BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan penting bagi setiap individu (Sanga & Wangdra, 2023). Kebutuhan tersebut harus terpenuhi agar sumber daya manusia terus meningkat, sehingga pembangunan dan keselamatan umat manusia pun dapat tercipta dengan baik. Seiring dengan perkembangan zaman, sudah banyak media dan fasilitas lainya sebagai penunjang dalam pelaksanaan pendidikan. Semua itu terpengaruh oleh perkembangan teknologi yang sudah semakin canggih.

Pendidikan adalah upaya dalam meningkatkan kualitas diri seseorang agar menjadi lebih cerdas dan berkarakter (Primasari dkk., 2019). Pelaksanaan pendidikan merupakan hal yang sangat erat kaitannya dengan proses pembelajaran di sekolah (Panjaitan dkk., 2020). Proses belajar adalah sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain (Festiawan, 2020).

Berdasarkan dari beberapa uraian tentang pendidikan tersebut, dapat dikatakan bahwa pendidikan bukan sekadar tahapan formal, melainkan sebuah investasi berkelanjutan dalam pengembangan potensi individu. Melalui proses belajar yang terarah dan bermakna dalam pendidikan, individu dapat mencapai

pemahaman yang komprehensif, mengembangkan kompetensi yang relevan, dan pada akhirnya berkontribusi secara positif bagi diri sendiri, masyarakat, dan bangsa. Dengan kata lain, pendidikan adalah pilar utama yang menopang keberhasilan proses belajar dan perkembangan individu secara utuh.

Proses belajar akan dikatakan efektif apabila komponen dalam kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan maksimal (Junaedi, 2019). Komponen dalam kegiatan mengajar tersebut ialah guru, siswa, materi, metode, model, dan media pembelajaran (Wulandari dkk., 2023). Banyaknya komponen belajar tersebut hal yang paling dianggap penting berpengaruh besar dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Permendikbudristek No. 47 Tahun 2023 yang mengatur standar pengelolahan perencanaan kegiatan pendidikan, pelaksanaan kegiatan pendidikan, dan pengawasan kegiatan pendidikan yang dilaksanakan oleh satuan pendidikan pada usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah dengan menerapkan MBS serta didukung dengan pengelolahan sistem informasi.

Perencanaan pembelajaran dilakukan pendidik dalam membimbing dan membantu siswa agar memiliki banyak pengalaman belajar, serta mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Kurniawati, 2021). Proses mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, adapun langkah pembentukan materi belajar dan penilaian alokasi waktu yang di laksanakan dalam waktu khusus. Perencanaan pembelajaran menjadi pilihan aktivitas ke arah pembelajaran yang memiliki inti komponen tujuan mengajar yang diharapkan dalam proses pembelajaran, menyampaikan materi yang diajarkan, cara dan strategi yang

dipergunakan dalam belajar mengajar dikelas sesuai urutan evaluasi yang akan menghitung hasil dari pembelajaran siswa (Nursobah, 2019).

Media sebagai penunjang pembelajaran selalu mengalami perbaikan dan kemajuan. Beragam mediapun telah banyak diciptakan untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Adanya teknologi yang mudah diakses memungkikan guru dan siswa untuk dapat mengakses pembelajaran dengan cepat dan mudah menggunakan *smartphone*. Seperti yang dikemukakan oleh Rusman (2017) guru diwajibkan untuk mempraktikkan beberapa cara, strategi, dan media dalam kegiatan belajar mengajar, supaya proses belajar beragam, bermakna, agar siswa tidak cepat bosan dan dapat mencapai tujuan pembelajaran dalam pendidikan. Begitu juga dengan berkembangnya teknologi dan informasi merupakan suatu hal yang dapat mendukung terwujudnya tujuan pendidikan nasional.

Kedekatan siswa dengan *smartphone* dan komputer dalam kehidupan sehari-hari harus dijadikan keuntungan bagi para guru untuk dijadikan alat penambah motivasi dalam belajar (Anwar dkk., 2022). Kemudahan sumber informasi belajar, fleksibiltas waktu dan ruang serta kemudahan dalam pemantauan aktivitas dan kegiatan evaluasi pembelajaran menjadi keunggulan lain yang didapatkan baik dari guru maupun siswa dan akan menjadi motivasi bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Pada Lembaga pendidikan formal, pelaku pendidikan yang memiliki peran penting dalam upaya tersebut adalah guru. Umumnya proses pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran pada layanan pendidikan untuk mencapai

standar kualitas lulusan. Tugas guru dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah sangat tinggi dan sangat berpengaruh bagi keberhasilan belajar siswa (Yulianingsih & Sobandi, 2017). Ada beberapa hal yang menjadi penyebab tidak berhasilnya pembelajaran siswa di sekolah adalah kurang menggunakan media dan fasilitas dalam mengajar (Hanifa, 2017).

Media merupakan gabungan dari teknologi yang menghadirkan inovasi dengan meggunakan berbagai bentuk media yang dikendalikan melalui komputer. Perpaduan teknologi ini dianggap sebagai metode baru, terutama saat didukung oleh komputer canggih yang memiliki kemampuan luar biasa (Putra & Pratama, 2023). Melalui eksplorasi media seperti ini, dapat membuka peluang baru untuk pembelajaran yang kreatif dan dinamis, juga memberikan tantangan dan kesempatan kepada siswa untuk memahami serta menguasai materi secara lebih menarik dan mendalam.

Media pembelajaran mempunyai peranan penting bagi tercapainya pembelajaran aktif dan lancar. Beberapa peran penting media pembelajaran yaitu sebagai alat untuk berkomunikasi antara pendidik dan siswa, alat untuk memperjelas materi yang disampaikan dalam pembelajaran dan sumber belajar yang baru untuk siswa (Maemunawati & Alif, 2020). Media pembelajaran juga berperan sebagai alat untuk menumbuhkan minat siswa untuk terus belajar dan mencari tahu apa yang tidak mereka ketahui. siswa dapat berperan secara langsung dalam proses belajar mengajar sehingga mereka tidak bosan dalam belajar.

Keberadaan media dalam pembelajaran mendukung terciptanya proses belajar yang interaktif dan efisien bagi siswa. Oleh sebab itu media sangat dibutuhkan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan dan pengetahuan yang diberikan guru. Selain media dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan, media pembelajaran juga dapat menghindari kesalahan penafsiran dalam komunikasi guru dengan siswa. Kurangnya kreativitas guru dalam menyampaikan materi akan membuat proses pembelajaran menjadi monoton yang dapat membuat siswa cepat bosan dan tidak tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan dan kurang bermakna untuk siswa dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa (Armella & Rifdah, 2022)

Proses pembelajaran dengan penggunaan teknologi akan meningkatkan kualitas pendidikan bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajar, memfasilitasi perolehan keterampilan dasar, mempromosikan penyelidikan dan eksplorasi, dan mempersiapkan individu terhadap dorongan dunia teknologi (Azhar dkk., 2024). Perkembangan teknologi khususnya dibidang pendidikan memiliki banyak dampak positif seperti inovasi media pembelajaran saat ini sudah sangat beragam dan dapat diakses dengan mudah mengggunakan *smartphone*, mulai dari yang berbasis visual, audio, maupun audio visual yang bisa membuat siswa bukan hanya mendengar segala informasi, tetapi juga dapat melihat secara langsung tayangan materi yang menarik (Husniarti, 2023). Selain agar materi pelajaran menarik juga dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi dan membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Semakin tepat media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, diharapkan pencapain tujuan pembelajaran antara guru dan siswa menjadi semakin efektif (Rozie, 2018). Namun jika tidak demikian, Hal ini akan membawa konsekuensi tertentu, di mana banyak siswa yang mengalami kebosanan serta efek negatif lainnya selam proses pembelajaran, yang berdampak pada penurunan kualitas hasil belajar, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yang merupakan salah satu ilmu dasar yang harus dikuasai oleh setiap siswa. IPA merupakan mata pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan nyata. Dalam proses pembelajaran IPA, tidak hanya menekankan pada produk akhirnya, tetapi juga berorientasi pada proses yang dapat diamati melalui aktivitas pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu, pembelajaran IPA perlu dirancang sedemikian rupa agar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga siswa dapat lebih tertarik untuk mempelajarinya.

Mata pelajaran IPA seringkali dikatakan sebagai mata pelajaran yang sulit oleh siswa karena membosankan dan sulit untuk dipahami karena banyaknya materi yang abstrak. Sehingga guru harus berusaha memberikan penyampaian yang dapat dipahami dengan mudah oleh siswa. Berdasarkan dari uraian tersebut, pembelajaran IPA hendaknya menggunakan media dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memahami dengan baik tentang materi pembelajaran IPA yang disampaikan oleh guru..

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 1 Rantetayo pada tanggal 25 maret 2025 menunjukkan bahwa variasi penggunaan media dalam proses pembelajaran masih kurang yang menyebabkan siswa

mudah bosan dan jenuh saat proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran cenderung didominasi oleh metode penyampaian informasi secara satu arah dan penggunaan media sederhana yang belum sepenuhnya mendorong partisipasi aktif siswa. Salah satunya ialah guru masih kurang dalam menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital, sehingga pembelajaran kurang menarik perhatian siswa. Hal ini dapat membuat siswa kurang aktif, cepat merasa bosan, serta mengalami kesulitan dalam mengingat dan memahami materi pelajaran.

Hal ini diperkuat dalam wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran IPA SMP Negeri 1 Rantetayo yang mengatakan minat belajar siswa kurang baik walaupun sudah diterapkannya literasi namun pemahaman siswa dalam memahami materi yang disampaikan masih kurang, dibuktikan dengan mereka tidak bersemangat dalam belajar pada saat pembelajaran berlangsung. Tingkat motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran rendah, dapat menyebabkan hasil belajar yang dicapai juga rendah.

Selain hal itu, metode mengajar di kelas masih dominan menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas sehingga peserta tidak terlalu tertarik dalam proses pembelajaran dan merasa bosan untuk mengikuti pembelajaran tersebut terutama dalam pembelajaran IPA. Guru tersebut menjelaskan bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru hanya cenderung menjelaskan di depan kelas dengan bantuan buku cetak untuk menjelaskan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran yang bersifat teknologi sehingga siswa tidak terlalu tertarik dalam menggikuti pembelajaran tersebut.

Dukungan fasilitas yang ada di SMP Negeri 1 Rantetayo termasuk sudah cukup memadai namun belum digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran terutama karena guru masih kekurangan sumber informasi atau referensi terkait media pembelajaran berbasis digital. Salah satu hal ini dapat menyebabkan kurangnya peningkatan hasil belajar siswa dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran terutama pada saat pembelajaran berlangsung.

Guru masih berfokus pada media cetak dan papan tulis dalam proses pembelajaran. sehingga menjadikan pembelajaran yang membosankan dan menurunkan hasil belajar siswa serta guru masih menyuruh siswa untuk mencatat dan meringkas materi pembelajaran. Berdasarkan masalah ini akan menjadikan pembelajaran yang dilakukan terkesan membosankan dan menjenuhkan bagi siswa, terutama pada mata pelajaran IPA, sehingga perlu adanya inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran agar pembelajaran bisa diminati oleh siswa sehingga meningkatkan hasil belajar yang di inginkan.

Terdapat banyak media pembelajaran yang dapat diakses untuk digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran salah satunya media pembelajaran *quizlet*. *Quizlet* dapat diakses melalui *smartphone* siswa, sehingga memudahkan mereka untuk belajar secara interaktif, berlatih soal, menghafal kosakata, dan meninjau materi pelajaran kapan saja dan dimana saja, baik didalam maupun diluar lingkungan sekolah.

Selain itu, kemudahan akses melalui perangkat *mobile (smartphone)* secara gratis dan kemampuannya untuk berbagi set materi pelajaran menjadikannya

pilihan praktis dan kolaboratif dibandingkan media lain yang mungkin lebih terfokus pada satu jenis pembelajaran (misalnya, *Kahoot* untuk kuis kompetitif *real-time*) atau kurang intuitif dalam pembuatan dan pengelolaan materi. Media pembelajaran dengan bantuan aplikasi *quizlet* dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPA dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Aplikasi *quizlet* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu menarik minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Quizlet adalah aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan dengan desain interaktif (Sari, 2019). Salah satu fitur *quizlet* yang familiar dinamakan *flashcard,* dalam dunia pendidikan *flashcard* ini merupakan sekumpulan kartu yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing individu. Kartu-kartu ini berisi materi ajar dan definisinya

Kelebihan aplikasi ini iala bisa memanfaatkan fitur-fitur yang sudah disediakan oleh *quizlet* dengan gratis yaitu*: flashcard, learn, write, spell, test, match, gravity,* dan *live*. Aplikasi *quizlet* merupakan salah satu media yang menarik, terutama di era digital saat ini. Melalui aplikasi ini, dapat di tambahkan gambar dan video sebagai media pembelajaran, yang dapat membuat siswa lebih tertarik dalam mempelajari materi tersebut, sehingga pembelajaran tidak monoton, praktis, dan efisien. Selain itu, penggunaan aplikasi ini juga dapat memfasilitasi komunikasi antar kelompok belajar, sehingga semangat belajar bersama dapat meningkat (Nurrochmah & Benardi, 2021).

Siswa dapat memanfaatkan *quizlet* yang inovatif, lugas, dan mudah digunakan. Aplikasi ini cocok digunakan untuk peserta didik di berbagai tingkat pendidikan dan di berbagai disiplin ilmu. Keberadaan aplikasi *quizlet* dengan pendekatan belajar sambil bermain di harapkan dapat menarik minat siswa, terutama dalam mempelajari IPA, dan juga dapat melihat aspek kognitif siswa. Bahkan aplikasi ini dapat digunakan untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran *Quizlet* Terhadap Hasil Belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMP Negeri 1 Rantetayo''

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: "apakah terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran *quizlet* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII SMP Negeri 1 Rantetayo?".

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui "apakah ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran *quizlet* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII SMP Negeri 1 Rantetayo".

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka diharapkan penelitian ini memberika manfaat bagi semua pihak yang terikat. Manfaat penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang bersifat positif dan menambah sumbangan bagi ilmu pengetahuan untuk kajian lebih lanjut mengenai pengaruh media pembelajaran *quizlet* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII terhadap hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Rantetayo.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa, memberikan semangat kepada siswa dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas, serta meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *quizlet* dalam pembelajaran IPA dan dalam pelajaran yang lain.

b. Bagi guru, memberikan masukan kepada para guru untuk media pembelajaran *quizlet* dalam pembelajaran IPA, dalam melaksanakan pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran IPA. Di jadikan sebagai salah satu pedoman guru untuk menerapkan media pembelajaran dalam proses belajar.

c. Bagi sekolah, diadakan penelitian ini di harapkan dapat memberikan hasil yang positif.

d. Bagi peneliti, Sebagai sumber informasi dan referensi dalam pengembangan penelitian dan menumbuhkan budaya meneliti agar terjadi inovasi pembelajaran.