

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pondasi yang krusial dalam kehidupan setiap insan. Di samping itu, pendidikan berperan besar dalam mendorong terciptanya dinamika kemajuan kehidupan manusia yang nantinya diharapkan membawa perubahan lebih baik untuk masa depan selanjutnya. Pendidikan merupakan perjuangan terencana guna menciptakan rasa senang serta ketertarikan selama belajar supaya bisa mendapatkan kecakapan rohani, disiplin, budi pekerti, kecendekiaan, adab yang baik, serta kapabilitas dengan memanfaatkan kemampuan yang dimiliki (Pristiwanti dkk., 2022:5).

Teknologi berperan penting pada perkembangan Pendidikan di dunia. Siswa diharuskan memiliki bekal keterampilan mencakup problem solving (pemecahan suatu permasalahan), pemikiran kritis (Critical Thinking Skills), serta terampil memanfaatkan teknologi informasi pada abad 21 (Risdianto, Eko. 2019:4)

Keterampilan berupa ICT Literacy Skill harus dikuasai baik oleh guru maupun siswa agar mampu menerapkannya di sekolah demi terciptanya komunikasi yang efektif serta kolaboratif. (Syahputra, Edi. 2018:2).

Namun, tidak tercapainya tujuan pembelajaran pada abad 21 ini disebabkan oleh beberapa hal. Diantaranya, ketimpangan sarana prasarana serta sumber daya guru, diduga ini dapat terjadi karena Pendidikan kurang diperhatikan oleh pemerintah. (Nasution, Efrizal. 2016:6)

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti ketika pra survei dengan salah satu guru Bahasa Indonesia SMP Plus Miftahul Ulum Tarate, terdapat suatu masalah yang muncul dalam proses pembelajaran, yakni tenaga pendidik (guru) cenderung menggunakan metode mengajar ceramah atau yang biasa disebut dengan pembelajaran satu arah sehingga kegiatan belajar mengajar yang seharusnya menyenangkan jadi membosankan. Suasana seperti ini pada akhirnya akan mengharuskan guru untuk mempelajari lebih banyak hal mengenai bagaimana cara mengelola kelas dengan baik.

Tantangan yang dihadapi biasanya semakin sulit saat mengajar pada jam pelajaran terakhir. Siswa akan cenderung mengantuk dan tidak fokus mendengarkan pelajaran dan memilih untuk tidur, bermain sendiri, dan bermacam aktivitas lain yang tak berkaitan dengan pembelajaran. Akan tetapi, siswa terkadang lebih sulit untuk mendalami materi apabila dalam pelaksanaan model pembelajaran baru tidak diimbangi dengan metode ceramah. Maka dari itu, diperlukan pengembangan lagi mengenai variasi model pembelajaran supaya suasana kelas menjadi lebih aktif dan terjadi peningkatan hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan.

Pernyataan tersebut sejalan dengan laporan hasil observasi siswa malas belajar yang disusun oleh Nur Fitrah:2022 yaitu ahli pendidikan dari Universitas Negeri Jakarta (UNJ), Prof. Dr. Conny Semiawan menegaskan bahwa seluruh anak pada dasarnya memiliki kedisiplinan serta rajin, namun tidak dibuat menarik sehingga anak cenderung memilih hal lain yang lebih mengambil perhatiannya..

Alternatif lain harus dicari dengan mencari variasi model pembelajaran dan menyusun media pembelajaran yang kreatif serta menarik perhatian siswa agar mereka bersemangat dan antusias untuk mengikuti jalannya pembelajaran. Solusi yang tersedia untuk mendorong siswa agar turut serta berpartisipasi dalam pembelajaran adalah diterapkannya suatu model pembelajaran variatif yakni Cooperative Learning Type Student Teams Achievement Divisions (STAD). Model ini dimanfaatkan dengan tujuan untuk menciptakan suasana kolaboratif antar anggota (Solihatin & Raharja, 2011: 62).

Ada banyak cara bisa dilakukan agar pembelajaran yang semula membosankan menjadi pembelajaran dengan suasana yang ceria dan interaktif untuk para siswa. Salah satunya ialah penyajian kuis pembelajaran dengan media menarik berbasis permainan yang ringan dan mudah untuk dimainkan. Media “Kahoot!” merupakan aplikasi pembelajaran berupa permainan yang banyak dimanfaatkan sebagai teknologi pendidikan di seluruh lembaga pendidikan. Aplikasi “Kahoot!” ini memiliki beberapa keunggulan diantaranya yakni kuis berupa pilihan ganda, true-false, dan lain sebagainya yang dibuat oleh pengguna melalui aplikasi Kahoot!.

Aplikasi “Kahoot!” diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih antusias dan tentunya membuat proses belajar mengajar Bahasa Indonesia menjadi interaktif dan menyenangkan di ruangkelas. Peneliti berharap penerapan STAD dengan pemanfaatan media aplikasi pembelajaran Kahoot!

dapat memberi peningkatan yang cukup signifikan pada hasil belajar siswa meliputi seluruh aspek dalam materi Bahasa Indonesia.

Adapun pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP/MTs memiliki beberapa materi pelajaran, yakni Teks Ulasan, Teks Persuasif, Teks Drama, serta Buku Sebagai Jendela Dunia. Dari keempat materi tersebut, diketahui bahwa hasil nilai ulangan harian siswa kelas VIII SMP Plus Miftahul Ulum masih tergolong rendah serta Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) belum tercapai khususnya pada materi Teks Drama.

Oleh karena itu, model pembelajaran variatif berupa STAD dengan memanfaatkan media aplikasi pembelajaran yang menyenangkan yaitu “Kahoot!” pada materi Teks Drama ini perlu diterapkan di SMP Plus Miftahul Ulum Tarate karena mengingat ketertarikan siswa pada aktivitas bersenang-senang sambil belajar sejalan dengan model STAD yang berfokus pada kolaborasi serta Kahoot! berperan penting sebagai media untuk meningkatkan antusiasme permainan yang akan diberikan.

Saat pembelajaran berakhir, guru pun akan memberi suatu apresiasi berupa hadiah kepada siswa yang berhasil meraih skor tertinggi., hal ini diharapkan dapat membuat siswa senang belajar sehingga suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Selain itu, pemberian hadiah merupakan bentuk apresiasi karena mereka telah berhasil menyelesaikan pembelajaran dengan kerja sama tim yang bagus. Penggunaan media aplikasi pembelajaran Kahoot! termasuk mudah karena membuat waktu menjadi lebih

efisien serta penerapannya tidak sulit untuk dilakukan saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut maka disusun penelitian yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dengan Pemanfaatan Media Games “Kahoot!” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Teks Drama Siswa Kelas VIII SMP Plus Miftahul Ulum Tarate Sumenep”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi yang terdapat pada latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan pemanfaatan media games “Kahoot! materi teks drama Bahasa Indonesia siswa kelas VIII SMP Plus Miftahul Ulum Tarate Tahun Pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar materi teks drama siswa Bahasa Indonesia siswa kelas VIII SMP Plus Miftahul Ulum Tarate menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan pemanfaatan media games “Kahoot!” Tahun Pelajaran 2022/2023?

C. Hipotesis Tindakan

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan pemanfaatan Media Games “Kahoot!” memiliki beragam rangkaian kegiatan yakni diskusi, kekompakan yang dapat mewujudkan keaktifan serta peningkatan hasil belajar. Berdasarkan hal tersebut, maka hipotesis tindakan yang diajukan peneliti melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan pemanfaatan media games “Kahoot!” diduga dapat Meningkatkan Hasil Belajar Teks Drama Siswa Kelas VIII SMP Plus Miftahul Ulum Tarate Tahun Pelajaran 2022/2023

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Model serta media pembelajaran yang variatif diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar serta mendorong terciptanya sosialisasi aktif pada setiap siswa sehingga mampu menciptakan cara belajar yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi bahan untuk diskusi pada ruang perkuliahan khususnya pada mata kuliah Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan tolak ukur oleh pendidik guna mewujudkan cara belajar tidak membosankan di ruang kelas. Adapun manfaat lainnya yakni guru bisa bebas mengeksplorasi serta meningkatkan kemampuan literacy skill's yang dimilikinya.

b. Bagi Siswa

Keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat membantu guna mencapai suatu tujuan pembelajaran. Seiring perkembangan zaman, hal-hal yang baru serta penting diketahui oleh siswa adalah pemanfaatan teknologi untuk mempermudah siswa serta mendapatkan pembelajaran sambil bermain yang tentunya efektif, efisien, dan menyenangkan.

c. Bagi Peneliti

Memperoleh suatu pengalaman sebagai calon tenaga pendidik, terutama dalam menerapkan model pembelajaran variatif berupa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Pemanfaatan Media Games “Kahoot!” di Sekolah.

E. Definisi Operasional

1. Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran yang dibentuk melalui kelompok dengan anggota yang beraneka ragam atau heterogen disebut pembelajaran kooperatif. Adapun tujuannya yakni agar siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan berkolaborasi dan mengoptimalkan suasana belajar. (Aqib, Zainal. 2019:15)

2. Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

Pembelajaran kooperatif tipe STAD memfokuskan pada kerjasama antar kelompok, Adapun peran siswa yakni sebagai sentral pembelajaran serta apresiasi diberikan untuk tim terbaik. Peningkatan semangat serta aktivitas siswa, khususnya keterampilan komunikatif diharapkan dapat tercapai

melalui Model pembelajaran ini, karena STAD merupakan model belajar yang tidak rumit / sederhana dalam pelaksanaannya (Aqib, Zainal. 2019:20)

3. Media Games “Kahoot!”

Kahoot! Adalah suatu aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang dapat memberikan ketertarikan serta efisiensi waktu bagi siswa dan guru dalam proses pembelajaran di semua Lembaga Pendidikan. Media ini dapat dimanfaatkan untuk pembuatan Latihan Soal, Penguatan Materi, Remedial, atau Pengayaan.

4. Hasil Belajar

Kompetensi tertentu yang dicapai setelah melalui proses pembelajaran oleh siswa yang mencakup berbagai jenis keterampilan seperti keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik disebut hasil belajar. Menurut Elis, Rusdiana (2014: 90), hasil belajar merupakan gambaran keluasaan, kedalaman, dan kerumitan. Teknik penilaian tertentu bisa dimanfaatkan agar mendapat gambaran hasil belajar secara jelas.

5. Teks Drama

Teks drama adalah tulisan lustrasi kehidupan dan perilaku manusia dengan melihat akting yang diperagakan. Adapun teks drama memiliki ciri yakni adanya suatu permasalahan disertai dengan penyelesaiannya.

6. SMP Plus Miftahul Ulum Tarate

SMP Plus Miftahul Ulum merupakan satuan pendidikan dengan jenjang SMP di Pandian, Kecamatan Kota Sumenep, Kabupaten Sumenep, Jawa Timur yang berbasis pondok pesantren Al-Usymuni.

