

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan fondasi penting untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan adalah proses sistematis yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran dan pengembangan individu dalam berbagai aspek kehidupan, seperti kognitif, emosional, sosial, dan fisik. Pendidikan bukan hanya tentang akuisisi informasi, tetapi juga tentang pembentukan karakter, pengembangan kreativitas, pemecahan masalah, dan penanaman kemampuan untuk berpikir kritis. (Angga et al., 2022) menyatakan bahwa pendidikan dikatakan sebuah proses kehidupan untuk mengembangkan segenap potensi individu untuk dapat berlangsung hidup secara utuh sehingga menjadi manusia yang terdidik baik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini sejalan dengan Undang Undang No 20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional adalah usaha yang terencana untuk mewujudkan suatu proses belajar mengajar agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, keberibadian, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dalam masyarakat nanti. (Fikriyah, 2022) mengatakan bahwa pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Setiap orang yang ada di Indonesia berhak mendapatkan pelayanan pendidikan karena pendidikan menjadi jalan untuk mengubah nasib bangsa. Maju tidaknya suatu bangsa tergantung pada kualitas pendidikannya.

Guru memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Guru sebagai pendidik profesional di tuntut dapat menciptakan strategi

pembelajaran yang menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu strategi yang dapat guru lakukan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan menggunakan sebuah media. Media pembelajaran merupakan alat bantu guru yang berfungsi untuk memperjelas makna yang akan disampaikan sehingga proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Pengguna media yang memikat dapat merangsang semangat, rasa ingin tahu dan kreativitas siswa dalam belajar serta berdampak positif bagi perkembangan psikologisnya. Media pembelajaran merupakan perantara atau penyampaian pesan dari pendidik kepada siswa untuk memastikan siswa termotivasi dan tertarik untuk belajar serta mengharapkan hasil belajar yang lebih memuaskan. Materi praktik disiapkan oleh pendidik sedemikian rupa sehingga media pembelajaran dapat menarik minat belajar pada siswa. Media pembelajaran dapat mempermudah pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran karena dengan menggunakan media tersebut siswa dapat dengan mudah memahami materi.

Thesarah *et al*, (2021) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana penunjang yang efisien dan efektifitas dalam meningkatkan keberhasilan pembelajaran. Selain pemakaian media pembelajaran, kreativitas belajar siswa juga mempengaruhi hasil belajar. Wiyono (2018) menyatakan bahwa kreativitas merupakan bagian dari usaha seorang guru untuk mengembangkan pembelajarannya.

Kreatifitas belajar siswa diterjemahkan menjadi prosedur belajar yang bersungguh- sungguh tanpa rasa tertekan. Kreativitas belajar merupakan salah satu hal yang penting dalam suatu proses pembelajaran. Karena, kreativitas belajar dapat

melatih peserta didik untuk tidak bergantung pada orang lain. Kreativitas belajar diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta atau berkreasi. Kemampuan yang dimaksud ialah dimana siswa dapat menghasilkan ide-ide yang baru dari pemahaman yang baru, Putra dalam Kamarudin, (2021). Jika seseorang mempunyai kreativitas yang tinggi maka cenderung orang tersebut akan lebih kreatif dan menghasilkan sesuatu yang positif. Suprihatin (2017) mendefinisikan kreativitas sebagai suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, fleksibel, suksesi dan diskontinuitas yang berguna untuk pemecahan suatu masalah. Peserta didik yang mempunyai kreativitas yang tinggi akan mempunyai pandangan yang luas dalam belajarnya. Oleh sebab itu, guru harus dapat merancang media pembelajaran yang dapat mengasah kreativitas belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada tanggal 13 Januari 2024 bersama ibu Ulina Marsella Br Sitepu. SPd, selaku guru mata pelajaran OTK Kepegawaian kelas X1 di SMKN 1 Kabanjahe, beliau mengatakan bahwa terdapat sebagian siswa yang hasil belajarnya belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Hal ini diperkuat oleh nilai Ulangan Harian (UH) siswa mata pelajaran OTK kepegawaian selama tiga kali berturut-turut siswa kelas XI OTKP SMKN 1 Kabanjahe T.A 2023/2024 dengan jumlah 97 siswa disajikan dalam table berikut:

**Tabel 1. 1 Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran OTK Kepegawaian siswa kelas XI OTKP SMKN 1 Kabanjahe T.A 2023/2024**

Kelas	Jumlah Siswa	UH	KKM	Siswa yang mencapai KKM		Siswa yang tidak mencapai KKM	
				Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
XI OTKP 1	31	1	75	16	52%	15	48%
		2		20	65%	11	35%
		3		29	94%	2	6%
Rata Rata					45%		55%
XI OTKP 2	32	1	75	18	56%	14	44%
		2		22	69%	10	31%
		3		31	97%	1	3%
Rata Rata					53%		47%
XI OTKP 3	34	1	75	17	50%	17	50%
		2		22	65%	12	35%
		3		30	88%	4	12%
Rata Rata					50%		50%

Sumber: Daftar nilai ujian harian mata pelajaran Kepegawaian

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kurang optimal dan dari pengamatan peneliti terlihat bahwa sebagian siswa kurang tertarik dengan kegiatan pembelajaran dan tidak adanya kreativitas dari dalam diri siswa maupun dari luar. Hal ini terjadi karena kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga siswa lebih pasif dan kelas tersasa monoton. Pernyataan ini diperkuat berdasarkan informasi yang peneliti dapat secara langsung

dari guru mata pelajaran OTKP Kepegawaian yang menyatakan bahwa banyak siswa dalam kegiatan pembelajaran yang memiliki kreativitas belajar yang masih rendah. Kreativitas belajar ini harus ditingkatkan karena dalam pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di pelajaran OTK Kepegawaian cukup tinggi.

Permasalahan diatas dapat diatasi dengan cara menarapkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang digunakan harus bersifat interaktif dan memungkinkan untuk menarik kreativitas siswa sehingga belajar sehingga dapat merangsang imajinasi siswa dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Salah satu media pembelajaran berbasis interaktif yang dapat digunakan yaitu media *kahoot*.

*Kahoot* adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru untuk membuat kuis, polling, dan diskusi interaktif secara online. *Kahoot* adalah aplikasi *Game Based Learning* yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang kreatif dan interaktif (Zainal, 2023). Menurut (Dewi, 2018) aplikasi *Kahoot* adalah platform teknologi pembelajaran yang mengkombinasikan pengalaman melalui game interaktif. Sehingga platform *kahoot* ini mampu membantu aktivitas pembelajaran menjadi menarik dan mudah dalam memonitoring hasil belajar. *Game* edukasi berbasis simulasi ini dimanfaatkan untuk memberi stimulus atas permasalahan yang ada agar dapat memperoleh esensi dari sebuah ilmu yang dapat dimanfaatkan dalam menyelesaikan masalah tersebut yang berpola *learning by doing* (Vitaningsih, 2016:1)

Game edukasi *kahoot* dapat diakses secara gratis, selain itu juga mudah dalam pengoperasiannya. Game edukasi *kahoot* memiliki 3 fitur yaitu *quiz*, *jumble*,

*discussion*, dan *survey* yang dapat menjadi pilihan untuk membuat belajar lebih menarik dan melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. (Wigati, 2019) Untuk game, terdapat pilihan membuat jenis pertanyaan, dan menentukan jawaban yang paling tepat serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya, jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta diminta memilih warna/gambar yang mewakili jawaban. Diperlukan koneksi internet untuk dapat memainkan game ini *kahoot* dapat dimainkan secara individu, meskipun demikian yang menjadi desain utamanya adalah permainan secara berkelompok. Kedekatan peserta didik dengan *smartphone* dan komputer dalam kehidupan sehari-hari harus dijadikan keuntungan bagi para guru untuk dijadikan alat penambah motivasi dalam belajar. (Utami, A,K.Z, 2020) Kemudahan sumber informasi belajar, fleksibilitas waktu dan ruang serta kemudahan dalam pemantauan aktivitas dan kegiatan evaluasi pembelajaran menjadi keunggulan lain yang didapatkan baik dari guru maupun peserta didik.

Aplikasi *Kahoot* bukan sekedar mendorong siswa untuk fokus mendapatkan jawaban yang benar, namun siswa juga belajar berfikir dan mengingat informasi dengan cepat untuk menyelesaikan teks dalam waktu yang ditentukan untuk setiap pertanyaan (Putri, AR., 2019). Maka dari itu, harapannya dengan digunakannya media pembelajaran berbasis *game online* ini mampu meningkatkan kreativitas belajar peserta didik sehingga hasil belajar juga meningkat.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh seorang peserta didik setelah menerima perlakuan dari pendidik. Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu, faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis

seperti pancaindra, kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan bakat. Sedangkan faktor eksternal meliputi faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial. Sebaliknya faktor lingkungan nonsosial seperti lingkungan alamiah dan faktor instrumental seperti fasilitas belajar, kurikulum sekolah, dan model beserta metode mengajar guru.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian kelas XI OTKP SMKN 1 Kabanjahe T.A 2023/2024”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Terbatasnya variasi media pembelajaran yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran OTK Kepegawaian belum mencapai KKM ( Kriteria Ketuntasan Minimal)
3. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran karena jenuh saat proses belajar mengajar berlangsung.
4. Guru kurang menggunakan media yang bervariasi sehingga kurang merangsang siswa semangat untuk belajar

### 1.3 Batasan Masalah

Untuk memperjelas masalah yang akan diteliti maka perlu adanya pembatasan masalah, agar permasalahan yang diteliti lebih terarah, adapun masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif yang digunakan adalah *Kahoot* di kalangan peserta didik Kelas XI SMKN 1 Kabanjahe pada mata pelajaran OTK Kepegawaian.
2. Kreativitas belajar yang diteliti adalah Kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran OTK Kepegawaian kelas XI di SMKN 1 Kabanjahe T.A 2023/2024.
3. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran OTK Kepegawaian kelas XI di SMKN 1 Kabanjahe T.A 2023/2024.

### 1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan pembatas masalah diatas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *kahoot* dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran OTK Kepegawaian kelas XI di SMKN 1 Kabanjahe T.A 2023/2024?
2. Manakah yang lebih tinggi hasil belajar yang menggunakan media *kahoot* atau *Powerpoint* pada mata pelajaran OTK Kepegawaian kelas XI di SMKN 1 Kabanjahe T.A 2023/2024?

### 1.5 Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan peneliti, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

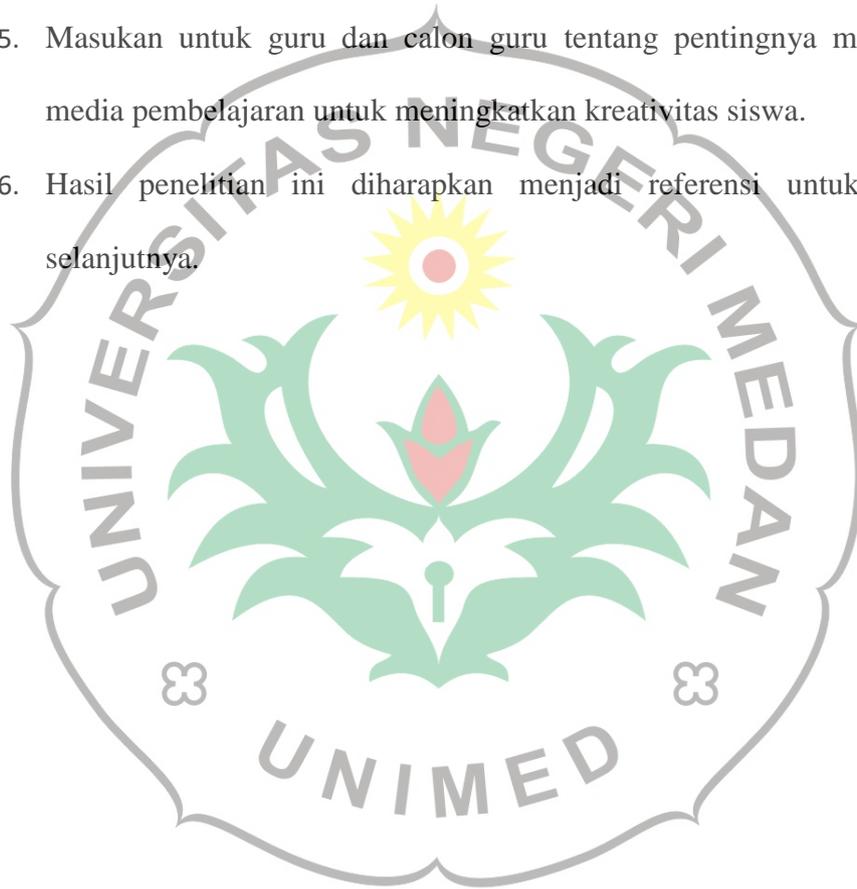
1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *kahoot* dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran OTK Kepegawaian kelas XI di SMKN 1 Kabanjahe T.A 2023/2024?
2. Untuk mengetahui manakah yang lebih tinggi hasil belajar yang menggunakan media *kahoot* atau *Powerpoint* pada mata pelajaran OTK Kepegawaian kelas XI di SMKN 1 Kabanjahe T.A 2023/2024?

### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan peneliti dari hasil penelitian ini adalah:

1. Menambah pengetahuan serta gambaran bagi peneliti tentang penggunaan media Pembelajaran Interaktif berbasis *KAHOOT* dan kreativitas belajar siswa terhadap hasil belajar siswa yang dapat digunakan untuk pembelajaran OTK Kepegawaian
2. Memperluas wawasan peneliti tentang media pembelajaran yang efektif dan efisien
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru untuk lebih memahami hal – hal apasaja yang mempengaruhi hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran OTK Kepegawaian, terutama pada penggunaan media interaktif berbasis *kahoot*.

4. Memotivasi siswa agar semangat dan aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar lebih baik.
5. Masukan untuk guru dan calon guru tentang pentingnya menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa.
6. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.



*THE*  
*Character Building*  
UNIVERSITY