

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pentingnya suatu pendidikan dalam upaya memberantas kebodohan memerangi kemiskinan kehidupan bangsa, meningkatkan taraf hidup seluruh lapisan warga, dan membangun harkat negara dan bangsa, maka dari itu pemerintah berusaha dalam memberikan perhatian yang sungguh-sungguh untuk mengatasi berbagai masalah di bidang peningkatan pendidikan mulai dari tingkat dasar, menengah, hingga perguruan tinggi. Perhatian tersebut di antaranya ditunjukkan dengan penyediaan alokasi anggaran yang sangat berarti, serta membuat aturan kebijakan yang berkaitan dengan usaha peningkatan kualitas. Bahkan yang lebih penting lagi adalah terus melakukan terobosan dan inovasi bermacam ragam upaya untuk menumbuhkan peluang bagi warga dan khalayak umum guna memperoleh pengajaran dari semua tingkat satuan Pendidikan. Karena proses belajar pembelajaran adalah bagian terpenting guna membangun kualitas sebuah negara.

Dalam dunia pendidikan, teknologi memiliki dampak positif yang nyata bagi pembelajaran. Peserta didik dapat mengakses informasi lebih banyak dan lebih cepat dari berbagai sumber. Selain itu, banyak aplikasi yang dapat digunakan pengajar seperti *powerpoint*, *youtube*, ataupun sistem berbasis *e-learning* sebagai media pembelajaran. Dengan pemanfaatan teknologi, proses belajar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan inovatif. Perkembangan teknologi informasi dan

komunikasi telah memberikan dampak besar terhadap dunia pendidikan. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini dapat dirasakan dan memengaruhi kehidupan manusia.

Media pembelajaran sebagai salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar, yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan inovatif, dan dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar. Hal ini dapat mengatasi kebosanan dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Selain itu, penggunaan media juga mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena pesan yang ingin disampaikan pengajar dapat diterima atau disalurkan melalui media pembelajaran tersebut. Membuat suasana kelas yang menyenangkan dan menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran berpotensi dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik sehingga bahan pelajaran yang diajarkan akan lebih mudah dipahami dan dipelajari oleh peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan pun harus memenuhi kriteria agar dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik terlibat aktif pada saat pembelajaran. Perlu adanya pembaruan media pembelajaran berupa media berbasis permainan dan teknologi yang digunakan pengajar agar mampu menarik peserta didik secara maksimal.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Quizizz*. *Quizizz* menawarkan pendekatan yang menarik dan berbeda dalam proses pembelajaran. *Quizizz* merupakan platform berbasis kuis yang dikombinasikan dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

Selain itu, *Quizizz* menjadikan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik karena peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. *Quizizz* dapat diakses dan digunakan oleh pengajar ataupun peserta didik melalui gawai, laptop, ataupun komputer. *Quizizz* dapat digunakan pengajar sebagai latihan soal di awal pembelajaran dan di akhir pembelajaran, serta memonitoring hasil aktivitas peserta didik. Pengajar dapat mengatur waktu pada pertanyaan kuis yang diujikan ke peserta didik sehingga dapat melatih peserta didik untuk menjawab secara tepat, namun cepat.

Selain faktor eksternal, ada pula faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, salah satunya yaitu minat belajar. Minat belajar dapat diartikan keinginan atau kebutuhan yang timbul dari partisipasi dan pengalaman belajar seseorang yang diciptakan oleh rasa aman dalam proses belajar pembelajaran

sehingga hasil belajar dikuasai sepenuhnya oleh peserta didik, dan pengajar harus bisa menciptakan kondisi agar peserta didik selalu butuh dan ingin terus belajar.

Untuk mengetahui sejauh mana minat belajar peserta didik penulis telah menyebarkan angket pra-penelitian kepada 90 peserta didik untuk mencari permasalahan awal mengenai minat belajar peserta didik. Berikut gambaran angket pra-penelitian kelas XI MPLB SMKS PAB 2 Helvetia.

Tabel 1. 1
Presentase tingkat minat belajar

No	Pertanyaan	Presentase Pilihan Jawaban				
		SL	SR	KK	JR	TP
1.	Saya merasa senang ketika jam pelajaran MPLB dimulai	19 (21,1%)	24 (26,7%)	34 (37,8%)	10 (11,1%)	3 (3,3%)
2.	Saya merasa rugi jika mata pelajaran MPLB kosong	13 (14,4%)	22 (24,4%)	35 (38,9%)	3 (3,3%)	17 (18,9)
3.	Saya berpartisipasi saat pelajaran MPLB sedang berlangsung	26 (28,9%)	18 (20%)	33 (36,7%)	11 (12,2%)	2 (2,2%)
4.	Saya mencatat penjelasan materi mata pelajaran MPLB yang diberikan oleh guru	22 (24,4%)	20 (22,2%)	31 (34,4%)	5 (5,6%)	12 (13,3%)
5.	Saya mencari materi mata pelajaran MPLB	20 (22,2%)	16 (17,8%)	33 (36,7%)	17 (18,9%)	4 (4,4%)

	dari berbagai sumber					
--	----------------------	--	--	--	--	--

Sumber: Data diperoleh dari angket pra-penelitian

Hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan menyebarkan angket pra penelitian tentang minat belajar kepada peserta didik kelas XI MPLB SMKS PAB 2 Helvetia diketahui bahwa masih banyak peserta didik yang tidak terlalu merasa senang pada saat pembelajaran dimulai dengan kategori kadang-kadang sebesar 37,8%. Masih rendahnya rasa kerugian peserta didik pada saat pembelajaran Manajemen Kantor dengan kategori kadang-kadang sebesar 38,9%. Masih rendahnya berpartisipasi saat pelajaran Manajemen Kantor dimulai dengan kategori kadang-kadang sebesar 36,7%. Kurangnya peserta didik mencatat penjelasan materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan kategori kadang-kadang sebesar 34,4%. Dan masih adanya peserta didik yang tidak mencari materi pelajaran dari berbagai sumber selain buku wajib yang digunakan oleh guru dengan kategori kadang-kadang sebesar 36,7%. Rendahnya minat belajar itu diduga karena kurang optimalnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru, sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh peserta didik setelah ia mengalami proses belajarnya. Dalam proses belajar pembelajaran

pengajar melakukan tugasnya tidak hanya menyampaikan materi kepada peserta didik, tetapi ia juga dituntut untuk membantu keberhasilan dalam menyampaikan materi pelajaran yaitu dengan cara mengevaluasi hasil belajar pembelajaran.

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Selanjutnya Winkel menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku.

Hasil belajar yang diharapkan yaitu hasil belajar yang mencapai kriteria.

Peserta didik yang hasil belajarnya mencapai kriteria dengan kata lain telah melewati batas ketuntasan minimal yang ditentukan, karena salah satu indikator kegiatan

pembelajaran dikatakan berhasil yaitu apabila hasil belajar peserta didik telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Peserta didik yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal dikatakan tuntas, sedangkan peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal dikatakan tidak tuntas dan remedial.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada peserta didik kelas XI mata pelajaran Manajemen Kantor di SMKS PAB 2 Helvetia menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Manajemen Kantor ditentukan dari ulangan harian yang KKM nya yaitu 75. Dari nilai hasil belajar peserta didik terlihat masih banyak peserta didik yang belum mencapai nilai KKM.

Berikut Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Manajemen Kantor Elemen Kantor Komunikasi Di Tempat Kerja Fase F Kelas XI MPLB SMKS PAB 2 Helvetia.

Tabel 1. 2
Data Hasil Belajar Pada Elemen Komunikasi Di Tempat Kerja

Kelas	Jumlah	KKM	Test	Tidak Tuntas	Persentase	Tuntas	Persentase
XI MPLB 1	33	75	UH 1	18	54,54%	15	45,45%
			UH 2	17	51,51%	16	48,48%
			UH 3	19	57,57%	14	42,42%
			Rata-	18	54,55%	15	45,45%

			Rata				
XI MPLB 2	31	75	UH 1	18	58,6%	13	41,93%
			UH 2	19	61,29%	12	38,70%
			UH 3	17	54,83%	14	45,16%
			Rata- Rata	18	58,24%	13	41,93%
XI MPLB 3	26	75	UH 1	14	53,84%	12	46,15%
			UH 2	15	57,69%	11	42,30%
			UH 3	16	61,53%	10	38,46%
			Rata- Rata	15	57,69%	11	42,30%

Sumber: Data diolah dari daftar nilai ulangan harian mata pelajaran Manajemen Kantor

Dari data di atas dapat dilihat masih terdapat peserta didik dengan nilai di bawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Manajemen Kantor masih rendah. Hal ini disebabkan karena pengajar masih menggunakan media pembelajaran konvensional, dan tidak menggunakan media pembelajaran interaktif sehingga minat belajar peserta didik juga berkurang dan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Untuk mengatasi hal tersebut, media pembelajaran interaktif sangat diperlukan untuk keberlangsungan pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menambah minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Dan**

Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Manajemen Kantor Kelas XI MPLB Di SMKS PAB 2 Helvetia T.A 2023/2024

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas terdapat beberapa identifikasi masalah yaitu:

1. Kurangnya variasi dalam media belajar yang digunakan oleh pengajar.
2. Rendahnya minat belajar peserta didik karena pembelajaran Manajemen Kantor dibawakan dengan media konvensional.
3. Hasil belajar Manajemen Kantor peserta didik Kelas XI MPLB di SMKS PAB 2 Helvetia masih terdapat peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM) yang diterapkan di sekolah tersebut.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk membatasi masalah dalam penelitian ini agar lebih terfokus dan terarah. Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran interaktif yang digunakan adalah *Quizizz* di kalangan peserta didik Kelas XI MPLB di SMKS PAB 2 Helvetia pada mata pelajaran Manajemen Kantor.
2. Minat belajar yang diteliti adalah minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Manajemen Kantor kelas XI MPLB di SMKS PAB 2 Helvetia T.A 2023/2024.

3. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Manajemen Kantor kelas XI MPLB di SMKS PAB 2 Helvetia T.A 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada interaksi antara media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Manajemen Kantor kelas XI MPLB di SMKS PAB 2 Helvetia T.A 2023/2024?
2. Manakah yang lebih tinggi hasil belajar yang menggunakan media pembelajaran *Quizizz* atau *Powerpoint* pada mata pelajaran Manajemen Kantor kelas XI MPLB di SMKS PAB 2 Helvetia T.A 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah ada interaksi antara media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Manajemen Kantor kelas XI MPLB di SMKS PAB 2 Helvetia T.A 2023/2024.
2. Untuk mengetahui manakah yang lebih tinggi hasil belajar yang menggunakan media pembelajaran *Quizizz* atau *Powerpoint* pada mata

pelajaran Manajemen Kantor kelas XI MPLB di SMKS PAB 2 Helvetia T.A 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu dan pengetahuan khususnya dalam menggunakan media pembelajaran interaktif *Quizizz* dan minat belajar terhadap hasil belajar peserta didik.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan bisa sebagai acuan dan referensi bagi penelitian yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, untuk menambah ilmu pengetahuan serta wawasan mengenai pengaruh media pembelajaran interaktif *Quizizz* dan minat belajar terhadap hasil belajar peserta didik.
- b. Bagi pengajar, untuk menambah kreatifitas dalam menggunakan media pembelajaran interaktif *Quizizz* yang dapat digunakan pada saat pembelajaran berlangsung.
- c. Bagi peserta didik, untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Manajemen Kantor dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Quizizz* sebagai media pembelajar.