

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas sangat penting meningkatkan mutu pendidikan terlebih dahulu, dengan cara menciptakan proses belajar mengajar yang baik. Proses belajar mengajar akan menunjukkan hasil yang positif apabila unsur yang terkait di dalamnya saling mendukung.

Pendidikan adalah suatu proses yang sangat berpengaruh untuk menentukan kualitas sumber daya manusia. Seiring berjalannya waktu, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut adanya tenaga kerja yang semakin berkualitas untuk menghadapi perkembangan dunia yang penuh dengan tantangan dan persaingan.

Pada akhir tahun 2019 memiliki catatan sejarah tersendiri bagi ratusan negara di dunia. Saat itu seluruh perhatian tertuju pada provinsi Wuhan, China. Pada awal kemunculannya, WHO mengumumkan nama virus ini yaitu *Coronavirus Disease* (COVID-19) pada 11 Februari 2020. Virus COVID-19 menyerang saluran pernapasan melalui droplet, artinya menular melalui percikan air yang keluar dari dalam tubuh penderita seperti air liur atau bersin (Yunus dan Rezki, 2020). Pencegahan penyebaran droplet dapat dilakukan dengan menaati protokol kesehatan.

Di Indonesia, COVID-19 pertama dilaporkan pada tanggal 2 Maret 2020. Yang mengakibatkan pandemi COVID-19 ini turut mempengaruhi kebijakan kebijakan sistem pendidikan (Firman dan Rahman, 2020), melalui surat edaran No. 3 tahun

2020 tentang pencegahan COVID-19 pada satuan pendidikan dan No. 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran COVID-19 salah satunya memberlakukan pembelajaran jarak jauh atau melakukan pembelajaran daring.

Pembelajaran jarak jauh merupakan pola pembelajaran yang berlangsung dengan adanya keterpisahan antara pendidik dan peserta didik. Kesuksesan pembelajaran daring dinilai dari tumbuhnya minat dan Kemauan peserta didik untuk menerima ilmu pengetahuan berupa materi pelajaran ataupun (yang paling diutamakan) materi kontekstual, secara interaktif maupun tidak interaktif. Jika pendidik hanya memberikan materi tanpa diterangkan dan memaksa peserta didik untuk mengerjakan soal, yang tentu saja akan membuat peserta didik merasa jenuh untuk belajar. Menurut Roman (2020) mengemukakan bahwa Faktor penentu kesuksesan pembelajaran daring terdapat 3 yaitu : a). Teknologi yang mendukung b). Kualitas SDM Pengajar dan c). Karakteristik Siswa.

Dalam melaksanakan pembelajaran daring, dibutuhkan dukungan perangkat yang mampu menangkap jaringan internet dan dapat digunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan di mana saja (Gikas dan Grant, 2017), seperti Smart phone, Laptop, komputer dan gawai lainnya. Selain itu, dalam pembelajaran daring dibutuhkan media berupa aplikasi pembelajaran untuk mendukung proses pelaksanaan pembelajaran. Misalnya aplikasi kelas virtual, di antaranya Google Classroom, WhatsApp, Edmodo, dan Quizizz.

Pengaruh Media Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar Siswa, dikarenakan Wabah virus corona telah berdampak di berbagai aspek kehidupan. Salah satunya adalah aspek pendidikan, khususnya pembelajaran di sekolah.

Mudahnya persebaran virus corona menyebabkan dunia pendidikan yang bersinggungan langsung dengan banyak manusia rentan menjadi sarana penyebaran. Oleh karena itu, Instansi pendidikan mengalihkan pertemuannya dengan pembelajaran daring ataupun tugas rumah guna meminimalisir pertemuan satu sama lain di suatu ruangan yang sama dalam jarak yang dekat serta menghindari kerumunan.

Kreativitas belajar juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa. Kreativitas merupakan salah satu tujuan yang perlu dicapai dalam pembelajaran di sekolah. Kreativitas belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa dalam menemukan hal baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada digunakan untuk memecahkan masalah belajar atau tugas yang diberikan oleh guru (Naim dan Djazari, 2019). Kreativitas perlu dimiliki dan dikembangkan oleh siswa, karena kemampuan ini berguna untuk menghasilkan banyak ide dalam menyelesaikan permasalahan siswa. Siswa yang mempunyai kreativitas belajar yang tinggi akan memiliki kemampuan untuk belajar dengan gigih tanpa merasa terpaksa dan terbebani sehingga prestasi belajarnya dapat meningkat.

Dari segi kognitifnya, kreativitas merupakan kemampuan berpikir yang memiliki kelancaran, keluwesan, keaslian, dan perincian. Sedangkan dari segi afektifnya kreativitas ditandai keinginan untuk menemukan hal baru dalam belajar, kecenderungan untuk memberikan gagasan yang bermutu, melakukan hal-hal dengan caranya sendiri untuk memecahkan masalah, memiliki semangat bertanya dalam belajar, dan mengambil risiko dalam membuat sebuah Keputusan (Munandar dalam Aslach, Supriyanto, dan Sari, 2020).

Prestasi belajar dapat diartikan sebagai hasil yang telah dicapai oleh seseorang peserta didik setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Keberhasilan seseorang dalam pendidikan terwujud dari prestasi yang diperoleh siswa. Siswa yang belajar dengan baik tentu akan memperoleh prestasi yang baik dan sebaliknya. Ahmad (2018:57) menyatakan bahwa “prestasi merupakan kecakapan atau hasil konkret yang dapat dicapai seseorang pada waktu tertentu dari proses kegiatan pembelajaran”. Oleh karena itu bisa disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh oleh siswa sebagai imbalan atas usahanya dalam kegiatan belajar.

Salah satu indikator yang dapat digunakan untuk melihat tinggi rendahnya prestasi belajar siswa adalah berdasarkan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang telah ditetapkan di sekolah. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Swasta PAB 2 Medan tahun pembelajaran 2021/2022, prestasi belajar Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian siswa kelas XI OTKP SMK Swasta PAB 2 Medan dapat dilihat dari nilai Ulangan siswa pada tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1
Jumlah Siswa yang Memenuhi dan Tidak Memenuhi KKM

Kelas	KKM	Jumlah Siswa				Jumlah Siswa
		Belum Memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM)		Sudah Memenuhi Kriteria ketuntasan Minimum (KKM)		
XI OTKP I	75	4	11%	31	89%	35
XI OTKP II	75	5	21%	19	79%	24
Jumlah		9	32%	50	68%	59

Sumber : Absen kelas XI OTKP SMK Swasta PAB 2 Medan

Dari uraian tabel di atas maka dapat diketahui bahwa siswa kelas XI OTKP terdiri dari 59 siswa, yang terdiri dari 2 kelas yaitu XI- OTKP 1 terdiri dari 35 siswa, dan kelas XI- OTKP 2 terdiri dari 24 siswa, Berdasarkan dua kelas tersebut terdapat beberapa siswa yang belum tuntas dalam mata pelajaran OTK Kepegawaian dilihat dari kelas XI OTKP -1 dengan jumlah siswa 35 siswa terdapat 11% yang tidak tuntas dan 89% siswa yang tuntas, sedangkan pada kelas XI OTKP-2 dengan jumlah siswa 24 siswa terdapat 21% siswa yang tidak tuntas dan 79% yang tuntas dalam pelajaran OTK Kepegawaian, dan dari dua kelas tersebut masih ada sebanyak 32% siswa yang tidak tuntas mata pelajaran OKT Kepegawaian dari 59 siswa kelas XI OTKP.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh penulis di kelas XI OTKP pada mata pelajaran OTK kepegawaian di SMKS PAB 2 Helvetia Medan, ditemukan kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran pada saat proses pelajaran daring mata pelajaran OTK kepegawaian berlangsung. Dimana kita ketahui bahwa berlangsungnya dengan sukses pembelajaran daring harus adanya kerja sama yang baik Antara tenaga penididik dengan peserta didik, Dimana keduanya mengambil bagian penting dalam pembelajaran daring. Dan pembelajaran daring dapat dikatan sukses dilihat dari tumbuhnya minat dan kemauan belajar siswa yang tinggi dan hasrat peserta didik untuk menerima ilmu yang diajarkan, jika guru hanya memberikan materi tanpa diterangkan dan memaksa peserta didik untuk bias paham dan mampu mengerjakannya tanpa ada bimbingan dan arahan yang benar dari guru maka pembelajaran akan berdampak jenuh dn membosankan dan minat belajar peserta didik tidak akan tumbuh. Hal ini yang terjadi saat peneliti melakukan megamati di lapangan di mana di saat pembelajaran daring berlangsung Guru hanya

memberikan video kepada siswa tanpa menjelaskan materi pembelajaran dan membuat para siswa merasa jenuh dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung sehingga membuat kreativitas belajar siswa rendah yang mengakibatkan tidak aktifnya siswa di dalam kelas, kurangnya ruang yang diberikan guru saat pembelajaran seperti tidak diberikannya forum untuk diskusi kepada siswa- siswi untuk bertanya dan menjawab pada saat pembelajaran daring, dan permasalahan lain yang peneliti temukan ialah tidak semua siswa membaca materi berupa video yang diberikan guru mata pelajaran OTK Kepegawaian.

Oleh karena itu, peneliti menduga bahwa tinggi rendahnya suatu prestasi belajar siswa di pengaruhi oleh banyak jenisnya tetapi dapat di golongkan menjadi dua yaitu faktor dari dalam diri pelajar itu sendiri yaitu kreativitas belajar (internal) dan faktor dari luar diri seperti media pembelajaran daring (eksternal).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Daring Berbasis WhatsApp Group Dan Kreativitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian Kelas XI OTKP di SMKS PAB 2 Medan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada Latar Belakang Masalah di atas, maka yang menjadi Identifikasi Masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Masih kurang optimalnya Penggunaan Media Pembelajaran berbasis *WhatsApp group* pada saat proses Pembelajaran Kepegawaian
2. Siswa kurang aktif saat kegiatan pembelajaran karena hanya menggunakan media pembelajaran berbasis *WhatsApp group* saat pembelajaran daring.
3. Masih ada beberapa siswa Prestasi belajar pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian kelas XI OTKP SMK Swasta PAB 2 Helvetia Medan masih tergolong rendah.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah diatas, untuk menghindari penafsiran yang berbeda dan terlalu luas, maka peneliti membatasi masalah ini yaitu:

1. Media pembelajaran daring yang diteliti adalah media pembelajaran daring berbasis *WhatsApp Group* di kelas XI OTKP SMK Swasta PAB 2 Helvetia Medan.
2. Kreativitas belajar yang diteliti adalah kreativitas belajar yang dari dalam diri siswa pada saat pembelajaran di kelas.
3. Prestasi belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah prestasi belajar siswa kelas XI OTKP mata pelajaran kepegawaian SMK Swasta PAB 2 Helvetia Medan.

1.4. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh media pembelajaran daring berbasis *WhatsApp Group* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian di SMK Swasta PAB 2 Helvetia Medan?
2. Apakah ada pengaruh kreativitas belajar terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian di SMK Swasta PAB 2 Helvetia Medan?
3. Apakah ada pengaruh media pembelajaran daring berbasis *WhatsApp Group* dan kreativitas belajar terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian di SMK Swasta PAB 2 Helvetia Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan:

1. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran daring berbasis *WhatsApp Group* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian di SMK Swasta PAB 2 Helvetia Medan.
2. Untuk mengetahui pengaruh kreativitas belajar terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian di SMK Swasta PAB 2 Helvetia Medan.
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran daring berbasis *WhatsApp Group* dan kreativitas belajar terhadap prestasi belajar siswa pada mata

pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian di SMK Swasta PAB 2 Helvetia Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan masukan bagi pihak sekolah, dan pihak yang membutuhkan tentang wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya pendidikan Guru Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran berkaitan dengan media pembelajaran daring berbasis *WhatsApp Group* dan kreativitas belajar siswa dengan prestasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti, Sebagai bahan masukan yang bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam mengetahui mengenai media pembelajaran daring berbasis *WhatsApp Group* secara teoritis maupun secara langsung.
2. Bagi sekolah dan guru, sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah untuk mengetahui besarnya pengaruh kreativitas siswa dalam belajar dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dan masukan bagi guru-guru, khususnya guru mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian untuk mengetahui sejauh man penggunaan media pembelajaran daring.

3. Bagi peneliti lain, sebagai bahan referensi dan bahan masukan bagi civitas akademik Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan dan pihak lain dalam melakukan penelitian sejenis.



THE
Character Building
UNIVERSITY