

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan nasional itu sendiri merupakan pendidikan yang berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia yang berdasarkan pada Pancasila dan UUD untuk mencapai tujuan pembangunan nasional. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan agar dapat berperan aktif dan positif dalam hidupnya pada masa sekarang ataupun yang akan datang. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan warga negara yang cerdas, damai, terbuka dan demokratis, maka dari itu peningkatan mutu pendidikan dan penatan pendidikan yang baik harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa.

Berdasarkan Permendikbu Pasal 3 Tahun 2020 tentang standar nasional pendidikan tinggi adalah peraturan terbaru yang menggantikan dan mencabut peraturan lama tentang standar nasional pendidikan bertujuan untuk:

“Menjamin tercapainya tujuan pendidikan tinggi yang berperan strategis dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menerapkan nilai humaniora serta kebudayaan dan pemberdayaan bangsa Indonesia yang berkelanjutan.”

Berdasarkan Permendikbud tentang standar nasional pendidikan tinggi maka dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan kualitas pendidikan tinggi dan relevansi dengan dinamika kekinian masyarakat dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Era revolusi industri 4.0 saat ini, tantangan dalam bidang pendidikan memegang peran penting suatu bangsa. Pendidikan adalah cara mengembangkan potensi sumber daya dengan cara pengajaran. Undang-undang pasal 3 tentang fungsi dan tujuan pendidikan nasional adalah meningkatkan kemampuan dan watak yang bermanfaat dan mencerdaskan peradaban bangsa. Tujuan inilah yang mendasari untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia yang dilakukan dengan melakukan pembaharuan dalam pembelajaran dengan cara penerapan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar tercapainya hasil belajar yang maksimal.

Teknologi telah merevolusi berbagai aspek dalam masyarakat modern, termasuk bidang pendidikan (Supriandi, 2023). Integrasi teknologi dalam lingkungan pendidikan memiliki potensi untuk meningkatkan pengalaman belajar mengajar, mendorong keterlibatan siswa, dan memfasilitasi akses keberagaman sumber daya pendidikan. Maka dengan kemajuan teknologi yang pesat, lembaga pendidikan semakin mengadopsi berbagai alat dan *platform* digital untuk memberikan instruksi dan mendukung pembelajaran siswa. Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan memungkinkan pengalaman belajar yang memenuhi kebutuhan dan preferensi masing-masing siswa, meningkatkan hasil pembelajaran dan kinerja akademik. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan

proses belajar secara efisien dan efektif (Asyhar Rayanda, 2020). Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyeragamkan penyampaian materi, membuat proses pembelajaran lebih jelas dan menarik sehingga proses pembelajaran menjadi efisien, efektif dalam waktu tenaga dapat meningkatkan hasil belajar dan memungkinkan proses belajar dilakukan dimana saja dan kapan saja, menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar dan mampu merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif (Muhammad Hasan, 2021).

Perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi penggunaan berbagai jenis media, sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Kemajuan pada ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap alat-alat bantu untuk mengajar disekolah dan lembaga pendidikan yang ada. Peningkatan kemajuan teknologi yang begitu pesat dimana pendidikan disekolah semakin lama semakin mengalami perubahan yang mendorong berbagai usaha perubahan yang dilakukan di dalam dunia pendidikan. Menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, guru dan siswa dapat memanfaatkan pembelajaran keterampilan baru dan menciptakan sesuatu menggunakan media pembelajaran, dengan demikian, kurikulum saat ini terkesan kreatif, cetakan, mandiri dan bergantung pada teknologi. Media pembelajaran ialah alat atau perantara untuk

mendukung proses pembelajaran mengajar antara guru dan siswa untuk mencapai pembelajaran berbasis teknologi yang baik.

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas maka dapat di simpulkan bawah media pembelajaran adalah alat bantu dan sarana yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran

Kipin school 4.0 adalah pembelajaran yang terbaru dan terlengkap yang didalamnya tempat fitur-fitur lengkap yang berisi materi pelajaran dan juga kurikulum terbaru (Alifiah Aulia, 2023). *Kipin school* 4.0 memiliki hubungan yang positif dengan hasil belajar kognitif. *Kipin shcool* 4.0 merupakan aplikasi *mobile* yang menyediakan kebutuhan pembelajaran disekolah, mulai dari konten pembelajaran lengkap berbagai jenis, perpustakaan digital. Proses media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting untuk meningkatkan semangat siswa dalam proses belajar, salah satunya menggunakan media berbasis *kipin school* 4.0 sehingga dapat memudahkan guru untuk memberikan pengetahuan bagi siswa untuk memperolehnya sehingga proses pembelajaran mengajar semakin menyenangkan. Aplikasi ini merupakan salah satu teknologi merevolusi media pembelajaran. *Kipin school* 4.0 dapat digunakan pada jenjang SMP dengan menyediakan materi pembelajaran lengkap berbasis kurikulum dan tersedia ribuan buku pelajaran sekolah kemendikbud dan latihan soal. Melalui *kipin school* 4.0 diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 2 Buntu Pepasan.

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021). Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan dengan peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dari sebelumnya. Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas bawah hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum lembaga pendidikan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada awal bulan maret 2024 dilokasi SMP Negeri 2 Buntu Pepasan, yang terletak di Lembang Parandanga, Kecamatan Buntu Pepasan, Kabupaten Toraja Utara. Obsevasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu obsevasi langsung sehingga peneliti mendapatkan data-data dari beberapa sumber yaitu informasi dari kepala sekolah dan guru mata pelajaran. Siswa di SMP Negeri 2 Buntu Pepasan yang berjumlah 164 siswa yang terdiri dari kelas VII 52 siswa, kelas VIII 60, kelas IX 52 siswa.

Berdasarkan hasil obsevasi yang dilakukan di SMP 2 Buntu Pepasan infomasi yang didapatkan bawah dalam proses pembelajarn dikelas masih minim dalam menerapkan media pembelajaran. Hal tersebut menunjukan

bawah siswa masih kurang bersemangat dalam menerima materi pelajaran dan membuat siswa jenuh, sehingga pada saat pembelajaran Informatika dilakukan dalam kelas, siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Siswa cuma pura-pura tahu apa yang disampaikan atau dijelaskan oleh guru, sehingga perhatian siswa juga rendah karena dalam proses belajar mengajar terkadang siswa mengantuk dan cepat bosan karena penyampaian materinya pelajaran monoton. Maka penting ada penyesuaian dan pemilihan media pembelajaran dan memperhatikan prinsip-prinsip, kriteria, hingga hal-hal penting lainnya dalam pemilihan media pembelajaran yang sesuai untuk sebuah materi pelajaran.

Berdasarkan uraian hasil obsevasi yang dilakukan peneliti maka dengan adanya permasalahan tersebut peneliti mengangkat judul ini tentang “Pengaruh media pembelajaran berbasis *kipin school* 4.0 terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Buntu Pepasan” sehingga peneliti bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis *kipin school* 4.0 terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Buntu Pepasan. Adapun alasan memilih siswa di SMP Negeri 2 Buntu Pepasan, menjadi populasi dalam penelitian karena hasil belajar siswa khususnya di kelas VIII A dan VIII C masih kurang minim/optimal dalam memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian yaitu: “Apakah ada pengaruh media

pembelajaran berbasis *kipin school* 4.0 terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Buntu Pepasan”?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas penelitian ini bertujuan untuk memperoleh jawaban dari permasalahan yang dikemukakan di atas maka tujuan peneliti adalah “Untuk mengetahui apaka ada pengaruh media pembelajaran berbasis *kipin school* 4.0 terhadap hasil belajar siswa di SMP 2 Buntu Pepasan.”!

D. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat atau kontribusi dalam teoritis dan praktis:

1. Secara teoritis

Secara teoritis hasil penelitian diharapkan untuk mendukung teori-teori serta sumber yang berhubungan dengan pengaruh media pembelajaran berbasis *kipin school* 4.0 terhadap hasil belajar siswa.

2. Secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi:

a. Bagi siswa

Hasil ini diharapkan dapat menambah pengetahuan siswa tentang pengaruh media pembelajaran berbasis *kipin school* 4.0.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk memahami pengaruh media pembelajaran berbasis *kipin school* 4.0 dan

dapat mengaplikasikan metode tersebut dalam kegiatan pembelajaran sehingga guru dapat memperoleh pengalaman langsung melalui media pembelajaran berbasis *kipin school* 4.0.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini berguna sebagai referensi untuk melakukan penelitian dibidang pendidikan lebih lanjut.

