

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek kompleks yang menjadi wadah terjadinya proses peningkatan dan pengembangan kualitas sumber daya manusia baik berupa pengetahuan maupun keterampilan. Melalui pendidikan siswa diharapkan mampu menggali dan mengembangkan potensi diri secara maksimal. Sejalan dengan hal tersebut, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menjabarkan makna dari pendidikan yaitu:

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 mulia, dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan juga akan selalu bermuara pada perubahan yang ditimbulkan. Untuk melihat sejauh manakah perubahan yang terjadi dan keberhasilan dari proses belajar tersebut maka diperlukan evaluasi melalui hasil belajarnya. Hasil belajar akan memberikan gambaran apakah proses belajar dapat dilalui dengan baik atau tidak oleh peserta didik yang ditinjau dari Kriteria Ketentuan Minimal (KKM) yang merupakan standar kelulusan yang ditetapkan sekolah untuk menentukan apakah peserta didik berkompeten atau tidak.

Peningkatan kualitas proses belajar dan perolehan hasil belajar yang maksimal perlu menjadi perhatian pendidik dengan memperhatikan aspek

interaksi yang baik dan suasana belajar yang menyenangkan. Semakin baik interaksi antara pendidik dengan siswa maka akan semakin memperkuat peranan seorang guru dalam mendidik siswa. Dan suasana belajar yang menyenangkan akan tercipta jika peserta didik aktif selama proses pembelajaran. Melalui aspek ini diharapkan mampu memberikan kontribusi hasil belajar yang optimal sebab proses transformasi pengetahuan dan keterampilan terselenggara dengan baik.

Dalam meningkatkan keaktifan siswa ketika proses pembelajaran, dibutuhkan sesuatu yang dapat menarik perhatian siswa. Maka dari itu, guru dapat memanfaatkan media dalam belajar. Media pembelajaran ialah suatu perantara dalam kegiatan belajar yang diharapkan mampu melahirkan umpan balik yang baik dari siswa. Sehingga dengan penggunaan media pembelajaran akan membentuk interaksi yang lebih menarik antara guru dengan peserta didik. Namun, di era globalisasi saat ini telah terjadi pergeseran penggunaan media pembelajaran yang pada mulanya menggunakan media konvensional seperti buku cetak, lembar kerja siswa, dan lain sebagainya beralih dengan penggunaan media pembelajaran secara digital. *Game kahoot* merupakan salah satu media digital yang memiliki fitur kuis interaktif. Media ini dapat dimanfaatkan guru ketika mengajar dengan beberapa kelebihan seperti keterbatasan durasi waktu yang dimiliki dalam membaca soal dan memilih jawaban sehingga kuis dilaksanakan lebih interaktif dan mampu melatih siswa berpikir secara cepat dan tepat. Kelebihan lain kuis interaktif kahoot diantaranya yaitu pilihan jawaban yang disajikan akan diwakilkan oleh beberapa pilihan warna. Selain itu, tampilan pada

perangkat guru dan peserta didik akan terganti secara otomatis sesuai dengan urutan soal yang sedang berjalan.

Selain media pembelajaran, terdapat aspek lain yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran yaitu motivasi belajar. Proses pembelajaran akan berhasil apabila terdapat keinginan untuk belajar, sebab jika motivasi belajar siswa meningkat tentu akan menggerakkan sikap dan perilakunya dalam belajar. Semangat belajar akan muncul bila siswa mengerti tentang pentingnya peranan dan tujuan dari pembelajaran sehingga mempengaruhi diri untuk mengikuti berjalannya proses pembelajaran. Siswa yang berusaha memaksimalkan proses belajarnya tentu akan mendapatkan keberhasilan sebagaimana yang ia harapkan.

SMK Negeri 1 Pematangsiantar adalah pendidikan formal kejuruan dengan beberapa program keahlian seperti Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran, Bisnis Daring dan Pemasaran, Akuntansi dan Keuangan Lembaga, dan Teknik Komputer Jaringan dan Rekayasa Perangkat Lunak. Berdasarkan hasil observasi dari Daftar Kumpulan Nilai (DKN) guru, hasil belajar pada pelajaran Administrasi Umum kelas X OTKP sudah baik dengan persentase sebagai berikut:

Tabel 1.1
Persentase Nilai kelas X OTKP SMK Negeri 1 Pematangsiantar

Kelas	Jumlah	Nilai			
		Mencapai KKM		Belum Mencapai KKM	
X OTKP 1	36	30	83,3%	6	16,7%
X OTKP 2	34	28	82,4%	6	17,64%
X OTKP 3	36	32	88,8%	4	11,2%

Sumber: Diolah Peneliti, 2022

Melalui uraian tabel di atas, diketahui nilai siswa dapat dikategorikan baik dengan keseluruhan siswa mencapai KKM 86,5%. Menurut Wasliman (dalam Susanto, 2016:12) terdapat faktor eksternal dan faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dari sisi eksternal, media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dan dari sisi internal, motivasi belajar merupakan salah satu faktor dari dalam diri siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Pada era pembelajaran saat ini siswa dituntut memiliki keterampilan 4C (*Communication, Colaboration, Critical and Creativity Thinking* serta *Problem Solving*). Selain itu, di era saat ini siswa dituntut untuk menguasai IT. Karena teknologi mempunyai peran penting untuk pengembangan inovasi dan gagasan siswa dalam belajar. Penerapan pembelajaran melalui *game* dapat dilakukan untuk memanfaatkan teknologi. *Game* edukasi berbasis simulasi ini dimanfaatkan untuk memberikan stimulus atas permasalahan yang ada agar dapat memperoleh esensi dari sebuah ilmu yang dapat dimanfaatkan dalam menyelesaikan permasalahan tersebut yang berpola *learning by doing* (Vitianingsih, 2016:1). Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran digital berbasis *game* yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat, kemandirian siswa dan dapat digunakan dalam membantu proses evaluasi pembelajaran. Dellos (2015:49) menjelaskan pembelajaran berlandaskan permainan kahoot ini dapat membantu siswa memecahkan masalah dan berpikir kritis. Untuk pengembangan kecerdasan intelektual siswa, kahoot ini dapat digunakan untuk memberikan stimulus dari materi yang sudah diajarkan kepada siswa.

Di SMK Negeri 1 Pematangsiantar, penggunaan kahoot sudah berjalan terutama pada pembelajaran Administrasi Umum. Namun belum optimal dalam penggunaannya. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi dimana masih terdapat keterbatasan penggunaan kahoot karena terdapat beberapa fasilitas yang kurang memadai. Guru harus menggunakan komputer yang dilengkapi dengan *in focus* serta akses internet yang stabil. Begitu juga dengan siswa yang harus memiliki *smartphone* atau komputer yang memadai dan akses internet yang stabil. Beberapa siswa nyatanya masih sering terkendala akses internet sehingga membutuhkan waktu lebih banyak dalam penggunaannya. Selain itu, pengimplementasian penggunaan kahoot tidak merata diterapkan kepada siswa secara keseluruhan dihari yang sama dikarenakan keterbatasan pembelajaran tatap muka yang hanya menerapkan pembelajaran di sekolah sebanyak 50% dari setiap kelasnya.

Selain penggunaan media pembelajaran, terdapat faktor internal yang mampu mendorong tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satunya yaitu motivasi belajar. Menurut Kompri (2016:232) motivasi belajar ialah segi kejiwaan yang berkembang, artinya kondisi fisiologis dan kematangan psikologis peserta didik yang mempengaruhinya. Tingginya motivasi belajar siswa tentu akan mendorong siswa melakukan hal terbaik dari dirinya untuk menjalani proses belajar di sekolah, begitu juga sebaliknya ketika motivasi belajar peserta didik yang rendah maka dapat meminimumkan proses usaha yang dilakukannya dalam mencapai tujuan belajarnya. Namun sangat disayangkan bahwa di SMK Negeri 1 Pematangsiantar, masih terdapat peserta didik yang memiliki motivasi belajar

yang rendah. Hal ini dilihat dari hasil observasi yang menggambarkan kondisi dimana masih banyak peserta didik yang kurang sungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas, terlambat mengumpulkan tugas serta kurangnya kesadaran dalam bertanya kepada guru apabila terdapat materi pelajaran Administrasi Umum yang kurang dapat dipahami.

Dari latar belakang masalah tersebut, maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul: **“Pengaruh Media Kuis Interaktif Kahoot dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Administrasi Umum Kelas X Jurusan Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) SMK Negeri 1 Pematangsiantar TA. 2021/2022”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, dapat ditarik identifikasi masalah yaitu:

1. Belum optimalnya penggunaan media kahoot karena fasilitas yang kurang memadai
2. Tidak meratanya penggunaan kahoot secara keseluruhan kepada siswa dihari yang sama karena penerapan pembelajaran tatap muka terbatas
3. Masih terdapat siswa yang tidak mengerjakan tugas Administrasi Umum dengan sungguh-sungguh dan tepat waktu
4. Kurangnya kesadaran siswa untuk bertanya kepada guru apabila terdapat materi pelajaran Administrasi Umum yang sulit untuk dipahami.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan penelitian ini, diperlukan batasan masalah agar masalah yang dijadikan objek penelitian lebih terarah dan mendalam. Adapun batasan masalah penelitian ini yaitu:

1. Kahoot sebagai media belajar yang diteliti adalah penggunaan kahoot dikalangan siswa pada mata pelajaran Administrasi Umum, kelas X OTKP (Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran) SMK Negeri 1 Pematangsiantar.
2. Motivasi belajar yang diteliti adalah motivasi belajar pada mata pelajaran Administrasi Umum, kelas X OTKP (Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran) SMK Negeri 1 Pematangsiantar.
3. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar mata pelajaran Administrasi Umum X OTKP (Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran) SMK Negeri 1 Pematangsiantar TA. 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah dan batasan masalah di atas, maka dapat rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh media kuis interaktif kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP (Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran) SMK Negeri 1 Pematangsiantar?

2. Apakah terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP (Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran) SMK Negeri 1 Pematangsiantar?
3. Apakah terdapat pengaruh media kuis interaktif kahoot dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP (Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran) SMK Negeri 1 Pematangsiantar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh media kuis interaktif kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP (Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran) SMK Negeri 1 Pematangsiantar.
2. Untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP (Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran) SMK Negeri 1 Pematangsiantar.
3. Untuk mengetahui pengaruh media kuis interaktif kahoot dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP (Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran) SMK Negeri 1 Pematangsiantar.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

- a. Dapat memberikan sumbangsih pemikiran tentang pengaruh media kuis interaktif kahoot dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa
- b. Bentuk optimalisasi dalam melihat pengaruh media kuis interaktif kahoot dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa
- c. Menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian sejenis.

b. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, sebagai pengalaman baru dan menambah ilmu pengetahuan sesuai dengan bidang disiplin ilmu
- b. Bagi peneliti lain, sebagai sebuah motivasi dan rangsangan dalam melakukan penelitian sejenis hingga dapat dijadikan pengembangan pola pikir yang dapat membantu peneliti lain pada penelitiannya.
- c. Bagi Universitas, memberikan referensi kepada civitas akademik Universitas Negeri Medan dan berbagai pihak yang akan melakukan penelitian sejenis.