

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses berkembangnya pendidikan dalam dunia tidak terlepas dengan yang namanya pengetahuan dan teknologi. Teknologi sendiri terdiri dari banyaknya bidang politik, sosial, ekonomi, budaya serta pendidikan yang terus mampu berkembang terus setiap harinya. Perkembangan ini mengharuskan suatu negara ataupun pribadi agar beradaptasi terhadap meningkatnya ilmu pengetahuan serta teknologi sampai hari ini. Oleh karena itu peran pendidikan cukup penting untuk meningkatkan suatu aspek mutu serta daya saing dalam sumber daya manusia yang berguna untuk memaksimalkan mutu pendidikan.

Hamalik Oemar (2020) menyampaikan mengenai pendidikan merupakan proses yang mempunyai tujuan membawa pengaruh pada siswa untuk bisa menyamakan diri sebaik-baiknya pada lingkungan serta bisa diharapkan dapat membawa perubahan pada dirinya secara memadai dalam lingkungan masyarakat (Hidayat & Abdillah, 2019). Pendidikan juga berperan untuk mempersiapkan dan melengkapi individu untuk peran dan tanggung jawab mereka yang berharga. Hal ini didukung oleh pendapat (Hakim & Wahyudi, 2021) bahwa pendidikan hendaknya berpedoman pada hukum sehingga sesuai dengan hasil psikoanalisis dan mengikuti perkembangan bertahap, baik jasmani (eksternal) maupun mental (internal/spiritual).

Dalam mencapai tujuan atau mutu pendidikan perlu diperhatikan seluruh aspek, baik kualitas, kapasitas, sarana dan prasarana. Hal ini diperlukan untuk menunjang profesionalisme pendidikan generasi bangsa. Dalam pendidikan sendiri juga terdapat banyaknya perubahan-perubahan, salah satunya terjadi pada kurikulum dalam pendidikan. Salah satunya yaitu perubahan kurikulum yang menjadi kurikulum 2013 atau K-13.

Kurikulum 2013 merupakan aturan kurikulum pendidikan di Indonesia yang diperkenalkan pada tahun 2013 sebagai pengganti Kurikulum 2006 (KTSP) (Felisiana et al., 2023). Adanya perbedaan pada kurikulum ini justru mengatakan bahwa kurikulum selalu mengalami perubahan yang menyesuaikan diri pada tuntutan perkembangan serta tantangan zaman (Santika et al., 2022). Sehingga K-13 mendorong penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran untuk mempersiapkan siswa menghadapi era digital di zaman sekarang. Hal ini didukung oleh pendapat (Nisa, 2023) bahwa kurikulum 2013 (K13) berpusat pada penanaman kemampuan, pengembangan karakter, dan pengembangan keterampilan untuk siswa.

Selain kurikulum dalam dunia pendidikan tidak terlepas oleh guru serta peserta didik. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen, guru merupakan tenaga profesional yang mempunyai tanggung jawab utama mendidik, mengajar, membina, menilai, melatih serta mengevaluasi peserta didik untuk pendidikan formal pada anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (Sulaiman et al, 2023). Sedangkan menurut (Hamuni et al, 2022) peserta didik adalah bagian dari komponen pendidikan sangat penting, karena jika tidak adanya peserta didik akan berdampak pada proses pembelajaran yang tidak bisa terlaksanakan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 4 dijelaskan bahwa peserta didik merupakan bagian masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi pada diri dengan proses belajar mengajar yang terdapat pada jalur, jenjang serta jenis pendidikan tertentu (Alfisyah, 2021).

Kegiatan pembelajaran juga diperlukan yang namanya model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan konsep yang menerapkan pendekatan pembelajaran, metode, strategi, dan metode pembelajaran. (Sukmawati et al, 2022). Dari banyaknya bentuk pembelajaran yang bisa digunakan ketika pembelajaran matematika adalah model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan dalam belajar dengan melibatkan kelompok/tim kecil yang terdiri atas 4-6 individu dengan keterampilan akademik, jenis kelamin, serta latar belakang etnis yang beragam (Astuti et al., 2022). Setelah melakukan pembelajaran disekolah maka seorang siswa menghasilkan yang namanya hasil belajar. Hasil belajar di dapatkan setelah kita melakukan adanya proses belajar. Proses pengajaran dan pembelajaran mengarah pada perubahan dalam perilaku seseorang, termasuk keterampilan kognitif, emosional, dan psikomotor, yang dikenal sebagai hasil pembelajaran (Yandi et al., 2023). Menurut (Dakhi, 2020) Hasil pembelajaran merujuk pada kinerja pada perjalanan studi oleh siswa dengan standar atau nilai yang diberikan. Hasil pembelajaran adalah perolehan nilai-nilai pembelajaran siswa, termasuk tiga jenis pengetahuan: intelektual, keterampilan dan sikap. (Mutiaramses et al., 2023). Berdasarkan penjelasan sebelumnya dapat disampaikan yaitu hasil belajar adalah pencapaian prestasi belajar yang dicapai siswa yang melingkupi pengetahuan serta kemampuan.

Peserta didik mempunyai tugas utama yaitu belajar, aktivitas belajar ini memberikan hasil belajar. Sehingga hasil belajar matematika penting bagi peserta didik. Karena secara umum hasil belajar adalah bentuk nilai yang didapatkan setiap peserta didik. Untuk memastikan bahwa siswa mencapai hasil pembelajaran yang baik, mereka harus menghindari kebiasaan buruk seperti keterlambatan pekerjaan atau melakukan hal-hal yang tidak penting (Amalia, 2021).

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan peneliti dengan wawancara dengan guru matematikanya, peneliti menemukan adanya hasil belajar yang cukup rendah. Yang mengatakan bahwa nilai tugas-tugas latihan matematika yang diberikan masih banyak mendapatkan nilai cukup rendah. Hal ini disampaikan saat bertemu oleh ibu fadhila selaku guru matematika kelas XI SMAS PABA Binjai. Serta adanya siswa yang masih merasa kesulitan memahami materi yang diberikan, sehingga mengabaikan tugas latihannya.

Pendapat ini didukung oleh (Andy Hakim & Saiful Amir, 2018) yang mengatakan bahwa seringkali siswa mengabaikan terhadap tugas-tugas yang diberi oleh guru. Serta masih terdapat siswa yang kurang memahami dengan pasti bagaimana cara belajar dengan efektif. Siswa hanya berpatok pada rumus yang ada (Piliang, 2021). Serta tingkat keaktifan siswa pada pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas masih tergolong rendah (Oktavia, 2021). Berdasarkan penelitian (Ayu et al., 2021) wawancara bersama siswa OA dan KHAC menyampaikan siswa mengakui merasa kurang mendapat perhatian dari orangtua, yang membuatnya enggan untuk belajar di malam hari.

Dalam hal ini guru masih menggunakan konsep dari materi yang sebelumnya masih menggunakan buku. Saat pembelajaran ini guru belum menggunakan teknologi berupa handphone untuk evaluasi belajar siswa. Dengan adanya observasi sebelumnya penulis merasa bahwa salah satu masalah yang dihadapi adalah siswa merasa bosan dengan pelajaran yang diajarkan secara monoton. Dan masalah lain yang dihadapi yaitu kurangnya media saat pembelajaran agar mendorong siswa agar semangat saat belajar. Guru dapat memakai media pembelajaran yang ada pada lingkungan sekitar. Adapun gangguan yang dirasakan oleh para guru, termasuk kurangnya pemahaman mengenai media yang sesuai serta kemampuan guru dalam membuat media yang kreatif serta menarik bagi siswa. Oleh karena itu siswa kurang tertarik akan belajar serta mencermati proses belajar matematika.

Media adalah sarana dalam menginformasikan kepada siswa agar lebih cepat mengetahui materi yang diberikan oleh guru (Zahwa & Syafi'i, 2022). Pemakaian HP bisa menyebabkan siswa menjadi kurang semangat saat melaksanakan PR ataupun mempelajari matematika. Pengaruh media massa dapat menjadi faktor penyebab kesulitan belajar matematika (Ayu et al., 2021). Faktor tersebut merupakan fakta yang terdapat pada siswa bahwa siswa lebih tertarik terhadap penggunaan media massa daripada belajar.

Oleh karena itu peneliti berharap adanya media dengan menggunakan HP dapat membuat pembelajaran aktif dan meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga saat disekolah, seorang guru perlu menggunakan strategi ataupun metode dalam mengajar yang menurut guru tersebut sesuai dengan akal sehat serta berkaitan pada situasi dan kondisi bukan pengalaman gurunya (Lubis & Rangkuti, 2016). Berdasarkan fakta yang ditemukan ini penulis juga menemukan permasalahan yang sama seperti penelitian (Faradina et al., 2022) pembelajaran dengan kooperatif tipe STAD adalah model pembelajaran kooperatif yang bisa diterapkan untuk solusi agar hasil belajar meningkat. Menurut (Rahmadian, 2023) supaya penerapan model pembelajaran semakin optimal, menarik, serta menyenangkan sehingga dipakai bantuan media pembelajaran interaktif berbasis IT yaitu *quizizz*..

Metode pembelajaran kooperatif memiliki macam-macam metode didalamnya diantaranya merupakan metode STAD (*student achievement divisions*). Model STAD (*Student Team Achievement Division*) merupakan model pembelajaran kooperatif dengan menerapkan kerjasama siswa pada pembelajaran kelompok dengan peserta yang beragam untuk memperoleh keterampilan yang akan dipelajari (Setiawan et al., 2024). Model pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan model pembelajaran yang mendasari pada teori konstruktivisme, serta dilengkapi dengan penyajian materi, pembelajaran kelompok kecil, kuis, hasil pertumbuhan individu, dan penghargaan kelompok (Handryant & Hidayat, 2024). Adapun media pembelajaran IT yang bisa dilakukan secara bersama pada model pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah aplikasi *quizizz*.

Quizizz merupakan aplikasi belajar sambil bermain dengan penggunaan sifat naratif serta fleksibel, selain itu aplikasi ini bisa digunakan untuk sarana penyampaian materi, serta *quizizz* bermanfaat pada media pembelajaran sebagai evaluasi belajar yang menarik dan menyenangkan (Kurniawan, 2022).

Quizizz mudah diakses dari ponsel dan komputer siswa, memungkinkan kita memengaruhi perhatian dan pemikiran matematis saat belajar (Kholifah, 2024). Penggunaan media *quizizz* sebagai bagian dari evaluasi pemakaian model pembelajaran STAD tentunya memudahkan pekerjaan guru apalagi di tahap kuis individu.

Dengan adanya fitur acak pada tampilan kuis, siswa dapat berpartisipasi dalam fase kuis seiring dengan perubahan urutan tampilan setiap siswa di layar, sehingga mengurangi kemungkinan mereka menyelesaikannya bersama-sama (Aqilla & Romadhan, 2024). *Quizizz* dapat memberi informasi statistik mengenai hasil belajar siswa yang bisa diunduh pada bentuk file excel, kelebihan ini bisa bermanfaat pada guru agar saat mengavaluasi proses pembelajaran tidak terbatas tempat dan waktu (Sitorus & Santoso, 2022). Penggunaan *Quizizz* untuk memfasilitasi pembelajaran dalam format kolaboratif serupa dengan STAD (*Student Team Achievement Division*) diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa, terkhusus yang berkaitan dengan informasi tentang Operasi Matriks.

Paparan diatas menjelaskan bahwa pendidikan tidak terlepas dari adanya permasalahan akan perubahan yang mempengaruhi siswa. Dalam permasalahan yang ada di proses pembelajaran mempengaruhi hasil belajar. Berdasarkan pemaparan masalah, penulis terkesan melaksanakan penelitian skripsi dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Operasi Matriks Kelas XI di SMA Swasta PABA Binjai Tahun Pelajaran 2024-2025"

1.2 Identifikasi Masalah

Menurut penjelasan dari latar belakang, oleh karena itu bisa diidentifikasi suatu permasalahan pada penelitian ini yaitu :

1. Rendahnya hasil ulangan siswa.
2. Terdapat beberapa siswa yang menunda-nunda pengerjaan ataupun pengumpulan tugas.

3. Berkurangnya keaktifan siswa sehingga membuat siswa lebih banyak diam daripada bertanya.
4. Kurangnya peran orangtua dalam pendidikan anaknya.
5. Guru kurang menggunakan media pembelajaran yang beragam untuk mendukung pembelajaran matematika.
6. Perkembangan suatu teknologi salah satunya dengan HP sangat berpengaruh pada siswa.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih fokus serta tidak meluas dari pembahasan, sehingga batasan masalah penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada operasi matriks XI di SMA Swasta PABA Binjai Tahun Pelajaran 2024-2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan adanya pembahasan yang di jelaskan pada latar belakang sebelumnya, sehingga yang merupakan rumusan masalah untuk penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada operasi matriks kelas XI di SMA Swasta PABA Binjai Tahun Pelajaran 2024-2025?
2. Berapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada operasi matriks kelas XI di SMA Swasta PABA Binjai Tahun Pelajaran 2024-2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian didasari dengan adanya pembahasan yang di jelaskan pada rumusan masalah sebelumnya, sehingga yang merupakan tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada operasi matriks kelas XI di SMA Swasta PABA Binjai Tahun Pelajaran 2024-2025.
2. Untuk mengetahui berapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada operasi matriks kelas XI di SMA Swasta PABA Binjai Tahun Pelajaran 2024-2025?

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap agar penelitian ini dapat meningkatkan serta mengembangkan pengetahuan serta wawasan terutama mengenai model pembelajaran tipe STAD dengan aplikasi *quizizz*.

2. Manfaat Praktis

a) Kepada Siswa

Memberikan motivasi serta mendorong siswa agar berpartisipasi aktif pada proses belajar.

b) Kepada Guru

Menawarkan konsep-konsep inovatif kepada guru guna meningkatkan pemikiran matematis siswa, khususnya terkait pemanfaatan model kolaborasi STAD dengan media *quizizz* di kelas.

c) Kepada Sekolah

Hal ini membantu dalam memperlancar proses pembelajaran di sekolah dan berperan sebagai penasihat bagi personel sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

d) Kepada Peneliti

- 1) Dapat menjelaskan pemanfaatan tentang penerapan metode pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) berbantuan *Quizizz*.

- 2) Dapat menawarkan pengamatan langsung dan pemahaman tentang kesulitan belajar yang dihadapi dalam lingkungan penelitian.
- 3) Dapat melakukan kegiatan untuk mencoba menyelesaikan permasalahan dengan terstruktur serta sistematis.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN