

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Menurut Daryanto (2011:1) pendidikan merupakan pendewasaan siswa agar dapat mengembangkan bakat, potensi, dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani hidup. Oleh karena itu, sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Sedangkan menurut Rasyid & Mutjahidin (2014:1) pendidikan adalah konsep mendidik yang diwujudkan dalam bentuk perbuatan atau cara mendidik yang dilakukan oleh manusia pada umumnya. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha atau perbuatan yang berguna untuk mengembangkan bakat, potensi, keterampilan siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa adalah tolak ukur yang menjadi keberhasilan pendidik dalam suatu pendidikan. Bila rata-rata hasil belajar siswa melebihi KKM (kriteria ketuntasan minimal) maka tingkat keberhasilan pendidik juga bisa dikatakan berhasil. Sebaliknya, jika rata-rata hasil belajar siswa kurang dari KKM maka keberhasilan pendidik dalam pembelajaran bisa dikatakan tidak berhasil. Peningkatan prestasi hasil belajar siswa sangat mempengaruhi tingkat keberhasilan pendidik dalam suatu pembelajaran. Permasalahan ketidak berhasilan atau rendahnya hasil belajar siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu faktor tersebut adalah karakter siswa yang kurang atau bahkan tidak tertarik dengan pelajaran yang diajarkan. Setelah melakukan observasi di kelas X TKJ SMK N 1 Kamal, peneliti menyadari bahwa dalam pembelajaran di kelas, model pembelajaran yang digunakan oleh guru saat mengajar bersifat pasif, hafalan, dan

tidak dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Ditunjang lagi dengan suasana kelas gaduh yang merupakan bentuk penolakan mereka bahwa siswa dikelas X TKJ tidak ingin di berikan materi teori. Melihat kenyataan tersebut, peneliti merasa tertarik untuk mengupayakan solusi meningkatkan minat belajar melalui model pembelajaran kooperatif metode *guided teaching* dalam proses pembelajarannya. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif metode *guided teaching* ini diharapkan minat belajar siswa meningkat sehingga hasil belajar siswa pun menjadi lebih baik.

Ditinjau dari media, berdasarkan wawancara dengan Bapak Windy Julianto, S.Kom selaku pengajar dikelas X TKJ pada tanggal 8 Oktober 2017 disimpulkan bahwa dalam penyampaian teori umumnya guru yang mengajar menggunakan media *power point* tetapi tidak semua materi menggunakan media *power point* terkadang juga menggunakan media papan tulis untuk materi tertentu. Faktor media yang terbatas dan kurang menarik tersebut mengakibatkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang diberikan oleh guru. Kurang menariknya pembelajaran dikelas akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Salah satu usaha membuat pembelajaran lebih menarik adalah dengan menggunakan multimedia interaktif, menurut Munir (2015) dengan menggunakan multimedia interaktif proses pembelajaran akan lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas dan sikap siswa dapat ditingkatkan dan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Sehingga siswa menganggap belajar menjadi lebih menyenangkan. Multimedia interaktif dapat membuat siswa terfokus akan pembelajaran dikarenakan

multimedia interaktif menggunakan berbagai media (*text*, audio, visual, dan video) menarik yang dapat membuat siswa tertarik pada materi yang disampaikan oleh guru. Multimedia interaktif mempunyai banyak aplikasi-aplikasi, salah satunya adalah aplikasi komputer dan *website* yang dapat memfasilitasi belajar siswa secara aktif dan interaktif dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menelaah kembali informasi dan mempraktikkan pengetahuan atau keterampilan mereka sambil menikmati permainan, yaitu web Kahoot.

Menurut Utami (2015) Kahoot merupakan *platform* berbasis game edukasi. Kahoot diciptakan menggunakan interface *drag-and-drop* yang memungkinkan pembuat soal bisa membuat pertanyaan berupa pilihan ganda menggunakan bantuan gambar atau video ataupun bahan lain dalam tampilan kuis. Jika diperhatikan, hal-hal yang telah diuraikan tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Kahoot dapat membantu siswa untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar yang lebih berarti bagi siswa sehingga. Dengan ketertarikan siswa terhadap pelajaran yang diajarkan maka akan berdampak pada kenaikan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Metode *Guided Taching* Berbantuan Multimedia Interaktif Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Pemograman Dasar”**.

1.2. Rumusan Masalah

Penelitian perlu adanya rumusan masalah. Rumusan masalah akan mengarahkan seorang peneliti dalam penelitiannya sehingga nampak jelas apa

yang akan diteliti dan apa yang di capai dalam sebuah penelitian. Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalahnya adalah :

1. Bagaimanakah pengaruh pembelajaran kooperatif metode *guided teaching* berbantuan multimedia interaktif Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran pemrograman dasar?
2. Bagaimanakah keterlaksanaan pembelajaran kooperatif metode *guided teaching* berbantuan multimedia interaktif Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran pemrograman dasar?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan pengaruh pembelajaran pembelajaran kooperatif metode *guided teaching* berbantuan multimedia interaktif Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran pemrograman dasar.
2. Untuk mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran kooperatif metode *guided teaching* berbantuan multimedia interaktif Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran pemrograman dasar.

1.4. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, maka permasalahan dibatasi, antara lain :

1. Pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *guided teaching*.
2. Peneliti menggunakan multimedia interaktif Kahoot.

3. Peneliti ingin mengetahui hasil belajar siswa yang diberi perlakuan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif Kahoot terbatas pada ranah kognitif.
4. Materi pada penelitian ini dibatasi, yaitu materi Pemrograman Dasar KI 3 (Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah) dan KD 3.6 (Menerapkan struktur kontrol percabangan dalam bahasa pemrograman)
5. Subjek penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah siswa kelas X-TKJ SMKN 1 Kamal.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam penggunaan multimedia pembelajaran interaktif Kahoot. Maka berdasarkan tujuan penelitian di atas dapat diperoleh berbagai manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Manfaat yang dapat diperoleh siswa dalam penelitian ini yaitu dengan pembelajaran kooperatif metode *guided teaching* berbantuan multimedia interaktif Kahoot, siswa menjadi giat lagi dalam belajar dan memperoleh hasil belajar yang baik.

2. Bagi Guru

Manfaat yang dapat diperoleh guru dalam penelitian ini yaitu dapat menjadikan multimedia interaktif Kahoot sebagai salah satu bahan ajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran pemrograman dasar.