

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penggunaan media pembelajaran merupakan hal penting dalam melakukan proses pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran dapat membantu pendidik agar lebih mudah menyampaikan konten pembelajaran dan juga peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Pakpahan (2020) media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu pendidik dalam mengajar (gambar, model, benda, ataupun alat lainnya) yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar, dan daya ingat peserta didik. Media pembelajaran terdiri dari alat secara fisik digunakan untuk menyalurkan materi pembelajaran, misalnya seperti antara lain buku, tape recorder, video, kamera, kaset, grafik, televisi, film, foto, gambar, dan komputer (Arsyad, 2011:4).

Penggunaan media pembelajaran merupakan hal yang harus dilakukan seorang pendidik dalam melaksanakan tugasnya menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 57 tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan bahwa pendidikan di Indonesia membutuhkan standar nasional yang memerlukan penyesuaian terhadap dinamika dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta kehidupan masyarakat untuk kepentingan peningkatan mutu pendidikan.

Salah satu misi pendidikan adalah meningkatkan mutu pendidikan supaya dapat bersaing di era globalisasi serta meningkatkan relevansi pendidikan dengan kebutuhannya serta tantangan global. Teknologi sebaiknya diintegrasikan seorang

pendidik dalam proses pembelajaran untuk memberikan bekal kepada peserta didik agar tidak gagap teknologi di masa kini dan masa depan, karena akan terdapat banyak tantangan era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam menggunakan teknologi salah satunya menggunakan teknologi dalam pembelajaran, memberikan kemudahan untuk pendidik dalam proses pembelajaran. Seorang pendidik dalam penggunaan media pembelajaran pasti memiliki motif tertentu untuk mencapai harapan-harapan mereka. Widyaastuti (2014:5) berpendapat bahwa setiap pengguna yang menggunakan media memiliki alasan berbeda, dari perbedaan ini akan menghasilkan tingkat kepuasan yang berbeda untuk masing-masing pengguna. Misalnya dalam pembelajaran setiap pendidik menggunakan media sesuai kebutuhan masing-masing, dan dari penggunaan media tersebut pendidik akan merasa puas karena pembelajaran lebih menarik sesuai dengan apa yang pendidik harapkan.

Pendidikan adalah hal yang penting untuk dapat berpikir lebih maju bagi manusia (Asrial, ddk, 2019). Dalam pendidikan terdapat suatu proses pembelajaran. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses untuk mengatur dan mengorganisasi lingkungan yang terdapat pada sekitar peserta didik, supaya peserta didik tumbuh dan terdorong dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran (Pane dan Dasopang, 2017:337). Karena itu, seorang pendidik dalam mengajar supaya dapat mengintegrasikan teknologi agar lebih maju, untuk membantu proses pembelajaran seperti menggunakan media pembelajaran.

Sebagai seorang pendidik diwajibkan mampu untuk memahami dan menggunakan teknologi dalam pembelajaran, karena penggunaan teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam hal ini, guru harus mampu

memanfaatkan media pembelajaran untuk proses pembelajaran, membuat konten ajar yang menarik, serta dapat meningkatkan pengetahuan agar dapat mewujudkan pembelajaran yang efektif. Dengan memanfaatkan teknologi seorang pendidikan akan mampu menciptakan media pembelajaran yang kreatif, karena dapat menemukan referensi sumber belajar secara luas. Menurut Sholikhati dan Astuti (2023) seorang pendidik harus dapat menggunakan secara maksimal manfaat yang ditawarkan oleh teknologi. Pendidik dapat menggunakan teknologi dalam beberapa pendekatan. Pertama, teknologi dapat membuat kreativitas guru meningkat yaitu dapat menerapkan beberapa model pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga peserta didik lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran. Kedua, konten pembelajaran dapat disajikan atau disampaikan dengan gambar, musik, video dan media interaktif lainnya, tidak hanya secara tertulis saja. Ketiga, keberadaan teknologi memberikan kemudahan pendidik mengakses internet untuk mencari berbagai jenis media dan sumber belajar yang dibutuhkan. Media dan sumber belajar yang berbasis teknologi pada saat ini sudah banyak bermunculan dan sangat bermanfaat untuk mendukung pendidik dalam mengajar seperti YouTube, *Quizizz*, Kahoot, Rumah Belajar, *Google Suite for Education*, Kelas Pintar, *Microsoft 365 for Education*, *Quipper School*, Ruang Guru, Sekolahmu, Zenius, *Canva for Education*, dan lain-lain.

Setiap guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pasti memiliki motif berbeda dan kebutuhan yang berbeda pula. Motif dan kebutuhan berbeda ini biasa diteliti oleh peneliti dengan menggunakan *Uses and Gratification Theory*. *Uses and Gratification Theory* pertama kali diperkenalkan oleh Herbert Blumer dan Elihu Katz pada tahun 1974. *Uses and Gratification*

Theory adalah pengguna pada dasarnya menggunakan media karena alasan motif-motif tertentu. Media itu diyakini dapat memenuhi motif pengguna tersebut. Nantinya, media yang mampu memenuhi motif kebutuhan pengguna disebut media yang efektif (Kriyanto, 2006:208). Motif dalam Bahasa Inggris yaitu “*motive*”, berasal dari Bahasa Latin “*movere*”, yang maksudnya gerakan atau sesuatu yang bergerak. Istilah motif dilihat dari dunia psikologis yaitu gerakan yang dilakukan oleh manusia atau disebut juga perbuatan atau perilaku (Sarwono, 2009:137). Motif merupakan dorongan yang ada pada diri manusia yang muncul karena kebutuhan-kebutuhan yang ingin dipenuhi. Penelitian ini akan menggunakan *Uses and Gratification Theory* dengan asumsi bahwa bahwa pengguna menggunakan media didorong oleh motif tertentu untuk mencapai kebutuhan yang ingin dipenuhi.

Permendiknas nomor 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru menyatakan standar kompetensi guru dikembangkan secara utuh dari empat kompetensi, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi professional. Pada kompetensi pedagogik disebutkan bahwa guru harus dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran, salah satunya ada menggunakan media pembelajaran. Tujuan menggunakan media pembelajaran adalah untuk membantu guru menyampaikan materi, sehingga setelah menggunakan media pembelajaran guru dapat merasa puas karena tujuan pembelajaran dapat disampaikan dengan baik kepada peserta didik. Selain hal itu, peserta didik juga dapat menyerap materi pelajaran yang telah diberikan guru dengan baik karena disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran. Ditinjau dari *Uses and*

Gratification Theory setiap pendidik yang menggunakan media pasti memiliki motif dan kepuasan tersendiri dalam menggunakan media pembelajaran.

Temuan literatur yang peneliti temukan mengenai *Uses and Gratification Theory* dalam penggunaan media pembelajaran, *Uses and Gratification Theory* memiliki tiga komponen yaitu: (1) Kognitif, kebutuhan yang berhubungan dengan cara memperoleh informasi dan pengetahuan seperti menggunakan internet, (2) Afektif, kebutuhan yang berhubungan dengan pengalaman yang baik, menyenangkan, estetis dan dapat memenuhi kebutuhan emosional, (3) Sosial, kebutuhan yang berhubungan dengan interaksi dan komunikasi bersama rekan kerja, keluarga, teman, dan kehidupan sosial dengan memanfaatkan sosial media.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di beberapa sekolah yang ada di Kota Jambi, guru telah menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar maupun dalam akses pendidikan. Hal tersebut karena merujuk pada perubahan kurikulum yang mengharuskan guru untuk menggunakan TPACK dalam pembelajaran atau dengan kata lain menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi untuk keberlangsungan pembelajaran pada masa kini. Pada masa kini telah terjadinya perubahan kurikulum dari K-13 menjadi Kurikulum Merdeka, yang mengakibatkan guru menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Guru menggunakan komputer atau laptop dan android, menggunakan *LCD proyektor* serta melakukan presentasi menggunakan presentasi *Power Point*, *Canva* dan menampilkan video pembelajaran. Guru menggunakan media tersebut untuk mencari referensi maupun bahan ajar yang menarik guna menunjang proses pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran membuat peserta didik menjadi tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung. Dalam

menggunakan media pembelajaran, tentu setiap guru memiliki motif penggunaan yang berbeda dan nantinya akan menimbulkan tingkat kepuasan yang berbeda-beda bagi guru. Karena hal tersebut timbul keinginan peneliti untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang ditinjau dari *Uses and Gratification Theory*. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti ingin mengadakan penelitian yang berjudul “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Ditinjau dari *Uses and Gratification Theory*”.

1.2 Pembatasan Masalah

Karena keterbatasan peneliti maka fokus dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada guru-guru di Sekolah Dasar di Kecamatan Jambi Timur, Kota Jambi.
2. Media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan seperti *LCD proyektor*, komputer/laptop dan android, serta aplikasi yang digunakan seperti presentasi *power point*, *canva*, *Google Classroom*, *Edmodo*, *Canva*, dan YouTube.
3. Pendekatan *Uses and Gratification Theory* hanya mencakup tiga komponen yaitu kognitif, afektif, dan sosial.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah yang hendak dikaji dalam penelitian adalah:

1. Apakah model *Uses and Gratification Theory* valid untuk menjelaskan penggunaan media dalam proses pembelajaran?
2. Apakah *Uses and Gratification Theory* berpengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui kevalidan model *Uses and Gratification Theory* untuk menjelaskan penggunaan media dalam proses pembelajaran.
2. Untuk mengetahui pengaruh pendekatan *Uses and Gratification Theory* terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini berupa manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat secara teoritis
 - a. Bermanfaat untuk memberikan informasi tentang analisis penggunaan media pembelajaran ditinjau dari *Uses and Gratification Theory*.
 - b. Bermanfaat untuk memberikan informasi tentang bagaimana kepuasan guru di sekolah dasar di Kota Jambi dalam menggunakan media pembelajaran untuk menjadi bahan kajian.
2. Manfaat secara praktis
 - a. Manfaat bagi guru

Bermanfaat untuk meningkatkan penggunaan media dengan menyesuaikan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, supaya dapat terselenggarakan pembelajaran yang bermutu, guru merasa puas dan peserta didik memperoleh pengalaman pembelajaran yang baik.
 - b. Manfaat bagi sekolah

Bermanfaat sebagai bahan kajian untuk memfasilitasi para pendidik dalam menyiapkan dan membuat media pembelajaran.

c. Manfaat bagi peneliti

Bermanfaat untuk menjadi acuan dalam memahami dan mengembangkan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berbasis teknologi adalah teknologi pembawa pesan, informasi, materi, dan lain-lain yang biasa digunakan untuk keperluan pembelajaran agar lebih mudah dan jelas.

1.6.2 Pengertian *Uses and Gratification Theory*

Uses and Gratification Theory adalah suatu teori yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan penggunaan media. Teori ini menyatakan audiens secara aktif memilih media yang berguna (*uses*) untuk mendapatkan kepuasan (*gratification*) sesuai dengan motif masing-masing (Kriyantono, 2009:210).