

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu unsur penting yang dapat menciptakan sumber daya manusia tangguh dan membawa perubahan kearah lebih baik dari sebelumnya (Rosadi dkk, 2019). Terciptanya hal tersebut diperoleh dari suatu proses pembelajaran yang baik. Proses pembelajaran yang baik mampu meningkatkan kemampuan di ranah kognitif, afektif ataupun ketrampilan. Oleh karena itu, pendidik wajib menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif serta menyenangkan agar mampu menciptakan proses pembelajaran yang baik.

Suasana pembelajaran yang menciptakan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan produktif merupakan impian dari kurikulum 2013 (Putri, 2020). Menurut Hamzah dan Nurdin dalam (Oktaviani dkk, 2019) pembelajaran yang aktif yaitu proses pembelajaran yang menempatkan peserta didik harus aktif dalam pembelajaran sedangkan guru hanya sebagai fasilitator saja. Dengan aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran, diharapkan mampu membuat peserta didik menjadi lebih percaya diri, mampu menemukan konsep baru, dan menciptakan suatu karya. Untuk mengaktifkan peserta didik yang kurang percaya diri dalam pembelajaran maka dibutuhkan suatu perantara. Perantara tersebut berupa media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu alat komunikasi atau teknologi yang dapat memberikan suatu pesan (Rusman dkk, 2011:3). Sedangkan menurut Ramli (2012:2) media pembelajaran merupakan suatu alat bantu atau alat peraga dalam mengajar, dan juga merupakan sumber belajar. Dari sini dapat dilihat bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu dalam mengajar yang dapat menyampaikan suatu pesan.

Di era 4.0 sekarang ini, media pembelajaran yang digunakan ketika mengajar haruslah berbasis IPTEK. Hal ini karena Generasi Alph terlahir ketika teknologi informasi dan komunikasi sedang pesat (Yaumi, 2017). Kepesatan IPTEK membuat penggunaan

*handphone* dan kecanggihan teknologi sudah biasa menjadi santapan Generasi Alph yang menimbulkan suatu ketergantungan baginya (Aloysia & Chia, 2017). Dengan adanya ketergantungan tersebut, seharusnya pendidik mampu memanfaatkan media pembelajaran berupa media aplikasi atau website yang sudah tersedia diberbagai sumber untuk memancing semangat peserta didiknya agar lebih aktif dalam pembelajaran. Dari sini dapat diketahui bahwa hal tersebut menjadi suatu tantangan tersendiri bagi pendidik.

Sebagai pendidik, di era 4.0 ini haruslah mampu memperbarui ilmu dan teknologi setiap saat. Jika tidak mampu, maka peserta didik akan pasif dalam belajar karena mereka cenderung lebih senang mengakses pembelajaran melalui *handphone* daripada menerima pembelajaran langsung oleh pendidik. Padahal impian kurikulum yang digunakan saat ini menyingkakan suasana pembelajaran yang menciptakan peserta didik yang aktif. Agar tercapainya impian tersebut maka dibutuhkan media yang dapat di akses melalui *handphone* yang dapat membuat peserta didik aktif. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media mentimeter. Media mentimeter diharapkan mampu membangunkan ke aktifan peserta didik ketika pembelajaran. Oleh karena itu, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kuis Berbasis Mentimeter pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 2 di Kelas V Sekolah Dasar”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media kuis berbasis mentimeter pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 2 di kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan media kuis berbasis mentimeter pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 2 di kelas V Sekolah Dasar?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pengembangan media kuis berbasis mentimeter pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 2 di kelas V Sekolah Dasar
2. Mengetahui kelayakan pengembangan media kuis berbasis mentimeter pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 2 di kelas V Sekolah Dasar

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat. Manfaat penelitian ini antara lain yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan pembaca tentang pengembangan media kuis berbasis mentimeter untuk dijadikan sebagai referensi ketika akan mengadakan penelitian dikemudian hari.

2. Manfaat Praktis

- a. Sekolah

Hasil dari produk yang dikembangkan bisa digunakan sebagai penambah media pembelajaran yang sebelumnya dalam proses pembelajaran.

- b. Pendidik

Mampu membantu guru dalam mengaktifkan peserta didik dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

- c. Peserta didik

Penerapan media kuis berbasis mentimeter sebagai metode pembelajaran diharapkan menjadikan peserta didik lebih muda memahami pembelajaran.

### **E. Spesifikasi Produk Hasil**

Spesifikasi dari produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan metode kuis menggunakan aplikasi mentimeter ini antara lain yaitu :

- 1) Produk pengembangan media kuis berbasis mentimeter diharapkan mampu membantu peserta didik meningkatkan keaktifan peserta didik dalam bertanya atau menjawab soal.
- 2) Media kuis berbasis mentimeter ini dapat diakses oleh peserta didik melalui aplikasi atau website secara gratis.
- 3) Media kuis berbasis mentimeter ini di dalamnya terdapat gambar yang merupakan suatu stimulus untuk peserta didik agar bisa bertanya atau menjawab soal.
- 4) Media kuis berbasis mentimeter ini membahas mengenai Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 2 di kelas V Sekolah Dasar.