

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan memainkan peran penting dalam kehidupan manusia karena memungkinkan pengembangan sumber daya manusia ke tahap yang lebih besar. Perkembangan digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dan siswa. Siswa yang rata-rata memiliki literasi teknologi yang baik cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran berjalan secara konvensional. Media pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran akan membuat kegiatan pembelajaran efektif dan efisien. Selain itu, guru harus memastikan bahwa pengetahuan yang diberikan kepada siswa diserap secara optimal. Media pembelajaran Interaktif dalam pendidikan dan dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam perkembangan siswa di sekolah agar ilmu dan materi yang mereka dapatkan dari seorang guru bisa di serap dengan baik.

Menurut Wibawanto (2017:6) media pembelajaran adalah media kreatif yang digunakan dalam memberikan materi pelajaran kepada siswa sehingga Proses mengajar menjadi lebih efisien, produktif, dan menyenangkan. Media adalah salah satu pendekatan terbaik yang dapat digunakan guru untuk mengajar pembelajaran tidak cenderung monoton sehingga siswa dapat lebih tertarik untuk belajar. Interaktif merupakan komponen yang menghubungkan proses yang memberdayakan pengguna

untuk mengendalikan secara mandiri dengan menggunakan komputer. *Kahoot*, perangkat pembelajaran berbasis permainan yang dibuat menggunakan teknologi dan memiliki fitur untuk melacak aktivitas siswa adalah salah satu cara untuk belajar.

Kelebihan lain dari game interaktif *Kahoot* adalah siswa dilatih untuk menyelesaikan soal dengan cepat dan tepat karena waktu yang diberikan terbatas. Menurut Sakdah *et al.*, (2021) Kuis *Kahoot* dapat dianggap sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif karena berfokus pada siswa dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah setiap siswa. Materi pembelajaran berbasis permainan diharapkan akan meningkatkan minat siswa dalam belajar dan hasil belajar mereka.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan melalui pengamatan dan wawancara langsung dengan guru subjek Dasar-Dasar MPLB Terlihat bahwa guru menggunakan PowerPoint (PPT) dan buku paket sebagai sumber belajar; ujian penugasan juga dilakukan secara manual menggunakan buku paket. Peneliti juga menemukan bahwa minat dan hasil belajar siswa belum optimal. Hal ini menyebabkan sebagian besar siswa tidak mampu mengingat lebih lama dan memahami pelajaran yang diberikan dengan baik oleh pendidik dengan baik. Akibatnya, hasil belajar siswa menjadi rendah dan tidak mencapai KKM.

**Tabel 1. 1.**  
**Hasil Belajar Ujian Tengah Semester Mata Pelajaran Dasar-Dasar**  
**MPLB Siswa Kelas X MPLB SMK Negeri 1 Pematang siantar Tahun**  
**Ajaran 2023/2024**

| Kelas           | Jumlah Siswa | KKM | Siswa yang mencapai KKM |               | Siswa yang tidak mencapai KKM |              |
|-----------------|--------------|-----|-------------------------|---------------|-------------------------------|--------------|
|                 |              |     | Jumlah                  | %             | Jumlah                        | %            |
| <b>X MPLB 1</b> | 33           | 75  | 9                       | 27,2%         | 24                            | 72,7%        |
| <b>X MPLB 2</b> | 36           | 75  | 10                      | 30,3%         | 26                            | 78,7%        |
| <b>X MPLB 3</b> | 34           | 75  | 13                      | 39,3%         | 21                            | 63,6%        |
| <b>Jumlah</b>   | <b>103</b>   |     | <b>32</b>               | <b>31,06%</b> | <b>71</b>                     | <b>68,9%</b> |

*Sumber : Data diolah dari daftar nilai ujian tengah semester mata pelajaran Dasar-Dasar MPLB.*

Berdasarkan data yang sudah di rekapitulasi terlihat bahwa dari 103 siswa di kelas X MPLB SMK Negeri Pematang siantar tahun akademik 2023/2024, 71 tidak memenuhi nilai KKM. Hasil wawancara dengan guru dasar-dasar MPLB menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebagian besar belum memenuhi kriteria, dan bahwa siswa masih mengalami kesulitan menjawab pertanyaan guru pada saat kegiatan Ujian Tengah Semester (UTS) disebabkan belum diadakannya media interaktif berbasis web untuk pembelajaran Dasar-Dasar MPLB pada Kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka menjadikan siswa kekurangan informasi mengenai pembelajaran tersebut.

Menurut Slameto (2013:54) Meskipun banyak jenis terdapat dua kategori utama faktor yang mempengaruhi belajar: faktor intern dan faktor eksternal. Faktor intern terjadi di dalam siswa, seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Untuk menentukan minat siswa dalam belajar Untuk mengidentifikasi minat belajar awal siswa, penulis menyebarkan angket pra-penelitian kepada 103 siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa minat kelas X MPLB SMK Negeri Pematangsiantar adalah sebagai berikut :

**Tabel 1. 2.**  
**Persentase Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas X MPLB SMK Negeri 1 Pematangsiantar Tahun Pembelajaran 2023/2024**

| No | Pernyataan<br>(Uno 2018:23)                                                                                     | Persentase Pilihan Jawaban |                   |                   |                   |                   |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
|    |                                                                                                                 | STS                        | TS                | N                 | S                 | SS                |
| 1  | Saya menyaksikan penjelasan guru selama kegiatan pembelajaran dasar-dasar MPLB.                                 | 11 siswa<br>10,6%          | 49 siswa<br>47,5% | 18 siswa<br>17,4% | 13 siswa<br>12,6% | 12 siswa<br>11,6% |
| 2  | Saya merasa senang jika guru bertanya kepada saya setelah selesai menjelaskan materi pelajaran Dasar-dasar MPLB | 38 siswa<br>36,8%          | 44 siswa<br>42,7% | 0                 | 9 siswa<br>8,7%   | 12 siswa<br>11,6% |
| 3  | Saya selalu mempunyai rasa ingin tahu lebih dalam setiap pembelajaran Dasar-dasar MPLB                          | 54 siswa<br>52,4%          | 21 siswa<br>20,3% | 14 siswa<br>13,5% | 6 siswa<br>5,8%   | 10 siswa<br>9,7%  |
| 4  | Saya selalu antusias untuk menguasai materi pembelajaran Dasar-Dasar MPLB                                       | 47 siswa<br>47,6%          | 26 siswa<br>25,2% | 10 siswa<br>9,7%  | 8 siswa<br>7,7%   | 12 siswa<br>11,6% |
| 5  | Saya mengulangi pelajaran Dasar-dasar MPLB setelah selesai jam pembelajaran                                     | 64 siswa<br>62,1%          | 27 siswa<br>26,2% | 0                 | 5 siswa<br>4,8%   | 7 siswa<br>6,7%   |

*Sumber : Data diolah dari angket pra-penelitian*

Dari tabel angket pra-penelitian diatas dapat diketahui dalam hal minat belajar pada kelas X MPLB SMK Negeri 1 Pematangsiantar, ditemukan jumlah yang tidak setuju sebesar 47,5% masih rendah

banyaknya siswa kurang senang apabila ditanyai guru mengenai materi pembelajaran dengan kriteria tidak setuju sebesar 42,7%. masih rendahnya keingintahuan siswa dalam pelajaran Dasar-Dasar MPLB dimulai sangat tidak setuju 52,4%. Masih kurangnya antusias siswa untuk menguasai materi pembelajaran dengan kategori sangat tidak setuju 47,6% dan masih rendahnya minat siswa dalam mengulang kembali pelajaran setelah selesai jam pembelajaran dengan kategori sangat tidak setuju 62,1%. Minat belajar rendah dikarenakan kurang adanya partisipasi guru dalam melibatkan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar di kelas.

Agar minat dan hasil belajar siswa mendapat perubahan yang baik maka sebaiknya guru lebih berinovasi, kreatif serta lebih memanfaatkan media dengan jaringan internet di masa sekarang ini Kahoot, sebuah media kuis interaktif adalah salah satu sumber pembelajaran yang cukup menarik.

Berdasarkan informasi di atas, penulis ingin melakukan penelitian tambahan tentang hasil belajar yang diduga dipengaruhi oleh media pembelajaran di mata pelajaran Dasar-dasar MPLB di kelas X MPLB SMK Negeri 1 Pematangsiantar minat belajar siswa, dan pengaruh masing-masing variabel terhadap hasil belajar. Karena itu, peneliti memilih judul **“Pengaruh Media Kuis Interaktif Kahoot Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa X MPLB Pada Mata**

**Pelajaran Dasar-Dasar MPLB SMK Negeri 1 Pematangsiantar TA.  
2023/2024”**

**1.2 Identifikasi Masalah**

Ada beberapa masalah yang dapat dikenali berdasarkan konteks masalah di atas :

1. Guru masih gagal menggunakan media pembelajaran interaktif saat mengajar.
2. Siswa tidak tertarik untuk belajar karena metode pembelajaran konvensional.
3. Hasil belajar siswa masih belum memenuhi KKM sekolah.

**1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan masalah sebelumnya, peneliti membatasi masalah yang akan diteliti menjadi :

1. Penggunaan Aplikasi Kahoot untuk Media Kuis Interaktif
2. Minat belajar yang akan diteliti difokuskan pada minat belajar pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis.
3. Hasil belajar mata pelajaran Dasar-Dasar MPLB adalah hasil belajar yang akan diteliti.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dapat diambil dari batasan masalah diatas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar mata pelajaran Dasar-Dasar MPLB di kelas X MPLB SMK Negeri 1 Pematangsiantar dipengaruhi oleh penggunaan kuis interaktif Kahoot?
2. Bagaimana minat belajar siswa kelas X MPLB di SMK Negeri 1 Pematangsiantar berdampak pada hasil belajar mata pelajaran Dasar-Dasar MPLB?
3. Bagaimana hasil belajar siswa kelas X MPLB di SMK Negeri 1 Pematangsiantar dipengaruhi oleh penggunaan kuis interaktif berbasis kahoot dan minat belajar?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut berdasarkan rumusan masalah:

1. Menentukan bagaimana hasil belajar siswa kelas X MPLB di SMK Negeri 1 Pematangsiantar pada pelajaran dasar-dasar MPLB dipengaruhi oleh penggunaan kuis interaktif berbasis kahoot.
2. Menentukan pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X MPLB di SMK Negeri 1 Pematangsiantar dan
3. Menentukan cara menggunakan media kuis interaktif berbasis kahoot untuk menerapkan.

### 1.6 Manfaat Penelitian

1. Diharapkan bahwa penelitian ini akan meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peneliti tentang masalah dan solusi penerapan media kuis interaktif Kahoot, minat belajar, dan hasil belajar.
2. Penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber informasi bagi guru untuk memahami komponen yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.



THE *Character Building*  
UNIVERSITY