BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan ialah upaya membina sumber daya manusia melalui aktivitas pembelajaran. Di era globalisasi, kita dituntut mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Pendidikan yang baik membantu orang mengatasi masa-masa yang semakin sulit. Pendidikan di Indonesia sangat diperlukan untuk menghasilkan sumber daya yang terampil, produktif, proaktif dan kreatif tanpa kehilangan semua dasar manusia. Dalam pendidikan tinggi, salah satu pendidikan formal, pengetahuan teknis, keterampilan, sikap, disiplin dan kreativitas disediakan.

Tujuan pendidikan adalah untuk mengarahkan siswa pada perubahan perilaku yang tercermin dalam hubungan antara intelektual, moral, dan lingkungan sosial mereka. Untuk mencapai tujuan ini, siswa dibimbing dan dibimbing oleh pendidik di lingkungan sekolah. Maka, pendidikan didasarkan pada proses pembelajaran. Tujuan pendidikan umumnya yaitu agar memajukan pembangunan bangsa. Pendidikan diharapkan menjadi sarana atau alat untuk memberdayakan masyarakat agar bakat lebih produktif, kreatif dan inovatif dalam menyelesaikan berbagai tantangan. Hal ini diatur pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional sebagai berikut:

> "Pendidikan nasional memiliki fungsi sebagai pengembangan kemampuan, pembentukan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat agar mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan tujuan mengembangkan potensi siswa menjadi yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan yang YME, berakhlaq mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis juga memiliki tanggung jawab".

Pendidikan menengah kejuruan memiliki tujuan agar mengembangkan kemampuan intelektual, sikap dan keahlian di bidang keteknikan yang dibutuhkan sektor industri. Dunia industri membutuhkan kemampuan intelektual serta keterampilan dalam menghadapi permasalahan yang kemudian muncul pada dunia kerja. Pendidikan menengah kejuruan ialah tingkatan sekolah menengah yang menitikberatkan pengembangan keterampilan peserta didik dalam bekerja di bidang tertentu. Sebagai lembaga pelatihan kejuruan, sekolah menengah kejuruan berperan penting dalam penyiapan peserta didik. Selanjutnya, sebagai salah satu lembaga pelatihan vokasi, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertugas mempersiapkan siswa di bidang tertentu.

Pasal 42 Ayat 1 mengenai standar Nasional Pendidikan Sarana dan Prasarana Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Republik Indonesia: Bahan Habis Pakai dan Perlengkapan Lainnya Perangkat yang dibutuhkan dalam menunjang pembelajaran yang tertib serta berkesinambungan. Aturan ini menggambarkan media pendidikan ialah salah satu alat yang dibutuhkan dalam mendukung aktivitas belajar.

Hasil belajar yakni hasil yang diraih peserta didik setelah menyelesaikan proses belajar. Hasil belajar ialah perubahan pada peserta didik berupa dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukan. Hamalik (2018:30) menjelaskan hasil belajar ialah bukti bahwa seseorang telah belajar, dan bahwa perilaku seseorang berubah dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan atau dari ketidaktahuan menjadi pemahaman yang menunjukkan apa yang sedang terjadi. Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor

utama yaitu internal siswa dan eksternal siswa. Faktor internal seorang siswa yaitu faktor yang muncul dari dalam diri peserta didik, diantaranya faktor fisik serta psikis, dan faktor eksternal adalah faktor yang muncul dari luar diri pembelajar, seperti faktor lingkungan.

Melalui hasil observasi peneliti di SMK Negeri 1 Patumbak kelas XI OTKP, terdapat berbagai masalah yang berdampak pada kurang efektifnya pembelajaran dimana pendidik cenderung mengajar dengan metode konvensional seperti ceramah, tanya jawab serta pemberian tugas, guru hanya berfokus pada buku saat menjelaskan pelajaran sehingga siswa sulit memahami materi tersebut. Kemudian siswa terlihat pasif dan hanya mendengarkan saja, bahkan saat guru mencoba bertanya, siswa menjawab seadanya sesuai buku teks dan sebagian besar siswa kurang memberi respon. Selain itu guru tidak sering memanfaatkan media dan model pembelajaran yang bervariasi agar hasil belajar siswa masih banyak yang belum memenuhi KKM yang tersaji pada tabel 1.1:

Tabel 1. 1
Nilai Ulangan Harian Sarana Dan Prasarana Perkantoran
Kelas XI OTKP SMK Negeri 1 Patumbak
Tahun Ajaran 2022

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Tuntas Siswa	%	Tidak Tuntas	%
XI OTKP 3	30	75	13	43,3 %	17	56,6%
XI OTKP 4	30		14	46,6%	16	53,3%
Jumlah	60		27	45%	33	55%

Sumber : Daftar Nilai Sarana Prasarana Perkantoran Siswa Kelas XI OTKP SMK Negeri 1 Patumbak

Melalui tabel 1.1 terbukti banyak peserta didik kelas XI OTKP SMK Negeri 1 Patumbak yang belum mencukupi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang sudah ditentukan pihak sekolah. Peserta didik kelas XI OTKP 3 dan 4 berjumlah 60 peserta didik. Pada ulangan harian mata pelajaran sarana dan prasarana perkantoran siswa yang mencapai KKM Pada Kelas XI OTKP 3 sebesar 43,3%, XI OTKP 4 sebesar 46,6 %, dan siswa yang belum mencapai KKM pada kelas XI OTKP 3 sebesar 56,6%, XI OTKP 4 sebesar 53,3%. Total keseluruhan siswa dari kelas XI OTKP 3 dan 4 yang mencapai KKM hanya sebesar 45% dan yang belum mencapai KKM sebesar 55%. Melalui data tersebut disimpulkan hasil belajar di kelas XI OTKP SMK Negeri Patumbak menunjukkan persentase ketuntasan yang tergolong rendah sebab ketuntasan berada di bawah 50%. Artinya, bahwa hasil belajar sarana dan prasarana perkantoran peserta didik perlu ditingkatkan. Terlebih lagi perkembangan teknologi yang semakin pesat maka diperlukan penyesuaian kondisi belajar yang lebih baik.

Tantangannya sekarang adalah mengidentifikasi dan memilih media dan model pembelajaran yang dapat secara aktif dan mandiri meningkatkan pembelajaran siswa. Tidak dapat disangkal bahwa semua media dan model pembelajaran memiliki implikasi strategis bagi pengembangan potensi siswa. Namun, secara umum, terutama saat mengajar di kelas, guru masih memiliki kelemahan dalam memilih dan menerapkan media dan model terbaik. Karakteristik siswa perlu dicermati dengan cermat. Guru menggunakan media dan model ini untuk membangkitkan emosi siswa dan memungkinkan mereka untuk berpartisipasi aktif selama belajar.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin meningkatkan inovasi pemanfaatan capaian teknologi dalam pembelajaran. Guru harus mampu menggunakan alat yang tersedia di sekolah. Hal ini mungkin mencerminkan perkembangan serta kebutuhan zaman. Setidaknya pendidik bisa memanfaatkan alat yang murah serta efisien. Alat-alat ini sederhana serta bersahaja, namun dibutuhkan dalam mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Maka, media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bantu pendidik serta peserta didik selama pembelajaran, yang bertujuan agar memperlancar pembelajaran serta memaksimalkan hasil belajar sesuai dengan harapan.

Media pembelajaran umumnya merupakan komponen sistem pembelajaran (Asri, 2018: 3). Jika tidak ada media maka komunikasi dan proses pembelajaran tidak terselenggara dengan maksimal (I Wayan, 2019:3). Pemanfaatan media pembelajaran dapat memberi pengalaman yang bermakna kepada peserta didik serta membantu mereka memahami hal-hal abstrak secara lebih konkrit.

Salah satu media pembelajaran yang berkembang yakni *Microsoft Powerpoint*. Hal ini didukung oleh penelitian dari Antoni Rahman dkk. (2021) dengan judul "Penerapan *Active Learning Strategic Listener Team* Menggunakan Media Microsoft *Powerpoint* Pada Pembelajaran Matematika Kelas XI SMA Lubuk Buaya Padang". Hasil olahan data menggambarkan hasil belajar meningkat pada pelajaran matematika kelas 11 SMA Lubuk Buaya Padang.

Microsoft Powerpoint bisa digunakan sebagai media yang memaksimalkan fasilitas yang tersedia serta menyesuaikannya dengan materi yang diberikan, antara lain animasi, audio, video, gambar dan *hyperlink*. Presentasi pembelajaran

akan lebih beragam. *Microsoft Powerpoint* hadir dengan animasi tidak hanya untuk teks, namun juga untuk gambar, garis, video, video, dan lainnya. Hal ini memungkinkan *Microsoft Powerpoint* untuk menulis dan menampilkan konten yang relevan dengan realita. *Powerpoint* sebagai media belajar bisa dibuat oleh guru sendiri. Guru menggunakan program *Powerpoint* untuk merancang sendiri atau hanya menggunakan dalam pembelajaran.

Melalui latar belakang tersebut, maka peneliti memilih judul "**Pengaruh Pengggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Interaktif *Hyperlink* Dan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Matapelajaran Sarana Dan Prasarana Perkantoran Di Kelas XI OTKP SMK Negeri 1 Patumbak T.A 2021/2022".**

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka teridentifikasi masalah berikut:

1. Guru yang mengajar masih menerapkan pembelajaran yang konvensional.
2. Penggunaan media serta model yang dipakai pendidik ketika proses belajar mengajar masih kurang optimal.
3. Kurangnya penggunaan media dan model pembelajaran yang dipakai guru pada saat proses pembelajaran
4. Terdapat beberapa peserta didik yang belum memenuhi KKM pada mata pelajaran Sarana Dan Prasarana Perkantoran.

1.3 Pembatasan Masalah

Melalui latar belakang serta identifikasi masalah tersebut, peneliti harus menyikapi permasalahan secara kualitatif agar penelitian lebih terarah dan terarah untuk mencapai tujuan penelitian. Keterbatasan pertanyaan penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif *hyperlink* yang dikaitkan dengan hasil belajar pada mata pelajaran sarana dan prasarana perkantoran di kelas XI OTKP SMK Negeri 1 Patumbak.
2. Model pembelajaran *role playing* yang dikaitkan dengan hasil belajar pada mata pelajaran sarana dan prasarana perkantoran di kelas XI OTKP SMK Negeri 1 Patumbak.
3. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar mata pelajaran sarana dan prasarana perkantoran siswa kelas XI OTKP SMK Negeri 1 Patumbak.

1.4 Rumusan Masalah

1. Apakah media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif *hyperlink* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas XI OTKP SMK Negeri 1 Patumbak?
2. Apakah model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas XI OTKP SMK Negeri 1 Patumbak?
3. Apakah media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif *hyperlink* dan model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas XI OTKP SMK Negeri 1 Patumbak?

1.5 Tujuan Penelitian

Melalui rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini meliputi:

1. Agar mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif *hyperlink* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sarana dan prasarana perkantoran di kelas XI OTKP SMK Negeri 1 Patumbak.
2. Agar mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sarana dan prasarana perkantoran di kelas XI OTKP SMK Negeri 1 Patumbak.
3. Agar mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif *hyperlink* dan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sarana dan prasarana perkantoran di kelas XI OTKP SMK Negeri 1 Patumbak.

1.6 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini membawa manfaat berikut:

1. Manfaat Teoritis
   a. Berkontribusi positif dalam mengembangkan ilmu pengetahuan terutama pada bidang pendidikan.
   b. Menjadi referensi peneliti lain dalam bidang yang sama.
2. Manfaat Praktis
   a. Bagi sekolah, menjadi masukan agar mengetahui tolak ukur dalam upaya pengembangan profesional kerja dalam penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran serta mendorong siswa kelas XI SMK Negeri 1 Patumbak dalam belajar.

b. Bagi siswa, siswa akan tertarik pada pelajaran serta memudahkan peserta didik memahami materi yang diajarkan menggunakan media *powerpoint* interaktif *hyperlink* dan model pembelajaran *role playing*.
c. Bagi peneliti lain, diharapkan menjadi referensi tambahan serta bahan kepustakaan.