

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seringkali guru menerapkan paradigma lama dalam kegiatan belajar mengajar. Paradigma yang dimaksud adalah guru yang memberikan pengetahuan kepada siswa secara pasif.² Banyak guru yang beranggapan paradigma lama ini merupakan satu-satunya alternatif. Mereka mengajar dengan strategi ceramah dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat, dan hafal.³ Namun, seiring berkembangnya zaman, teknologi juga berpengaruh terhadap aktivitas belajar dan cara berpikir seorang anak dalam menelaah dan mendalami sebuah ilmu. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Perkembangan teknologi tersebut menyebabkan semakin banyak media belajar berbasis teknologi yang ditawarkan. Agar siswa dapat belajar dengan baik dan memperoleh hasil belajar yang memuaskan maka guru harus bisa memilih media belajar yang digunakan dalam kegiatan belajar. Guru harus mengetahui pembelajaran seperti apa yang dapat memicu minat belajar siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan. Salah satu unsur yang

² Wena Made, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2013, hal. 188

³ *Ibid*, hal. 189

penting dalam konteks belajar mengajar yaitu pemanfaatan media pembelajaran.⁴

Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi, seperti perhatian anak yang tidak konsentrasi, kurangnya respons siswa karena pembelajaran yang diberikan guru kurang merangsang, serta suasana belajar yang tidak menyenangkan. Minat dan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika biasanya mengalami peningkatan setelah menerima pembelajaran dengan menggunakan media berbasis komputer dan permainan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.⁵ Tujuan dari penggunaan media pembelajaran yaitu untuk menumbuhkan minat dan hasil belajar siswa agar siswa dapat belajar dengan sebaik mungkin, selain itu media pembelajaran juga dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan cara yang berbeda sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran ini yaitu media aplikasi Kahoot.⁶

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pada pelajaran matematika di kelas. Kahoot

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2014), hal.23.

⁵ *Ibid*, hal.10.

⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal.8

merupakan media pembelajaran berupa kuis yang dapat dikembangkan dan disajikan dalam format “permainan”. Poin diberikan untuk jawaban yang benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapan mereka. Pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang efektif karena merangsang komponen visual dan verbal. Media pembelajaran ini berbasis permainan, yaitu berupa soal-soal pilihan ganda yang dikerjakan seperti mengerjakan kuis online. Pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot dapat memberikan tantangan tersendiri bagi siswa. Media pembelajaran Kahoot digunakan sebagai media untuk berlatih mengerjakan soal dengan cara yang berbeda. Latihan soal matematika dengan menggunakan media Kahoot memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar lebih giat karena pada media Kahoot siswa dapat berlomba untuk mendapatkan peringkat teratas. Siswa harus menjawab soal yang diberikan dengan benar untuk mendapatkan hasil kuis atau latihan soal yang memuaskan dengan media Kahoot⁷.

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika. Berdasarkan hasil observasi yang pernah peneliti laksanakan di sekolah bahwa dalam kegiatan

⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta : Kencana, 2013), hal. 62

belajar mengajar di kelas tidak sedikit dari siswa yang mengeluh karena bahan pembelajaran yang membosankan, sehingga siswa tidak tertarik untuk memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru dan kemudian berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Untuk mengatasi hal tersebut dalam kegiatan pembelajaran di kelas guru sebaiknya menggunakan berbagai media pembelajaran untuk membantu siswa agar dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat memahami materi pelajaran yang diberikan.

Minat adalah suatu rasa suka yang lebih dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Siswa akan memiliki minat belajar apabila bahan pelajaran yang diberikan oleh guru sesuai dengan minat siswa. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan oleh siswa. Siswa yang berminat terhadap kegiatan belajar akan berusaha lebih keras dibandingkan siswa yang kurang berminat. Minat belajar siswa diharapkan dapat muncul secara maksimal, baik dengan munculnya perasaan senang, perhatian, maupun adanya keterlibatan secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial pada saat belajar. Minat sangat berperan penting terhadap kegiatan belajar mengajar, dengan adanya minat belajar, siswa akan belajar dengan sebaik baiknya. Dengan demikian dalam pembelajaran, minat belajar sangatlah penting untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Hasil belajar merupakan realisasi dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar.⁸ Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Banyak hal yang mempengaruhi hasil belajar siswa seperti strategi mengajar yang dilakukan oleh guru, kemampuan guru dalam mengajar, waktu dan tempat belajar, serta fasilitas belajar.

Minat belajar siswa dapat ditumbuhkan dan ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran yang ada, media belajar juga dapat mempermudah siswa dalam belajar sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang baik. Media belajar yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas juga perlu diketahui sejauh mana media tersebut mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Kahoot Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aljabar Kelas VII di SMP Negeri 1 Ngunut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang dibahas di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu :

1. Masih rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran matematika karena sistem pembelajaran yang monoton dan membosankan.

⁸ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 102.

2. Media pembelajaran yang digunakan belum mampu menarik minat siswa
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam penyampaian materi yang digunakan oleh guru.
4. Masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka penulis merumuskan beberapa masalah, yaitu :

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi kahoot terhadap minat belajar siswa pada materi aljabar kelas VII di SMP Negeri 1 Ngunut ?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi kahoot terhadap hasil belajar siswa pada materi aljabar kelas VII di SMP Negeri 1 Ngunut ?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi kahoot terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi aljabar kelas VII di SMP Negeri 1 Ngunut ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi kahoot terhadap minat belajar siswa pada materi aljabar kelas VII di SMP Negeri 1 Ngunut

2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi kahoot terhadap hasil belajar siswa pada materi aljabar kelas VII di SMP Negeri 1 Ngunut
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi kahoot terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi aljabar kelas VII di SMP Negeri 1 Ngunut

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan judul penelitian, latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain :

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berharga dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Kahoot Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII Semester I SMP Negeri 1 Ngunut Pada Materi Aljabar dan diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan matematika. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada strategi pembelajaran disekolah serta mampu mengoptimalkan kemampuan siswa dan juga sebagai dasar penelitian berikutnya yang sejenis.

2. Secara Praktis

Sementara itu secara praktis diharapkan dapat memberikan kontribusi pada beberapa pihak, diantaranya :

a. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam belajar matematika melalui media pembelajaran yang menarik. Selain itu, siswa juga diharapkan dapat memaknai setiap materi yang disampaikan

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi oleh guru untuk memilih dan menggunakan media pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan bagi siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran yang ada, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu variasi dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang menarik minat siswa. Salah satunya yaitu melalui media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi kahoot. Kahoot merupakan media pembelajaran berupa kuis yang dapat dikembangkan dan disajikan dalam format “permainan”. Pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang efektif karena merangsang komponen visual dan verbal siswa. Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran ini diharapkan dapat menarik minat siswa dalam mempelajari matematika sehingga mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pengalaman bagi peneliti, sehingga dikemudian hari ketika menjadi seorang guru bisa menerapkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk siswa.

F. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kemungkinan penafsiran yang salah mengenai istilah yang digunakan dalam penulisan penelitian ini, maka peneliti merasa perlu untuk memberikan penegasan terlebih dahulu pada istilah-istilah yang terdapat dalam judul dan penegasan istilah tersebut sebagai berikut :

1. Secara Konseptual

a. Media pembelajaran

Sarana atau alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁹

b. Aplikasi kahoot

Aplikasi media pembelajaran berbasis permainan. Media pembelajaran berbasis permainan ini berupa soal-soal pilahan ganda yang dibuat oleh siapa saja dan materi apa saja tanpa adanya batas.¹⁰

⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Satu Nusa, 2010), hal.141

¹⁰ Ahmad Ibrahim, *Teknologi dan Komunikasi*, (Bandung : Rineka Cipta, 2015)

c. Minat belajar

Ketertarikan atau dorongan dalam diri seseorang terhadap suatu aktivitas atau objek yang diyakini dapat menguntungkan, menyenangkan, dan lama kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam diri seseorang.¹¹

d. Hasil belajar

Apabila seseorang yang telah belajar itu mengalami perubahan tingkah laku. Misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti.¹²

2. Secara Operasional

a. Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot

Secara operasional, peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi kahoot pada kelas eksperimen untuk melatih siswa supaya lebih tertarik dengan materi yang disajikan. Siswa diberikan materi secara online melalui aplikasi kahoot, kemudian siswa dapat mencatat materi tersebut di buku tulis masing masing. Ketika sudah selesai, siswa akan diberikan pertanyaan yang berupa quiz yang di sajikan di dalam aplikasi kahoot. Tidak hanya itu, siswa juga akan mengetahui secara langsung hasil poin dari quiz / soal tersebut.

¹¹ Dimiyati, Mudjono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal. 25

¹² Tim Penyusun KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hal.

b. Minat Belajar Siswa

Minat siswa terhadap pembelajaran meliputi (1) perasaan, meliputi rasa senang atau suka terhadap mata pelajaran matematika terlebih pada materi pembelajaran aljabar (2) perhatian, yakni siswa tidak timbul kebosanan ketika pembelajaran matematika berlangsung (3) keterlibatan, seperti rajin bertanya dan mengemukakan pendapat, (4) ketertarikan, yaitu rasa tertarik terhadap mata pelajaran matematika aljabar

c. Hasil Belajar

Hasil belajar di butuhkan oleh guru untuk melihat kemampuan masing-masing siswa apakah siswa tersebut mampu menguasai materi yang diberikan atau tidak. Hasil belajar meliputi ranah kognitif, ranah psikomotorik, dan ranah afektif pada siswa. Hasil belajar yang diukur daam penelitian ini adalah hasil belajar dalam ranah kognitif.

G. Hipotesis Penelitian

1. Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi kahoot terhadap minat belajar siswa pada materi aljabar kelas VII di SMP Negeri 1 Ngunut
2. Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi kahoot terhadap hasil belajar siswa pada materi aljabar kelas VII di SMP Negeri 1 Ngunut

3. Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi kahoot terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi aljabar kelas VII di SMP Negeri 1 Ngunut

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika penyusunan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Kahoot Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII Semester I SMP Negeri 1 Ngunut Pada Materi Aljabar” akan diuraikan secara urut dan sistematis per-bab. Dengan tujuan agar mudah dipahami oleh pembaca. Adapun sistematika pembahasan sebagai berikut:

1. Bagian awal

Pada bagian awal yaitu meliputi halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, abstrak.

2. Bagian inti

Pada bagian inti meliputi pendahuluan, landasan teori, metode penelitian, hasil penelitian, pembahasan, dan penutup. Penjelasannya masing-masing sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, yang terdiri dari : latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan

penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori, yang terdiri dari : deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka berpikir

Bab III Metode Penelitian, yang terdiri dari : rancangan penelitian (pendekatan penelitian dan jenis penelitian), variabel penelitian, populasi, sampel penelitian, sampling penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, hasil validitas instrumen, teknik analisis data

Bab IV Hasil Penelitian, yang terdiri dari: deskripsi data, data pelaksanaan penelitian, hasil pengujian hipotesis, rekapitulasi hasil penelitian.

Bab V Pembahasan

Bab VI Kesimpulan dan Saran, meliputi kesimpulan dan saran dari peneliti.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir memuat daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.