

BAB I

PENDAHULUAN

Pendahuluan dalam penelitian ini dijabarkan inti-inti bahasan yang meliputi: (1) latar belakang, (2) masalah penelitian, (3) tujuan penelitian, (4) definisi istilah, (5) manfaat penelitian dan (6) ruang lingkup penelitian. Berikut ini adalah paparan dari pendahuluan

1.1 Latar Belakang Penelitian

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 tentang sistem pendidikan nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Karena pernyataan tersebut, dengan adanya pendidikan diharapkan siswa dapat memperluas akses pendidikan dan mengembangkan potensi siswa.

Proses belajar dalam hakikatnya merupakan proses komunikasi mengajar. Jika dalam proses belajar siswa mengalami kesulitan, maka akan berpengaruh pada proses belajar mengajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dalam proses belajar mengajar diperlukan suatu media penunjang belajar. Kehadiran media yang memiliki arti yang relatif penting. lantaran pada aktivitas tersebut terdapat ketidakjelasan materi yang disampaikan bisa dibantu menggunakan menghadirkan media menjadi perantara. kerumitan materi yang akan disampaikan pada siswa bisa disederhanakan menggunakan bantuan media. dan media bisa mewakili

kekurangan pengajar mengucapkan melalui istilah-istilah atau kalimat eksklusif bahkan keabstrakan materi bisa dikonkritkan menggunakan adanya media.

Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan belajar peserta didik, supaya peserta tidak bosan ketika proses aktivitas belajar mengajar. Kegunaan media pada aktivitas belajar mengajar yaitu membantu berjalannya proses pembelajaran. Kegunaan media pada pendidikan yaitu salah satu upaya buat menaikkan kualitas pendidikan peserta didik.

Perkembangan teknologi saat ini mempunyai kemudahan pada aneka macam hal yang sudah dimanfaatkan pada berbagai sekolah untuk menerapkan media pembelajaran yang interaktif, baik itu mampu dipakai pada PC seperti laptop ataupun pada *Smartphone* HP. Berbagai media tersebut bisa membantu siswa mengatasi kesulitan pada belajar. Contohnya dalam media pembelajaran berbasis *Android* , anak didik bisa belajar lebih gampang tanpa terbatas dan tidak perlu membawa buku & laptop. Bahkan media pembelajaran saat ini sudah memanfaatkan unsur multimedia yang dikemas pada bentuk aplikasi *Android* sehingga mengurangi kebosanan siswa dalam belajar.

Berdasarkan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMK Muhammadiyah 2 Paleran peneliti mendapatkan informasi bahwa minat dan motivasi belajar siswa masih kurang. Hal itu tampak dari siswa yang tidak memperhatikan guru saat mengajar di kelas. Minat dan motivasi belajar yang kurang tersebut salah satunya disebabkan oleh faktor penggunaan media pembelajaran yang belum bervariasi. Dengan demikian harus ada variasi media

yang digunakan dalam pembelajaran sangatlah penting untuk menumbuhkan minat belajar siswa.

Dengan adanya permasalahan tersebut peneliti merasa perlu untuk menyelesaikannya dengan bantuan sebuah aplikasi bernama *ClassDojo* sebagai media pembelajaran. Aplikasi *ClassDojo* dipilih oleh peneliti sebab penggunaannya yang mudah bagi guru maupun siswa. Penelitian terdahulu oleh Melissa Bryanne Mchugh Dillon dari Universitas Mississippi Selatan yang berjudul “*The Tootling Intervention with ClassDojo: Effects on Classwide Disruptive Behavior and Academically Engaged Behavior in An Upper Elementary School Setting*” pada tahun 2016 juga membuktikan bahwa aplikasi ini mampu meningkatkan perilaku akademis siswa.

Pada penelitian sebelumnya oleh Anis Hartanti dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi *ClassDojo* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Jaringan Di Kelas 8a Upt Smp Negeri 01 Ponggok Kabupaten Blitar” pada tahun 2021 menyimpulkan Pertama, pemanfaatan yang dilaksanakan oleh guru kelas dalam kegiatan pembelajaran yang memuat kegiatan pembuka, inti, dan penutup. Kemudian fitur yang sering digunakan fitur *Class Story* dengan mengunggah foto, video, dokumen, serta *Group ClassDojo* untuk proses kegiatan belajar mengajar. Kemudahan dirasakan dengan kehadiran fitur *ClassDojo* dan juga penggunaannya yang mudah dan dapat digunakan oleh berbagai kalangan.

Aplikasi *ClassDojo* merupakan layanan berbasis web dan aplikasi yang dapat membantu guru dalam mengatur kelas. Guru dapat merekam pencapaian siswa dengan mudah serta dapat terkoneksi dengan orang tua siswa. Dengan *ClassDojo*,

guru dapat mendokumentasikan pencapaian siswa dan membagikannya kepada orang tua dengan lancar. Alasan peneliti menggunakan aplikasi *ClassDojo* sebagai media pembelajaran yaitu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan membangun motivasi siswa karena aplikasi *ClassDojo* merupakan aplikasi yang menarik untuk siswa. Dimana terdapat karakter yang tidak membosankan untuk siswa dan juga adanya poin-poin keaktifan untuk siswa sehingga dapat membangun motivasi siswa agar bisa belajar Bahasa Indonesia.

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka perlu diterapkan media belajar yang dapat meningkatkan keaktifan, kreativitas, serta kemampuan siswa dalam belajar, yang diharapkan dapat menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar serta memberi kemudahan dalam mempelajari materi dengan media yang interaktif. Oleh karena itu pada penelitian ini penulis berencana memanfaatkan aplikasi *ClassDojo* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Paleran. Dengan menggunakan aplikasi *ClassDojo* peneliti berharap siswa dapat meningkatkan dan memotivasi terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia.

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka masalah penelitian sebagai berikut.

- a. Apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa yang menggunakan aplikasi *ClassDojo* dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan aplikasi *ClassDojo* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMK Muhammadiyah 2 Paleran ?

- b. Bagaimanakah efektivitas penggunaan aplikasi *ClassDojo* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMK Muhammadiyah 2 Paleran ?

1.3 Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa yang menggunakan aplikasi *ClassDojo* dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan aplikasi *ClassDojo* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMK Muhammadiyah 2 Paleran ?
- b. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *ClassDojo* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMK Muhammadiyah 2 Paleran.

1.4 Definisi Istilah

Definisi istilah mengenai penelitian tentang pemanfaatan penggunaan aplikasi *ClassDojo* sebagai media pembelajaran online bahasa indonesia siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Paleran sebagai berikut.

- a. Aplikasi *ClassDojo* merupakan aplikasi berbasis internet yang dapat diakses melalui *Smartphone*,laptop ataupun tablet yang menghubungkan antara guru,siswa dan orang tua melalui fitur komunikasi yang dimiliki *ClassDojo*
- b. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan agar hasil penelitian dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1) Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk memberikan informasi mengenai pemanfaatan aplikasi *ClassDojo* sebagai media pembelajaran di sekolah serta dapat digunakan sebagai penelitian untuk referensi selanjutnya.

2) Manfaat praktis

a) Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman yang sangat penting dalam mendeskripsikan pemanfaatan *ClassDojo* sebagai media pembelajaran.

b) Bagi guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan dalam mengembangkan media pembelajaran dalam rangka menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien.

c) Bagi peserta didik

Penelitian ini dapat memacu semangat belajar peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran, serta melatih peserta didik untuk menggunakan dan melibatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup merupakan Batasan dari sebuah variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Ruang lingkup dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Variabel dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran aplikasi *ClassDojo*
- b. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Paleran.
- c. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia Teks Observasi kelas X
- d. Lokasi yang di lakukan pada penelitian ini adalah SMK Muhammadiyah 2 Paleran.