

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kegiatan kompleks yang menjadi wadah terjadinya proses peningkatan dan pengembangan kualitas sumber daya manusia baik berupa pengetahuan dan keterampilan. Melalui pendidikan manusia diajarkan bagaimana memberdayakan diri, berinteraksi dan bersosialisasi dengan masyarakat dalam mengikuti perkembangan zaman. Pendidikan merupakan salah satu aspek yang dapat melahirkan generasi-generasi yang berkualitas, ulet dan berdaya tinggi sehingga dapat memajukan kualitas bangsa dan negara.

Menurut Munib (2011:34), “Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang dilakukan oleh orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi siswa agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan”. Pendidikan memegang peran penting dalam membentuk sifat tabiat peserta didik yang bermutu dan berdaya guna agar sesuai dengan cita-cita pendidikan. Tanpa pendidikan manusia tidak memiliki arah dan tujuan hidup yang jelas. Maka dari itu siswa yang berpendidikan dapat mewujudkan cita-cita yang diharapkan.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003
Tentang Sistem Pendidikan Nasional:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual dan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Maka sesuai dengan pengertian tersebut, diharapkan kegiatan proses pembelajaran yang terjadi di sekolah merupakan hal yang sangat penting karena kegiatan proses pembelajaran di sekolah menjadi tolak ukur keberhasilan suatu pendidikan.

Pendidikan selalu diikuti pengukuran dan penilaian, demikian juga dalam proses kegiatan belajar mengajar, dengan mengetahui hasil belajar dapat diketahui kedudukan siswa yang pandai, sedang atau lambat. Laporan hasil belajar yang diperoleh siswa diserahkan dalam periode tertentu yaitu dalam bentuk buku rapor. Jadi hasil belajar merupakan hasil yang dicapai setelah seseorang mengadakan sesuatu kegiatan belajar yang terbentuk dalam suatu nilai hasil belajar yang diberikan oleh guru.

Hasil belajar yang diharapkan adalah hasil belajar yang baik karena setiap siswa menginginkan hasil belajar yang baik dan tinggi. Siswa yang hasil belajarnya tinggi dapat dikatakan bahwa siswa tersebut telah melampaui batas ketuntasan minimal yang ditentukan, karena salah satu indikator bahwa kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil adalah apabila hasil belajar siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Siswa yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal, dinyatakan tuntas dan diberi pengayaan sedangkan siswa

yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal, dinyatakan tidak tuntas dan diberi remidi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Medan memperlihatkan hasil belajar mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan salah satunya ditentukan dari pencapaian nilai ujian akhir semester belajar siswa pada Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 75. Nilai hasil belajar siswa memperlihatkan masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM. Lebih jelasnya nilai ujian akhir semester mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan siswa kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2022/2023 dengan jumlah 139 siswa disajikan dalam table berikut:

Tabel 1. 1
Nilai Ujian Akhir Semester Mata Pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan Siswa Kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2022/2023

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Siswa yang mencapai KKM		Siswa yang tidak mencapai KKM	
			Jumlah	%	Jumlah	%
XI MPLB 1	36	75	24	66,6%	12	33,3%
XI MPLB 2	35	75	20	57,1%	15	42,8%
XI MPLB 3	35	75	23	65,7%	12	34,2%
XI MPLB 4	33	75	21	63,6%	12	36,3%
Jumlah	139		88	63,3%	51	36,6%

Sumber: Data diolah dari daftar nilai ujian akhir semester mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan

Berdasarkan data rekapitulasi ketuntasan siswa pada nilai ujian akhir semester Kelas XI SMK Negeri 1 Medan tahun ajaran 2022/2023 memperlihatkan dari 139 siswa, ada sebanyak 51 siswa yang tidak memenuhi nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru OTK Humas

dan Keprotokolan, diketahui hasil belajar siswa sebagian belum memenuhi kriteria dimana para siswa masih mengalami kesulitan dalam menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru pada saat kegiatan Ujian Akhir Semester (UAS), hal ini dapat dilihat dari hasil tidak tuntasnya hasil belajar yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Menurut Slameto (2013) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor intern dan faktor ekstren. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Seperti faktor jasmaniah, faktor psikologi. Faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Seperti faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Selain itu hasil belajar juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya media pembelajaran dan minat belajar siswa.

Pada masa saat ini media pembelajaran berperan penting dalam kegiatan proses pembelajaran. Menurut Arsyad, 2015:58 menyatakan bahwa media dapat digunakan sebagai komponen yang mampu merangsang siswa untuk belajar. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Aqid (2017:3) menyatakan bahwa media pembelajaran ialah sesuatu yang dimanfaatkan untuk mendistribusikan pesan, merangsang pikiran, perhatian dan kemauan peserta didik agar mampu mendorong proses belajar.

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat

membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Disamping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Maka dari itu, guru dapat memanfaatkan media dalam belajar. Media pembelajaran adalah 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. Akan tetapi, Perkembangan teknologi pada masa globalisasi saat ini membuat pergeseran terhadap penggunaan media pembelajaran pada mulanya menggunakan media konvensional seperti buku cetak, lembar kerja siswa, dan lainnya beralih dengan menggunakan media pembelajaran secara digital.

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* (Vitaningsih, 2016:1). Salah satu media yang sesuai dengan kebutuhan dan kemajuan zaman adalah game edukasi dengan platform Kahoot. Game edukasi Kahoot ini bisa diakses secara gratis dan mudah. Made Wena (2011) menyatakan keuntungan pembelajaran dengan teknologi dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi siswa yang lamban dalam pembelajaran, merangsang siswa dalam mengerjakan latihan dan dapat

menyesuaikan kecepatan belajar dengan kemampuan siswa. Pernyataan tersebut sesuai dengan keunggulan yang dimiliki aplikasi Kahoot, yakni dalam fitur quiz akan disajikan soal-soal dengan durasi waktu terbatas. Dengan demikian, siswa dilatih untuk berpikir cepat dalam memutuskan jawaban.

Dengan menggunakan jaringan internet dan siswa bisa mengakses media Kahoot secara gratis dari komputer dan smartphone dimana pun dan kapan saja, termasuk semua fitur-fitur canggih yang tersedia. Melalui media Kahoot, guru dapat memberikan pembelajaran dalam bentuk Quiz dan bisa juga memberikan materi yang di ajarkan, dalam media Kahoot yang meminta respon siswa untuk menjawab soal yang telah dibuat dan akan diberikan nilai. Nilai masing-masing soal akan ditampilkan di dalam kelas supaya siswanya puas apa yang dia dapat saat belajar dari media Kahoot. Hasil penelitian (Brauer, 2018), sebesar 85 % siswa selalu berusaha untuk menjawab pertanyaan atau soal dengan cepat dan benar. Kesimpulan saya hal ini terbukti bahwa sebagian besar berminat mengerjakan soal dan sebagian besar siswa mendapatkan nilai yang bagus setelah menggunakan media kuis KAHOOT.

Berdasarkan observasi awal dengan pengamatan dan wawancara langsung dengan guru mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan diketahui bahwa guru mata pelajaran tersebut masih menggunakan media pembelajaran konvensional dan belum menggunakan media pembelajaran interaktif. Siswa kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Medan pada saat belajar lebih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab menggunakan media buku, papan tulis, dan spidol saja. Kemudian masih adanya siswa dengan hasil belajar yang rendah pada mata

pelajaran tersebut. Hal ini dapat dilihat dari nilai mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan masih ada siswa yang belum mencapai nilai standar ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75.

Kejadian konsentrasi siswa dalam pembelajaran OTK Humas dan Keprotokolan tersebut mengindikasikan rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran tersebut. Dampak yang terjadi dari gangguan konsentrasi belajar yakni siswa tidak dapat menerima dengan baik apa yang dipelajari sehingga akan menghambatnya dalam menyelesaikan tugas-tugas, kuis, ulangan dan seterusnya yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar.

Faktor yang mempengaruhi pencapaian dalam proses pembelajaran selanjutnya adalah minat belajar. Minat belajar berasal dari dalam diri siswa. Minat belajar merupakan salah satu faktor internal mempunyai peranan untuk menunjang hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan mudah menerima pelajaran yang diberikan oleh guru karena keingintahuannya dapat terwujud. Sedangkan siswa yang memiliki minat belajar rendah sulit dalam menerima pelajaran karena cenderung tidak ingin tahu dan tidak memperhatikan materi yang diberikan oleh guru sehingga hasil belajarnya yang kurang maksimal. Siswa yang tidak memiliki minat untuk belajar mengajar baik itu dalam bentuk mencatat, menanggapi, mendengar apa yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa akan merasa sulit untuk memahami materi yang disampaikan.

Minat belajar tersebut dapat membangkitkan, mendorong, memberikan gairah belajar kepada seorang siswa. Bahkan minat belajar pada dasarnya merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu

diluar diri, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut maka semakin besar pula minat seseorang dalam belajar. Minat siswa terhadap suatu bidang studi dipengaruhi interaksi sosial yang terdapat dalam pelajaran bidang studi tersebut, misalnya materi yang disukai, guru mempunyai gaya metode mengajar yang menarik, teman sekelas yang menyenangkan, atau keluarga yang memberi dorongan yang besar untuk belajar.

Untuk mengetahui sejauh mana minat belajar siswa penulis telah menyebarkan angket pra-penelitian kepada 139 siswa untuk mencari permasalahan awal mengenai minat belajar siswa. Adapun gambaran minat kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Medan dapat dilihat dari hasil angket pra-penelitian berikut ini:

Tabel 1. 2
Presentase Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas XI MPLB SMK Negeri 1
Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024

No	Pernyataan	Presentase Pilihan Jawaban				
		SL	SR	KK	JR	TP
1.	Saya merasa senang ketika jam pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan dimulai	28 orang (20,1%)	41 orang (29,5%)	58 orang (41,7%)	12 orang (8,6%)	0
2.	Saya merasa rugi jika mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan kosong	21 orang (15,1%)	29 orang (20,9%)	47 orang (33,8%)	17 orang (12,2%)	25 orang (18%)
3.	Saya berpartisipasi saat pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan dimulai.	36 orang (25,9%)	33 orang (23,7%)	55 orang (39,6%)	11 orang (7,9%)	4 orang (2,9%)
4.	Saya mencatat penjelasan materi mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan yang diberikan oleh guru	35 orang (25,2%)	28 orang (20,1%)	48 orang (34,5%)	25 orang (18%)	3 orang (2,2%)

Tabel 1. 3
Presentase Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas XI MPLB SMK Negeri 1
Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024

No	Pernyataan	Presentase Pilihan Jawaban				
		SL	SR	KK	JR	TP
5.	Saya mencari materi mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan dari berbagai sumber selain buku wajib yang digunakan oleh guru.	35 orang (25,2%)	28 orang (20,1%)	48 orang (34,5%)	25 orang (18%)	0

Sumber: Data diolah dari angket pra-penelitian

Hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan menyebarkan angket pra penelitian tentang minat belajar kepada siswa kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Medan diketahui bahwa masih banyak siswa yang tidak terlalu merasa senang pada saat pembelajaran dimulai dengan kategori kadang-kadang sebesar 41,7%. Masih rendahnya rasa kerugian siswa pada saat pembelajaran OTK Humas dan Keprotokolan kosong dengan kategori kadang-kadang 33,8%. Masih rendahnya berpartisipasi saat pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan dimulai dengan kategori kadang-kadang 39,6%. Kurangnya siswa mencatat penjelasan materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan kategori kadang-kadang 34,5%. Dan masih adanya siswa yang tidak mencari materi pelajaran dari berbagai sumber selain buku wajib yang digunakan oleh guru dengan kategori kadang-kadang 30,9%. Rendahnya minat belajar itu diduga karena kurang optimal nya media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Siswa yang memiliki minat yang tinggi pada setiap kegiatan pembelajaran baik bersifat teori maupun praktek maka akan mempunyai dorongan untuk

mencapai tujuan yang dikehendaki dalam kegiatan belajar yaitu hasil belajar yang baik. Untuk memperbaiki minat dan hasil belajar siswa sebaiknya guru harus lebih kreatif, inovatif, dan memanfaatkan media serta jaringan internet pada masa kini, salah satu media pembelajaran yang cukup menarik dan kreatif adalah media berbasis kuis seperti Kahoot.

Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin meneliti lebih jauh tentang hasil belajar yang diduga dipengaruhi oleh media pembelajaran dengan menggunakan media kuis berbasis KAHOOT dan minat belajar siswa, serta seberapa besar pengaruh masing-masing aspek terhadap hasil belajar pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan kelas XI SMK Negeri 1 Medan. Oleh karena itu peneliti mengambil judul **“Pengaruh Penggunaan Media Kuis Berbasis KAHOOT dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan Kelas XI MPLB Di SMK Negeri 1 Medan”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah:

1. Masih terbatasnya variasi media pembelajaran yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.
2. Peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.
3. Rendahnya minat belajar karena kurangnya keaktifan dan fokus siswa terhadap pembelajaran OTK Humas dan Keprotokolan

4. Hasil belajar OTK Humas dan Keprotokolan siswa kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Medan masih ada siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diterapkan oleh sekolah tersebut.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menghindari semakin luasnya penelitian ini, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media kuis interaktif dengan aplikasi Kahoot
2. Minat belajar yang diteliti adalah minat belajar mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan di SMK Negeri 1 Medan.
3. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan di SMK Negeri 1 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media kuis berbasis KAHOOT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan Kelas XI di SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024?
2. Bagaimana pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan Kelas XI di SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024?
3. Bagaimana pengaruh interaksi antara penggunaan media kuis berbasis KAHOOT dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata

pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan Kelas XI di SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah akan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menguji pengaruh penggunaan media kuis berbasis KAHOOT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan Kelas XI di SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024
2. Untuk menguji pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan Kelas XI di SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024
3. Untuk menguji pengaruh interaksi antara penggunaan media kuis berbasis KAHOOT dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan Kelas XI di SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik ditinjau secara teoritis maupun secara praktis.

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan pengetahuan dan wawasan peneliti terutama menyangkut hal-hal yang berkaitan dengan masalah-masalah mengenai media pembelajaran Kahoot, minat belajar, dan hasil belajar.

2. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru untuk lebih memahami faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran OTK Humas Dan Keprotokolan, terutama penggunaan media kuis berbasis Kahoot dan minat belajar siswa sehingga dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk pengajaran selanjutnya.
4. Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan dan sebagai literature dalam pelaksanaan penelitian relevan dimasa yang akan datang.