

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Salah satu faktor kunci dalam pembangunan suatu negara adalah tingkat pendidikannya. Penggunaan teknologi di ruang kelas telah menjadi komponen penting pendidikan di era digital (Nugraha *et al.*, 2021:3). Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran interaktif, termasuk permainan pendidikan atau game edukatif, menjadi pilihan yang menarik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Pendidikan bertujuan untuk memperluas dan meningkatkan kapasitas SDM dari banyaknya aktivitas pembelajaran ditawarkan di berbagai jenjang pendidikan awal, pertengahan, dan pasca-pertengahan. Pendidikan bertujuan agar membantu siswa dalam mewujudkan potensi mereka secara aktif guna memperoleh kualitas berdasarkan keperluan untuk kesendirian, masyarakat, negara, seperti kecerdasan intelektual, pengendalian diri, kekuatan spiritual dan agama, serta cita-cita moral. Tujuan pendidikan adalah untuk mengaktualisasikan pembelajaran dan proses pembelajaran melalui upaya yang sadar dan terorganisasi. (Undang-undang SISDIKNAS NO.20 tahun 2003).

Diantara aspek terpenting pada kehidupan adalah pendidikan, sebuah keharusan dimiliki setiap orang agar dapat berkembang. Pendidikan adalah penciptaan lingkungan dan prosedur belajar untuk ikutsertakan pelajar dengan sengaja serta terarah. Lebih jauh, seluruh potensinya dapat direalisasikan sehingga ia dapat tumbuh menjadi pribadi yang religius, memiliki pengendalian diri,

berkepribadian, cerdas, bermoral, dan memperoleh informasi yang dapat digunakannya atau masyarakat luas di masa mendatang (Rahman, dkk. 2022: 2).

Bagian yang sangat krusial pada tiap-tiap pendidikan adalah pembelajaran (Suraji,2018:5). Ketersediaan kesempatan dan ruang bagi siswa untuk mencapai potensi penuh mereka merupakan ukuran yang dapat diandalkan untuk kegiatan belajar yang berkualitas tinggi. Pendidikan dan pertumbuhan belajar merupakan hal yang menarik; anak-anak belajar sendiri. Hasil belajar sangat dipengaruhi oleh proses belajar seseorang. Siswa akan memiliki hasil belajar yang berbeda-beda di setiap pelajaran; beberapa akan rendah, beberapa akan sedang, dan beberapa akan tinggi. Prestasi siswa dipengaruhi oleh sejumlah hal, bukan hanya dirinya sendiri.

Siswa harus diberi nilai untuk kegiatan yang mereka ikuti selama pembelajaran, di mana nilai tersebut berasal dari berbagai referensi untuk dipakai pada kegiatan pembelajaran, bukan ditentukan dari diri mereka sendiri. Sedikitnya waktu kelas dihabiskan pelajar untuk mendengarkan guru menjelaskan sesuatu dan mencatat, seperti yang masih terjadi pada banyak kegiatan belajar mengajar yang difokuskan pada guru. (bersifat konvensional). Sasaran dan keberhasilan pembelajaran tidak akan tercapai melalui penggunaan proses program yang dikembangkan apabila pendidik diberikan pembelajaran pada siswa tidak mampu menyelesaikannya dengan akurat dan lengkap.

Media pembelajaran interaktif terbukti mampu mendapatkan situasi belajar yang sangat dinamis serta tertarik untuk pelajar. Menurut penelitian Marhadi dkk. (2019), penggunaan teknologi di kelas dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi sebesar 25% hingga 30%. Ini menunjukkan bahwa integrasi

teknologi, terutama media pembelajaran interaktif, bisa jadi sebuah media ampuh untuk peningkatan pencapaian akademik siswa. Namun demikian, meskipun banyak penelitian mendukung manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif, masih diperlukan penelitian yang lebih khusus untuk memahami dampaknya secara lebih mendalam, terutama dalam konteks pendidikan menengah kejuruan.

Di banyak lingkungan pendidikan, termasuk tingkat pendidikan menengah kejuruan, guru dan pengelola sekolah terus mencari cara untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran (Hidayat *et al.*, 2016:63). SMK Swasta PAB 8 Sampali adalah salah satu contoh sekolah menengah kejuruan di mana para pendidik berupaya memanfaatkan potensi teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, masih terdapat gap pengetahuan tentang dampak penggunaan media pembelajaran interaktif, khususnya game edukatif seperti *Quiz Whizzer*, terhadap semangat dan hasil belajar siswa.

Sarana dan Prasarana merupakan bagian mata pelajaran krusial pada kurikulum SMK, terutama pada jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (Yama dan Setiyani, 2019:77). Pembelajaran di mata pelajaran bukan sekedar melibatkan penalaran konsep dasar, namun sebuah keahlian praktis dalam mengelola serta memelihara berbagai fasilitas dan peralatan kantor. Karenanya, penggunaan alat belajar interaktif bisa memberikan tambahan nilai untuk pengajaran mata pelajaran ini.

Penggunaan media pembelajaran interaktif telah menarik perhatian banyak peneliti pendidikan. Banyak penelitian telah menunjukkan dan salah satunya (Suryani *et al* 2018) menyatakan jika alat belajar interaktif bisa mendorong pelajar

agar bisa lebih aktif, meningkatkan retensi informasi, serta meningkatkan hasil belajar mereka. Namun, dalam konteks pendidikan menengah kejuruan terdapat kebutuhan yang mendesak untuk penelitian yang lebih spesifik untuk memahami dampak pemakaian alat belajar interaktif untuk mata pelajaran spesifik pula.

Keinginan untuk membuat suatu kegiatan pada konsep untuk mendapatkan hasil yang diinginkan, atau dorongan untuk melakukannya dari orang lain, itulah yang disebut sebagai semangat belajar (Sudirman, 2018). Pendidikan dan pembelajaran merupakan prosedur yang sangat rumit yang memungkinkan siswa agar ikut serta pada proses belajar dan memperoleh informasi dari pendidik. Kurangnya minat atau kegembiraan akan menghambat keberhasilan pembelajaran (Hasan et al., 2021). Produktivitas dan kreativitas anak usia dini terdampak secara negatif oleh menurunnya kegembiraan belajar anak, yang juga mempersulit mereka untuk menyerap informasi yang diberikan, sehingga tidak mencapai tolok ukur pencapaian pembelajaran yang sesuai.

Capaian pembelajaran adalah suatu pencapaian tertinggi yang dicapai pelajar dalam topik tertentu selesai mereka menjalani langkah pembelajaran, sebagaimana ditentukan oleh ujian atau penilaian. Hal ini menggambarkan bagaimana baiknya pelajar agar paham dari pelajaran yang diajarkan. Evaluasi yang dilakukan secara berkala sangat penting untuk menentukan seberapa baik siswa memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh pendidik dan lembaga.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa game edukatif dapat menjadi alat yang berguna pada pengajaran dasar-dasar rumit dengan sebuah trik

yang memberikan kesenangan dan tertarik. Menurut (Trias, 2022) *Quiz whizzer* adalah salah satu contoh game edukatif yang memanfaatkan format kuis untuk menguji pengetahuan siswa dalam berbagai mata pelajaran. Berbeda, tidak ada penelitian yang membahas pengaruh penggunaan game seperti *Quiz whizzer* terhadap semangat dan hasil belajar siswa kelas XI MPLB pada mata pelajaran Sarana dan Prasarana di SMK Swasta PAB 8 Sampali.

Hasil pengamatan di SMK Swasta PAB 8 Sampali menunjukkan bahwa sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Ini terlihat dari Daftar Kumpulan Nilai (DKN) siswa kelas XI MPLB tahun ajaran 2024/2025 pada mata pelajaran sarana dan prasarana. Untuk informasi lebih lanjut, dapat dilihat tabel berikut:

Tabel 1.1

**Persentase Nilai Mata Pelajaran Sarana dan Prasarana Kelas XI MPLB
SMKS PAB 8 Sampali**

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Siswa yang mencapai KKM		Siswa yang tidak mencapai KKM	
			Jumlah	%	Jumlah	%
XI MPLB 1	31	75	20	64,5%	11	35,4%
XI MPLB 2	30	75	20	66,6%	10	33,3%

Sumber: Daftar Kumpulan Nilai Siswa Jurusan MPLB Pelajaran Sarana dan Prasarana

Berdasarkan Tabel 1.1 dapat dilihat kelas MPLB dibagi menjadi dua yaitu kelas XI MPLB 1 dan XI MPLB 2, namun dalam pengambilan penelitian dilakukan di kelas XI MPLB 1. Dari keseluruhan siswa tersebut keseluruhan belum mencapai KKM dengan jumlah 31 orang dari 30 orang atau sebesar 61 pada mata pelajaran sarana dan prasarana.

Media pembelajaran menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan. Arsyad (2015) dalam artikelnya yang terdiri dari 58 halaman menyatakan bahwa media dapat digunakan untuk mendorong pembelajaran pada anak. Hal ini sama pada penegasan Aqid (2017:3) jika alat belajar berfungsi sebagai sarana penyebaran informasi dan membangkitkan rasa ingin tahu, keinginan belajar, serta kemampuan siswa untuk berkonsentrasi.

Hamalik menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran di kelas berpotensi untuk meningkatkan motivasi siswa, mendorong latihan belajar, dan bahkan memengaruhi kesejahteraan psikologis mereka. Digunakannya alat belajar di fase permulaan guru bisa secara signifikan meningkatkan keefektifan langkah belajar serta pesan disampaikan pada saat jam belajar. Alat belajar tidak hanya bisa memicu minat dan antusiasme siswa, tetapi juga membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik, memberikan informasi dengan cara yang menarik dan dapat dipercaya, mempermudah interpretasi data, dan memadatkan pengetahuan. Oleh karena itu, pendidik dapat menggunakan media untuk meningkatkan pembelajaran.

Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam kegiatan pendidikan ketika diharapkan siswa akan memberikan kritik yang membangun, untuk menciptakan hubungan yang lebih menarik antara guru dan siswa melalui penggunaan materi pembelajaran. Namun, pemanfaatan materi pembelajaran telah berubah sebagai akibat dari kemajuan teknologi di era globalisasi kontemporer. Alih-alih hanya mengandalkan materi tradisional seperti lembar kerja siswa dan buku cetak, pendidik kini menggunakan sumber daya digital.

Diketahui bahwa pengajar mata kuliah Sarana dan Prasarana masih menggunakan bahan ajar tradisional dan belum menyertakan bahan ajar interaktif, berdasarkan hasil observasi awal dengan pengamatan langsung dan percakapan dengan pengajar mata kuliah tersebut. Dalam proses belajar mengajar, siswa kelas XI MPLB SMK Swasta PAB 8 Sampali lebih banyak menggunakan buku, papan tulis, dan spidol hanya untuk perkuliahan dan tanya jawab. Selain itu, masih ada siswa yang masih belum mencapai hasil belajar yang baik pada mata kuliah tersebut. Nilai OTK mata kuliah Humas dan Protokoler menunjukkan masih ada siswa yang belum mencapai Nilai Standar Ketuntasan Minimal (KKM) 75 poin.

Keinginan untuk belajar merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran selanjutnya. Siswa merupakan pihak yang memiliki motivasi untuk belajar. Salah satu faktor internal yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah keinginan untuk belajar. Karena rasa ingin tahu siswa dapat terpuaskan, siswa yang memiliki motivasi belajar yang kuat dapat dengan mudah menyerap materi yang diberikan oleh guru. Sebaliknya, siswa yang keinginan belajarnya rendah akan mengalami kesulitan dalam menyerap informasi. Karena tidak berminat untuk belajar dan tidak fokus terhadap pembelajaran dari pendidik, sampai hasil belajarnya pun tidak maksimal. Siswa akan kesulitan memahami materi yang diberikan jika tidak memiliki minat dalam belajar mengajar, hal ini ditunjukkan dengan kurangnya minat dalam mencatat, menjawab pertanyaan, atau mendengarkan guru.

Keinginan yang terwujud dalam bentuk sentimen dan perilaku disebut

antusiasme. Seseorang dikatakan bersemangat ketika ingin melakukan satu atau beberapa aktivitas (Yulia et al., 2021). Keinginan untuk mempelajari adalah bagian dari sebuah capaian hasil nilai akademik. Antusiasme dalam mempelajari merupakan unsur krusial pada langkah belajar karena akan memotivasi pelajar agar bisa bersemangat pada proses pembelajaran (Kamal et al., 2021).

Agar dapat belajar, sangat penting untuk menarik minat siswa. Guru dapat melakukannya dengan menciptakan lingkungan yang ramah di kelas dan mendorong partisipasi aktif siswa. Pendidik menciptakan lingkungan yang ramah di kelas dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Penulis memberikan angket pra-penelitian kepada 61 siswa dengan tujuan untuk mengidentifikasi masalah awal yang berkaitan dengan minat belajar siswa dan untuk mengetahui seberapa besar minat belajar siswa. Hasil angket pra-penelitian di bawah ini memberikan gambaran umum tentang minat siswa kelas XI MPLB SMK Swasta PAB 8 Sampali

THE
Character Building
UNIVERSITY

Tabel 1.2

Persentase Angket Semangat Belajar Kelas XI MPLB SMKS PAB 8 Sampali

No	Pertanyaan	Presentasi Pilihan Jawaban				
		SL	S	KK	JR	JS
1.	Kalau aku tidak belajar dari pelajaran itu, aku merasa kehilangan.	10 orang (16.3%)		15 orang (24,5%)	30 orang (49.1%)	6 orang (9.8%)
2.	Saya mengobrol dengan teman ketika guru sedang menjelaskan	35 orang (57.3%)		21 orang (34.4%)		5 orang (8.1%)
3.	Saya selalu aktif dalam pembelajaran ketika ada quiz	43 orang (70.4%)	8 orang (13.1%)	5 orang (8.1%)		5 orang (8.1%)
4.	Ketika pembelajaran berlangsung saya lebih suka belajar sambil bermain	46 orang (75.4%)	5 orang (8.1%)			10 orang (16.3%)
5.	Saya mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh hingga pelajaran selesai	43 orang (70.4%)	8 orang (13.1%)	5 orang (8.1%)		5 orang (8.1%)
6.	Saya menyimak penjelasan guru diawal hingga akhir pelajaran		20 orang (32.7%)	5 orang (8.1%)	31 orang (50.8 %)	15 orang (24.5%)

Hasil observasi peneliti terhadap siswa kelas XI MPLB SMK Swasta PAB 8

Sampali dengan menggunakan angket pra penelitian tentang minat belajar menunjukkan bahwa sebagian besar siswa, yakni sebanyak 41,7%, tidak merasa senang saat pembelajaran dimulai. Rasa kehilangan yang minim pada siswa selama pembelajaran disebabkan oleh sarana dan prasarana yang tidak terpakai, yakni sebanyak 49,1% dari sampel. Keterlibatan siswa pada pembelajaran Sarana dan Prasarana kurang baik karena hanya 50,8% pelajar bisa melihat dan perhatian pada pendidik ketika dijelaskan sebuah materi yang diajarkan. Lainnya, masih ada siswa, yakni sebanyak 30,9% yang tidak referensi pembelajaran berdasarkan dari sumber lain-lain dari buku teks telah disiapkan oleh guru. Rendahnya minat

belajar tersebut diduga disebabkan oleh pemanfaatan sumber belajar yang kurang optimal oleh guru.

Murid yang mengikuti semua kegiatan pembelajaran dengan antusias yang tinggi baik secara teoritis maupun praktis akan termotivasi agar menghasilkan capaian hasil belajar yang tinggi. Guru saat ini perlu lebih inventif dan kreatif dalam penggunaan media dan jaringan daring agar menaikkan kesenangan serta hasil murid. Materi belajar berbasis kuis, seperti Quiz whizzer, adalah bagian dari alat belajar sangat diminati dan kreatif.

Agar menutup kesenjangan pengetahuan ini, penelitian ini akan meneliti secara saksama bagaimana penggunaan sumber belajar interaktif, khususnya permainan Quiz whizzer, memengaruhi motivasi dan prestasi akademik siswa kelas XI MPLB 1 yang mempelajari sarana dan prasarana di SMK Swasta PAB 8 Sampali. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memajukan pengetahuan tentang bagaimana teknologi dapat meningkatkan pengajaran di tingkat sekolah menengah kejuruan.

Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi positif untuk guru, pengelola sekolah, serta pembuat kebijakan dalam upaya mereka untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SMK Swasta PAB 8 Sampali dan sekolah-sekolah lainnya. Dan menjadi alasan penulis dalam memilih judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Game Quiz whizzer Terhadap Semangat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MPLB Pada Mata Pelajaran Sarana Dan Prasarana SMK Swasta PAB 8 Sampali Ta. 2024/2025”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi, yakni:

1. Terdapat kurang variasi bahan ajar yang dipakai untuk kegiatan pembelajaran.
2. Penggunaan sumber belajar membuat materi lebih mudah dipahami siswa.
3. Rendahnya motivasi belajar akibat siswa kurang aktif dan kurang memperhatikan materi. Sarana dan Prasarana
4. Hasil Belajar Sarana dan Prasarana Bagi Siswa Kelas XI MPLB SMK Swasta PAB 8 Sampali Masih terdapat siswa yang belum memenuhi syarat

1.3. Pembatasan Masalah

Peneliti harus mempersempit topik agar dapat memfokuskan perhatian lebih saksama meskipun kompleksitas masalah yang telah diketahui dan perlu diselidiki. Oleh karena itu, pemanfaatan materi pembelajaran interaktif menggunakan permainan quiz whizzer terhadap kegembiraan dan hasil belajar siswa akan menjadi fokus utama penelitian ini. Fokus utama penelitian ini adalah pada infrastruktur dan fasilitas dalam kaitannya dengan tujuan pembelajaran siswa kelas XI MPLB SMKS PAB 8 SAMPALI.

1.4. Rumusan Masalah

Ada pun rumusan masalah yang di dapat dari latar belakang permasalahan ialah:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif dengan game *Quiz whizzer* terhadap semangat belajar siswa kelas XI MPLB di

SMK Swasta PAB 8 Sampali?

2. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif dengan game *Quiz whizzer* terhadap hasil belajar siswa kelas XI MPLB pada mata pelajaran Sarana dan Prasarana di SMK Swasta PAB 8 Sampali?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan diatas, tujuan penelitian ini ialah yakni:

1. Untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran interaktif dengan game *Quiz whizzer* dapat meningkatkan semangat belajar siswa kelas XI MPLB di SMK Swasta PAB 8 Sampali.
2. Untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif dengan game *Quiz whizzer* terhadap hasil belajar siswa kelas XI MPLB pada mata pelajaran Sarana dan Prasarana di SMK Swasta PAB 8 Sampali.
3. Untuk membandingkan secara statistik antara kelompok siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dengan game *Quiz Whizzer* dan kelompok yang tidak menggunakan, guna mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan dalam semangat dan hasil belajar siswa kelas XI MPLB pada mata pelajaran Sarana dan Prasarana di SMK Swasta PAB 8 Sampali.

1.6. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini akan memberikan manfaat langsung dan tidak langsung bagi penulis dan pemangku kepentingan lainnya. Sesuai dengan tujuan penelitian, manfaatnya adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menyumbangkan pemahaman baru tentang efektivitas media pembelajaran interaktif, khususnya game *Quiz Whizzer*, dalam meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa. Temuan penelitian ini dapat melengkapi teori-teori pembelajaran yang ada dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang cara-cara memanfaatkan teknologi dalam konteks pendidikan. Dan juga penelitian ini dapat mengembangkan metodologi penelitian dalam bidang penggunaan media pembelajaran interaktif dalam konteks pendidikan menengah kejuruan. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan landasan bagi penelitian-penelitian selanjutnya dalam bidang yang sama.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini akan memberikan panduan praktis yang berharga bagi guru-guru dan stakeholder pendidikan dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif, dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti game *Quiz whizzer*. Dengan memahami dampak penggunaan teknologi dalam pembelajaran, mereka dapat menyesuaikan kurikulum dan metode pengajaran mereka untuk lebih sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa.

Lebih jauh lagi, dengan memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan, penggunaan media pembelajaran interaktif yang efektif juga dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pendidikan. Kualitas pembelajaran di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya secara umum akan meningkat sebagai hasilnya, begitu pula tingkat keterlibatan dan retensi

siswa di kelas. Hasil penelitian ini dapat berfungsi sebagai panduan yang berguna dan landasan bagi penelitian masa depan tentang topik penggunaan teknologi dalam pendidikan, membuka pintu menuju pemahaman yang lebih menyeluruh dan mendalam tentang pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap pembelajaran siswa.



THE
Character Building
UNIVERSITY