

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan Sekolah Dasar merupakan tempat belajar formal awal bagi anak atau siswa untuk meningkatkan potensi dirinya. Dimulai dari Sekolah Dasar siswa mendapatkan rangsangan untuk belajar yang kemudian menjadi kebiasaan sehari-hari. Pendidikan sangat memiliki peranan yang penting untuk menciptakan dan membentuk manusia yang berprestasi dan menjadikan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan berguna bagi masyarakat. Berhasil atau tidaknya pendidikan menciptakan SDM yang memiliki kualitas dan potensi salah satunya dipengaruhi oleh mutu pendidikan. Proses pendidikan merupakan sebuah proses yang tak pernah berhenti sepanjang hayat hidup manusia dan merupakan hal yang sangat signifikan dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan sebuah kegiatan yang secara sengaja untuk menimbulkan sesuatu hasil yang diinginkan sesuai tujuan yang diterapkan.

Dewasa ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sangatlah pesat. Perkembangan ini membawa dampak semakin terbuka dan tersebar informasi dan pengetahuan dari dan ke seluruh dunia menembus batas jarak, tempat, dan waktu. Pengaruh perkembangan IPTEK meluas ke berbagai bidang kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan. Hakikatnya pendidikan tidak antipati pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, namun bahkan menjadi subjek, pelopor, dan pengguna dari perkembangan itu.

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan semakin mendorong upaya pembaharuan dalam memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam pelaksanaan pendidikan. Semua pelaku pendidikan dituntut agar mampu memanfaatkan alat-alat baru yang sesuai dengan perkembangan zaman seperti penggunaan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan efisien untuk digunakan. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam proses belajar mengajar.

Guru sebagai pelaksana pembelajaran harus dapat menciptakan situasi, memimpin, merangsang, menggerakkan, dan mengarahkan kegiatan belajar mengajar yang menarik motivasi, minat, dan perhatian siswa dalam pembelajaran. Peran guru dalam kegiatan belajar mengajar antara lain: 1)Informator; 2)Organisator; 3)Motivator; 4)Pengarah/direktor; 5)Inisiator; 6)Transmitter; 7)Fasilitator; 8)Mediator; 9)Evaluator. Maka dari itu, guru hendaknya berinovasi dalam menciptakan pembelajaran termasuk dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Pembelajaran yang efektif perlu adanya perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik. Maka dari itu, dalam memilih media pembelajaran, seorang guru hendaknya memiliki beberapa pertimbangan seperti merasa sudah akrab dengan media itu, ia merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih laik daripada dirinya sendiri, atau media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan kepala sekolah di SD Gugus 5 Kecamatan Bilah Hulu Kabupaten Labuhanbatu, beliau

mengatakan, bersama dengan kadis pendidikan guru-guru sudah pernah diberikan pelatihan untuk memanfaatkan beberapa aplikasi yang berkaitan dengan media *quiz* berbasis multimedia interaktif. Kemudian, salah satu guru yang saya wawancara pun mengatakan bahwa dalam pemberian latihan/kuis dengan menggunakan media cetak juga membuat siswa-siswa tidak antusias dan tidak bersemangat dalam mengerjakan kuis. Hal tersebut membuat siswa ketika diberi kuis cenderung kurang bersemangat dalam mengerjakannya yang berdampak pada rendahnya hasil belajar. Namun, tidak dipungkiri masih terdapat beberapa guru yang belum memanfaatkan media *quiz* berbasis multimedia interaktif ini walaupun sebelumnya sudah dilakukan sosialisasi dalam penggunaannya. Berdasarkan masalah di atas, terlihat bahwa beberapa guru belum pernah memanfaatkan media *quiz* berbasis multimedia interaktif, ada beberapa yang sudah menggunakan namun belum maksimal, dan ada juga beberapa yang masih belum familiar dengan media *quiz* tersebut.

Rozie (2018, h. 4) dalam penelitiannya yang berjudul “Persepsi Guru Sekolah Dasar tentang Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pencapaian Tujuan Pembelajaran”. Pada awal penelitian ini melakukan survey dan pengamatan pada guru-guru SD yang belum optimal dalam penggunaan media pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan siswa merasa bosan, jenuh, dan kurang memperhatikan pelajaran. Selain itu, interaksi dalam pembelajaran juga relatif rendah dan pasif. Namun setelah menggunakan media pembelajaran, guru merasakan perbedaan yang mencolok terlihat dari antusias murid dalam mengikuti pembelajaran, berperan aktif, serta terdapat peningkatan hasil belajar. Penelitian yang dilakukan Dini Ardiningsih (2019) dalam artikel Jurnal Inovasi Teknologi

Pendidikan dengan judul “Pengembangan Game Kuis Interaktif Sebagai Instrumen Evaluasi Formatif Pada Matakuliah Teori Musik” hasil implementasi membuktikan game kuis interaktif teori musik dapat menciptakan suasana evaluasi pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotivasi mahasiswa untuk mengukur kemampuannya.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian tentang media kuis berbasis multimedia interaktif dan hasil wawancara dengan beberapa guru tersebut, maka peneliti berniat untuk melakukan penelitian tentang tentang media *quiz* berbasis multimedia interaktif. Kemauan dan kemampuan seseorang dalam menggunakan sebuah media dengan teknologi sangat dipengaruhi oleh persepsi. Persepsi adalah pengamatan tentang objek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Dengan kata lain, persepsi merupakan sebuah kegiatan melihat sebuah objek sehingga menghasilkan tanggapan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Persepsi Guru Tentang Media *Quiz* Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik DI SD Gugus 5 Kecamatan Bilah Hulu T.A 2020/2021”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Kurang bervariasinya strategi mengajar guru dalam proses pembelajaran
2. Kurangnya interaksi siswa dalam proses pembelajaran

3. Belum maksimalnya penggunaan media *quiz* berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran
4. Kurangnya pemahaman guru tentang media *quiz* berbasis multimedia interaktif.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis ingin membatasi masalah penelitian ini hanya pada persepsi guru tentang media *quiz* berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran tematik di SD Gugus 5 Kecamatan Bilah Hulu Kabupaten Labuhanbatu T.A 2020/2021.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana persepsi guru tentang media *quiz* berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran tematik di SD gugus 5 Kecamatan Bilah Hulu T.A 2020/2021”.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi guru tentang media *quiz* berbasis multimedia interaktif di SD gugus 5 Kecamatan Bilah Hulu T.A 2020/2021.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Setelah penelitian ini selesai dilaksanakan, maka manfaat yang diperoleh penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan yang bersifat teoritis terhadap pengembangan ilmu pendidikan terutama pada bidang media pembelajaran, dan hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi pada penelitian berikutnya.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk belajar dengan menggunakan media *quiz* berbasis multimedia interaktif.

### b. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi terkait penggunaan media *quiz* berbasis multimedia interaktif dan termotivasi untuk melakukan pembelajaran yang inovatif.

### c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan dalam penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan mutu proses belajar mengajar dan sebagai pencapaian visi sekolah.

### d. Bagi Peneliti

Sebagai penerapan ilmu pengetahuan yang peneliti peroleh.

### e. Bagi Penelitian Selanjutnya

Untuk memperbaiki penelitian-penelitian sebelumnya.