep, latihan soal dan lain-lain. Ini memberikan fleksibilitas dalam menyajikan materi pembelajaran. *Quizlet* juga memfasilitaskan pembelajaran mandiri, pengguna dapat mengakses fitur di *quizlet* kapan saja dan dimana saja. Hal tersebut memungkinkan pembelajaran mandiri agar peserta didik dapat belajar sesuai dengan waktu dan kecepatan mereka sendiri. Aplikasi *quizlet* juga bisa digunakan menjadi bahan ajar sambil bermain akibatnya membuat jalan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik.

Jadi pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi *quizlet* memiliki banyak fitur dan manfaat yang amat berdampak dalam proses pembelajaran di kelas sehingga hambatan yang terjadi dikelas dapat teratasi ketika guru memilih media pembelajaran *quizlet*, selaras dengan hasil wawancara peneliti di SDN Pangarangan III yang pendidiknya masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana yaitu menggunakan gambar, lingkungan sekitar, infocus.

Hal tersebut agar berdampak pada siswa ketika mereka mengaplikasikan sesuatu yang belum pernah dilakukan oleh peserta didik sebelumnya akan mengakibatkan ketertarikan dan dapat mempengaruhi perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung, misalnya seorang pendidik melakukan sebuah inovasi pada media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, salah satunya media pembelajaran yang sederhana dan bisa menarik perhatian peserta didik yaitu media pembelajaran ICT berbasis *quizlet*.

Hal tersebut akan membantu pendidik di SDN Pangarangan III, karena masih banyak guru yang proses mengajarnya masih kebanyakan menggunakan orasi dan bertaut kepada pendidik itu, dengan proses pembelajaran semacam ini anak didik sekedar dapat mencermati dan memperhatikan, kemudian menyalin apa yang diberikan oleh pendidik, akibatnya siswa akan sulit untuk memecahkan masalah sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa menurun. (Trisanti, 2020:130). Pada proses pembelajaran masih banyak pendidik yang menggunakan model ceramah ketika menyampaikan media pembelajaran kepada siswa dan yang dilakukan oleh siswa hanya mendengarkan kemudian mencatat, ungkap (Purnasari dan Sadewo, 2020:190). Oleh karena itu, keadaan tersebut berakibat bagi hasil belajar anak didik yang tidak maksimal, sehingga dibutuhkan cara untuk mengembangkan media pembelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung dikelas pada saat menyampaikan materi.

Keberhasilan pada proses pembelajaran akan tercapai ketika pendidik dan anak didik memiliki kesiapan dalam melakukan proses pembelajaran tersebut. Dalam metode pembelajaran dimana guru ingin mendapatkan *feendback* dari peserta didiknya dan begitupun sebaliknya, peserta didik juga ingin mendapatkan *feendback* dari gurunya agar mendapatkan hasil belajar yang lebih efektif.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang bertujuan membantu pemahaman dan kemampuan siswa dalam

menjalankan kewajiban dan hak mereka sebagai warga negara sesuai dengan prinsip pancasila dan konstitusi Negara Republik Indonesia. (Wulandari dan Mulyanti 2023:32).

Berlandaskan hasil interview pengkaji dengan kepala sekolah SDN Pangarangan III, beliau mengatakan bahwa di SDN Pangarangan III masih menerapkan media pembelajaran yang sederhana di setiap pembelajaran salah satunya pada mata pelajaran pendidikan pancasila yang dimana masih menggunakan media gambar, lingkungan sekitar, infocus perkara tersebut membuat anak didik masih sedikit aktif dalam proses pembelajaran, karena pada media pembelajaran disini anak didik masih sedikit memahami dan berpusat pada guru dan buku penunjang saja dari awal sampai pembelajaran berakhir, tanpa adanya keterlibatan siswa. Hal seperti ini akan membuat siswa mengalami ketergantungan sehingga mempengaruhi hasil belajar anak didik. Selanjutnya terdapat sekitar aspek yang memengaruhi siswa dalam proses pembelajaran yaitu, kecerdasan siswa, kecemasan, kesulitan belajar, kemandirian, bakat, minat dan hasil belajar.

Berdasarkan pemaparan diatas diketahui ada berbagai dampak dari penggunaan media pembelajaran ICT berbasis *quizlet* sebagai metode pembelajaran yang bisa mengakomodasi anak didik dalam mengembangkan hasil belajar anak didik. Oleh sebab itu, penelaah merasa perlu melaksanakan kajian yang kian mendalam mengenai media ICT berbasis *quizlet* ini, sehingga saya terpukau untuk melaksanakan penelitian

dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Information and Communication Technology* (ICT) Berbasis *Quizlet* Materi Negaraku Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN Pangarangan III.”

B. Identifikasi Masalah

Berlandaskan konteks permasalahan yang sudah diterangkan, bahwa identifikasi hambatan dalam skripsi ini yaitu sebagai berikut:

1. Minimnya hasrat anak didik dalam belajar.
2. Siswa sedikit berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas.
3. Media yang dipergunakan pendidik kurang beragam atau berfariasi dan kurang menarik. Lebih sering menggunakan metode ceramah dan lebih fokus pada buku penunjang saja.

C. Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, bahwa hambatan skripsi ini yaitu:

1. Adakah Pengaruh Media Pembelajaran ICT (*Information and Communication Technology*) berbasis *Quizlet* Materi Negaraku Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN Pangarangan III.
2. Berapa besar pengaruh media pembelajaran ICT (*information and communication technology*) berbasis *quizlet* materi Negaraku Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Pangarangan III.

D. Tujuan Penelitian

Berlandaskan Ringkasan Kendala yang telah di uraikan di atas bahwa objek pengembangan skripsi ini ialah:

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran ICT (*Information and Communication Technology*) berbasis *quizlet* materi Negaraku Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Pangarangan III.
2. Untuk mengetahui berapa besar pengaruh media pembelajaran ICT (*Information and Communication Technology*) berbasis *quizlet* materi Negaraku Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Pangarangan III.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan faedah yang penelaah inginkan dari penelitian ini, ialah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Berdasarkan penelitian ini mampu memperbanyak pengetahuan dan meneruskan pemahaman yang komprehensif. Kami berharap pengkajian ini bisa mewujudkan acuan kepada pengkajian berikutnya untuk melanjutkan penelitian yang lebih mendalam atas hasil yang positif.
2. Manfaat secara praktis
 - a. Bagi Sekolah

Dalam pengkajian ini dinantikan bisa dipergunakan sebagai data baru dan mampu dikembangkan pada mata pelajaran lainnya.

b. Bagi Guru

Menambah wawasan dan informasi mengenai salah satu alternatif untuk membuat media pembelajaran yang kekinian sesuai dengan pertumbuhan inovasi di zaman teknologi sekarang yang bisa mereka lakukan sendiri.

c. Bagi Siswa

Peneliti berharap agar siswa bisa mengembangkan potensi yang dimiliki dalam proses pembelajaran

d. Untuk penelitian selanjutnya, kami berharap hasil eksplorasi ini bisa dipergunakan untuk pengkaji berikutnya

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman atau salah tafsir terhadap istilah-istilah yang ada, sebaiknya pengkaji membagikan konfirmasi dan pengkajian istilah-istilah yang bersangkutan dengan judul penelitian seperti:

1. Media pembelajaran

Platform pendidikan merupakan seluruh kerangka dan alat untuk mengkomunikasikan penjelasan yang dirancang atau digunakan berdasarkan konsep pendidikan dan dapat digunakan untuk tujuan pendidikan untuk memberikan penjelasan dan membangkitkan gagasan, emosi, pengamatan, dan keinginan anak didik untuk

memajukan dan mendorong berpikir, Perhatian, memprogram dan mengelola proses pembelajaran (Suryani dan Setiawan, 2019: 5).

2. ICT

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) ialah istilah yang meliputi semua alat teknologi untuk mengoprasikan dan mengirimkan informasi. Hermansyah, 2020:131. TIK yang digunakan disini adalah *Quizlet*.

3. Quizlet

Quizlet adalah platform pembelajaran interaktif yang bekerja secara online dan dapat digunakan sebagai alat pembelajaran untuk kursus apa pun. Aplikasi ini dapat digunakan melalui website maupun melalui aplikasi mobile (untuk IOS dan Android) (Putri dan Basrib, 2023: 118).

4. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan kebijakan yang diarahkan bagi seluruh tingkatan pendidikan, sejak pada sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Ciri program pendidikan Pancasila adalah pendidikan nilai dan moral (Nurgiansah, 2021:35). Pengkajian ini dilaksanakan untuk kelas IV di SDN Pangarangan III dalam mata pelajaran pendidikan pancasila materi Negaraku Indonesia.

5. Hasil belajar

Hasil belajar ialah keterampilan yang didapatkan anak sesudah menyelesaikan aktivitas belajar. Belajar mandiri adalah suatu

cara di mana orang berjuang mencapai suatu konstruksi pergantian integritas yang permanen (Praktik, 2021: 21).