

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Interaksi antara siswa, guru, dan materi pembelajaran di ruang kelas merupakan bagian dari pendidikan. Tujuan utamanya adalah untuk mendukung instruktur dalam membantu siswa memperoleh pengetahuan, mengembangkan sikap dan keyakinan, serta menguasai keterampilan dan kebiasaan. Oleh karena itu, pendidikan adalah proses yang dirancang untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang berhasil (Mauliddiyah, 2021).

Baik guru maupun siswa harus berkomunikasi agar pembelajaran dapat berlangsung. Komunikasi tidak mungkin dilakukan tanpa instrumen untuk menyampaikan informasi. Lebih jauh, ada beberapa cara untuk mendefinisikan pembelajaran, menurut (Woolfolk, 2020), sebagai pengalaman yang menghasilkan perubahan pengetahuan dan perilaku yang bertahan lama (Mauliddiyah, 2021).

Hernawan (2013: 9) mengatakan, “Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan”. Jenis kontak yang dapat diterima, dipahami, dan disetujui oleh semua pihak yang berpartisipasi dalam proses pembelajaran dikenal sebagai komunikasi transaksional (Ihsan Rahmatilah, 2021).

Pendidikan adalah usaha yang terorganisasi secara sistematis yang dirancang untuk menumbuhkan atau mengubah perilaku tertentu. Sekolah, sebagai entitas formal pendidikan, berfungsi sebagai platform untuk memenuhi tujuan pendidikan ini. Di dalam lembaga-lembaga ini, siswa dihadapkan pada beragam mata pelajaran. Pendidikan merupakan salah satu komponen terpenting dari keberadaan manusia, dan perkembangannya sangat penting. Kemajuan pesat dalam pendidikan dan sains memengaruhi setiap aspek kehidupan manusia, termasuk domain pendidikan. Di era Industri 4.0 ini, kerangka kerja pendidikan harus berkembang sebagai respons terhadap inovasi teknologi, khususnya dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Pendidik memainkan peran penting dalam memelihara dan melaksanakan konsep-konsep inovatif dalam lingkungan belajar. Penggabungan teknologi dalam pendidikan dapat menumbuhkan suasana belajar yang mendukung yang memenuhi kebutuhan individu siswa, memberdayakan mereka dalam tugas-tugas mereka, meningkatkan keterampilan menyelidiki mereka, dan memfasilitasi pembelajaran yang dipercepat yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik mereka (Fatikhah & Samsiyah, 2023).

Karena kesempatan belajar merujuk pada pengalaman meletakkan dasar bagi informasi dan keterampilan yang akan memaksimalkan hasil belajar, memadukan mata pelajaran akademis dengan kehidupan sehari-hari siswa sangat penting bagi proses pembelajaran.

Pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pada abad ke-21 yang diwarnai oleh globalisasi dan persaingan yang ketat, terutama dengan bangsa lain, hal ini merupakan komponen yang sangat penting dalam peningkatan mutu sumber daya manusia (Supriyadi et al., 2022).

Pelaksanaan pembelajaran dan Kualitas pendidikan perlu direncanakan dan diatur dengan saksama. Penggunaan teknologi di ruang kelas menimbulkan kesulitan khusus, terutama dalam hal teknologi pembelajaran. Lebih jauh lagi, semakin jelas yakni ada tuntutan untuk mengatasi masalah yang ditimbulkan oleh globalisasi pendidikan. Karena kecepatan perkembangan teknologi dan terjadinya globalisasi, para pendidik harus cepat menyesuaikan diri dengan perubahan ini dan berhasil memasukkannya ke dalam rencana pelajaran mereka. Jika digunakan dengan benar dan bijaksana, banyak pilihan teknologi dan jaringan yang tersedia dapat membantu siswa mengikuti perkembangan perubahan dalam masyarakat (Kresnadi et al., 2023).

Agar dapat mengimbangi pesatnya kemajuan globalisasi dan semakin kompleksnya inovasi teknologi, penting untuk merencanakan dan merancang integrasi teknologi dalam kerangka pendidikan secara strategis guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggabungan teknologi ke

dalam pendidikan menghadirkan tantangan tersendiri, khususnya dalam penerapannya pada metodologi pengajaran dan pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik harus proaktif dalam mengenali dan mengintegrasikan kemajuan teknologi ke dalam rencana pelajaran bagi siswa. Bila digunakan secara efektif, pembelajaran berbasis teknologi dapat mendorong desain inovatif yang meningkatkan lingkungan pendidikan dan memperdalam pemahaman siswa. Domain pembelajaran berbasis teknologi mengalami evolusi yang cepat, dengan kemajuan dan fitur inovatif teknologi pendidikan yang semakin nyata. Akibatnya, perangkat dan sumber daya yang tersedia di lembaga pendidikan secara bertahap selaras dengan kemajuan teknologi. Prakarsa pemerintah yang mendukung transformasi teknologi dalam pendidikan terbukti melalui penyediaan infrastruktur media penting, termasuk layar LCD, laptop, komputer pribadi, dan *Chromebook*. Pengaruh teknologi modern telah sangat memengaruhi perubahan sosial, meningkatkan kesadaran anak-anak tentang proses pembelajaran mereka, dan mengubah bidang komunikasi dan informasi (Fatikhah & Samsiyah, 2023).

Apabila media dipahami secara mendalam, hal itu dapat dianggap sebagai individu, objek, atau Dalam hal membangun situasi yang diperlukan bagi siswa untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan, atau karakter mereka, media pendidikan sangatlah penting. Ini mencakup berbagai bentuk media, seperti format audio-visual dan visual, selain sumber daya dunia nyata lainnya. Selain itu, indera penciuman, sentuhan, pendengaran, dan

penglihatan siswa semuanya dapat dirangsang oleh media pembelajaran. Melalui penciptaan pola pembelajaran interaktif yang dimungkinkan oleh teknologi, pengalaman pendidikan siswa dapat diperluas dan dibuat lebih menyenangkan. Dengan menggunakan sumber daya yang telah digunakan oleh guru dan di kelas, termasuk aktivitas perangkat lunak *Chromebook*, siswa menggunakan media ini untuk menjelajahi lingkungan dan pengalaman baru (Fatikhah & Samsiyah, 2023).

Karena *Chromebook* dapat merangsang indra peraba, penglihatan, dan pendengaran, *Chromebook* dikategorikan sebagai alat pengajaran multimedia. Sistem operasi yang menjadi inti *Chromebook*, yang pada dasarnya merupakan perluasan dari komputer pribadi, adalah Google Chrome. Dengan demikian, *Chromebook*, yang diklasifikasikan sebagai media pembelajaran multimedia, merupakan kemajuan dibandingkan PC dan laptop. *Chromebook* merupakan hasil terobosan teknologi komputer dan diciptakan khusus untuk meningkatkan efisiensi proses pendidikan (Fatikhah & Samsiyah, 2023).

Chromebook merupakan media pembelajaran yang inovatif. Pengamatan awal di SDN Sogaten mengungkapkan yakni pemerintah telah menyediakan keseluruhan 86 unit yang ditujukan untuk tingkat 4, 5, dan 6. Penerapan *Chromebook* tidak konsisten; perangkat ini, sebagai alat pendidikan yang relatif baru, tidak terintegrasi ke dalam setiap kegiatan pembelajaran. Umumnya dikenal sebagai *Chromebook*, perangkat ini digunakan oleh sekolah dan pendidik untuk meningkatkan pengalaman

mengajar dan belajar. Namun, dalam konteks pengajaran bahasa Indonesia kelas lima di SDN Sogaten, penerapan media pendidikan ini tidak optimal. Hal ini sebagian besar disebabkan oleh metode konvensional yang biasanya digunakan dalam pengajaran bahasa Indonesia di tingkat kelas ini. Selain itu, telah dicatat yakni siswa mungkin mengalami kesulitan saat pertama kali menggunakan *Chromebook* untuk belajar mereka. Hal ini tercermin dalam proses pembelajaran, di mana siswa sering kali memerlukan bantuan dari guru mereka untuk terhubung ke Wi-Fi, mengirimkan tugas melalui Google Classroom, dan mengedit formulir ringkasan menggunakan Canva. Para siswa di SDN Sogaten mengakui pentingnya memanfaatkan media dalam pendidikan mereka, khususnya melalui kegiatan seperti menonton video, mendengarkan cerita, dan menyelesaikan tugas daring. Pengalaman ini secara relevan meningkatkan antusiasme mereka untuk mendengarkan, mengamati, dan memahami pelajaran dengan cara yang lebih menarik. Oleh karena itu, penggabungan teknologi sangat penting sebagai kerangka pendukung di SDN Sogaten, khususnya melalui penggunaan *Chromebook*. Temuan observasi menunjukkan yakni banyak siswa kelas lima di SDN Sogaten sering menganggap proses pembelajaran bahasa Indonesia membosankan, berulang-ulang, dan kurang beragam.

30 perangkat *Chromebook* yang dimiliki SDN Sogaten saat ini telah beberapa kali digunakan untuk membantu proses pembelajaran, khususnya dalam menyelesaikan proyek maupun pengumpulan tugas untuk pembelajaran dikelas V. Kelas V SDN Sogaten saat ini, terdapat siswa yang

belum terampil dalam menggunakan *Chromebook* karena perangkat ini merupakan media baru yang diterapkan di sekolah. Meskipun demikian, penggunaan *Chromebook* di kelas V telah sesuai dengan harapan, dan siswa cukup mampu memanfaatkan media tersebut dalam proses pembelajaran mereka.

Dianggap perlu untuk melakukan kajian merujuk pada topik yang diuraikan sebelumnya Pengaruh Penggunaan *Chromebook* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN Sogaten Tahun Pelajaran 2023-2024.

B. Batasan Masalah

Permasalahan dari peneliti ini dibatasi pada :

1. Media yang digunakan ialah media pembelajaran *Chromebook* yang bersifat interaktif.
2. Topic yang dibahas pada penelitian ini hanya berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Aku Yang Unik.
3. Siswa yang berpartisipasi pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sogaten.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah, “Adakah pengaruh dari penggunaan media *Chromebook* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V”.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Chromebook* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN Sogaten Madiun Tahun Pelajaran 2024/2025

E. Kegunaan Penelitian

Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat sesuai dengan permasalahan yang diteliti dan tujuan khusus peneliti:

1. Siswa
 - a. Siswa terinspirasi dan terdorong untuk mempelajari lebih lanjut tentang mata pelajaran yang dibahas di kelas.
 - b. Saat mereka bekerja sama dengan teman sebayanya untuk menyelesaikan kegiatan yang diberikan guru, siswa akan menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran.
 - c. Saat siswa ditempatkan dalam konteks pembelajaran yang menarik dan bervariasi, hasil pembelajaran mereka dapat meningkat.
2. Guru
 - a. Meningkatkan kualitas pengajaran dengan menggunakan materi pembelajaran *Chromebook* terbaru yang telah diselesaikan siswa, sehingga mereka dapat berkontribusi dengan tenang dalam pelajaran.
 - b. Guru menjadi lebih berpengetahuan tentang penggunaan *Chromebook* dan dapat meningkatkan keaktifan siswanya.

3. Kepala Sekolah

Sebagai bahan masukan dan evaluasi diri agar kepemimpinan kepala sekolah di masa yang akan datang maupun yang sekarang menjadi lebih kompeten.

4. Peneliti Selanjutnya

Dengan menyesuaikan unsur-unsur penelitian sesuai dengan situasi tertentu, hasil penelitian ini dapat diperluas.

F. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai judul penelitian ini, maka perlu dijelaskan hal-hal sebagai berikut:

1. Media *Chromebook*

Google menciptakan *Chromebook*, perangkat yang meningkatkan pengalaman daring konsumen (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2021). Dengan menggunakan data *Cloud*, perangkat ini dapat digunakan secara daring maupun luring, sehingga tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar pada perangkat itu sendiri.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah Pentingnya interaksi aktif dan konstruktif antara individu dan lingkungannya tidak dapat dilebih-lebihkan. Oemar Hamalik berpendapat yakni hasil pembelajaran terbukti dalam transformasi perilaku yang dialami individu sebagai hasil dari pengalaman belajar. Selain itu, Winkel menekankan yakni hasil

pembelajaran menandakan kemampuan internal yang dimiliki individu, yang dapat digunakan untuk melaksanakan tugas sesuai dengan potensi mereka.

G. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian peneliti tentang bagaimana penggunaan *Chromebook* memengaruhi hasil belajar bahasa Indonesia sejalan dengan penelitian lain yang menunjukkan betapa pentingnya melakukan penelitian semacam ini.

1. A. P., Suyoto, S., Sumarno, S., & Rumiarc, E. (2023) dengan judul “Penggunaan *Chromebook* Pada Peserta Didik Kelas 5 SD Negeri Sambirejo 02 Semarang”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan *Chromebook* dalam pembelajaran IPA bagi siswa kelas IV di SD Negeri Sambirejo 02 Semarang. Fokus utama penelitian ini meliputi: 1) Tahapan penggunaan *Chromebook*, dan 2) Hasil belajar siswa. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, dengan objek penelitian di SD Negeri Sambirejo 02 Semarang. Subjek penelitian terdiri dari: 1) Aktivitas pembelajaran yang melibatkan penggunaan *Chromebook*, 2) Siswa kelas IV, dan 3) Guru kelas IV. Metode yang diterapkan adalah deskriptif. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan alat pengumpulan data berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan yakni penggunaan *Chromebook* dalam pembelajaran IPAS berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri Sambirejo 02

Semarang. Secara kualitatif, hal ini terlihat dari hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan yakni mayoritas siswa merasa senang dengan penggunaan *Chromebook* dalam pembelajaran dan merasa lebih mudah memahami materi yang diajarkan (Astuti et al., 2023).

2. Penelitian kedua oleh Kresnadi, H., Halidjah, S., Pranata, R., & Syahrudin, H. (2023) dengan judul “Pemanfaatan *Chromebook* Dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar Negeri 18 Sungai Kakap”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran yang memanfaatkan *Chromebook* di kelas IV SD Negeri 18 Sungai Kakap. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif, dengan sumber data utama berasal dari guru wali kelas. Teknik pengumpulan data yang diterapkan adalah triangulasi, menggunakan wawancara dan lembar observasi sebagai alat pengumpul data. Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan pendekatan induktif, yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Hasil kajian menunjukkan yakni: 1) Guru telah memanfaatkan sebagian besar aplikasi pada *Chromebook* dalam pembelajaran IPAS di kelas IV; 2) Interaksi antara siswa dan guru lebih intensif dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media buku; 3) Penggunaan media digital *Chromebook* dalam pembelajaran IPS cukup memadai pada sebagian besar aplikasi yang umum digunakan; 4) Siswa merasa senang dengan fitur-fitur *Chromebook* yang digunakan selama kegiatan belajar mengajar IPAS, sehingga meningkatkan semangat mereka;

dan 5) Siswa merasa tidak perlu membawa banyak buku setiap hari saat mengikuti pelajaran di sekolah (Kresnadi et al., 2023).

3. Penelitian ketiga oleh Asanti, E., Istiyati, S., & Adi, F. P (2024) dengan judul “Analisis Kemampuan Guru Dalam Penggunaan Perangkat *Chromebook* Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan guru dalam memanfaatkan media *Chromebook* dalam pembelajaran IPA dan IPS di kelas V SD Negeri Cinderejo, Kota Surakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian adalah guru kelas V di SD Negeri Cinderejo, Kota Surakarta. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes tertulis, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Validitas isi data dilakukan melalui penilaian dari ahli. Keabsahan data diperoleh dengan menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data dilakukan dengan model analisis interaktif Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan yakni kemampuan teori guru kelas V dalam menggunakan media *Chromebook* berada pada kategori "sangat baik" dengan poin rata-rata 90,75% merujuk pada hasil tes. Namun, kemampuan praktis guru dalam menggunakan *Chromebook* untuk pembelajaran IPA dan IPS di kelas V termasuk dalam kategori "cukup" dengan poin 41,9% yang diperoleh dari hasil observasi. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan yakni terdapat kesenjangan antara kemampuan teori dan praktik guru dalam menggunakan media *Chromebook* untuk pembelajaran IPA dan IPS di kelas V SD Negeri

Cinderejo, Kota Surakarta, yang disebabkan oleh faktor waktu dan dukungan teknis (Asanti et al., 2024).

