BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Seperti yang tercantum dalam pasal 3 (UU No 20 tahun 2003). Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Namun, yang sangat menentukan keberhasilan pendidikan yaitu pengimplementasiannya. Pengertian pendidikan menurut UU Sistem Pendidikan Nasional sudah cukup bagus, namun yang akan menjadi masalah adalah bagaimana operasionalisasinya atau penerapan di dalam praktik nyata di lapangan

(Amos & Grace , 2017). Dalam meningkatkan mutu pendidikan, dapat dipengaruhi beberapa faktor, salah satunya adalah pembelajaran. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Suardi, 2018). Dalam proses pembelajaran, penggunaan media sangatlah penting untuk mencapai hasil yang maksimal. tanpa penggunaan media, guru akan kesulitan dalam penyampaian materi, dan siswa tidak mempu memahami materi secara baik. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan (Sugihartini, 2016). Dengan adanya perkembangan teknologi, penggunaan media elektronik untuk mendukung proses pembelajaran sangat disarankan terhadap peserta didik, khususnya di tingkat SMA. Banyak sekolah yang memperbolehkan siswanya untuk menggunakan smartphone dalam proses pembelajaran, hal ini bertujuan untuk memaksimalkan proses pembelajaran, nantinya siswa mampu mencari bahan ajar di internet sesuai intrupsi guru. Selain itu, sekolah sudah memfasilitasi dalam penggunan media, seperi lcd proyektor, komputer, serta adanya wifi di beberapa ruangan.

Namun kenyataannya, siswa tidak sepenuhnya menggunakan smartphone secara baik. Dari hasil wawancara dan observasi awal di SMA Negeri 1 Tejakula memperoleh hasil ulangan akhir semester ganjil peserta didik mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas X, yaitu dari 252 siswa terdapat 43,65% yang mendapat nilai memenuhi standar kelulusan, yang artinya hasil

belajar siswa tergolong masih rendah. Hal tersebut dikarenakan oleh beberapa faktor, seperti (1) sekolah tersebut telah menggunakan kurikulum 2013, sehingga tidak adanya buku sebagai sumber belajar (2) Penggunaan fasilitas sekolah yang belum maksimal, guru jarang menggunakan fasilitas sekolah seperti, laboratorium komputer, LCD, proyektor, dan juga wifi sekolah (3) Tidak menggunakan media, guru menjelaskan materi hanya dengan metode ceramah yang membuat siswa membayangkan isi materi. Dengan cara guru mengajar yang monoton, akan berdampak besar terhadap hasil belajar siswa. Seharusnya, guru kreatif dalam proses pembelajaran. Menurut E. Mulyasa dalam (Sinar, 2018), guru kreatif memiliki peran sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, pelatih, penasihat, innovator, teladan, pribadi peneliti, pendorong kreativitas, pembangkit pandangan, pekerja rutin, pemindah kemah, pembawa cerita, sebagai aktor, emansipator, evaluator, pengawet, dan kulminator.

Dari penjabaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa cara mengajar guru dengan media yang digunakan sangat berpengaruh terhadap kelancaran proses pembelajaran, dan hasil belajar siswa dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. Menurut Wina Sanjaya dalam (Susanto, 2013), bahwa guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Selain itu, penentuan model pembelajaran sangat menjamin dalam keberhasilan proses pembelajaran peserta didik. Model pengajaran adalah pola yang menggambarkan urutan, alur, tahap-tahap keseluruhan yang pada umumnya disertai dengan serangkaian kegiatan pembelajaran (Sugihartini, 2016). Pembelajaran secara berkelompok, akan membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi, karena siswa bisa bertukar pikiran satu dengan yang lain. Model pembelajaran koperatif

adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkontruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri (Sugihartini, 2016).

Terdapat beberapa variasi dalam model pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe Student Achievenment Devision (STAD). Pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Pembelajaran kooperatif tipe STAD mengunakan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa secara heterogen (Mariyaningsih & Hidayati, 2018) . Selain menentukan model pembelajaran, guru juga harus mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, salah satunya pembelajaran sambil bermain. Gamification merupakan sebuah upaya penggunaan elemen dan mekanisme permainan dalam konteks di luar permainan untuk tujuan utama selain hiburan. Gamification membuat sesuatu yang bukan permainan seolah seperti permainan, dan dapat digunakan untuk berbagai macam jenis tujuan, seperti menjaga loyalitas pelanggan, meningkatkan produktivitas pekerja, atau memotivasi pelajar dalam proses belajar (Hidayatno, dkk, 2018).

Seiring dengan perkembangan zaman, terdapat inovasi baru media pembelajaran Kahoot!. Kahoot memiliki dua alamat website yang berbeda yaitu https://kahoot.com/ untuk pengajar, dan https://kahoot.it/ untuk pembelajar. Kahoot dapat diakses dan digunakan secara gratis, termasuk semua fitur-fitur yang ada di dalamnya (Rofiyarti & Sari, 2017). Menurut (Ningrum, 2018), Kahoot memiliki empat fitur yaitu: game, kuis, diskusi dan survey. Untuk game, terdapat pilihan membuat jenis pertanyaan, dan menentukan jawaban yang paling tepat serta waktu

yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya, jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta diminta memilih warna/gambar yang mewakili jawaban.

Sebuah penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ningrum (2018), dengan judul "Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa" menyatakan bahwa media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot! cukup berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa kelompok eksperimen sebesar 34,78%. Penelitian sejenis yang dilakukan oleh Nugraha (2018), menyatakan pemahaman siswa selama proses pembelajaran mengalami peningkatan, pada siklus I nilai rata-rata prestasi siswa kategori cukup yakni 67,84. Aktivitas pada siklus II kategori baik sebesar 81,20 terjadi peningkatan 13,36 (19,69%) dari siklus I. Sebuah penelitian lain oleh (Fauzia, dkk, 2015), yang berjudul Penerapan Model STAD Dalam Pembelajaran Materi Ajar Penggunaan Perangkat Lunak Presentasi, menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif type STAD berdampak positif terhadap keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Persentase keaktifan pada siklus I ke siklus II meningkat yaitu dari 58,33% menjadi 77,78%.

Berdasarkan uraian di atas, adapun permasalahan yang teridentifikasi yaitu cara mengajar guru yang monoton menggunakan metode ceramah, serta penggunaan fasilitas yang kurang maksimal dalam proses pembelajaran, sehingga berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penulis ingin mengetahui apakah penerapan gamification dengan metode koperatif dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk menerapkan media Kahoot! dengan model pembelajaran kooperatif tipe Student

Team Achievement Divisions (STAD) dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui penelitian dengan judul **"PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT! DENGAN MODEL STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) TERHADAP HASIL BELAJAR TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 TEJAKULA".**

1.2 IDENTIFIKASI RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian di atas, terdapat beberapa permasalahan, yaitu cara guru dalam mengajar kurang tepat, serta penggunaan fasilits sekolah yang belum maksimal, sehingga berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian adalah :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara siswa yang menggunakan model pembelajaran koperatif tipe STAD serta penggunaan media Kahoot!, dengan siswa tanpa menggunakan model pembelajaran koperatif tipe STAD dan media Kahoot!?
2. Bagaimana respon siswa kelas X SMA Negeri 1 Tejakula setelah menggunakan model pembelajaran tipe STAD dengan menggunakan media Kahoot!?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian yang ingin di capai adalah :

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara siswa yang menggunakan model pembelajaran koperatif tipe STAD serta penggunaan

media Kahoot!, dengan siswa tanpa menggunakan model pembelajaran koperatif tipe STAD dan media Kahoot!.

2. Untuk mengetahui respon siswa kelas X SMA Negeri 1 Tejakula setelah menggunakan model pembelajaran tipe STAD dengan menggunakan media Kahoot!.

1.4 BATASAN MASALAH

Pada penelitian ini, terdapat batasan masalah dalam penggunaan media, yaitu penulis hanya menggunakan fitur Quis untuk mengevaluasi kemampuan siswa pada proses pembelajaran.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

1.5.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot!, pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas X SMA Negeri 1 Tejakula, dengan harapan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa, serta membatu sebagai refrensi untuk mahasiswa yang lain dalam penelitian terkait.

1.5.2. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa, dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang didukung dengan media pembelajaran Kahoot!, dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan.
2. Bagi guru, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD nantinya dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi, dan mampu

menciptakan suasana yang menyenangkan karena menggunakan gamification Kahoot!.

3. Bagi sekolah, dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media Kahoot!, yang nantinya berpengaruh tehadap hasil belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan kualitas lulusan.
4. Bagi peneliti, mampu memberikan pengetahuan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe STAD, dengan menggunakan media Kahoot!.

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA