

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini teknologi menjadi kebutuhan dalam berbagai aspek kehidupan. Pendidikan menjadi salah satu aspek yang kini cukup bergantung dengan teknologi. Kita menyadari penuh banyaknya perubahan yang terjadi dalam dunia pendidikan di era teknologi. Perubahan tersebut bukan semata-mata menggantikan sesuatu yang telah ada sebelumnya. Akan tetapi, sebuah bentuk transformasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Hadirnya teknologi dalam dunia pendidikan, memberikan dampak yang begitu besar hingga keduanya berkaitan begitu erat. Terlihat jelas mulai dari pemerolehan informasi yang lebih luas. Proses administrasi yang mulanya memerlukan waktu yang lama kini menjadi lebih efisien.

Teknologi mulai menyelimuti hampir seluruh bagian pendidikan, menunjukkan bahwa sekarang ini pendidikan memasuki era digitalisasi (Nurhemah & Rahma, 2024). Bahkan terasa dampaknya dalam mendukung proses kegiatan pembelajaran. Jarak tidak lagi menjadi hambatan hingga pembelajaran yang membosankan bukan menjadi permasalahan yang terus dikeluhkan. Sebab tersedia banyak referensi yang dapat kita akses kapan saja melalui internet. Memungkinkan guru dan siswa memperoleh dan mengembangkan berbagai macam informasi dengan lebih mudah. Memicu berbagai potensi yang dapat terjadi dikemudian hari, baik bagi siswa untuk menorehkan prestasi, maupun guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Sebagai sarana untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran agar terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien. Sekaligus memberikan kontribusi bagi siswa dalam meningkatkan potensi yang dimilikinya (Salsabila dkk., 2020).

Kehadiran teknologi perlahan menjadi tuntutan halus bagi guru maupun siswa untuk memanfaatkannya (U. Hanifah & Niar, 2021). Sebagaimana dalam penggunaan media pembelajaran yang sekarang mulai beralih pada media pembelajaran berbasis digital, dilihat dari beragamnya inovasi media

pembelajaran saat ini (Rizqiyah dkk., 2023). Peralihan tersebut disertai dengan dampak baik praktis penggunaannya. Mengingat sekarang suatu hal yang praktis menjadi hal yang disenangi hampir oleh setiap orang (Aeni dkk., 2022). Media pembelajaran konvensional maupun digital mempunyai fungsi yang sama. Hanya saja media pembelajaran digital dinilai memiliki keunggulan dalam menarik minat dan membangkitkan semangat siswa dalam belajar (Sari dkk., 2024). Kemudian menjadi contoh nyata dalam upaya beradaptasi dengan teknologi yang kian hari mengalami kemajuan. Secara perlahan media pembelajaran berbasis digital hadir dengan berbagai inovasi berbeda.

Banyaknya inovasi baru mengenai media pembelajaran, tidak sedikit guru yang mengalami berbagai tantangan. Berawal dari terbiasanya menggunakan media pembelajaran konvensional, tidak sedikit guru yang enggan menggunakan menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Alhasil penggunaan media pembelajaran berbasis digital masih cukup rendah. Bukan tanpa alasan, hal tersebut disebabkan kurangnya fasilitas penunjang hingga kesulitan dalam mengoperasikan sesuatu yang berbaur teknologi. Berbagai pelatihan yang ada, seringkali beberapa diantaranya hanya berupa teori-teori saja. Sedangkan, yang lebih dibutuhkan adalah pelatihan berupa teori yang dipadukan dengan praktik (Rahma dkk., 2023).

Guru sering kali mengalami tantangan dalam hal sumber daya, termasuk anggaran. Tidak hanya itu melainkan juga tantangan dalam segi waktu (Istiqomah dkk., 2023). Pada umumnya guru akan mengeluarkan ide-ide kreatifnya membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan media yang ada di lingkungan sekitar. Akan tetapi, jika dalam pembuatannya memerlukan biaya, tidak jarang guru secara sukarela menggunakan dana pribadinya untuk membuat media pembelajaran. Di samping itu, menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam membagi waktunya untuk membuat media pembelajaran.

Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran digital yang efektif dari segi waktu. Kemudian minim fasilitas, artinya tidak banyak membutuhkan sarana dan prasarana penunjang, mudah untuk diakses, serta meminimalisir biaya yang dikeluarkan. Maka dengan memanfaatkan media yang sudah ada

sedikitnya akan menjawab permasalahan tersebut. Media berbasis digital umumnya berbentuk aplikasi ataupun *website*. Terkadang jika mengunduh aplikasi memerlukan penyimpanan yang cukup banyak. Sedangkan *website* cukup mengaksesnya saja melalui internet. Memanfaatkan *website* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dapat dijadikan sebagai alternatif untuk digunakan, contohnya *website* bernama *literacy cloud*.

Website literacy cloud berisi kumpulan buku cerita dari berbagai kategori, dengan anak-anak sebagai sasaran utama dari *website* tersebut. Memiliki desain yang menarik akan membangkitkan rasa penasaran untuk mengakses *website literacy cloud*. Bukan hanya sekedar buku cerita biasa, namun memiliki berbagai makna yang terkandung di dalamnya. Seperti yang dilansir pada penelitian terdahulu dalam Sayekti & Sujarwo (2022) dengan judul “Pendidikan Karakter melalui Digitalisasi Cerita Anak Bermuatan Budaya: Analisis pada Aplikasi *Literacy Cloud*”. Terdapat 9 nilai pendidikan karakter yaitu bersahabat, peduli sosial, menghargai prestasi, kerja keras, mandiri, kreatif, rasa ingin tahu, tanggung jawab dan jujur. Pembahasan mengenai nilai pendidikan karakter sering kali dibahas di sekolah dasar pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Faktanya terdapat penelitian terdahulu yang menjadikan *website* tersebut sebagai media pembelajaran. Seperti halnya dalam Dewi dkk (2024) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Literacy Cloud* Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar”. Membuktikan bahwa dengan menggunakan *literacy cloud* sebagai media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca siswa kelas 5 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Masih sangat sedikit penelitian yang menjadikan *literacy cloud* sebagai media pembelajaran. Bahkan penelitian yang mengkaji mengenai *website* ini sendiri pun belum begitu banyak.

Dibalik tantangan yang dialami oleh guru dalam menentukan media pembelajaran berbasis teknologi, *website literacy cloud* sedikitnya menjawab tantangan tersebut. Diantaranya tidak memerlukan waktu yang banyak, akses yang mudah dan tidak berbayar. Tidak ada salahnya untuk mencoba memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Disebabkan masih terbatasnya

penelitian mengenai penggunaan *website*. Penelitian sebelumnya lebih banyak terfokus pada kemampuan minat baca pada siswa. Sedangkan penelitian yang penulis lakukan tidak hanya melihat dari sudut pandang siswa, melainkan juga sudut pandang guru. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut. Melihat bagaimana sudut pandang siswa beserta guru berdasarkan pengalamannya dalam menggunakan *website literacy cloud*, menjadi unsur kebaruan yang ada pada penelitian ini. Maka penelitian ini memuat judul “Pemanfaatan *Website Literacy Cloud* sebagai Media Pembelajaran di SD Kelas V”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pemanfaatan *website literacy cloud* sebagai media pembelajaran di SD?” dengan diperoleh pertanyaan sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana pemanfaatan *website literacy cloud* sebagai media pembelajaran di SD kelas V pada mata pelajaran pendidikan pancasila?
- 1.2.2 Bagaimana kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan *website literacy cloud* sebagai media pembelajaran di SD kelas V pada mata pelajaran pendidikan pancasila?
- 1.2.3 Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan *website literacy cloud* dalam pembelajaran pendidikan pancasila?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis *literacy cloud* sebagai media pembelajaran di sekolah dasar, diantaranya:

- 1.3.1. Untuk mengeksplor pemanfaatan *website literacy cloud* sebagai media pembelajaran di SD kelas V pada mata pelajaran pendidikan pancasila.
- 1.3.2. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan *website literacy cloud* sebagai media pembelajaran di SD kelas V pada mata pelajaran pendidikan pancasila.
- 1.3.3. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan *website literacy cloud* dalam pembelajaran pendidikan pancasila.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini memberikan wawasan dan informasi tambahan bagi pembaca. Memberikan kontribusi dalam perkembangan media pembelajaran berbasis digital. Khususnya mengenai pemanfaatan *website literacy cloud* sebagai media pembelajaran. Memberikan gambaran yang lebih spesifik yaitu pada mata pelajaran pendidikan pancasila di SD kelas V.

1.4.2 Manfaat Praktis

Bagi guru, penelitian ini memberikan referensi tambahan dalam menentukan media pembelajaran, yang disertai dengan akses yang mudah dan lebih efisien. Diharapkan menjadi acuan untuk pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital yang dilaksanakan sekolah dasar. Sekaligus menumbuhkan semangat baru bagi guru untuk terus berusaha melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Bagi sekolah, diharapkan penelitian ini dapat menjadi cerminan untuk selalu siap dalam memfasilitasi kebutuhan untuk menunjang proses pembelajaran. Melihat bagaimana pemanfaatan, kendala yang dialami guru dan tanggapan dari siswa dalam menggunakan *website literacy cloud* ini.

Bagi penelitian selanjutnya, diharapkan penelitian ini sedikitnya memberikan kontribusi dalam mengembangkan berbagai penelitian berikutnya. Tentu dengan cakupan yang lebih luas dan mendalam, khususnya mengenai media pembelajaran berbasis digital.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam skripsi ini terdiri dari bab I hingga bab V, diantaranya memiliki bahasan secara garis besar sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan, berisi gambaran umum. Latar belakang berisi landasan berfikir untuk merumuskan masalah, mengenai guru yang kesulitan dalam menentukan media pembelajaran digital, hingga bagaimana pada akhirnya *website literacy cloud* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di SD kelas V, pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Dilengkapi dengan

tujuan yaitu untuk mengeksplor dan mengetahui bagaimana pemanfaatan *website literacy cloud*, disertai manfaat secara teoritis dan praktis.

Bab II Kajian Pustaka, berisi teori multimedia dan kriteria dalam menentukan media pembelajaran. Berbagai teori lainnya mengenai definisi media pembelajaran dan jenis-jenis media pembelajaran. Serta gambaran mengenai *website literacy cloud* dan pembelajaran di sekolah dasar.

Bab III Metode Penelitian, dalam penelitian ini meliputi jenis penelitian yang diambil yaitu penelitian dengan metode kualitatif. Disertai dengan populasi dan sampel, teknik pengumpulan data yang diambil yaitu observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Kemudian analisis data secara kualitatif, untuk mengolah data yang telah diperoleh sebelumnya.

Bab IV Hasil dan Pembahasan, dalam penelitian ini temuan dan pembahasan mengenai pemanfaatan, kendala guru dan tanggapan siswa mengenai *website literacy cloud*. Pada bagian hasil, memuat kumpulan data yang telah diolah secara kualitatif. Untuk menjawab rumusan masalah dan mengaitkannya dengan teori. Maka temuan yang ada digambarkan dalam pembahasan atau interpretasi dari temuan berdasarkan kondisi lapangan.

Bab V Simpulan dan saran, meliputi ringkasan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya. Adapun saran yang diberikan dari hasil penelitian ini. Terutama saran bagi penelitian selanjutnya, agar senantiasa cakupan pembahasan yang lebih luas ataupun lebih mendalam.