

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman, terutama pada bidang teknologi yang semakin laju, membuat tuntutan akan pendidikan juga semakin memuncak hingga selalu mengalami perubahan. Banyaknya problem dan krisis pembelajaran, membuat pemerintah harus selalu merubah kurikulum sebagai bentuk strategi untuk menyikapi permasalahan tersebut Baru dan Suhandi, (2022). Kurikulum yang dipakai sekarang ini adalah Kurikulum Merdeka Belajar, dimana kurikulum ini dirancang sebagai jawaban dari tantangan abad ke-21 ini, karena teknologi dan informasi yang semakin berkembang membuat semuanya menjadi berbasis digital Tampubolon *et al.*, *n.d.*, (2022). Selain itu, kebijakan ini juga diluncurkan dengan harapan dapat membangkitkan kembali pendidikan dari keterpurukan karena realitas problematika yang banyak di pendidikan Indonesia Suryaman, (2020).

Perubahan ini memberikan kesempatan besar pada para pendidik untuk mendesain pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Daga Baru dan Suhandi, (2022) yang mengatakan bahwa merdeka dalam pembelajaran yang sesungguhnya adalah kebebasan bagi para guru. Artinya, setiap guru dibebaskan untuk mengelola proses pembelajaran sesuai keinginannya. Guru dibebaskan untuk memilih model maupun media belajar apa saja saat proses pembelajaran namun harus tetap sesuai dengan karakteristik siswa.

Perkembangan teknologi telah mempermudah guru dalam menciptakan media dan model pembelajaran sehingga proses belajar tidak menjadi monoton Safitri dan Puspasari, (2022). Saat ini banyak model maupun media belajar menarik yang bisa guru ciptakan sehingga kelas jadi lebih aktif dan menyenangkan. Model pembelajaran merupakan kegiatan yang sengaja didesain dan dirancang agar siswa dapat menerima kegiatan belajar dengan baik (Faradina dan Hidayanto, 2022). Model pembelajaran juga dapat di kolaborasikan dengan media belajar.

Media belajar ialah alat yang dapat membantu guru mengklasifikasi makna yang akan di sampaikan, sehingga proses belajar akan jadi semakin menarik, tidak membosankan, penuh motivasi sehingga permasalahan dapat diselesaikan dengan baik. Media pembelajaran merupakan sarana penunjang yang efisiensi dan efektifitas dalam meningkatkan keberhasilan pembelajaran (Thesarah, *et al.*, 2021). Jika pembelajaran terasa lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, maka peluang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan maksimal menjadi lebih besar.

Prestasi yang dicapai oleh siswa secara akademis melalui tahap ujian, pengerjaan tugas, serta keaktifan dalam belajar disebut sebagai hasil belajar (Dakhi dan Selatan, 2020). Sementara menurut (Thesarah *et al.*, 2021) siswa akan menerima sebuah kemampuan setelah mendapatkan pengalaman belajar yang kemudian dapat dikatakan sebagai hasil siswa dalam pembelajaran. Biasanya hasil belajar sering digunakan sebagai tolak ukur untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Ini mencakup pemahaman mereka terhadap konsep, kemampuan menerapkan pengetahuan, dan keterampilan yang

mereka dapat selama belajar. Ya dalam banyak kasus, pembelajaran dianggap berhasil jika siswa mencapai hasil yang baik, seperti peningkatan pemahaman, keterampilan, dan pencapaian akademis yang positif. Sebaliknya jika siswa mencapai hasil yang menurun atau tidak sesuai dengan harapan, pembelajaran tersebut mungkin dianggap tidak berhasil dan perlu dievaluasi untuk perbaikan di masa mendatang. Menurunnya hasil belajar siswa biasanya disebabkan oleh siswa yang terlalu pasif saat mengikuti pembelajaran, tidak adanya semangat untuk belajar, bahkan siswa tidak terlibat dalam pembelajaran. Untuk itu para pendidik dituntut agar dapat terus meningkatkan kualitas belajar mengajar mereka agar sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang (Supartini *et al.*, 2016).

Berdasarkan hasil observasi pada saat PLP II di SMKS PAB II Helvetia, siswa kelas X MPLB terlihat tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa lebih cenderung menjadi pengamat dan kelas terasa monoton. Siswa juga jarang terlihat berinteraksi dengan teman sekelas. Berdasarkan hasil wawancara langsung peneliti dengan guru yang membawakan elemen *Job Profile* dan Peluang Usaha di Bidang MPLB, ternyata kegiatan belajar mengajar masih menggunakan metode konvensional dimana guru hanya menjelaskan, mencatat, dan mengerjakan soal. Model belajar seperti model pembelajaran STAD belum pernah diterapkan oleh guru bidang studi MPLB. Penjabaran materi juga hanya melewati buku paket saja tidak ada bantuan media seperti penggunaan media quizizz atau media belajar lainnya. Kurang bervariasinya alat bantu yang digunakan oleh guru, membuat siswa cenderung pasif, tidak tertarik dengan pembelajaran bahkan untuk memahami materi saja sulit sehingga capaian pembelajaran juga sulit tercapai. Hal

ini diperkuat melalui hasil ulangan harian siswa selama tiga kali berturut-turut. Murid yang memperoleh nilai tidak tuntas cenderung lebih besar daripada siswa yang melampaui KKM. Untuk lebih jelasnya lihatlah di tabel ini:

Tabel 1.1
Hasil Ulangan Harian Siswa Kelas X MPLB SMKS PAB 2 Helvetia

Kelas	Jumlah	KKM	UH	Siswa mencapai KKM		Siswa tidak mencapai KKM	
				Total	%	Total	%
X MPLB 1	40	75	UH 1	19	48%	21	53%
			UH 2	19	48%	21	53%
			UH 3	26	65%	14	35%
			Rata-Rata	20	50%	20	50%
X MPLB 2	40	75	UH 1	18	45%	22	55%
			UH 2	21	53%	19	48%
			UH 3	19	48%	21	53%
			Rata-Rata	16	40%	24	60%

Sumber: Dokumentasi Daftar Nilai dari Guru Dasar-Dasar MPLB

Dari analisis data pada tabel 1.1 terlihat bahwa jumlah siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) lebih besar dari pada siswa yang mencapainya. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar kelas X MPLB masih tergolong rendah dan tidak merata. Salah satu faktor yang mungkin menyebabkan hal ini adalah kurangnya variasi dalam model dan media pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) dengan bantuan media quizizz. Langkah ini diambil dengan harapan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dengan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih beragam, interaktif dan menarik bagi siswa. Dengan demikian

diharapkan bahwa pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD termasuk salah satu model pembelajaran yang Robert E. Slavin kembangkan. Model ini memfokuskan pada motivasi dan hubungan sesama siswa, sehingga siswa akan saling membantu dan memotivasi dalam memahami materi guna mencapai prestasi yang maksimal (Adnyana, 2020). Siswa yang saling bantu, saling memotivasi serta saling menstimulus antar sesama, membuat model ini tepat di gunakan dalam meningkatkan hasil belajar. Pendapat ini diperkuat oleh Syamsu dan Rahmawati (2019), siswa nantinya akan bekerja sama untuk mencapai nilai bagi kelompok dan diri sendiri sebab penilaian dalam model STAD bukan hanya individu tapi juga kelompok sehingga prestasi baik akan tercapai. Model pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan apabila di kolaborasikan dengan media pembelajaran.

Secara *literal* media mengacu pada “pengantar atau perantara.” *Association for Education and Communication Technology* (AECT) menjabarkan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyebarkan informasi (Switri.E, 2022:99). Menurut Nana sebagaimana yang dikutip dalam (Yunus dan Fransisca, 2020), media pembelajaran dianggap sebagai elemen yang sangat penting dalam proses belajar karena dapat meningkatkan aktivitas belajar, yang pada akhirnya pencapaian hasil belajar siswa dapat meningkat. Salah satu bentuk media pembelajaran yang bisa dikolaborasikan bersama model pembelajaran yaitu media pembelajaran yang berbasis *Information Teknologi* (IT), seperti quizizz. Quizizz adalah jenis media pembelajaran yang terkait dengan teknologi informasi

dan juga memiliki unsur permainan yang naratif dan fleksibel (Citra dan Rosy, 2020). Quizizz akan sangat membantu guru dalam penyampaian materi sebab menyediakan banyak fitur-fitur menarik. Quizizz juga dapat digunakan sebagai instrumen penilaian. Penggunaan quizizz sebagai instrumen penilaian akan memberikan kesan yang baik bagi memori siswa karena bersifat “fun” namun tetap “learning” (Utomo, 2020).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) yang didukung oleh Media Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa SMKS PAB 2 Helvetia pada tahun 2023/2024 dalam memahami elemen Profile Pekerjaan/Profesi dan Peluang Usaha di Bidang Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis.”**

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya kreativitas guru dalam memanfaatkan model dan media dalam pembelajaran.
2. Model pembelajaran konvensional cenderung diterapkan oleh guru sehingga terasa monoton dan membosankan.
3. Belum adanya penggunaan media pembelajaran yang kreatif.
4. Banyaknya siswa yang belum mencapai nilai KKM dalam proses belajar mereka.

1.3 Pembatasan Masalah

1. Elemen yang akan diteliti yaitu *Job Profile* dan Peluang Usaha di Bidang Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis.
2. Penelitian ini akan fokus pada penerapan sub-materi tentang etika dalam profesi, khususnya dalam konteks manajemen perkantoran dan layanan bisnis.
3. Kelas yang akan diteliti yaitu kelas X MPLB (Fase E)
4. Penggunaan media quizizz hanya untuk kuis

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh signifikan dari penerapan model pembelajaran tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) yang didukung oleh media quizizz pada pemahaman elemen profil pekerjaan/profesi (*job profile*) dan peluang usaha dibidang manajemen perkantoran dan layanan bisnis terhadap hasil belajar pada tahun ajar 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengevaluasi apakah penerapan model pembelajaran jenis STAD (*Student Team Achievement Division*) dengan bantuan media quizizz berpengaruh signifikan pada hasil yang murid capai dalam belajar pada pemahaman elemen profil pekerjaan/profesi (*job profile*) dan peluang usaha dibidang manajemen perkantoran dan layanan bisnis.

1.6 Manfaat penelitian

1. Peneliti berharap kalau penelitian ini akan menjadi sarana untuk meningkatkan wawasan, pemahaman, dan pengetahuan peneliti tentang kolaborasi model dengan media pembelajaran. Selain ini, diharapkan penelitian ini juga akan membantu peneliti dalam mengembangkan keterampilan untuk membuat karya tulis yang berkualitas dan bermutu.
2. Bagi instansi, peneliti harap penelitian ini dapat menjadi referensi yang berguna serta dapat memberikan kontribusi dalam pembangunan pemahaman dan pengetahuan di bidang pendidikan. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan dasar yang kuat bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang lebih dalam dengan cakupan studi yang lebih luas tentang kolaborasi model STAD dengan quizizz.
3. Bagi sekolah, diharapkan model dan media yang digunakan peneliti dapat menjadi pertimbangan para pendidik untuk menerapkan model serta media ini nantinya dalam proses pembelajaran hingga tujuan penelitian nantinya dapat dicapai dan kualitas pembelajaran dapat meningkat juga.