

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan aspek yang krusial dalam perkembangan sumber daya manusia dan masyarakat. Proses pembelajaran yang efektif menjadi kunci utama dalam memastikan pemahaman dan minat belajar siswa. Pendidik sering menghadapi tantangan dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas. (Achru, 2019) menyatakan minat merupakan suatu hal yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Minat dikatakan sebagai salah satu aspek psikis yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan. Suatu aktivitas jika disertai dengan minat yang kuat dapat mendorong seseorang untuk mencurahkan perhatiannya dengan baik terhadap kegiatan yang dilakukan.

Salah satu faktor yang paling penting pada belajar adalah minat siswa dalam belajar karena hal ini berdampak pada ranah psikomotorik, emosional, dan kognitif. Minat merupakan salah satu faktor psikologis yang sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar. Kesadaran, kemauan, rasa suka, dan perhatian siswa merupakan indikator antusiasme siswa dalam belajar. Siswa yang kurang memiliki antusiasme atau minat dalam belajar akan sulit untuk memperhatikan dan memahami materi secara menyeluruh. Sebaliknya, ketika siswa memiliki minat dan motivasi yang tinggi untuk belajar, mereka cenderung lebih fokus pada materi yang memungkinkan mereka untuk bekerja lebih banyak di kelas, lebih terlibat, dan memahami serta menguasai materi.

Berdasarkan hasil pra-riset dengan cara observasi selama peneliti melaksanakan kegiatan Praktik Keterampilan Mengajar pada kelas XI MPLB di SMKN 48 Jakarta, ditemukan bahwa kegiatan proses belajar mengajar cenderung membosankan sehingga siswa terkadang melakukan hal lain yang tidak ada kaitannya dengan pelajaran. Minat belajar siswa di kelas XI menurun ditandai dengan mengobrol selama pelajaran berlangsung, membaringkan kepala diatas meja, dan melakukan aktivitas lain seperti berkeliaran di dalam kelas. Hal tersebut disebabkan karena dalam menyampaikan pelajaran, guru hanya terfokus pada beberapa kegiatan pembelajaran seperti penyampaian materi yang didasarkan pada pokok bahasan saja dan disampaikan secara monoton sehingga penyerapan materi pembelajaran kurang diterima oleh siswa. Proses pembelajaran juga berlangsung tanpa ada *ice breaking* atau kegiatan refleksi.

Selain itu, letak sekolah yang berada di pinggir jalan sehingga lingkungannya menjadi kurang kondusif, ruang kelas yang tidak menggunakan pendingin udara, suasana kelas yang tidak bersemangat, dan media pembelajaran di kelas yang kurang bervariasi dan tidak interaktif juga membuat siswa kurang berminat saat pembelajaran. Beberapa faktor inilah yang menyebabkan rendahnya minat belajar para siswa kelas XI MPLB di SMKN 48 Jakarta.

Menggunakan media pembelajaran adalah salah satu teknik untuk mendorong partisipasi siswa dan meningkatkan minat mereka terhadap materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat penting karena akan

menarik minat siswa terhadap apa yang mereka pelajari. (Maulana & Sidiq, 2023).

Pemanfaatan media pembelajaran ini didukung oleh pernyataan (Muliani dan Arusman, 2017) yang mengemukakan faktor internal dan faktor eksternal dari minat belajar. Faktor eksternal adalah pengaruh yang berasal dari luar berupa sarana dan prasarana, bimbingan dan dukungan orang tua, serta lingkungan sekitar, sedangkan faktor internal adalah pengaruh yang berasal dari dalam diri siswa berupa perhatian, sikap, dan kemampuan. Faktor eksternal dari minat belajar adalah media pembelajaran yang merupakan bagian dari sarana dan prasarana. (Anisa et al., 2023).

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi informasi membawa dampak signifikan terhadap dunia pendidikan. Kemajuan ini menggugah inovasi dalam media pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan teknologi dalam bentuk permainan edukatif. Media pembelajaran yang selama ini sering dipakai, lambat laun dapat dikolaborasikan dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis internet. Selain menggunakan internet untuk mencari referensi materi pendidikan, kita juga bisa menggunakan media pembelajaran interaktif untuk menambah variasi di dalam kelas dan menarik minat siswa terhadap apa yang mereka pelajari. (Bunyamin et al., 2020).

Dalam membuat media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, pendidik bisa memanfaatkan aplikasi-aplikasi pembelajaran yang tersedia di internet. Ramadhan (2017) menyatakan bahwa terutama di zaman sekarang ini, seorang guru harus memiliki pengetahuan dan mahir menggunakan aplikasi

pembelajaran. Mereka juga harus berusaha untuk membuat materi pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa. Salah satu dari sekian banyak keuntungan dari media pembelajaran interaktif adalah dapat membantu siswa untuk fokus pada kegiatan belajar dan membuat pesan dan informasi lebih jelas disajikan.

Dari berbagai sumber referensi tentang media pembelajaran, Rohmah (2021) menyatakan terdapat pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan aplikasi dalam pembuatannya. Aplikasi-aplikasi tersebut antara lain, aplikasi mengedit video: Cap Cut, Kinemaster; aplikasi kuis dan permainan edukatif: Kahoot!, Quizziz, EduCandy, Wordwall, Boombazle; dan aplikasi membuat animasi: Powtoon, Animaker. Aplikasi – aplikasi tersebut dapat membantu pendidik dalam membuat media pembelajaran yang interaktif.

Dari beberapa aplikasi yang disebutkan, salah satu aplikasi yang dapat diimplementasikan, yakni aplikasi kuis interaktif (Meryansumayeka et. al. 2018). Kuis interaktif adalah alat yang menyajikan informasi dalam bentuk pertanyaan yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Virgiawan et. al. (2018) juga menyatakan bahwa selain metode ceramah, pertanyaan interaktif juga dapat diberikan pada materi pembelajaran untuk siswa. (Mohammad & Sari, 2021).

Saat ini, banyak sekali aplikasi kuis interaktif yang dikembangkan. Kahoot! adalah salah satunya dan telah dipelajari secara ekstensif di banyak jurnal akademis. Kahoot adalah aplikasi yang mensimulasikan permainan dan

mendorong pendidik dan siswa untuk berpartisipasi secara kompetitif. Media pembelajaran Kahoot! dapat diakses melalui perangkat elektronik termasuk laptop, tablet, dan ponsel. Dalam kegiatan belajar mengajar, Kahoot dapat digunakan untuk latihan soal, pengayaan, dan kuis.

Pemilihan Kahoot! tidaklah sembarangan, melainkan berdasarkan beberapa pertimbangan. Pertama, Kahoot! menawarkan pendekatan pembelajaran yang interaktif. Dengan suasana kelas yang lebih dinamis dan kompetitif, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Kedua, platform ini memanfaatkan teknologi yang akrab bagi generasi muda. Dengan penggunaan perangkat elektronik yang telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari siswa. Kahoot! memberikan nuansa pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sehingga diharapkan dapat menarik minat belajar siswa.

(Tumurang & Chandra, 2022) menyatakan bahwa untuk para guru, Kahoot! juga menawarkan pertanyaan kuis dari berbagai bidang. Pengajar dapat menggunakannya secara langsung, memodifikasinya, atau membuat pertanyaan kuis khusus agar sesuai dengan kebutuhan kelas atau siswa secara individu. Kahoot! menawarkan dua opsi untuk membuat kuis, yakni membuat langsung di dalam aplikasi atau membuat kuis di Excel yang kemudian dipindahkan ke aplikasi. Meskipun terkenal karena menawarkan aplikasi pembelajaran berbasis kuis, Kahoot! dapat digunakan gratis untuk tujuan pendidikan. Hal tersebut yang menjadi kelebihan dari Kahoot! dibandingkan aplikasi serupa sehingga peneliti memilih Kahoot! sebagai media pembelajaran

yang dapat mengukur minat belajar siswa. Selanjutnya, penggunaan media kuis pada aplikasi Kahoot! dapat menjadi salah satu opsi yang digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut mengacu pada studi literatur tentang Kahoot! yang menganalisis tuntutan siswa yang familiar dengan teknologi dan dapat memanfaatkannya secara efektif. (Anisa et al., 2023)

Dalam penelitian ini, tentunya terdapat batasan masalah. Dewi Cahya (2018) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X”, menyatakan bahwa minat belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot! sebagai alat bantu belajar. Namun sebaliknya, penelitian yang dilakukan oleh Annisa et. al., (2022) dengan judul “Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa” memiliki hasil bahwa meskipun menggunakan permainan interaktif Kahoot! membuat siswa merasa lebih senang dan proses pembelajaran terlihat menarik, namun hal ini tidak dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dengan sendirinya.

Berangkat dari permasalahan di atas, peneliti mengangkat judul “Pengaruh Penggunaan Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI MPLB di SMKN 48 Jakarta”. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk membuktikan pengaruh penggunaan Kahoot! sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa kelas XI jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) di SMKN 48 Jakarta. Dengan membuktikan pengaruh Kahoot! sebagai media pembelajaran terhadap minat

belajar siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif kepada para pendidik dan calon pendidik dalam menghadapi tantangan mengajar di era digital. Guru-guru dapat mengadopsi strategi pembelajaran ini untuk meningkatkan minat belajar siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif. Selain itu, calon guru dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai referensi untuk mengembangkan kompetensi dalam menggunakan teknologi pendidikan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan minat belajar siswa kelas XI MPLB di SMKN 48 Jakarta sebelum dan sesudah menggunakan Kahoot! sebagai media pembelajaran?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui perbedaan minat belajar siswa kelas XI MPLB di SMKN 48 Jakarta sebelum dan sesudah menggunakan Kahoot! sebagai media pembelajaran.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Manajemen Perkantoran Kelas XI MPLB di SMKN 48 Jakarta” diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi berupa data dan gambaran secara nyata, memperkuat, dan mengembangkan teori yang ada, menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya serta dapat menambah wawasan pengetahuan khususnya mengenai minat belajar dan media pembelajaran bernama Kahoot! yang dapat digunakan sebagai literatur.

2. Secara Praktis

Pada dasarnya penelitian ini dilaksanakan dengan harapan agar dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, terutama:

- a. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan, serta menjadi referensi bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian serupa di masa yang akan datang atau sebagai literatur di perpustakaan, khususnya bagi mahasiswa yang mengambil program studi Pendidikan Administrasi Perkantoran.
- b. Bagi Universitas Negeri Jakarta, hasil penelitian ini dapat digunakan referensi tentang media pembelajaran yang berpengaruh terhadap minat belajar baik pada civitas akademika UNJ.
- c. Bagi Pihak Sekolah dan Guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat diaplikasikan dan dimanfaatkan oleh pihak sekolah dan guru yang memerlukan alternatif media pembelajaran lain yang tentunya interaktif dan bervariasi.

- d. Bagi Peserta Didik, diharapkan dengan menggunakan kuis interaktif di dalam kelas akan membantu siswa menjadi lebih berminat dan terlibat dalam pelajaran mereka.
- e. Bagi Pembaca, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan terhadap ilmu pengetahuan dan menambah literatur mengenai minat belajar dan media pembelajaran bernama Kahoot!.

