

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan zaman di Indonesia mempunyai dampak, ada dampak positif dan dampak negatif. Dampak–dampak tersebut bisa diatasi dengan teknologi serta ilmu yang baik. Perkembangan teknologi apabila tidak diikuti dengan ilmu yang cerdas maka teknologi tersebut membuat dampak negatif terhadap anak itu sendiri bahkan menimbulkan dampak negatif di area terdekat anak tersebut.

Guru mempunyai peran penting dalam hal ini, karena guru merupakan orangtua kedua bagi peserta didiknya. Guru dapat menjadi salah satu tempat untuk membuat peserta didik dapat terarah, kreatif, cerdas dan berkualitas dengan menggunakan teknologi didalam dunia pendidikannya.

Peserta didik memang tidak semua dengan mudah untuk mengikuti pembelajaran dengan baik, tetapi biasanya guru atau pendidik mempunyai cara atau taktik bagaimana peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik. Guru diposisi ini akan menjadi lebih tertantang dalam mengajar, karena peserta didik dalam posisi ini biasanya bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran.

Pemerintah dalam hal ini melakukan berbagai cara untuk mengatasi pelajar yang malas–malasan kerjanya. Seperti contohnya saja pemerintah membuat kurikulum yang berbeda dengan kurikulum 2013, dimana kurikulum 2013 itu membuat peserta didik belajar lebih aktif dibandingkan pendidik yang harus berdiri didepan untuk menggunakan cara ceramah dikelas.

Kurikulum 2013 adalah usaha yang terpadu antara (1) rekonstruksi kompetensi lulusan, dengan (2) kesesuaian & kecukupan, keluasan & kedalaman materi, (3) revolusi pembelajaran dan (4) reformasi penilaian. Pemerintah menyusun kurikulum 2013 berdasarkan potensi dan keadaan pada peserta didik di negara ini. Dengan tujuan penerus bangsa ini akan lebih cerdas lagi.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan jenis sekolah kejuruan di Indonesia yang membuat peserta didiknya mempunyai keterampilan dan keahlian

Dina, 2017

***PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KUIS INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR KONSTRUKSI DAN TEKNIK PENGUKURAN TANAH DI SMK NEGERI 2 GARUT***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

untuk dunia kerja. SMK dirancang memang untuk dunia kerja, tetapi bukan berarti siswa yang melanjutkan belajar di SMK tidak dapat untuk berkuliah

Dari beberapa mata pelajaran yang dipelajari di SMK, terdapat beberapa pelajaran kejuruan yang sesuai dengan kompetensi kejuruan tersebut. Pada keahlian DPIB (Disain Pemodelan dan Informasi Bangunan), Dasar–Dasar Konstruksi dan Teknik Pengukuran Tanah merupakan pelajaran yang dasar pada keahlian tersebut, dimana pelajaran ini akan menjelaskan spesifikasi tentang bahan bahan konstruksi bangunan.

Mata pelajaran dasar – dasar konstruksi dan teknik pengukuran tanah di kelas X adalah mata pelajaran teori yang dilakukan di kelas, melihat siswa SMK yang lebih senang melakukan pembelajaran praktik dibandingkan dengan pembelajaran teori, membuat pembelajaran di kelas terasa jenuh dan membuat siswa sering mengantuk, apalagi mengingat waktu pembelajaran yang juga cukup lama. Disinilah peran guru sangat dibutuhkan, dimana guru harus menggunakan media yang dapat menarik peserta didik menjadi termotivasi untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Selain metode, media tidak kalah penting juga efektifitasnya. Media pembelajaran yang menarik dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih interaktif.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat telah menciptakan berbagai media pembelajaran yang mampu menunjang proses pembelajaran. Salah satunya media kuis interaktif. Kuis interaktif merupakan salah satu media alternatif yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang berisi materi teori dalam bentuk soal atau pertanyaan.

Media kuis interaktif merupakan salah satu contoh media pembelajaran yang menerapkan sistem pembelajaran langsung dengan pola *Learning by doing*. Pola pembelajaran ini dapat melalui tantangan yang ada didalam kuis tersebut. Peserta didik akan terdorong menjadi mandiri dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Kuis Interaktif terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi dan Teknik Pengukuran Tanah di SMK Negeri 2 Garut”**

Dina, 2017

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KUIS INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR KONSTRUKSI DAN TEKNIK PENGUKURAN TANAH DI SMK NEGERI 2 GARUT**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah – masalah yang terjadi pada proses pembelajaran di SMK Negeri 2 Garut, adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu, sebagai berikut :

1. Sebagian siswa kurang memahami materi yang diajarkan;
2. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan latihan soal;
3. Kemampuan berfikir kritis dalam mengerjakan soal relatif kurang;
4. Sebagian siswa bosan dalam menggunakan media tes yang kurang interaktif;
5. Sebagian siswa merasa jenuh saat proses ulangan atau tes berlangsung.

Agar penelitian ini lebih fokus dan terarah, maka batasan masalah yang dijadikan acuan dalam penelitian yaitu, pada penelitian ini akan mengukur kemampuan hasil belajar siswa hanya dilihat pada ranah kognitif siswa berdasarkan penggunaan media kuis interaktif yang diterapkan pada peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan paket keahlian disain pemodelan dan informasi bangunan pada proses pembelajaran Dasar–Dasar Konstruksi dan Teknik Pengukuran Tanah di kelas X pada semester ganjil.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran penggunaan media kuis dikelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran Dasar–Dasar Konstruksi dan Teknik Pengukuran Tanah di Kelas X DPIB di SMKN 2 Garut?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan media kuis di kelas eksperimen dan kontrol pada mata pelajaran Dasar–Dasar Konstruksi dan Teknik Pengukuran Tanah di Kelas X DPIB di SMKN 2 Garut?

## C. Tujuan Penelitian

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

Dina, 2017

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KUIS INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR KONSTRUKSI DAN TEKNIK PENGUKURAN TANAH DI SMK NEGERI 2 GARUT**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Mengetahui gambaran penggunaan media kuis di kelas eksperimen dan dikelas kontrol di SMKN 2 Garut.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media kuis pada mata pelajaran Dasar–Dasar Konstruksi dan Teknik Pengukuran Tanah di Kelas X DPIB di SMKN 2 Garut.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang, perumusan masalah dan tujuan penelitian diatas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk :

1. Manfaat teoritis, sebagai contoh untuk penelitian – penelitian yang menggunakan media kuis interaktif dan memberikan pengetahuan bahkan informasi dan gambaran yang jelas pada guru tentang media kuis interaktif untuk mengetahui hasil dari pembelajaran peserta didik.
2. Manfaat Praktis, hasil dari penelitian dapat bermanfaat untuk pendidik atau guru di bidang mata pelajaran apapun, agar guru dapat mengevaluasi hasil dari peserta didik belajar dengan adanya media ini guru mengetahui apakah peserta didik selama pembelajaran berlangsung mengerti atau tidak mengerti.
  - a. Bagi peneliti, menjadikan sarana media hasil pembelajaran saat di kelas dan dapat menemukan cara atau perbaikan dari masalah yang di hadapi di saat belajar.
  - b. Bagi guru, memberikan masukan dan memperluas wawasan tentang media hasil pembelajaran dan memberikan ilmu pengembangan atas hasil dari peserta didik tersebut untuk menjadi lebih baik.
  - c. Bagi siswa, menjadi motivasi untuk siswa agar tetap giat belajar dengan hasil yang sudah mereka evaluasi dengan adanya media kuis interaktif ini, karena media ini, mereka akan mengukur sejauh mana siswa mempelajari pelajaran tersebut.

#### **E. Definisi Istilah**

Untuk menghindari kesalahan penafsiran terhadap berbagai istilah dalam penelitian ini, berikut diberikan penjelasan mengenai istilah variabel yang digunakan:

Dina, 2017

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KUIS INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR KONSTRUKSI DAN TEKNIK PENGUKURAN TANAH DI SMK NEGERI 2 GARUT**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 1. Media Kuis Interaktif

Media kuis interaktif merupakan salah satu upaya dimana peserta didik dituntut untuk berinteraksi dengan keadaan teknologi yang semakin canggih. Ini merupakan salah satu cara untuk menyelesaikan soal-soal dalam materi yang sudah disampaikan guru di kelas.

### 2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah suatu kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, dan dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

## **F. Struktur Organisasi**

Struktur organisasi skripsi berisi mengenai sistematika penulisan pada setiap bab skripsi penelitian ini. Agar penelitian ini dapat dipahami dengan mudah oleh berbagai pihak yang berkepentingan, maka penelitian ini dibagi menjadi lima bab yang tersusun berdasarkan struktur organisasi penulisan berikut:

### **BAB I Pendahuluan**

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi dan definisi operasional.

### **BAB II Landasan Teori**

Berisi tentang kajian pustaka secara teoritis yaitu tentang teori-teori yang mendukung penelitian, penelitian yang relevan, kerangka bifikir dan relevan dan hipotesis penelitian.

### **BAB III Metode Penelitian**

Metode penelitian merupakan bagian yang bersifat prosedural. Metode penelitian berisi tentang desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan teknik analisis data dan hasil penelitian.

### **BAB IV Temuan dan Pembahasan**

Berisi tentang temuan-temuan beserta pembahasannya yang diperoleh dalam penelitian

Dina, 2017

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KUIS INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR KONSTRUKSI DAN TEKNIK PENGUKURAN TANAH DI SMK NEGERI 2 GARUT**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## **BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi**

Berisikan simpulan akhir penelitian dan rekomendasi bagi para pengguna hasil penelitian.

Dina, 2017

***PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KUIS INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR KONSTRUKSI DAN TEKNIK PENGUKURAN TANAH DI SMK NEGERI 2 GARUT***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)