

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila pembelajaran dilaksanakan secara efektif (Fakrurrazi, 2018, hlm. 87). Hasil belajar dan materi yang diajarkan oleh guru ditentukan agar tercapainya tujuan pembelajaran. Maka, setidaknya guru harus menguasai sebuah teknik dan metode yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Komponen-komponen pembelajaran ada agar suatu pembelajaran dapat dikatakan baik.

Menurut Suyanto (2010, hlm. 81) menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas harus membentuk sistem yang berhubungan dan mampu berinteraksi dengan komponen-komponen pembelajaran. Komponen pembelajaran terdiri dari tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, media pembelajaran, strategi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Komponen pembelajaran jika salah satunya kurang dimaksimalkan atau tidak digunakan, maka hal tersebut akan memperlambat dan pencapaian tujuan dan dapat dikatakan bahwa pembelajaran tersebut kurang sempurna. Maka dari itu guru dituntut untuk memahami setiap komponen pembelajaran. Jika guru memahami seluruh komponen dalam pembelajaran maka seluruh tujuan yang ingin dicapai dapat terwujud dalam sebuah proses pembelajaran.

Media pembelajaran sering dikesampingkan dalam komponen pembelajaran. Suatu proses belajar mengajar menjadi bermakna dan lebih berkesan apabila media pembelajaran dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran menurut Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2012, hlm. 59-60) adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran. Menurut Rayanda Asyar (2012, hlm. 8) media pembelajaran disebut sebagai penyampaian pesan yang berfungsi agar sang penerima pesan dapat melaksanakan proses pembelajaran yang efisien dan juga efektif.

Sebuah pembelajaran yang berkualitas dan bermakna dapat tercipta dengan pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Menyampaikan pesan

dalam pembelajaran merupakan fungsi dari media pembelajaran. Suatu media pembelajaran harus dirancang semenarik mungkin agar siswa dapat mempelajari suatu materi dengan mudah. Dengan memanfaatkan berbagai media dalam pembelajaran, siswa dapat ikut berperan aktif dalam pembelajaran sehingga seluruh potensi dalam dirinya dapat dikembangkan.

Hasil observasi pada saat magang kependidikan fenomena yang terjadi di sekolah yaitu pemanfaatan media pembelajaran yang kurang beragam seperti penggunaan buku pelajaran dan papan tulis. Pembelajaran yang kurang interaktif dapat memengaruhi hasil belajar siswa dan siswa tidak memahami materi dengan baik.

Dalam proses pembelajaran yang dibutuhkan adalah media pembelajaran yang dapat memengaruhi hasil belajar, karena dapat dengan mudah memahami materi pelajaran tersebut dan menarik perhatian siswa. Kegiatan pembelajaran di kelas membuat hasil belajar sebagai tolak ukur keberhasilan. Menurut Mager (dalam Tawil dan Liliyasi, 2013, hlm. 4) proses pembelajaran merupakan proses pembentukan tingkah laku. Hasil belajar siswa berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran harus dapat memberikan kegiatan belajar yang baik.

Media pembelajaran sangat berpengaruh yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran berbasis teknologi saat ini sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran yang dapat dengan mudah diakses oleh siswa. Menurut Kadir (dalam Adam, 2015, hlm. 79) pembelajaran berbasis teknologi mempunyai fitur untuk dunia pendidikan. Sistem pembelajaran berbasis media teknologi dapat memudahkan dalam penyampaian, dapat menyajikan pembelajaran yang menarik dan tidak monoton.

Pendidikan di Indonesia menuntut seluruh siswa untuk menguasai IPTEK, sejalan dengan tuntutan Era Revolusi Industri 4.0. Era pendidikan yang dipengaruhi revolusi industri 4.0 yang memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Korucu & Alkan (dalam Sadikin, 2020, hlm. 216) lembaga pendidikan memiliki sumbangan besar terhadap penggunaan teknologi, media dapat digunakan untuk melaksanakan pembelajaran daring pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh.

Saat ini di Indonesia juga sedang mengalami musibah dengan adanya Pandemi COVID-19 yang mengakibatkan hampir seluruh negara mengalami dampak pandemi ini, hingga banyak negara-negara yang menetapkan status *lockdown* dan antisipasi lainnya guna memutuskan mata rantai penyebaran COVID-19. Akibat pandemi ini sekolah-sekolah ditutup, hal tersebut dilakukan sebagai upaya pencegahan penyebaran COVID-19. Berdasarkan surat edaran menteri Pendidikan dan Kebudayaan bahwa seluruh kegiatan pembelajaran dilakukan dengan sistem pembelajaran dalam jaringan (daring), maka sekolah dapat tetap melaksanakan kegiatan pembelajaran, walaupun tidak dilaksanakan secara tatap muka di sekolah (Putria, 2020, hlm. 863).

Menurut Riyana (Putria, 2020, hlm. 863) pembelajaran daring dapat mengolah informasi yang disajikan dan dapat lebih menekankan ketelitian dan kejelian dalam pembelajaran secara online. Pembelajaran daring memiliki konsep yang sama dengan *e-learning*.

Menurut Wahyuningsih (dalam Istamia, 2019, hlm. 128) *e-learning* adalah pembelajaran yang dapat dilakukan dengan komputer dan teknologi jaringan untuk mendukung dan memudahkan pengguna dalam proses pembelajaran.

*E-learning* merupakan pembelajaran yang dibantu oleh perangkat elektronik. Pembelajaran ini dilaksanakan secara jarak jauh melalui tv, radio, internet. *E-learning* sudah banyak digunakan oleh lembaga pendidikan karena memiliki jangkauan yang lebih banyak dan dapat menghemat biaya.

Dewi (2020, hlm, 73) menunjukkan bahwa elearning memberikan keuntungan-keuntungan terhadap pembelajaran itu sendiri. E-learning yang dapat membawa siswa menuju pembelajaran yang bermakna sehingga siswa aktif dalam pembelajaran, mampu melatih keterampilan berperilakunya secara nyata, sistematis, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang menggunakan e-learning lebih tinggi atau lebih baik dari pembelajaran konvensional.

Salah satu pembelajaran berbasis *e-learning* di Indonesia adalah Rumah Belajar. Rumah Belajar merupakan sebuah portal belajar online yang disediakan pemerintah untuk mempermudah dan membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran yang interaktif di kelas. Rumah Belajar dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Rumah Belajar menyediakan fasilitas belajar bagi guru dan siswa dengan menyediakan berbagai media pembelajaran berbasis multimedia seperti tesk, grafik, gambar dan video animasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, tidak hanya menggunakan media konvensional atau ceramah guru tapi juga bisa belajar secara mandiri pada materi-materi yang diberikan oleh guru di sekolah.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Kresna Bandung bahwa penggunaan gadget di lingkungan sekolah sudah banyak digunakan di kalangan SD. Dalam penggunaan gadget yang cukup banyak dikelas dapat dimanfaatkan penggunaannya yang dapat dikaitkan dengan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran menggunakan media Rumah belajar dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Maka dari itu peneliti memilih media rumah belajar untuk digunakan dalam pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan prestasi belajar. Hasil belajar siswa dapat menunjukkan prestasi belajar yang diraih oleh siswa. Pada Rumah Belajar, ketuntasan hasil belajar pada materi belajar yang sulit dapat tercapai. Hal ini disebabkan karena adanya keterlibatan dan kolaborasi antara guru dan siswa sehingga dapat terbangun kerjasama yang terkonsentrasi. Dengan begitu guru dan siswa dapat memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai penggunaan media Rumah Belajar, oleh sebab itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Rumah Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas IV SDN Kresna Bandung”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Sudah dikemukakan pada latar belakang masalah dari pengamatan awal, maka berbagai masalah dipilih sebagai objek perhatian untuk dikaji. Dapat didefinisikan masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media yang kurang menarik pada proses pembelajaran mengakibatkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran.
2. Rendahnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran karena siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

3. Masih banyak sarana dan prasarana yang belum sesuai harapan yang mengakibatkan penggunaan media kurang dipergunakan dalam suatu proses pembelajaran.
4. Kurangnya pendekatan antar guru dan siswa mengakibatkan guru kurang memahami karakteristik setiap siswa.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka penelitian akan dibatasi pada masalah-masalah tersebut:

1. Siswa yang dijadikan sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Kresna Bandung.
2. Peneliti akan meneliti mengenai pengaruh dalam menggunakan media Rumah Belajar terhadap Rumah Belajar.
3. Hasil belajar siswa dijangar melalui hasil belajar pada aspek afektif, aspek kognitif, aspek psikomotorik.
4. Materi yang diajarkan adalah Tema 1 Indahny Kebersamaan.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media Rumah Belajar terhadap hasil belajar siswa?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media Rumah belajar?
3. Bagaimana sikap siswa yang menggunakan media Rumah Belajar?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuannya yaitu:

1. Untuk memperoleh gambaran tentang pengaruh penggunaan media Rumah Belajar terhadap hasil belajar siswa pada kelas IV SDN Kresna Bandung.

2. Untuk memperoleh gambaran tentang peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media Rumah Belajar pada kelas IV SDN Kresna Bandung.
3. Untuk memperoleh gambaran tentang sikap siswa yang menggunakan media Rumah Belajar.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Dapat memperoleh gambaran mengenai pengaruh penggunaan media rumah belajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Adanya peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media rumah belajar.
3. Sikap siswa terhadap pengaruh penggunaan media rumah belajar untuk meningkatkan hasil belajar.

#### **G. Definisi Operasional**

Definisi operasional adalah penjelasan atau suatu bentuk yang dapat diukur dalam memberikan penjelasan. Berikut adalah penjelasan yang sesuai dengan penelitian ini:

1. Rumah Belajar merupakan sebuah portal online yang menyediakan fasilitas untuk berkomunikasi antara guru dan siswa. Di era industri 4.0, Rumah Belajar hadir berinovasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa pada jenjang PAUD, SD, SMP dan SMA/SMK sederajat. Penggunaan Rumah Belajar tidak hanya digunakan didalam kelas tetapi bisa juga digunakan diluar kelas dan dapat diakses secara gratis.
2. Hasil belajar adalah hasil akhir dari proses interaksi belajar mengajar yaitu kemampuan-kemampuan yang dimiliki setelah ia menerima pengalaman belajar. Suatu hasil belajar dapat diperoleh peserta didik setelah peserta didik mengalami kegiatan pembelajaran yang dinyatakan dalam skor atau nilai. Hasil belajar terdiri dari 3 ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

## **H. Sistematika Skripsi**

Sistematika skripsi ini mempunyai keterkaitan antar satu sama lain yang terdiri dari lima bab. Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

### **Bab I Pendahuluan**

Bab ini berisikan latar belakang masalah bagian ini memuat penjelasan tentang fenomena umum mengenai kondisi pembelajaran saat ini yaitu pengaruh penggunaan media rumah belajar, identifikasi masalah bagian ini menjelaskan pengamatan masalah yang berkaitan dengan penggunaan media Rumah Belajar upaya meningkatkan hasil belajar siswa, batasan masalah bagian ini menjelaskan batasan yang akan dijelaskan pada permasalahan, rumusan masalah memuat pada penjelasan yang nantinya akan diteliti yaitu pengaruh penggunaan media rumah belajar terhadap hasil belajar, tujuan penelitian merupakan tujuan utama yang ingin dicapai peneliti, manfaat penelitian bagian ini memperjelas tentang manfaat secara umum, definisi operasional dan sistematika skripsi.

### **Bab II Kajian Teori Dan Kerangka Pemikiran**

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian dan teori mengenai media pembelajaran. Kajian teori dalam penelitian ini peneliti merumuskan definisi operasional dan konsep definisi terhadap variabel. Menjelaskan mengenai media pembelajaran, manfaat dan fungsinya, penggunaan dan pemilihan media pembelajaran. Menjelaskan portal online penyedia pembelajaran yang telah dirancang dan disediakan oleh Kemendikbud yaitu Rumah Belajar. Guru dapat memanfaatkan Rumah Belajar sebagai proses pembelajaran yang interaktif dikelas maupun diluar kelas. Rumah belajar pun dapat digunakan oleh siswa sebagai bahan ajar yang dapat dimanfaatkan agar pembelajaran interaktif. Menjelaskan mengenai definisi hasil belajar, tujuan hasil belajar, penilaian hasil belajar, faktor yang memengaruhi hasil belajar, upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar. Terdapat hasil penelitian terdahulu, kerangka pemikiran dan asumsi dan hipotesis

### **Bab III Metode Penelitian**

Bab ini berisikan mengenai jawaban dalam permasalahan dan cara yang digunakan agar mendapatkan hasil simpulan. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen, desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control grup*, populasi yang digunakan adalah siswa kelas IV di SDN Kresna dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data berupa wawancara, angket dan tes, instrumen penelitian, teknik analisis data yang digunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis, prosedur penelitian yang akan dilakukan di SDN Kresna Bandung dan jadwal penelitian.

### **Bab IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan**

Bab ini berisi mengenai penjelasan hasil yang didapat dalam penelitian di SDN Kresna Bandung sesuai dengan keadaan. Mulai dari pengumpulan data hingga hasil penelitian menjelaskan mengenai penelitian eksperimen serta mengkaji dan menjelaskan apa yang telah didapatkan di lapangan.

### **Bab V Simpulan Dan Saran**

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dan saran. Kesimpulan menjelaskan hasil yang didapat sesuai dengan rumusan masalah. Saran memberikan rekomendasi bagi para pembaca agar penelitian selanjutnya.