

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam proses Pembangunan nasional, Pendidikan memiliki peran yang sangat penting serta sebagai usaha menempuh kehidupan. Hal seperti inilah yang membuat pendidikan sebagai faktor utama bagi bangsa yang ingin maju. Pendidikan juga merupakan penanaman modal dalam menumbuhkan sumber daya manusia.

Pendidikan berperan sangat besar dalam memajukan suatu negara, mewujudkan sarana dalam mengartikan pesan kontitusi serta sebagai sarana dalam menciptakan karakter bangsa. Tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan “pendidikan merupakan kegiatan sengaja serta terorganisir dengan baik dalam menciptakan keadaan realisasi yang terus-menerus sehingga siswa dapat secara efektif mengembangkan kemampuannya dan memperoleh kekuatan, kebijaksanaan, karakter, dan pengetahuan”.

Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran. Hasil pembelajaran yang tercapai merupakan tanggung jawab guru. Fasilitator dan motivator merupakan tugas utama bagi seorang guru. Peran guru sebagai fasilitator yaitu memudahkan peserta didik ketika proses pembelajaran. Sebagai motivator, guru harus mendorong dan memberi saran kepada siswa agar pembelajaran terkesan efektif dan efisien karena materi pembelajaran memiliki tingkat kesulitan yang berbeda.

Kurikulum 2023 mengubah empat standar: standart kompetensi lulusan, standart isi, standar proses, dan standar penilaian. Keempat standar ini diganti dengan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik terdiri dari lima langkah: observasi, bertanya, eksplorasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Pendekatan ini mirip dengan pendekatan 5m, yaitu mengamati, bertanya, mencoba, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Permendikbud nomor 67 tahun 2013 menetapkan bahwa "kurikulum SD/MI menggunakan pendekatan pembelajaran tematik terpadu."

Pembelajaran tematik terpadu mencakup pembelajaran beberapa mata pelajaran dalam satu tema yang dirancang dengan baik akan membuat peserta didik dapat menerima informasi yang tepat agar tercapai tujuan pembelajaran. Faktor internal dan eksternal peserta didik mempengaruhi tujuan dari suatu pembelajaran. Faktor internal seperti minat, bakat, perasaan, kesehatan jasmani dan rohani siswa. Faktor internal mempengaruhi proses pembelajaran, karena kualitas siswa menentukan keberhasilan pembelajaran. Faktor eksternal termasuk guru, lingkungan, materi, media, dan metode pembelajaran. Namun, guru memiliki peran yang signifikan dalam menentukan proses pembelajaran.

Sesuai yang terjadi pada SDN 1304 Mompang, berdasarkan hasil observasi peneliti melihat pada Senin, 2 Oktober 2023, di kelas V, banyak siswa merasakan dampak dari kurangnya variasi dalam penggunaan model pembelajaran yang masih diterapkan oleh guru. Hanya menerima informasi (pusat pembelajaran). Peserta didik hanya difokuskan untuk mencatat, menghafal serta mengerjakan soal saja, dan guru hanya memberikan penjelasan saja sehingga peserta didik tidak terlalu aktif. Banyak peserta didik yang mengabaikan penjelasan guru, peserta

didik sibuk bermain serta mengganggu temannya. Adanya minat serta fokus pada pembelajaran, tingkat kecerdasan, cara belajar, serta keahlian Guru yang menggunakan pendekatan pembelajaran mereka merupakan komponen penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, guru harus memiliki empat kemampuan: profesional, pedagogis, sosial, dan kepribadian. Guru harus ahli dalam memilih metode, model, dan media yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Metode, model, dan media ini, jika dipilih dengan benar, akan meningkatkan minat siswa dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar mereka. Guru juga harus memiliki kemampuan untuk membuat siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pada zaman revolusi 4.0 sekarang ini, teknologi sudah masuk ke dalam dunia pendidikan. Sehingga guru harus mampu menguasai teknologi yang mendukung proses pembelajaran. Menurut Siregar (2022, h. 141) saat ini yang paling populer yaitu "*cyber teaching*", istilah yang mengacu pada pengajaran yang dilakukan melalui internet. Istilah alternatif adalah e-learning, yang merupakan jenis pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, terutama internet. Teknologi digital diharapkan mampu meningkatkan mutu pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta menghemat waktu ketika mengerjakan tugas. Oleh karena itu, guru diharuskan untuk menjadi kreatif selama proses pembelajaran. Sehingga guru menjadi inti dari berhasilnya suatu pendidikan di Sekolah.

Peneliti melakukan observasi yang kedua yaitu pada hari Rabu, 4 Oktober 2024 ditemukan bahwa banyaknya siswa yang berbicara Ketika pendidik

menjelaskan materi siswa yang tidak memahami penjelasan pendidik sehingga tidak dapat menjawab pertanyaan ketika guru bertanya. Pembelajaran terkesan membosankan. Terlihat disekolah tersebut juga masih kurang dalam bidang fasilitas teknologi yang menjadikan pembelajaran menjadi jenuh dan membosankan.

Kemudian observasi ketiga dilakukan penulis pada hari Senin, 9 Oktober 2023 di SDN 1304 Mompang dengan mewawancarai guru kelas V yaitu Ibu Nurhamida Hasibuan, S.Pd. Selain itu juga dikumpulkan data hasil belajar peserta didik, khususnya hasil belajar kelas V SDN 1304 Mompang pada Tema 7 Sub Tema 1 pembelajaran 3:

Tabel 1. 1 Perolehan Nilai Ujian Harian Semester II Pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas V SDN 1304 Mompang Kec. Barumun Baru T.A 2022/2023

Muatan Mata Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Total Siswa	Presentase
Bahasa Indonesia	<70	5	25	20%
	70	7		28%
	>70	13		52%
PPKn	<70	6	25	24%
	70	4		16%
	>70	15		60%
IPS	70	6	25	24%
	>70	10		40%
	<70	9		36%

Sumber : (SDN 1304 MOMPANG KEC.BARUMUN BARU)

Berdasarkan tabel di atas, hasil ujian pembelajaran tematik peserta didik tergolong masih rendah. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik dengan nilai lebih dari 70 ada 13 orang, atau 52%, pelajaran PPKN 15 orang atau 60% dan pada mata pelajaran siswa dengan skor lebih dari 70 ada 10 orang atau 40%.

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa Kurangnya variasi dalam pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mengakibatkan penurunan hasil belajar peserta didik. Oleh guru seperti sekedar memberikan materi dan latihan dipapan tulis dan hanya menggunakan media yang ada di sekitar ruangan kelas tanpa adanya media yang inovatif serta tidak adanya sesuatu guru perlu melakukan upaya sungguh-sungguh untuk memahami model dan strategi pembelajaran yang membangkitkan minat peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif. menyelesaikan masalah. Proses pembelajaran dapat berhasil jika guru menggunakan model yang tepat.

Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu model yang memiliki kemampuan untuk mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Model ini memiliki potensi untuk mendorong peserta didik untuk berinteraksi dan menjadi lebih aktif dalam proses belajar. Selain itu, model ini dapat membantu peserta didik membantu satu sama lain memahami materi pelajaran. Sejalan dengan pendapat (Laa, 2019, h. 438), metode kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kinerja mereka dalam mengerjakan tugas akademik.

Peneliti menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Student Team Achievement Divisions* (STAD). Menurut Isjoni (2017, h. 6) model ini berfokus pada hubungan antara siswa satu sama lain dan membantu siswa mempelajari materi pelajaran dengan lebih baik.

Terutama dengan model *Cooperatif tipe STAD* yang mana peserta didik akan diberikan kompetensi antar kelompok, dengan tambahan media Kahoot yang digunakan sebagai sarana persaingan dengan media games berbentuk kuis antar kelompok heterogen. Dengan pemikiran ini diperkuat oleh (Mustikawati, 2021, h. 130). Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran visual yang memiliki fungsi atensi karena memikat perhatian siswa dan membuat mereka fokus pada kegiatan pembelajaran yang sangat disukai oleh generasi digital saat ini. Ini memiliki gaya belajar generasi digital melalui game yang sederhana tetapi menyenangkan yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan pembelajaran dan pelatihan, baik sebagai alat evaluasi maupun hanya untuk menghibur siswa saat belajar.

Berdasarkan penelitian terdahulu "Pengaruh Model Pembelajaran Cooperatif Tipe STAD Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V Di SDN 08 Kota Bengkulu" oleh (Mahmudah, 2018), yang mana peneliti tersebut dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Kemudian diperkuat oleh peneliti (Merlinda, 2022) "Pengaruh Media *Kahoot* Terhadap Minat Belajar Dalam Pembelajaran PPKN Di Kelas V SD Negeri 25 Manggar Belitung" Dengan demikian, Peneliti dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar. Penelitian (Lubis, 2020) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Divisi Prestasi Tim Siswa (STAD) Dengan Aplikasi Game Smartphone Kahoot Terhadap Hasil Belajar Kelas VIII Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Di SMP Islam Terpadu Al-Hijrah Deli Serdang" lebih lanjut menunjukkan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperatipe Tipe STAD* Berbantuan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Tema 7 Pada Kelas V SDN 1304 Mompang Kec.Barumun Baru T.A 2023/2024**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, ada pun identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Sebagian besar siswa masih memiliki KKM rendah.
2. Siswa merasa bosan karena guru tidak menggunakan model pembelajaran yang bervariasi.
3. Guru belum bisa menerapkan media ketika mengajar sehingga siswa kurang aktif
4. Kurangnya fasilitas sekolah dalam bidang teknologi yang menjadikan pembelajaran menjadi jenuh dan membosankan.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti memfokuskan masalah siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan di kelas V SD dengan tema 7 peristiwa dalam kehidupan. Ini termasuk penerbitan kurikulum dan pembukuan, balitbang, kemendikbud, dan pusat kurikulum pada semester II (Genap) Tahun 2024.

1.4. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah yang telah disebutkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimana pengaruh model pembelajaran

Cooperatipe Tipe STAD berbantuan media Kahot terhadap hasil belajar siswa pada tema 7 kelas V SDN 1304 Mompang T.A 2023/2024?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperatipe Tipe STAD* berbantuan media Kahoot pada tema 7 kelas V SDN 1304 Mompang T.A 2023/2024.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Sebagai referensi bagi peneliti lain untuk melakukan lebih banyak penelitian, khususnya tentang penggunaan model dan media pembelajaran di sekolah dasar kelas V SDN 1304 Mompang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik, model pembelajaran Cooperatif tipe STAD yang didukung oleh media Kahoot dapat meningkatkan keterlibatan mereka. Model pembelajaran Cooperatif tipe STAD berbantuan media Kahoot dapat membuat siswa lebih aktif lagi dengan games kuis yang dilakukan serta dapat menumbuhkan jiwa kerjasama dengan teman sekelas serta dapat meningkatkan hasil belajar terutama pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 mata pelajaran PPKn.
- b. Bagi Guru, Model pembelajaran Cooperatif tipe STAD ini dapat membantu guru dalam penyampaian materi serta mengelola kelas jadi menyenangkan serta sebagai pedoman guru dalam mengembangkan media lain di SDN 1304 Mompang.

- c. Bagi Sekolah, menggunakannya sebagai sumber data dan penelitian untuk mengadakan penelitian yang lebih mendalam mengenai penggunaan model pembelajaran Kooperatif STAD dengan media Kahoot selama pembelajaran.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, dapat memberi sketsa yang jelas tentang penerapan menggunakan model pembelajaran Kooperatif STAD dengan bantuan media Kahoot. Selain itu, dapat menggunakan kemampuan yang dipelajari di kelas dan pembelajaran pemecahan masalah pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3 di kelas V SDN 1304 Mompang.

