

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah bagian dari kebutuhan manusia yang sangat penting, karena pendidikan memiliki peran dalam pemberdayaan SDM (Sumber Daya Manusia) terhadap pembangunan bangsa dan negara. Pada saat ini pendidikan diyakini menjadi salah satu dasar yang efektif dalam membentuk karakter manusia yang lebih baik, sehingga pendidikan menjadi kebutuhan primer dalam kehidupan masyarakat khususnya di Indonesia. Menurut Saptono, “Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan yang wajib dipenuhi setiap manusia. Pendidikan tidak dapat terlepas dari setiap aktivitas yang dilakukan oleh manusia setiap hari. Dalam berbagai kondisi, manusia tidak dapat terhindar dari efek penerapan pendidikan dalam kehidupan sehari-hari”.¹ Sebagai negara berkembang Indonesia adalah negara yang peduli dengan perkembangan pendidikan, hal tersebut dapat terlihat dari upaya pemerintah dalam mengembangkan pelaksanaan pendidikan di Indonesia. Keberhasilan pelaksanaan pendidikan menjadi tanggung jawab bersama, baik dari masyarakat secara umum dan pemerintah Indonesia.

Upaya pemerintah untuk mengembangkan pendidikan di Indonesia bisa dilihat dari isi dalam Undang-undang Dasar 1945 Pasal 31 ayat 4 yang berbunyi, Negara memprioritaskan anggaran pendidikan sekurang-kurangnya 20% dari anggaran pendapatan dan belanja negara serta dari anggaran pendapatan dan belanja daerah untuk memenuhi kebutuhan penyelenggaraan pendidikan nasional.²

Pemerintah Indonesia sangat serius untuk membuat Indonesia menjadi negara yang berhasil dalam pelaksanaan pendidikan, meskipun kenyataannya hal tersebut masih menjadi permasalahan yang belum terselesaikan. Dilansir dari IDN Times, “Peringkat pendidikan Indonesia bisa dibilang rendah, tahun 2023 sama dengan tahun 2022. Ditahun 2022 Indonesia menempati peringkat ke-67, sehingga Indonesia belum bisa menduduki 20

¹ Hengki Nurhuda, “Masalah- masalah Pendidikan Nasional; Faktor-faktor dan Solusi Yang Ditawarkan | Dirasah: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam,” 128, accessed December 4, 2023, <https://stainbinamadani.e-journal.id/jurdir/article/view/406>.

² Nurhuda, 128.

teratas dalam peringkat pendidikan”.³ Meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia merupakan hal yang saat ini menjadi pekerjaan rumah dengan berbagai masalah pendidikan yang perlu diselesaikan.

Dilihat dari permasalahan pendidikan di Indonesia pada era kemajuan teknologi digital seperti saat ini secara umum yaitu kurangnya aspek infrastruktur, lemahnya sumber daya manusia, kurangnya perhatian dari lembaga pendidikan, dan tidak siapnya peserta didik dan masyarakat dalam memanfaatkan kemajuan teknologi digital dalam pelaksanaan pendidikan. Salah satunya oleh karena itu pemanfaatan teknologi digital dalam pelaksanaan pendidikan di Indonesia harus lebih diperhatikan. Dengan memanfaatkan teknologi digital pelaksanaan kegiatan pendidikan akan memudahkan peserta didik dalam belajar dan juga pendidik dalam mengajar. Dalam ruang lingkup pendidikan akan selalu terdapat perubahan dengan cepatnya perkembangan pada sektor IPTEK, maka setiap komponen dalam pendidikan harus selalu bersedia menerima perubahan terhadap dunia pendidikan khususnya pada perubahan siklus belajar dari tradisional ke ranah digital. Muhammad Fikri Menyampaikan bahwa, “Revolusi belajar merupakan hal yang dibutuhkan untuk menghadapi peserta didik di era digital ini. Tenaga pendidik diharapkan mengembangkan metode dalam mengajar supaya menjadi lebih inovatif”.⁴

Pada era modern seperti saat ini peserta didik lebih berminat dengan pembelajaran yang bersifat aktif didalam kelas dengan mengedepankan kemampuan jelajah peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat pasif. Nur Afif menyampaikan, “Bagi seorang pendidik, kemampuan memaparkan materi yang baru, diperlukan kemampuan yang baik, jika hal tersebut tidak dimiliki, maka para peserta didik bisa merasa lebih cepat bosan dikarenakan dalam menyampaikan sebuah materi yang ditampilkan tidak memiliki nilai inovatif”.⁵ Dengan penggunaan teknologi digital dalam kegiatan belajar pada peserta didik, dapat membuat rasa ingin tahu serta wawasan peserta didik lebih luas. Martin

³ Neisa Zarakawi, “Peringkat Sistem Pendidikan Dunia 2023, Indonesia Ranking Berapa?,” January 23, 2023, <https://www.idntimes.com/life/education/nisa-zarakawi/peringkat-pendidikan-dunia2023?page=all>.

⁴ Muhammad Fikry, “Problematisasi Pendidikan di Indonesia”. Kompasiana.com, 15 Desember 2022, www.kompasiana.com

⁵ Winastwan Gora and Sunarto, *Pakematik: Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2010), 10.

Heidegger menyatakan, “Teknologi tidak hanya menjadi sebuah alat atau perangkat yang dimanfaatkan oleh manusia, tetapi juga dapat mempengaruhi dari cara pandang serta hubungan manusia terhadap dunia”.⁶

Menurut Miko Trenggono, Pendidikan yang ada di Indonesia harus bisa menyesuaikan pada sebuah perkembangan teknologi, diharapkan integrasi teknologi yang cerdas mampu meminimalisir kesenjangan akses pendidikan di Indonesia. Dengan memanfaatkan pengelolaan teknologi yang maksimal, pendidikan di Indonesia akan mampu mengalami perkembangan, sehingga mampu menumbuhkan generasi yang memiliki keterampilan, berpengetahuan luas, dan menjadi siap bersaing secara global.⁷

Pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi digital mampu mengimplementasikan tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh pendidik. Salah satu media pembelajaran yang bisa di terapkan dalam upaya keberhasilan dalam pelaksanaan pendidikan yaitu menggunakan media berbasis *ICT (Information Communication and Tachnology)*. Media pembelajaran berbasis *ICT (Information Communication and Tachnology)* adalah sebuah media dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis digital yang menggabungkan beberapa komponen yang terdapat pada *ICT (Information Communication and Tachnology)*.

Menurut Nursamsu, Dalam upaya peningkatan mutu pendidikan, kemudian seorang pendidik dapat mengimplementasikan penggunaan *ICT* melalui perangkat pembantu seperti komputer menggunakan software yang kolaborasikan dengan berbagai bentuk media, baik itu media visual seperti video sehingga para siswa bukan hanya mendengar, dan melihat, tetapi siswa juga ikut berperan (melakukannya sendiri) dalam kegiatan pembelajaran.⁸

ICT (Information Communication and Tachnology) memiliki cakupan yang luas terkait ilmu kemajuan teknologi

⁶Ilham Teguh, “Teknologi Pembelajaran Menurut Ahli?”, IDN Times, 9 Juni 2023, <https://ilhamteguh.com/teknologi-pembelajaran-menurut-ahli/>

⁷ Miko Trenggono et al., “Urgensi Aplikasi Teknologi Dalam Pendidikan Di Indonesia | Journal of Information Systems and Management (JISMA),” 2023, <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/785>.

⁸ Nursamsu Nursamsu and Teuku Kusnafaizal, “Pemanfaatan Media Pembelajaran *ICT* Sebagai Kegiatan Pembelajaran Siswa Di SMP Negeri Aceh Tamiang | Nursamsu | JIPI (Jurnal IPA Dan Pembelajaran IPA),” accessed December 4, 2023, <https://jurnal.usk.ac.id/JIPI/article/view/9691/0>.

digital. Salah satu penggunaan media berbasis *ICT (Information Communication and Tachnology)* untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran di era kemajuan teknologi digital yaitu menggunakan bantuan aplikasi pembelajaran *quizizz*. Aplikasi pembelajaran *quizizz* adalah sebuah situs atau aplikasi pembelajaran online yang diciptakan oleh sebuah perusahaan *start up* yaitu *quizizz.inc*, aplikasi ini gratis bisa digunakan oleh siapapun. Berbagai fitur pada aplikasi *quizizz* dapat dimainkan banyak individu sehingga dapat merubah suasana kelas menjadi lebih aktif.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dikelas bisa menggunakan bantuan aplikasi *quizizz* yang dapat diakses melalui *gadget* mereka secara *on-line*, ataupun melalui mode kertas secara *off-line*. Penggunaannya sangat mudah, melalui kuis interaktif yang dibuat oleh pendidik, dalam kuis tersebut memiliki 4-5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Kuis tersebut dapat menambahkan gambar ke latar belakang yang unik dalam pertanyaan untuk menarik perhatian peserta didik dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai kebutuhan materi. Kuis dapat dimulai setelah pendidik memberikan kode kelas kepada peserta didik.

Penggunaan aplikasi *quizizz* menjadi inovasi yang diterapkan oleh pendidik karena penggunaan yang sangat mudah serta memiliki efisiensi yang cukup baik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sugian Noor Aplikasi *Quizizz* bisa dimanfaatkan untuk sarana strategi dalam pembelajaran yang baik dan tidak membosankan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Strategi tersebut mampu melibatkan keikutsertaan peserta didik yang akan secara aktif jika dilakukan sejak awal.⁹ Menggunakan teknologi digital dalam melaksanakan pembelajaran pada mata pelajaran di sekolah sangatlah diperlukan.

Seperti halnya pemanfaatan kemajuan teknologi digital pada mata pelajaran IPS, bertujuan untuk mengembangkan rasa ingin tahu para peserta didik supaya lebih mudah menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang dapat digunakan untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan sosial kemasyarakatan dengan harapan supaya menjadi warga negara yang baik. Dalam pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran IPS di MTs NU Sabilul

⁹ Sugian Noor, "Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMAN 7 Banjarmasin," *Jurnal Pendidikan Hayati* 6, no. 1 (March 25, 2020): 1–7, <https://doi.org/10.33654/jph.v1i1.927>.

Muttaqin Mejobo Kabupaten Kudus, masih menggunakan metode konvensional berupa metode ceramah. Kurangnya intensitas dalam memberikan materi dan tidak dimanfaatkannya media digital dalam pembelajaran mata pelajaran IPS membuat suasana kelas menjadi kurang aktif, sehingga peserta didik merasa jenuh pada saat proses pembelajaran mata pelajaran IPS di kelas.

Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa permasalahan dalam penerimaan peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Peserta didik didalam kelas cenderung tidak memperhatikan pendidik dalam mengajar karena merasa jenuh dengan pembelajaran yang monoton. Hal yang serupa juga disampaikan oleh pendidik pada mata Pelajaran IPS di MTs NU Sabilul Muttaqin yaitu Ibu Vita Sari terkait penggunaan metode konvensional ceramah, peserta didik memiliki keaktifan dikelas yang berbeda-beda, ada waktu dimana beberapa peserta didik merasa jenuh dengan pembelajaran yang monoton. Ketika pendidik bertanya tentang materi, ada peserta didik yang kebingungan karena peserta didik tidak fokus¹⁰. Hasil observasi ke-dua didalam kelas VIII, ditemukan bahwa peserta didik dikelas tersebut lebih menyukai pembelajaran yang aktif dan interaktif didalam kelas. Hal tersebut diketahui melalui keterangan yang disampaikan oleh salah satu peserta didik yang menginginkan belajar dengan pembelajaran yang menyenangkan, dan tidak membosankan, peserta didik lebih menyukai belajar dengan memanfaatkan teknologi digital. Kejenuhan belajar peserta didik yang ditemukan di MTs NU Sabilul Muttaqin terjadi karena kurangnya inovasi dalam pembelajaran mata pelajaran IPS.

Permasalahan yang ditemukan di MTs NU Sabilul Muttaqin Desa Jepang Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus pada proses pembelajaran IPS, diperlukan sebuah inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital atau *ICT (Information Communication and Technology)* berbantuan aplikasi *quizizz*. Metode konvensional ceramah yang digunakan di MTs NU Sabilul Muttaqin bisa dikolaborasikan dengan menggunakan teknologi digital berbasis *ICT*, salah satunya dengan bantuan aplikasi *quizizz*. Aplikasi *quizizz* digunakan karena akses dan penggunaannya yang mudah serta bisa mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik. Dengan pelaksanaan pendidikan melalui pemanfaatan kemajuan teknologi digital, diharapkan mampu memudahkan pendidik dalam melaksanakan

¹⁰ Vita Sari Yuni Astanti, Wawancara, January 16, 2024.

kegiatan pembelajaran, supaya dapat mencapai tujuan belajar yang diinginkan oleh pendidik sekaligus untuk mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPS di MTs NU Sabilul Muttaqin Desa Jepang Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang masalah diatas, fokus pada penelitian ini yaitu terkait media pembelajaran berbasis ICT (*Information Communication Tachnology*) berbantuan aplikasi *quizizz* untuk mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs NU Sabilul Muttaqin Desa Jepang Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus, dan faktor penghambat dalam penggunaan aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs NU Sabilul Muttaqin Desa Jepang Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus dan solusi untuk mengatasi masalah tersebut.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang masalah dan fokus masalah diatas, perumusan masalah yang ditetapkan oleh peneliti yaitu:

1. Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT (*Information Communication Tachnology*) berbantuan aplikasi *quizizz* untuk mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs NU Sabilul Muttaqin Desa Jepang Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus?
2. Bagaimana faktor penghambat dan solusi dalam penggunaan aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs NU Sabilul Muttaqin Desa Jepang Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT (*Information Communication Tachnology*) berbantuan aplikasi *quizizz* untuk mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs NU Sabilul Muttaqin Desa Jepang Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus.
2. Mengetahui faktor penghambat dan solusi dalam penggunaan aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs NU

Sabilul Muttaqin Desa Jepang Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus.

E. Manfaat Penelitian

Diharapkan pada penelitian ini dapat memiliki manfaat secara teoritis dan praktis untuk tercapainya sebuah tujuan dalam kegiatan pembelajaran. Manfaat dalam penelitian ini antara lain:

1. Teoritis

Hasil pada penelitian ini diharapkan mampu memberikan sebuah kontribusi serta bahan referensi bagi pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis digitalisasi (*ICT*) untuk memudahkan pendidik IPS dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya pembelajaran IPS, dan untuk menambah wawasan. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan bahan untuk mengembangkan konsep dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi bagi pihak yang terkait.

2. Praktis

a. Sekolah

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai upaya menindak lanjuti program pengembangan kegiatan pembelajaran berbasis (*ICT*) di sekolah dengan harapan mampu mencetak siswa yang memiliki pengetahuan dalam penggunaan teknologi.

b. Bagi Pendidik IPS

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik dalam merealisasikan metode pembelajaran, sehingga mampu mencapai suatu tujuan pembelajaran yang diharapkan, untuk memudahkan kegiatan pembelajaran IPS yang dilaksanakan oleh guru.

c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan mampu memiliki manfaat untuk para peserta didik khususnya dalam rangka meningkatkan motivasi dalam belajar pada mata pelajaran IPS. Sehingga dapat meningkatkan kualitas peserta didik itu sendiri.

d. Bagi Peneliti

Penelitian Ini dapat menambah pengetahuan terkait memaksimalkan adanya media pembelajaran berbasis (*ICT*) yang diterapkan di lokasi penelitian, sehingga dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal skripsi terdiri dari tiga bab, pada masing-masing bab dibagi kedalam beberapa sub bab, garis besar penulisan proposal skripsi sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Pada bagian awal terdiri dari cover luar, cover dalam, lembar pengesahan proposal, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel.

2. Bagian Inti

Bagian inti terdiri dari bab satu, bab dua, dan bab tiga. Bab satu terdiri dari pendahuluan yang meliputi beberapa sub bab yaitu, sub bab latar belakang masalah, sub bab fokus penelitian, sub bab rumusan masalah, sub bab tujuan penelitian, sub bab manfaat penelitian dan sub bab sistematika penulisan.

Bab kedua yaitu bab kerangka teori yang terdiri dari, sub bab teori- teori yang terkait dengan judul, sub bab Penelitian terdahulu, sub bab kerangka berfikir

Bab ketiga yaitu metode penelitian yang meliputi beberapa sub bab, antara lain: sub bab jenis dan pendekatan, sub bab setting penelitian, sub bab subyek penelitian, sub bab sumber data, sub bab teknik pengumpulan data, sub bab pengujian keabsahan data, dan sub bab teknik analisis data.

Bab keempat yaitu hasil penelitian dan pembahasan

3. Bagian akhir

Bagian akhir dalam penyusunan proposal skripsi yaitu daftar pustaka