

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal berperan sangat penting dalam pelaksanaan proses belajar-mengajar secara berjenjang dan berkesinambungan. Sekarang ini, pengertian sekolah telah berubah maknanya menjadi bangunan tempat pendidik mengajar dan murid menerima pengajaran. Dalam definisi singkat, sekolah adalah pendidikan, sementara dalam definisi lebih luas, sekolah adalah tempat mewujudkan proses pembelajaran yang diselenggarakan oleh pemerintah dan dilaksanakan oleh masyarakat. Sekolah berperan krusial sebagai pendidikan formal karena memiliki guru sebagai sumber teladan utama yang dicintai dan dihormati. Guru dapat memberi keteladanan akhlak, disiplin, kasih sayang, dan pembiasaan perilaku positif yang efektif dalam membentuk karakter murid, serta memitigasi krisis moral kalangan remaja (Hanim, 2022:117). Generasi penerus bangsa yang berkualitas dimulai dari sekolah. Sekolah tidak hanya mengutamakan pendidikan akademis, tetapi juga pendidikan sosial, spiritual, emosional, budaya, dan teknologi. Oleh sebab itu, ketersediaan sarana dan prasarana yang baik di sekolah memiliki peranan penting dalam sistem pendidikan, termasuk teknik, strategi, metode, dan model pembelajaran (Firnanda, 2020:92-94).

Sekolah saat ini menghadapi tantangan dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan inklusif di tengah perubahan sosial yang pesat. Era digital membuat pelajar lebih tertarik pada teknologi informasi, sehingga perhatian belajar mereka teralihkan. Fenomena ini haruslah disikapi secara positif dan strategis. Pendidik dapat mengembangkan metode pembelajaran berbasis multimedia untuk mengikuti perkembangan zaman seperti media gambar, suara, dan taktik. Tujuan variasi mengajar ini untuk menjaga minat sebagian besar murid yang menyukai gaya pembelajaran visual, auditori, dan kinestetik yang menunjukkan hasil belajar terbaik (Hanim, 2021:13). Selain itu, keterampilan komunikasi dan kecakapan media digital dalam mengakses informasi merupakan kebutuhan mendesak sebagai bekal bagi generasi muda saat ini (Trianto dalam Saerang, 2023:66)

Pembelajaran adalah proses pembentukan dan pengembangan perilaku serta kepribadian murid yang berlangsung terus-menerus sejak lahir hingga akhir hayat. Pembelajaran bertujuan untuk menjadikan murid dari keadaan tidak tahu menjadi tahu, mengasah seluruh fitrah dan akal secara matang, mencakup aspek intelektual, emosional, sosial, dan spiritual, agar dapat menjadi individu yang mandiri dan bermanfaat bagi dirinya sendiri, agama, dan negara. Pembelajaran yang berhasil ditandai dengan kemampuan murid memahami dirinya dan lingkungannya, serta mampu menghadapi tantangan hidup dengan bijaksana. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mempertimbangkan kebutuhan, minat, dan potensi unik setiap individu. Pembelajaran didukung oleh model pembelajaran yang dirancang secara tepat untuk memfasilitasi perkembangan optimal di setiap tahap kehidupan murid (Yusuf & Syurgawi, 2020:2-3).

Pembelajaran saat ini tidak lagi hanya terbatas dalam ruang kelas saja, melainkan juga di luar kelas. Sumber belajar sudah tidak terbatas pada buku teks saja, melainkan juga sudah dapat bersumber dari internet dan media digital. Model pembelajaran merupakan bagian penting dalam pendidikan. Pembelajaran saat ini menuntut model pembelajaran dengan inovasi yang menarik minat dan motivasi murid. Murid dilatih mengolah pemikirannya sendiri melalui pengalaman nyata, mampu bekerja sama dalam tim, keadaan mental stabil, dan memiliki keterampilan khusus. Hal itu selaras dengan berkembangnya berbagai model pembelajaran yang direkomendasikan dalam sistem pendidikan modern dan kurikulum merdeka sekarang yaitu pembelajaran yang berpusat pada murid (*student center*) dengan memanfaatkan seluruh energi sosial murid yang besar agar dapat digunakan untuk kegiatan belajar dalam kelas seperti model pembelajaran berbasis kelompok (*cooperative learning*) (Wahyudin dkk., 2024).

Model pembelajaran kooperatif semakin diminati dalam pendidikan yang semakin kompleks saat ini. Model kooperatif berbeda dengan belajar kelompok biasa, model kooperatif mampu menciptakan suasana belajar kolaboratif dan dinamis yang berpusat pada murid, bukan pada guru seperti pada belajar kelompok biasa. Pembelajaran kooperatif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman materi, keberanian, serta rasa percaya diri murid. Pembelajaran kooperatif muncul

dengan metode yang menciptakan interaksi aktif murid dalam suasana belajar yang menyenangkan. Kerja sama sebagai fokus utama pendekatan ini juga berfungsi sebagai solusi bagi murid yang mengalami kesulitan bersosialisasi atau memiliki minat belajar yang rendah. Pembelajaran kooperatif menekankan kolaborasi dalam merepresentasikan pemikiran, pengetahuan, dan keterampilan. Berdasarkan hasil penelitian, para ahli berpendapat bahwa model kooperatif dapat meningkatkan hasil akademik dan sikap positif murid untuk belajar. Model kooperatif juga cocok diterapkan untuk menghadapi jumlah pelajar yang banyak. Sebagian besar pelajar menyukai pembelajaran berkelompok karena lebih bebas berbagi pikiran dengan sesama teman dibandingkan dengan guru (Agus Purnomo, 2022:26-27).

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah tipe STAD (*Student Teams-Achievement Division*). Tipe ini menjadi perhatian karena sangat berhasil dalam meningkatkan capaian belajar tinggi dengan kesederhanaannya. Tipe STAD menggabungkan unsur kolaborasi dan kompetisi yang cocok disandingkan dengan karakter generasi muda saat ini yang cenderung menyukai tantangan sekaligus penghargaan. Fenomena meningkatnya penggunaan tipe STAD di sekolah-sekolah saat ini menunjukkan bahwa tipe STAD menjadi variasi model kooperatif yang paling banyak diteliti (Suardiana, 2021:178-179)

Konsep utama penerapan model kooperatif STAD adalah pengelolaan dinamika kelompok agar melibatkan setiap individu secara optimal. Pendidik harus memastikan bahwa semua murid memperoleh pengalaman belajar yang adil dan merata. Murid yang dasarnya aktif akan tetap aktif dan dapat termotivasi dengan semua model pembelajaran. Begitu pun sebaliknya, murid yang pasif akan sulit termotivasi. Model STAD menawarkan motivasi dari dalam dan dari luar sekaligus, motivasi dari dalam berasal dari diri seseorang. Sedangkan, motivasi dari luar yaitu guru dan teman se-tim. Murid akan terdorong untuk saling menjaga satu dengan yang lain. Murid yang lebih pandai membantu yang temannya yang lemah, sehingga murid yang belum mengerti menjadi mengerti (Murthada, 2023:47-54).

Kooperatif STAD memerlukan keterampilan guru yang menguasai strategi, metode, dan teknik secara menyeluruh. Model ini juga membutuhkan waktu yang cukup lama mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga penilaian yang terkadang

berlawanan dengan tuntutan kurikulum materi harus dituntaskan dalam waktu singkat. Selain itu, keadaan lingkungan belajar seperti fasilitas dan suasana dapat memengaruhi pelaksanaan pembelajaran dengan tipe STAD, karena tidak semua sekolah memiliki keadaan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tipe STAD. Di samping itu, adaptasi diperlukan di tengah isu berkembangnya media teknologi digital dalam pendidikan. Saat ini, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD tidak hanya terbatas di dalam pendidikan formal nyata, tetapi, pendidikan juga terdapat di dalam media fiksi anime (Syahputri, 2024:1).

Anime telah menjadi bagian penting dalam kehidupan remaja saat ini. Anime memiliki berbagai genre dan cerita yang sangat menarik perhatian global, tidak hanya diminati oleh anak-anak dan remaja, tetapi juga orang dewasa. Ada beberapa alasan mengapa anime disukai penonton, yaitu cerita yang kreatif, imajinatif, unik, humoris, dan ekspresif. Selain kualitas gambarnya yang memukau, alur ceritanya juga sangat menyentuh hati karena mengandung pesan moral, emosi, dan nilai-nilai yang diperankan setiap karakternya, tidak jarang penonton menangis, bahagia, marah, dan bersemangat karena anime yang ditontonnya. Sebagian anime mampu menghubungkan perasaan penonton dengan alur cerita yang membuatnya seolah-olah mengalami sendiri cerita tersebut. Anime merupakan kenangan manis untuk peneliti sendiri yang akan selalu teringat hingga dewasa.

Kini, berbagai lapisan masyarakat menjadikan animasi sebagai sarana untuk belajar, melepas stres, menenangkan pikiran, hingga mencari inspirasi. Kemudahan akses internet dan berbagai platform siaran daring turut meningkatkan popularitas animasi di kalangan masyarakat, baik dewasa maupun anak-anak. Pada tahun 2022, sebuah riset menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ketiga di dunia dengan jumlah penggemar anime terbanyak mencapai sekitar 50 juta jiwa (Riyadie, 2022:94).

Animasi atau kartun pada umumnya hanya dianggap sebagai tontonan yang ditujukan untuk hiburan anak-anak semata. Kekhawatiran terhadap konten negatif di dalam anime masih ada. Misalnya, anak-anak yang meniru tindakan kekerasan, adegan berbahaya, dan ucapan atau perilaku tidak sopan. Ditambah lagi, perhatian pelajar dapat teralihkan karena menonton anime secara berlebihan. Hal tersebut ada

benarnya, tetapi dengan adanya perhatian dan dukungan orang dewasa, dampak negatif dapat dihindari, sedangkan nilai positifnya dapat dimanfaatkan. Kemajuan teknologi telah membawa perubahan signifikan pada dunia animasi, terutama dari segi visualisasi dan keragaman alur cerita. Saat ini, anime telah menghasilkan beragam genre dan tema yang ramah untuk anak-anak karena mengandung aspek pembelajarannya (Aflahuddin, 2023:3-4).

Anime dapat memengaruhi pikiran dan perilaku penggemarnya. Di tengah meningkatnya jumlah anime yang terus bertambah setiap waktu, kajian terhadap aspek edukasi dalam anime menjadi penting dilakukan. Tidak semua anime bersifat mendidik, anime edukatif itu mengandung nilai-nilai positif dan tidak mengandung konten negatif. Beberapa anime seperti *Boruto: Naruto Next Generations* karya Noriyuki Abe menceritakan pelajaran tentang kerja sama tim dan pengembangan diri. Anime dapat menjadi salah satu solusi bagi murid yang mengalami kesulitan belajar karena mampu membangkitkan motivasi. Anime berperan sebagai jembatan komunikasi yang lebih efektif dibandingkan media konvensional. Anime memuat banyak nilai pendidikan dan pesan moral serupa dengan film, novel, legenda, fabel, dan cerpen. Anime bahkan mampu menggambarkan proses pendidikan yang sangat kompleks seperti sistem pendidikan sungguhan. Beberapa konsep pendidikan di dalam anime dihasilkan dari pengembangan ide, teori, dan model pembelajaran berdasarkan situasi pendidikan yang digabungkan dengan imajinasi sebagai daya tariknya. Oleh sebab itu, Anime memiliki potensi sebagai alat bantu pembelajaran yang strategis (Lira, 2022:196-197). Kajian interdisipliner dapat menganalisis karya sastra seperti novel, filem, cerpen sebagai media penyampaian fakta yang digambarkan dalam alur, dialog, dan simbol yang mengandung elemen kunci seperti akurasi, keterlibatan emosional, dan struktur naratif (Ahyar, 2019:17)

Anime *Boruto: Naruto Next Generations* karya Noriyuki Abe menampilkan interaksi yang erat antara karakter-karakter utamanya. Mereka sering bekerja sama dalam tim ketika menghadapi permasalahan dalam pembelajaran di akademi, tugas, latihan, ujian, hingga misi-misi lapangan. Konsep kerja sama yang digambarkan secara tidak langsung mencerminkan kemiripan dengan prinsip-prinsip model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Minat remaja terhadap anime yang sedang

meningkat menunjukkan bahwa pengaruh anime tidak dapat diremehkan. Pengaruh tersebut tidak hanya terbatas sebagai hiburan. Anime dapat memengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan penontonnya setianya (Syahputri, 2024:2).

Alasan peneliti tertarik mengkaji model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam anime *Boruto* adalah: *Pertama*, para penggemar khususnya kalangan remaja belum sadar tentang adanya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam serial anime *Boruto* karya Noriyuki Abe. Para penggemar cenderung lebih tertarik pada adegan pertarungan yang ditampilkan dalam anime (Aflahuddin, 2023:3-4). Faktanya, anime *Boruto* sebenarnya mengandung banyak pengajaran seperti nilai kerja sama, pantang menyerah, penghargaan, penghormatan, tanggung jawab, berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif. Nilai-nilai tersebut belum sepenuhnya dapat dipahami oleh para penonton (Annisa, 2022:11).

Kedua, penelitian terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam anime belum pernah dilakukan. Penelitian model pembelajaran berbasis kelompok lebih banyak dilakukan dalam konteks pendidikan formal di kelas. Di era revolusi ini, kemampuan sosial dan kolaborasi sangat dibutuhkan mulai dari dunia pendidikan hingga dunia kerja. Oleh karena itu, inovasi diperlukan agar penerapan model STAD menjadi lebih menarik bagi murid. Namun, penelitian model pembelajaran kooperatif STAD masih jarang dihubungkan dengan media audiovisual seperti anime (Nur Syamsu, 2019:346). Penerapan STAD tercermin dalam interaksi dan kerja sama tokohnya yang memperlihatkan peran setiap anggota tim dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pendidikan dan media populer penting untuk diintegrasikan karena daya tariknya yang besar di kalangan anak muda. Penelitian sebelumnya terhadap anime *Boruto* karya Noriyuki Abe mengkaji tentang nilai-nilai pendidikan karakter (Annisa, 2022), nilai karakter islami (Mabruroh, 2023), serta penyebaran budaya Jepang (Ardiansyah, 2023).

Ketiga, Minimnya pemanfaatan anime sebagai alat pendukung pembelajaran. Pembelajaran kooperatif di kelas saat ini sering terasa membosankan karena masih didominasi metode ceramah, diskusi, dan penugasan. Kurangnya penerapan media pembelajaran yang inovatif menyebabkan murid kesulitan memahami materi dan meraih hasil belajar yang optimal (Nisa, 2023:2-3). Pemberian media anime seperti

Naruto dan Boruto menciptakan kesempatan bagi murid untuk mengamati dan menganalisis pembelajaran kelompok melalui interaksi sosial dan kerja sama karakter yang mencerminkan sikap tolong-menolong dalam menuntut ilmu. Penggambaran langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe STAD tidak hanya memperkaya cerita, konsepnya dapat memperkuat pembelajaran STAD di kelas dengan meniru metode pembelajaran kelompok dalam konteks anime yang dekat dengan kehidupan sehari-hari remaja (Bahtiar, 2020:208-209). Anime dapat menciptakan suasana belajar baru yang menyenangkan dan berdampak sangat baik (Baharun, 2024:3) karena bersifat mendidik perilaku dan menumbuhkan motivasi (Mabrurroh, 2023:104).

Berdasarkan masalah yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD di Akademi Ninja Konohagakure dalam anime *Boruto: Naruto Next Generations* karya Noriyuki Abe. Anime Boruto menggambarkan nilai pendidikan yang dikemas menarik dalam hiburan. Namun, masih terdapat kesenjangan dalam memahami nilai positif yang disampaikan dalam anime tersebut. Penelitian ini juga bertujuan memberikan kontribusi terhadap inovasi dalam penerapan model pembelajaran kooperatif STAD yang lebih efektif di masa mendatang, sekaligus memperkaya studi pendidikan melalui media populer anime.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam anime Boruto belum sepenuhnya disadari oleh penggemar. Anime ini menonjolkan nilai-nilai seperti kerja sama, kepemimpinan, ketekunan, penghargaan, tanggung jawab, serta pemikiran yang bijaksana. Mayoritas penonton khususnya remaja masih menganggapnya sekadar hiburan. Akibatnya, pemahaman mengenai penerapan implisit model STAD dalam alur cerita pun menjadi terbatas.
- b) Penelitian sebelumnya lebih berfokus pada penerapan model pembelajaran di pendidikan formal kelas. Belum ada kajian mendalam yang mengaitkan

sintaks utama model STAD dengan media fiksi seperti anime, khususnya pada anime *Boruto* karya Noriyuki Abe yang menampilkan pembelajaran kooperatif di akademi ninja dengan interaksi dan kolaborasi intensif.

- c) Minimnya inovasi pemanfaatan anime untuk media pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif di kelas masih terbatas pada metode konvensional seperti ceramah, diskusi, dan penugasan yang cenderung monoton dan kurang menekankan aspek kolaboratif secara mendalam. Di sisi lain, anime dapat memberikan ilustrasi dinamis tentang pertemanan dan kerja tim di sekolah yang dapat menjadi media alternatif yang menarik untuk memotivasi generasi muda. Murid dapat lebih termotivasi untuk mengoptimalkan energi dan sinergi sosial mereka dalam proses belajar dengan pemanfaatan anime.

1.3 Fokus Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti perlu meluruskan dan membatasi ruang lingkup kajian dengan fokus masalah. Fokus masalah atau batasan masalah penelitian ini adalah analisis mendalam dan terarah berfokus pada identifikasi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam anime *Boruto: Naruto Next Generations* karya Noriyuki Abe.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams-Achievement Divisions*) dalam anime *Boruto: Naruto Next Generations* Karya Noriyuki Abe?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team-Achievement Divisions*) dalam anime *Boruto: Naruto Next Generations* karya Noriyuki Abe?

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian menjelaskan nilai-nilai atau keuntungan yang didapatkan dari hasil penelitian yang dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pembaca sekalian sebagai berikut:

1) Manfaat Praktis

- a) Kepada penggemar anime, penelitian ini dapat memberikan pemahaman bahwa anime bisa menjadi sarana pembelajaran yang mendidik dan menarik, bukan hanya sebagai hiburan. Dinamika kerja sama dan interaksi yang terdapat dalam anime *Boruto* karya Noriyuki Abe dapat dijadikan sebagai motivasi dan inspirasi meningkatkan kemampuan, keterampilan, hasil belajar, dan sikap sosial, baik di lingkungan pendidikan formal maupun di kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggemar anime dapat lebih kritis dalam menggali pesan dan kesan yang terkandung dalam suatu alur anime untuk memaknai hal positifnya.
- b) Kepada penulis, penelitian ini dapat melatih kemampuan akademik penulis dalam menyusun argumen yang sistematis berbasis data dan fakta, melatih pemikiran kritis melalui proses analisis mendalam terhadap penerapan model STAD dalam anime, serta memperdalam pemahaman tentang efektivitas model pembelajaran kooperatif STAD dalam anime *Boruto* untuk lebih memaknai perjuangan, persahabatan, dan prinsip hidup.
- c) Kepada pendidik, penelitian ini dapat membantu pendidik meniru cara penerapan model pembelajaran kooperatif STAD secara kreatif. Adegan kerja sama tim yang digambarkan dalam anime *Boruto* dapat diterapkan sebagai media bantu pembelajaran kooperatif dengan mengajarkan prinsip kerja sama, tanggung jawab individu, dan hubungan persahabatan dengan cara yang lebih menarik dan relevan bagi murid zaman sekarang.

2) Manfaat Teoritis

- a) Memperkaya khazanah dan kajian akademik di bidang pendidikan melalui anime *Boruto* karya Noriyuki Abe sebagai metode pendidikan modern yang efektif dan bermanfaat.
- b) Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi tambahan untuk penelitian lanjutan dalam pengembangan model pembelajaran kooperatif STAD dalam media sastra, media populer, dan audiovisual.
- c) Penelitian ini memberikan sumbangan literatur yang bermanfaat di bidang pendidikan dan anime.

1.7 Definisi Operasional

Definisi operasional bermaksud agar mudah dalam mengumpulkan data dan memperkecil peluang kesalahpahaman dalam pengkajian masalah penelitian, serta membatasi kajiannya sebelum menganalisis lebih lanjut (Pasaribu, 2022:67). Definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Model pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran berorientasi pada murid yaitu pengerjaan tugas belajar secara bersama-sama dengan kelompok. Dalam penelitian ini, peneliti mengidentifikasi penerapan model pembelajaran kooperatif pada sistem pembelajaran di akademi ninja dan penuntasan misi tim *genin* dalam anime *Boruto: Naruto Next Generations* karya Noriyuki Abe
- b) Model Pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams-Achievement Divisions* (STAD) adalah salah satu tipe model kooperatif yang paling strategis untuk menyatukan keberagaman menjadi kekuatan. Model ini menggunakan seluruh energi dan sinergi sosial generasi muda agar disalurkan melalui pembelajaran kelompok supaya potensi setiap individu dapat terbentuk. Murid digabungkan dalam sebuah tim berdasarkan peringkat akademik, kemampuan, suku, jenis kelamin, dan kepribadian untuk menciptakan tim yang ideal, kuat, dan seimbang. Model ini memberikan suasana kebersamaan melalui kompetisi positif antar kelompok yang membangkitkan keaktifan dan partisipasi murid demi meraih penghargaan tim sebagai sistem penyemangat utama. Dalam anime *Boruto*, sistem pembelajaran di akademi ninja mencerminkan model pembelajaran kooperatif STAD karena setiap anggota tim *genin* memiliki keunikan dan kemampuan berbeda-beda untuk saling melengkapi.
- c) Anime adalah gaya animasi asal Jepang yang memiliki efek visual yang khas mencakup berbagai genre dengan penceritaan yang kompleks. Anime mampu menjadi sarana efektif untuk menyampaikan nilai-nilai pendidikan. Penelitian ini secara khusus menganalisis representasi model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam anime *Boruto* karya Noriyuki Abe.