

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang semakin pesat dalam era digital saat ini telah membawa dampak yang signifikan terhadap berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi digital ini secara langsung mempengaruhi paradigma pembelajaran yang semula berpusat pada metode konvensional, kini beralih menuju pendekatan yang lebih inovatif dan berbasis teknologi. Penerapan teknologi digital sebagai sarana dalam proses belajar-mengajar tidak lagi menjadi pilihan alternatif, melainkan telah menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran modern yang menekankan pada efektivitas, fleksibilitas, serta kemandirian belajar peserta didik. Seiring dengan hal tersebut, berbagai *platform* digital mulai dikembangkan dan digunakan untuk mendukung proses belajar-mengajar secara daring maupun *hybrid*. Salah satu *platform* pembelajaran yang telah banyak diadopsi oleh pendidik dan peserta didik yaitu Quizlet, yakni sebuah aplikasi berbasis web dan perangkat *mobile* yang menyediakan fitur-fitur interaktif seperti kartu *flash* digital (*flashcards*), kuis, serta permainan edukatif yang dirancang untuk mendukung penguatan pemahaman materi ajar secara mandiri dan menyenangkan (Dani et al., 2023).

Aplikasi pembelajaran Quizlet merupakan salah satu *platform* digital edukatif yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar yang lebih interaktif dan mandiri. Aplikasi ini pertama kali dikembangkan oleh Andrew Sutherland pada tahun 2005 sebagai alat bantu belajar berbasis kartu huruf (*flashcard*), dan secara resmi diperkenalkan kepada publik pada tahun 2007 (Muh. Ibnu Al Qadri et al., 2023). Dalam kurun waktu kurang dari dua dekade, Quizlet mengalami pertumbuhan yang sangat pesat, baik dari segi jumlah pengguna maupun pengembangan fitur. Hingga saat ini, tercatat bahwa aplikasi ini telah digunakan oleh lebih dari 60 juta pengguna aktif setiap bulannya di seluruh dunia, menjadikannya sebagai salah satu media pembelajaran daring yang memperoleh populasi tertinggi di lingkungan pelajar dan mahasiswa.

Popularitas dan keberhasilan Quizlet dalam menarik perhatian pengguna global tidak terlepas dari beragam fitur unggulan yang ditawarkannya. Platform ini menyediakan berbagai fitur yang menarik seperti *flashcard*, mode pembelajaran *Learn*, permainan *Match*, *test* untuk pembelajaran kolaboratif (Mannahali et al., 2021). Fitur-fitur ini dirancang untuk mengakomodasi gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda, sehingga diharapkan peserta didik dapat meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Salah satu pendekatan yang menonjol dalam Quizlet merupakan penerapan metode *spaced repetition*, yakni sebuah metode yang membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam jangka panjang melalui teknik pengulangan materi secara terstruktur dan bertahap.

Lebih lanjut, Quizlet mudah diakses melalui beragam perangkat, seperti computer dan telepon pintar (*smartphone*), sehingga memberikan fleksibilitas bagi pengguna dalam mengatur waktu dan tempat belajar. Aksesibilitas yang tinggi ini selaras dengan prinsip *ubiquitous learning*, yaitu konsep pembelajaran yang memungkinkan pelaksanaan tanpa batasan waktu dan tempat. Quizlet tidak hanya berperan sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai inovasi teknologi pendidikan yang mendukung pembelajaran berkelanjutan di era digital.

Dalam konteks pembelajaran muatan lokal, khususnya Aksara Sunda, pemanfaatan media digital seperti Quizlet menjadi potensi inovatif yang dapat mendukung pelestarian budaya sekaligus meningkatkan minat belajar peserta didik. Aksara Sunda sebagai bagian dari warisan budaya daerah memiliki peran penting dalam pendidikan karakter dan identitas kedaerahan. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran aksara sunda seringkali di hadapkan dalam berbagai tantangan, terutama dalam upaya untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik. Berdasarkan studi pendahuluan, terdapat beberapa tantangan yang di hadapi pendidik pada pembelajaran aksara sunda seperti kurangnya media yang menarik, metode yang monoton, kurangnya kapasitas pendidik dalam mengajarkan aksara sunda di kelas serta rendahnya motivasi siswa dalam mempelajari bentuk dan struktur aksara tersebut. Hal ini yang menyebabkan rendahnya kemampuan membaca dan menulis aksara Sunda, terutama di tingkat sekolah dasar.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan media aplikasi Quizlet mampu meningkatkan pemahaman Bahasa peserta didik. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Qadri, dkk (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi Quizlet dalam pembelajaran membaca aksara Lontarak pada peserta didik kelas VII di SMPN 1 Bajeng, Kabupaten Gowa, menghasilkan capaian belajar yang baik serta menumbuhkan antusiasme tinggi selama proses pembelajaran. Selanjutnya, penelitian oleh Dani, dkk (2023) menemukan bahwa aplikasi Quizlet efektif diterapkan dalam pembelajaran Kanji pada mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2021, yang ditunjukkan oleh selisih rata-rata skor pretest dan posttest sebesar 26,47. Sementara itu, penelitian oleh Mannahali, dkk (2021) menyimpulkan bahwa Quizlet merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita bergambar (*bild erzählen*) pada peserta didik kelas XI di SMA Negeri 14 Gowa, dibuktikan dengan hasil uji-t sebesar 4,1 yang melebihi nilai t-tabel sebesar 2,002.

Berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa aplikasi Quizlet efektif dalam mengembangkan keterampilan berbahasa peserta didik, baik dalam pembelajaran aksara Lontarak, Kanji Jepang, maupun keterampilan menulis dalam bahasa asing (Jerman). Sampai saat ini, belum banyak penelitian yang secara khusus meneliti efektivitas penggunaan Quizlet dalam pembelajaran Aksara Sunda, khususnya pada peserta didik kelas V sekolah dasar. Aksara Sunda memiliki karakteristik unik yang menuntut peserta didik untuk menghafal bentuk huruf yang kompleks dan tidak familiar dengan huruf Latin, sehingga diperlukan media belajar yang bersifat visual, interaktif, dan menyenangkan. Di sisi lain, metode pembelajaran konvensional yang masih dominan cenderung membuat peserta didik cepat bosan dan kurang termotivasi untuk memahami materi aksara secara mendalam. Meskipun Quizlet memiliki fitur-fitur seperti *flashcard* interaktif, kuis, dan pengulangan terjadwal (*spaced repetition*) yang secara teoritis sangat mendukung pembelajaran hafalan seperti aksara, belum ditemukan kajian empiris yang menguji sejauh mana aplikasi ini benar-benar efektif diterapkan pada siswa sekolah dasar dalam konteks pembelajaran Aksara Sunda. Penelitian ini penting

dilakukan untuk mengisi kekosongan tersebut dan memberikan data empiris mengenai pengaruh aplikasi Quizlet terhadap hasil belajar peserta didik dalam memahami Aksara Sunda secara lebih efektif dan menarik. Peneliti melakukan penelitian berkenaan dengan “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizlet Terhadap Pemahaman Aksara Sunda Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Dengan mempertimbangkan latar belakang, adapun rumusan masalahnya yakni mengenai “Apakah media aplikasi Quizlet efektif digunakan dalam meningkatkan pemahaman aksara sunda pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan penelitian ini adalah untuk “Mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Quizlet dalam meningkatkan kemampuan pemahaman aksara sunda peserta didik kelas V Sekolah Dasar”.

1.4 Manfaat/Signifikansi Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini meliputi:

1. Bagi pendidik, penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif penggunaan media quizlet dalam mengajarkan materi aksara sunda.
2. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan mampu memperdalam penguasaasi terhadap aksara sunda.
3. Bagi orang tua, penelitian ini dapat menjadi dorongan bagi orang tua untuk memberikan bimbingan kepada peserta didik di rumah, karena aplikasi Quizlet dapat digunakan kapan saja dan di mana saja..

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika atau struktur skripsi dengan judul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizlet Terhadap Pemahaman Aksara Sunda Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar” peneliti sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini membahas tentang latar belakang penelitian yang akan penulis laksanakan, membuat rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan struktur penulisan skripsi.

2. BAB II Kajian Pustaka

Bab ini memberikan penjelasan tentang teori-teori yang digunakan untuk referensi pada penelitian yang sedang dilakukan. Kajian pustaka yang berkaitan dengan variabel dan hipotesis juga dibahas.

3. BAB III Metode Penelitian

Bagian ini menguraikan berbagai metode yang diterapkan dalam penelitian, mencakup beberapa elemen penting. Pertama, desain penelitian berfungsi sebagai panduan yang menetapkan cara pelaksanaan penelitian, termasuk pendekatan yang akan diambil. Selanjutnya, partisipan dan lokasi penelitian merupakan aspek penting yang dapat memengaruhi hasil, karena pemilihan subjek dan tempat yang tepat dapat menghasilkan data yang lebih akurat dan representatif. Selain itu, pengumpulan data adalah langkah krusial, di mana peneliti menerapkan berbagai teknik, seperti wawancara, survei, atau observasi, untuk memperoleh informasi yang diperlukan. Terakhir, analisis data adalah tahap di mana data yang telah dikumpulkan diolah dan ditafsirkan untuk menjawab pertanyaan penelitian serta menarik kesimpulan yang relevan.

4. BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini mengkaji temuan yang diperoleh di lapangan serta hasil analisis dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS. Dalam bagian ini, peneliti akan menyajikan data yang telah dikumpulkan selama penelitian, termasuk deskripsi tentang responden dan konteks penelitian. Selanjutnya, hasil uji statistik akan dipaparkan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Melalui penggunaan SPSS, peneliti dapat melakukan berbagai analisis statistik, seperti uji normalitas, uji homogenitas, uji-t, dan uji N-Gain untuk mengidentifikasi pola dan hubungan yang signifikan dalam data. Hasil dari uji statistik ini akan memberikan wawasan

yang lebih mendalam mengenai fenomena yang diteliti dan membantu dalam menarik kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu, interpretasi hasil akan dibahas untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas tentang implikasi dari temuan tersebut terhadap teori dan praktik di bidang yang relevan.

5. BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bab ini menyajikan hasil penelitian secara ringkas, yang didasarkan pada rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Hasil penelitian ini mencakup temuan-temuan utama yang diperoleh dari analisis data, serta interpretasi yang relevan terhadap isu yang diteliti. Setiap temuan akan dihubungkan dengan rumusan masalah untuk menunjukkan bagaimana hasil tersebut menjawab pertanyaan penelitian. Selain itu, bab ini juga akan menyertakan implikasi dari hasil penelitian, yang menjelaskan dampak atau relevansi temuan terhadap teori, praktik, atau kebijakan yang ada. Di akhir bab, peneliti akan memberikan saran yang ditujukan untuk pengembangan lebih lanjut dalam bidang yang diteliti, serta rekomendasi bagi peneliti selanjutnya atau pihak-pihak yang berkepentingan. Saran ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan penerapan hasil penelitian dalam konteks yang lebih luas.

6. Daftar Pustaka

Bagian ini menyajikan daftar sumber dan referensi yang digunakan selama penelitian. Referensi ini mencakup berbagai jenis sumber, seperti buku, jurnal, artikel yang memberikan dukungan dan informasi yang relevan untuk penelitian yang dilakukan..

7. Lampiran-Lampiran

Pada bagian ini terdapat dokumen tambahan yang digunakan peneliti, serta hasil perhitungan dan analisis data secara menyeluruh menggunakan Microsoft Excel, program IBM SPSS *for Windows*, dan dokumentasi foto yang dibuat selama penelitian..