

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Indonesia memasuki era digital yang ditandai adanya perkembangan informasi dan teknologi. Hal ini tentunya memberikan dampak yang signifikan bagi aktivitas kehidupan sehari-hari, begitupun dengan kegiatan Pendidikan di Indonesia. Menurut Yusufhadi (dalam Utami et al., 2023) untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas terdapat banyak faktor salah satunya perkembangan teknologi di bidang Pendidikan. Pemanfaatan teknologi proses Pendidikan memiliki peran menjadi salah satu kunci untuk mencapai tujuan Pendidikan.

Media merupakan seperangkat saat proses pembelajaran. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, pembelajaran adalah hubungan pendidik dengan peserta didik di lingkungan belajar (Departemen Pendidikan Nasional (2003).

Pembelajaran di jenjang sekolah menengah pertama saat ini memasuki tahun pelajaran 2023/2024, peserta didiknya merupakan usia 13-15 tahun, kelahiran tahun 2008-2010 atau dapat dikatakan sebagai generasi Z. Menurut Bencsik, Csikos & Juhez (dalam Wijoyo et al., 2020), Gen Z merupakan generasi yang lahir dari tahun 1995 hingga 2010, Generasi Z juga dikenal dengan generasi internet. Gen Z dapat melakukan lebih dari satu pekerjaan dalam waktu satu waktu. Kegiatan ini berhubungan dekat dengan dunia maya sebab sejak kecil generasi z sudah dikenalkan dengan teknologi yang canggih

sehingga teknologi dapat mempengaruhi kehidupan mereka. Salah satu karakteristik yang ada didalam generasi Z yaitu Fasih Teknologi, mereka mahir untuk mengakses informasi untuk kepentingan kehidupan sehari-hari dan kepentingan Pendidikan. Terdapat perbedaan generasi Z dengan generasi sebelumnya yaitu generasi Z memiliki penguasaan teknologi dan penguasaan informasi, baginya teknologi sudah hal yang mudah dan bagian dari kehidupan sehari-hari. Gambar perbedaan generasi sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Perbedaan Generasi (Wijoyo et al., 2020)**

<u>Tahun Kelahiran</u>	<u>Nama Generasi</u>
1925 – 1946	Veteran Generation
1946 – 1960	Baby Boom Generation
1960 – 1980	X Generation
1980 – 1995	Y Generation
1995 – 2010	Z Generation
2010+	Alfa Generation

Peserta didik saat ini adalah gen Z yang dekat dengan teknologi maupun gadget guna menemukan solusi. Selain itu, generasi Z juga menyukai penggunaan gambar dan simbol sehingga pendidik mempunyai tugas guna memakai metode dan media yang kreatif saat belajar dengan tujuan mengusir rasa bosan peserta didik, (Kusumaningtyas et al., 2020).

Menurut Pratiwi (dalam Novita et al., 2019) media pembelajaran adalah sesuatu untuk digunakan saat pelaksanaan belajar dengan tujuan agar memotivasi dan mendorong peserta didik agar kemaksimalan hasil belajar dapat tercapai. Media pembelajaran adalah sesuatu yang berbentuk fisik dan fisik dalam pembelajaran guna membantu guru dalam kemudahan menyampaikan materi. Dalam pemilihan media pembelajaran, guru harus

menganalisa kriteria yang ada pada peserta didik dan harus sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan hasil belajar. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat dipakai dengan tujuan mempercepat pemaparan materi sehingga guru diharuskan mampu berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar berlangsung (Pamungkas & Henny Dewi Koeswanti, 2021).

Hasil belajar adalah suatu pergantian dan pembentukan selama belajar yang dinyatakan dengan kalimat huruf, symbol dan perubahan kemampuan keterampilan, sikap, pengetahuan dan perilaku dari sebuah pengalaman dengan munculnya perubahan secara keseluruhan. Rendahnya hasil belajar karena waktu untuk penyampaian materi terbatas sehingga kurang maksimal dalam pemberian materi (Ilmiyah & Sumbawati, 2019).

Terdapat faktor untuk meningkatkan hasil belajar yaitu cara guru yang beragam, kreatif, menggunakan *e-learning* dan mengetahui waktu yang tepat untuk menggunakan media. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas terdapat beberapa hal yang mempengaruhinya seperti penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi, penggunaan media pembelajaran yang menunjang proses belajar dan suasana kelas yang konfusif (Haryadi et al., 2021).

Penelitian selaras menyatakan bahwa aplikasi android sebagai media memiliki pengaruh untuk hasil belajar. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik perlu memanfaatkan teknologi pembelajaran yaitu media

pembelajaran yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Pengimplementasian media pembelajaran menciptakan perbedaan yang signifikan antara kelas control dan kelas eksperimen (Sepdyana Kartini & Nyoman Tri Anindia Putra, 2020).

Terdapat juga penelitian bertentangan yaitu penggunaan media pembelajaran daring lebih sedikit pengaruhnya dibanding pembelajaran secara langsung. Dalam kegiatan belajar mengajar secara langsung bukan hanya berpaut pada hasil belajar melainkan juga ada nilai pendewasaan, etika, komunikasi dan interaksi saat kegiatan belajar mengajar (Setyoningrum et al., 2021).

Penelitian senada mengemukakan penggunaan *Wordwall* meningkatkan hasil belajar dengan hasil uji t hitung 4.399 dan tabel 1.697 (Sukma et al., 2021). Penelitian selaras mengemukakan hasil belajar dipengaruhi oleh media audio visual. (Yuliana, 2022).

Penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik itu suasana pengajaran, kemauan belajar, pribadi dan sikap guru, model penyajian materi pelajaran dan kematangan atau kesiapan (Arviana et al., 2020).

Dalam kegiatan belajar Pendidikan Pancasila, peserta didik merasa jenuh karena metode pembelajaran dan media pembelajaran yang kurang berinovasi. Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang berbentuk tradisional dan modern dengan tujuan mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Hal ini sesuai dengan hasil belajar peserta didik kelas VIII-1 yang memiliki nilai ketuntasan 33% dan kelas VIII-2 sebesar 31%

peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan. Sehingga media sangat berperan dalam kegiatan belajar mengajar. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan seperti media cetak, media audio, media audio visual dan lain-lain. Media pembelajaran yang paling cocok dalam pembelajaran abad 21 yaitu media berbasis teknologi (Batitusta, 2024). Contoh media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu *Educaplay*, *Wordwall*, *Mentimeter*, *Quiziz*, *Kahoot* dan lain sebagainya. Media pembelajaran yang paling cocok dalam pembelajaran abad 21 yaitu media berbasis teknologi.

Guru Pendidikan Pancasila kelas 8 di SMP Negeri 47 Jakarta sudah melakukan pembelajaran dengan metode yang beragam. Hal ini bagus tetapi karena peserta didik di kelas 8 merupakan generasi Z sehingga mereka suka dilibatkan dan menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang cocok digunakan untuk peserta didik Generasi Z saat yaitu *Educaplay*.

*Educaplay interactive platform for the learning was created as a platform for information by a Spanish company with experience in working with e-learning platforms. Through the Educaplay interactive platform, you can prepare activities for classes such as crossword puzzles, video, word searches, presentations, associations, interactive maps, multiple-choice assessments, riddles and word ordering (Salazar et al., 2019).*

*Educaplay* merupakan platform media pembelajaran interaktif yang dibuat oleh perusahaan Spanyol dengan pengalaman bekerja di media pembelajaran elektronik. Melalui platform *Educaplay*, kita dapat melakukan berbagai aktivitas interaktif di kelas (Salazar et al., 2019). *Educaplay* dipilih sebagai media pembelajaran yang cocok bagi generasi Z karena didalamnya



terdapat berbagai fitur permainan yang dapat digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat disesuaikan dengan jenjang kelas dan dapat disesuaikan dengan usia peserta didik. Hal ini penting agar media pembelajaran yang dipilih relevan dengan usia dan antusias peserta didik. *Educaplay* juga masih jarang digunakan para guru di Indonesia, masih asing ditelinga pendidik dan sedikit penelitian terkait platform *Educaplay* tersebut. Menurut Salazar, dkk (2019), media *Educaplay* memberi ruang peserta didik untuk mengeluarkan kreativitas mereka (Salazar et al., 2019).

*Educaplay* merupakan platform pembelajaran online dengan berbagai macam aktivitas dan permainan interaktif guna membantu peserta didik belajar dengan cara yang menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran *educaplay* juga memberi kesempatan peserta didik agar terlibat aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar.

## **B. Identifikasi Masalah**

Terdapat identifikasi masalah:

- 1.1 Apakah *Educaplay* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik?
- 1.2 Bagaimana meningkatkan hasil belajar dengan penggunaan *Educaplay*?

## **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah sebagai berikut:

- 1.1 Pemilihan media pembelajaran yaitu media pembelajaran *Educaplay*
- 1.2 Materi yang ingin diteliti yaitu materi Pendidikan Pancasila dengan Bab Jati Diri Bangsa
- 1.3 Tempat penelitian di SMP Negeri 47 Jakarta

#### **D. Perumusan Masalah**

Rumusan masalah penelitian “media pembelajaran *Educaplay* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?”

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian yaitu:

##### **5.1 Manfaat Teoritis**

Guna mempermudah menyampaikan materi Pendidikan Pancasila dilengkapi media pembelajaran

##### **5.2 Manfaat Praktis**

Guna pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Manfaat bagi beberapa pihak, yaitu :

##### **a. Peserta didik**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan meningkatkan hasil belajar pada materi Pendidikan Pancasila

##### **b. Pendidik**

Pelengkap dalam perangkat pembelajaran untuk memenuhi prestasi akademik.

##### **c. Sekolah**

Menjadi pilihan media untuk mengubah hasil belajar peserta didik