

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Globalisasi dan dunia digital meningkat dengan cepat. Proses pendidikan saat ini telah memanfaatkan teknologi digital dimana teknologi dimanfaatkan untuk kepentingan peningkatan layanan dan kualitas pendidikan. Proses pembelajaran yang kondusif, menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik sangat dibutuhkan agar maksud dan tujuan pembelajaran yang diharapkan dalam proses pembelajaran mudah dicapai. Era Revolusi Industri 4.0 yang tengah melanda segala kehidupan menjadikan lembaga pendidikan harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, salah satunya menjadikannya dalam proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Guru, dosen dan Pengembang Teknologi Pembelajaran memiliki peran penting dalam hal mengembangkan inovasi, ide atau gagasan untuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Perjalanan dari masa ke masa membuat teknologi menjadi salah satu peranan terbesar pada dunia industri tapi teknologi juga tak pernah meninggalkan dunia pendidikan. Di abad 21 ini teknologi sangat berperan penting dalam dunia pendidikan. Teknologi banyak melahirkan para programmer-programmer handal yang menciptakan berbagai aplikasi. Perangkat lunak tersebut bisa digunakan dalam dunia pendidikan. Pada abad 21 ini para pendidik sangat dituntut untuk bisa menjadikan perkembangan teknologi sebagai media untuk pembelajaran. Media-media pembelajaran yang digunakan sebelum abad 21 sudah seharusnya untuk diperbaharui, apalagi sekarang sedang trend-nya belajar mandiri, belajar

dimana dan kapan saja. Salah satu pemanfaatan dari perkembangan teknologi adalah evaluasi berbasis online melalui sarana aplikasi smartphone (Mudinillah, 2019).

Salah satu model pembelajaran yang efektif adalah model direct interaction. Intruksi langsung telah lama dianggap sebagai model yang lain untuk mengajarkan kepada siswa (Kanfush 2014) model *Direct Interaction* adalah terbaik diwakili oleh 50 komersial program mengajar yang tersedia (mayoritas diterbitkan oleh *Science Research Associates*) yang masing-masing telah di uji lapangan untuk memastikan efektivitasnya (Binder & Watkins 1990). Hal ini didukung oleh sebuah penelitian yang mengemukakan bahwa, intruksi langsung adalah pembelajaran yang berpusat pada guru yang berfokus pada komunikasi yang jelas.

Partisipasi aktif siswa dan keahlian guru dalam memposisikan dirinya dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran sangat diperlukan. Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila siswa telah menguasai keseluruhan materi pembelajaran Untuk menguasai materi pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan media pembelajaran. Menggunakan internet dengan segala fasilitasnya dalam pembelajaran memberikan kemudahan untuk mengakses berbagai informasi secara cepat. Sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dan berpengaruh dalam keberhasilannya dalam belajar. Teknologi dapat membantu siswa dalam belajar di era big data seperti sekarang, hal ini dikarenakan siswa dapat membuat teknologi melakukan apa saja yang mereka butuhkan. Jika guru menyadari hal ini, guru dapat memanfaatkan gaya hidup mereka menjadi gaya belajar mereka di ruang kelas. Untuk mendapatkan

keterampilan belajar di era big data, siswa perlu diberi semangat untuk menghasilkan ide ide baru, mengevaluasi dan menganalisa materi yang diajarkan dan mampu mengaplikasikan yang telah mereka pelajari. Hal tersebut dapat dicapai dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat lebih aktif dengan kegiatan interaktif secara online.

Perkembangan pesat dalam teknologi dapat mengarah pada pembentukan lingkungan yang kompetitif, dan kondisi kompetitif ini dapat dimanfaatkan melalui penggunaan metode gamification di kelas. (Bicen & Kocakoyun, 2018) Secara bersamaan, inklusi gamification yang didekati berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Murid-murid yang merasa kolaborasi itu sangat penting selama gamification didukung dan saling membantu dalam belajar. Siswa dapat melihat status pencapaian mereka melalui gamifikasi, dan meningkatkan diri mereka dalam topik di mana mereka kurang. selain itu, menggabungkan pendekatan gamification dengan metode pembelajaran campuran membantu siswa untuk lebih memahami pelajaran. Gamifikasi dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam pelajaran menggunakan aplikasi Kahoot.

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guna menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi siswa maupun tenaga pengajar karena aplikasi kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi siswa dengan teman teman sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya (Bunyamin, 2020; Putri, 2019; Saputra et al., 2019). Kahoot adalah contoh alat penilaian teknologi yang mencakup partisipasi

siswa dalam menjawab pertanyaan jenis pertanyaan pilihan ganda di lingkungan yang lebih kompetitif.

Pelajar dapat pilih satu perangkat per orang atau pilih mode tim untuk menggunakan satu perangkat per tim. Semua mereka harus lakukan setelah mereka mengakses alamat web adalah memasukkan pin permainan yang ditampilkan di layar oleh guru. Siswa tidak perlu mendaftar untuk akun atau mengunduh aplikasi, yang dapat membuang waktu dan semakin mempersulit penggunaan teknologi. Semua ini membuat lebih efektif dan efisien. Perangkat utama pengajar menampilkan pertanyaan yang berupa pilihan ganda. Peserta didik memilih jawaban yang sesuai dari perangkat yang ada pada sesuai dengan durasi waktu yang telah ditentukan. Peserta didik yang memilih menjawab paling cepat dan tepat mendapatkan skor yang lebih tinggi, secara kompetitif. Diakhir permainan pengajar dapat menyimpan hasil jawaban dari masing-masing peserta didik di google drive atau langsung diunduh pada komputernya dalam bentuk spreadsheet, sebagai evaluasi penilaian, agar lebih menarik pengajar juga dapat memberikan reward ke peserta didik yang mendapatkan skor tertinggi.

Media kahoot ini dapat dijadikan pengganti latihan soal sebagai pembelajaran. Hal ini dapat mengganti kebiasaan guru yang memberikan latihan soal secara tertulis. Siswa juga tidak perlu menulis jawaban di buku latihan. Dengan media kahoot ini siswa diajak bermain game sekaligus mengerjakan latihan soal dengan kata lain latihan soal dengan metode game dalam media kahoot. Siswa juga akan lebih tertarik pada materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru apabila

guru memberikan latihan soal menggunakan media kahoot ini sebagai media pembelajaran.

Kelebihan kahoot ini adalah bentuk aplikasinya berupa kuis online yang mengandung unsur kompetisi/persaingan karena hasil kuis dapat langsung terlihat di layar kelas sehingga dapat memotivasi siswa untuk memperoleh poin. Kompetisi/persaingan merupakan salah satu cara yang biasa dilakukan untuk menghadirkan minat belajar siswa pada kegiatan pembelajaran (Sardiman, 2016). Melalui persaingan siswa akan terdorong untuk memenangkan kompetisi. Persaingan dalam hal ini adalah memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan temannya.

Belajar Merupakan suatu Proses dari tidak tahu menjadi tahu yang berlangsung sepanjang hayat setiap individu. Saat ini perkembangan IPTEK semakin mendorong menciptakan hal-hal yang baru dan memanfaatkan hasilhasil teknologi dalam dunia pendidikan. Dengan adanya ilmu pengetahuan dan teknologi yang menciptakan hal-hal yang baru, maka mutu pendidikan kita semakin baik, Kerna pendidikan merupakan kunci utama untuk memajukan suatu bangsa. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk memajukan suatu bangsa dan negara. Pendidikan bukan hanya menciptakan manusia yang cerdas secara inyelektual saja, tetapi dengan pendidikan juga menciptakan manusia yang mempunyai aklah atau etika yang sesuai dengan dan landasan Negara Indonesia itu Pancasila. Oleh karena itu pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin guna menciptakan insan-insan baru sebagai penerus yang melanjutkan cita-cita bangsa. 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. 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.

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 wawancara dan observasi dengan guru OTKP di SMK Negeri 1 Kabanjahe T.A 2023/2024 di ketahui sekolah tersebut masih menggunakan metode konvensional. Proses belajar guru sangat jarang menggunakan media sebagai media belajar, dari informasi yang di dengar bahwa siswa cenderung memperhatikan gurunya menerangkan, tetapi setelah guru menjelaskan siswa kurang bertanya kepada guru. pembelajaran tersebut dilihat dari hasil belajar siswa yang masih rendah. Hal ini terlihat dari hasil ujian ulangan semester, peserta didik

dikelas X OTKP nilai ulangan siswa/siswi masih tersebut rendah. Hal ini dapat dilihat dari daftar nilai siswa kelas X OTKP jumlah siswa sebanyak 93 orang.

Dalam rangka buat menggapai tujuan pendidik, guru tidak wajib mempunyai keahlian keahlian mengelola materi pengajaran saja namun guru pula wajib mempunyai keahlian memahami serta Terampil memakai media pendidikan dengan baik konvensional ataupun media modern dikala ini buat tingkatan kualitas pembelajaran.

Hasil belajar siswa berbeda- beda, terdapat yang sudah menggapai KKM(Kriteria Ketuntasan Minimum) serta terdapat pula yang belum menggapai KKM. Untuk siswa yang sudah memperoleh hasil diatas KKM wajib di pertahankan. serta untuk siswa yang belum mendapatkan hasil cocok dengan KKM wajib ditingkatkan lagi. Baik tidaknya hasil yang di peroleh oleh partisipan didik dipengaruhi sebagian aspek, salah satunya aspek yang pengaruhi hasil belajar anak didik merupakan media pendidikan yang digunakan buat menaikkan serta menarangkan modul yang terdapat.

Penelitian yang dilakukan oleh Bahar, dkk (2020) yang menunjukkan bahwa Media kahoot sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dan dapat memberikan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Irwan, dkk (2019). dalam penelitiannya menunjukkan bahwa aplikasi kahoot lebih efektif digunakan dalam proses dibandingkan dengan aplikasi paper and pen (konvensional).

Selaku pendidik kita tidak cuma bisa menggunakan jaringan internet buat mencari rujukan buat bahan pelajaran, tetapi pula bisa memakai aplikasi- aplikasi

yang terdapat didalamnya selaku wujud alterasi dalam pendidikan serta sanggup membuat partisipan didik lebih menarik dalam belajar serta tingkatkan prestasi partisipan didik. Karena dalam pembuatan media pembelajaran bukan cuma mengantarkan pesan ataupun data kepada partisipan didik, namun pula sanggup memicu partisipan didik serta menjadikannya pengalaman tertentu. Perihal ini jadi sanagt berarti dalam belajar, supaya apa yang dipelajari siswa jadi lebih bermakna lebih gampang di ingat serta dipahami. Salah satu media pendidikan yang dapat diterapkan ialah media Kahoot. Media Kahoot mempunyai keunggulan antara lain soal– soal yang disajikan dalam media Kahoot mempunyai alokasi waktu yang terbatas, sebab dengan terdapatnya keterbatasan waktu siswa dilatih buat berpikir kilat serta pas dalam menuntaskan soal dengan media Kahoot.

Bersumber pada penjelasan diatas, hingga penulis tertarik buat mengadakan riset dengan judul **“Pengaruh Model Direct Instruction Dengan Media Kahoot terhadap hasil Belajar siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Pada siswa kelas X OTKP Di SMK Negeri 1 Kabanjahe T.A 2023/ 2024”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Bersumber pada Latar Belakang permasalahan diatas, hingga identifikasi permasalahan dalam riset ini merupakan sebagai berikut:

1. Minat Belajar Rendah
2. Rendahnya hasil belajar Teknologi Perkantoran siswa dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah pada siswa kelas X OTKP SMK Negeri 1 Kabanjahe.

3. Kurangnya Pengembangan teknologi media Pembelajaran di SMK Negeri 1 Kabanjahe

1.3 Pembatasan Masalah

Agar pembahasan dapat terfokus dan mencapai hasil yang diharapkan, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu: Pengaruh Model Direct Interaction dengan media *kahoot* sebagai media evaluasi pembelajaran Teknologi perkantoran terhadap hasil belajar siswa

1. Pengaruh Model daerct Interaction dengan Media Kahoot terhadap hasil belajar siswa dengan materi Teknologi Perkantoran
2. Materi pelajaran yang akan diteliti dengan Model Daerct Interaction dengan Media Kahoot adalah materi Teknologi Perkantoran kelas X SMK.
3. Penelitian ini akan dilakukan di kelas X OTKP semester ganjil di SMK Negeri 1Kabanjahe T.A 2023/2024

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yakni sebagai berikut: Apakah ada pengaruh *Diect Interaction* dengan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Teknologi Perkantoran siswa pada kelas X SMK Negeri 1 Kabanjahe T.A 2023/2024

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh Model *Direct interaction* Dengan Media Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran pada kelas X OTKP di SMK Negeri 1 Kabanjahe T.A 2023/2024?

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti Menambah ilmu dan wawasan peneliti tentang pelaksanaan evaluasi menggunakan *kahoot*. Merupakan sarana belajar dan latihan dalam upaya memberikan kontribusi dibidang pendidikan
2. Bagi Pendidik Memperluas wawasan bagi guru tentang teknologi media pembelajaran dalam penerapan evaluasi belajar sehingga pembelajaran Teknologi Perkantoran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Meningkatkan inovasi tenaga pendidik dalam mengelola sumber, media, dan proses belajar.
3. Bagi Sekolah Dapat dijadikan perbaikan dan peningkatan bagi pihak sekolah dalam proses evaluasi belajar sehingga dapat mendukung tercapainya pembelajaran secara maksimal dan sesuai perkembangan teknologi sekarang.