

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di dalam Agama Islam, penyampaian ilmu diperlukan pendekatan yang tepat dan menggunakan metode yang sesuai dengan karakteristik dan keadaan dari setiap peserta didik.

Hal itu sesuai dengan firman Allah dalam surah An-nahl ayat 125:

(ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۚ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ)

Artinya :”Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia pula yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.”
(QS. An-Nahl: 125)

Secara konseptual, proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), diarahkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, serta berfokus pada keaktifan siswa. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPAS tidak hanya bertujuan agar siswa menguasai materi pelajaran, tetapi juga

membantu mereka memahami berbagai fenomena alam dan sosial secara terpadu, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta menumbuhkan sikap ilmiah melalui kegiatan pembelajaran yang aktif dan partisipatif (Rahman & Fuad, 2023). Untuk mewujudkan tujuan tersebut, guru perlu menyusun strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar (Adventyana et al., 2023)

Pada era digital saat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu kebutuhan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media digital seperti *YouTube* dan *Quizizz* Media tersebut dapat digunakan sebagai sumber belajar alternatif yang membantu peserta didik memahami berbagai konsep IPAS yang bersifat abstrak, seperti daur air, transformasi energi, sistem organ pada manusia, serta interaksi sosial. *YouTube* berfungsi sebagai media audiovisual yang dapat menyampaikan materi secara lebih nyata, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik, sedangkan *Quizizz* digunakan sebagai media evaluasi interaktif yang mampu meningkatkan semangat belajar siswa melalui konsep permainan edukatif (Ariani et al., 2023). Dengan demikian, pemanfaatan kedua media tersebut secara bersamaan dapat menciptakan proses pembelajaran IPAS yang lebih beragam, interaktif, dan menyenangkan.

Akan tetapi, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan media digital, terutama *YouTube* dan *Quizizz*, masih belum dimanfaatkan secara maksimal. Berdasarkan hasil pengamatan awal di SDN 116 Bengkulu Utara, guru sebenarnya sudah mengenal serta menggunakan *YouTube* dan *Quizizz* dalam proses pembelajaran, namun penerapannya masih dilakukan secara terpisah dan belum dipadukan ke dalam strategi pembelajaran yang terencana secara sistematis. Penggunaan *YouTube* umumnya hanya sebatas media tambahan berupa tayangan video tanpa adanya perencanaan pembelajaran yang jelas, sehingga peserta didik cenderung bersikap pasif ketika mengikuti pembelajaran berbasis video. Sementara itu, *Quizizz* lebih banyak digunakan sebagai sarana evaluasi atau sekadar aktivitas penutup di akhir pembelajaran, tanpa dihubungkan secara langsung dengan materi yang sebelumnya dipelajari melalui media lainnya.

Keadaan tersebut menunjukkan masih adanya perbedaan antara konsep ideal pembelajaran IPAS berbasis media digital dengan pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Pada kondisi yang seharusnya, guru tidak hanya memanfaatkan media digital sebagai sarana tambahan, melainkan mampu menyusun strategi pembelajaran yang mengintegrasikan *YouTube* sebagai sumber belajar visual serta *Quizizz* sebagai media evaluasi interaktif yang saling

mendukung. Apabila strategi pembelajaran tidak dirancang secara tepat, penggunaan media digital cenderung menjadi kurang optimal sehingga belum mampu memberikan pengaruh yang maksimal terhadap peningkatan pemahaman maupun keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Yusuf & Agung, 2023).

Di samping itu, karakteristik siswa kelas tinggi sekolah dasar yang umumnya lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan menantang masih belum sepenuhnya terpenuhi melalui strategi pembelajaran yang digunakan guru. Padahal, penggunaan *YouTube* dan *Quizizz* secara tepat dapat membantu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa serta mempermudah mereka dalam memahami materi IPAS secara lebih mendalam. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa guru memiliki peran penting sebagai perancang strategi pembelajaran yang menentukan keberhasilan pemanfaatan media digital dalam proses belajar mengajar (Sakila, 2021).

Berdasarkan adanya perbedaan antara kondisi yang diharapkan dengan kondisi yang terjadi di lapangan, diperlukan suatu kajian yang lebih mendalam mengenai strategi guru dalam memanfaatkan media digital melalui *YouTube* dan *Quizizz* pada pembelajaran IPAS. Penelitian ini penting dilakukan untuk memperoleh gambaran nyata tentang strategi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran,

sekaligus mengetahui berbagai kendala yang muncul selama penerapan media digital tersebut. Melalui penelitian ini, diharapkan diperoleh data empiris yang dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi, refleksi, serta rekomendasi dalam upaya pengembangan pembelajaran IPAS berbasis media digital di sekolah dasar.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Strategi Guru dalam Pemanfaatan Media Digital Melalui *YouTube* & *Quizizz* Pada Pembelajaran IPAS Di SDN 116 Bengkulu Utara.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana strategi guru dalam pemanfaatan media digital *YouTube* dan *Quizizz* pada pembelajaran IPAS di SDN 116 Bengkulu Utara?
2. Apa saja kendala yang dihadapi guru kelas tinggi yaitu kelas IV,V,VI dalam pemanfaatan media digital *YouTube* dan *Quizizz* pada pembelajaran IPAS di SDN 116 Bengkulu Utara?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui strategi guru dalam pemanfaatan media digital *YouTube* dan *Quizizz* pada pembelajaran IPAS di SDN 116 Bengkulu Utara.
2. Mengetahui kendala yang dihadapi guru dalam pemanfaatan media digital *YouTube* dan *Quizizz* pada pembelajaran IPAS di SDN 116 Bengkulu Utara.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya terkait strategi guru dalam memanfaatkan media digital dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.
- b. Menambah kajian literatur mengenai kolaborasi pemanfaatan *YouTube* dan *Quizizz* sebagai sumber belajar alternatif yang belum banyak diteliti sebelumnya.
- c. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital pada jenjang sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Memberikan gambaran tentang strategi yang dapat digunakan untuk memanfaatkan *YouTube* dan *Quizizz* secara kolaboratif dalam pembelajaran IPAS.

- 2) Membantu guru mengatasi kendala dalam memilih media yang menarik, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

b. Bagi Siswa

- 1) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar karena pembelajaran lebih variatif, interaktif, dan menyenangkan.
- 2) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemahaman konsep, serta keterampilan dalam memanfaatkan media digital secara positif.

c. Bagi Sekolah

- 1) Menjadi masukan dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital.
- 2) Mendukung terciptanya budaya belajar yang adaptif terhadap perkembangan teknologi sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

d. Bagi Peneliti

- 1) Memberikan inspirasi dan dasar kajian untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut terkait integrasi media digital dalam pembelajaran.