

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan penting untuk menaikkan tingkat kualitas sumber daya manusia serta membentuk individu yang unik pada masyarakat. Fungsi pendidikan meliputi pengembangan keterampilan, pembentukan karakter, dan peradaban bangsa yang berintegritas, yang bertujuan untuk mencerahkan kehidupan bangsa. Pendidikan memiliki tujuan dalam rangka mengembangkan potensi siswa supaya menjadi manusia yang beriman serta taqwa kepada Tuhan, memiliki akhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab menjadi warga negara yang demokratis.

Untuk mencapai tujuan pendidikan dengan optimal, peranan guru sangat penting untuk menyajikan pembelajaran yang kreatif serta bervariasi kepada peserta didik. Kegiatan belajar mengajar pada dasarnya bertujuan agar meningkatkan kegiatan serta kreatifitas siswa dari berbagai interaksi serta pengalaman belajar. Kegiatan pembelajaran menyertakan peranan guru menjadi pendidik yang dilakukan dalam berbagai lingkungan, salah satunya adalah lingkungan sekolah.

Untuk mencapai tujuan pendidikan guru dituntut memiliki kompetensi agar menjadi guru yang profesional. Adapun hal yang bisa dilakukan untuk menjadi guru profesional meliputi melanjutkan pendidikan ke tingkat lebih tinggi, menjalani pelatihan yang mendukung kualitas pembelajaran, melakukan evaluasi dan aktif mengikuti kegiatan KKG (Kelompok Kerja Guru). Dengan

begitu guru mampu melaksanakan pembelajaran yang aktif dan interaktif yang diketahui melalui terdapatnya timbal balik peserta didik secara fisik, mental dan emosionalnya.

Pembelajaran yang diterapkan di masa sekarang ini menggunakan kurikulum Merdeka Belajar, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan nasional dan sebagai profil pelajar pancasila. Kurikulum Merdeka dapat difinisikan sebagai sebuah kurikulum yang menawarkan pembelajaran yang beragam di luar kurikulum inti, dengan tujuan supaya siswa mempunyai waktu yang cukup dalam memperdalam konsep serta menguatkan kompetensi yang diperlukan (Kemendikbud,2021).

Kurikulum Merdeka Belajar memfokuskan pendidikan karakter serta mendorong peserta didik agar menjadi mandiri. Guru memiliki peran sebagai pengelola proses belajar mengajar dan bertindak sebagai fasilitator. Mereka berupaya menciptakan kondisi pembelajaran yang optimal dan menggunakan berbagai model pembelajaran serta media pembelajaran yang menarik dalam menghadapi permasalahan peserta didik.

Penggunaan model pembelajaran yang efektif serta tepat, dan penggunaan media gambar sebagai pendukung pembelajaran, bisa memberikan dampak positif pada peserta didik. Hal ini meliputi penjelasan informasi verbal yang lebih jelas, peningkatan perhatian serta motivasi peserta didik, variasi penyampaian materi, serta kemudahan pemahaman materi. Dengan demikian, semangat belajar peserta didik bisa tumbuh serta peserta didik terlibat secara aktif pada kegiatan belajar mengajar, maka dari itu hasil belajar mereka mengalami peningkatan. Akan tetapi

masih banyak pendidik yang menggunakan metode Konvensional dalam kegiatan belajar mengajar dalam bidang studi kearsipan di SMK, khususnya jurusan MPLB (Manajemen Perkantoran Layanan Bisnis). Akibatnya, peserta didik cenderung pasif pada kegiatan belajar mengajar serta cuma menerima apa yang diajarkan oleh guru dalam bentuk konvensional. Hal ini menjadi penyebab rasa bosan serta merasa jenuh pada peserta didik sebab kurangnya variasi model pembelajaran dan keterbatasan media yang digunakan. Selain itu, guru juga menuntut siswa untuk menyelesaikan masalah tanpa memberikan pengajaran mengenai bagaimana semestinya peserta didik menuntaskan masalah tersebut.

Sesuai dengan hasil pengamatan pada SMKN 1 Patumbak jurusan MPLB (Manajemen Perkantoran Layanan Bisnis) yang terjadi di kelas XI pada mata pelajaran Kearsipan yaitu Ibu Novyanti Kartina Damanik S.Pd, beliau mengatakan bahwa hasil belajar peserta didik kurang memuaskan. Rata-rata nilai ujian harian masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal. Banyak faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah, saat proses KBM siswa malas untuk bertanya karena siswa cenderung menunggu sajian dari guru tanpa ada ulasan untuk menemukan sendiri pengetahuan yang dibutuhkan serta kurang berinteraksi dan tidak aktif atau sering pasif kalau ada diskusi. Pernyataan ini bisa diketahui melalui hasil belajar peserta didik yang didapat pada sekolah SMK Negeri 1 Patumbak sebagai berikut:

Tabel 1. 1
Data Hasil Nilai Ulangan Harian Kelas XI MPLB3 Pada Mata Pelajaran
Kearsipan Tahun Ajaran 2022/2023

Kelas	Tes	KKM	Siswa Memperoleh Nilai \geq KKM	(%)	Siswa Memperoleh Nilai \leq KKM	(%)
XI MPLB ₃	UH 1	75	20	61	13	39
	UH 2	75	25	75	8	24
	UH 3	75	22	67	11	33
Rata- Rata			22	67,6	11	32

Sumber : Arsip guru mata pelajaran kearsipan T.A 2022/2023

Berdasarkan tabel diatas memperlihatkan bahwa hasil belajar Kearsipan masih rendah. Temuan tersebut di liat pada kelas XI MPLB₃ presentase peserta didik yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum ada sebanyak 22 orang ataupun sebesar 67,6%. Selanjutnya pada presentase peserta didik yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum ada sebanyak 11 orang ataupun sebesar 32 %.

Rendahnya hasil belajar peserta didik di sekolah tersebut diduga disebabkan pengaruh dari berbagai faktor, diantaranya: peserta didik kurang aktif pada kegiatan belajar, minimnya perhatian siswa dalam proses pembelajaran sehingga sulit untuk mengembangkan kemampuan berpikir, masih rendahnya karakter siswa, dan tidak adanya variasi dalam menyampaikan materi pembelajaran

Melalui temuan masalah tersebut peneliti berpendapat bahwasanya pada SMK Negeri 1 Patumbak perlu menerapkan model pembelajaran yang menarik serta memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi serta sesuai pada mata pelajaran kearsipan, supaya siswa mampu aktif serta dengan mudah dan

menyenangkan menguasai pelajaran kearsipan. Salah satu model pembelajaran yang menarik dan cocok menurut penulis yaitu *Problem Based Learning* (PBL), serta penulis juga merekomendasikan penggunaan Media *SlidesGo*.

Suh & Seshaiyer (2019:4) mengatakan bahwa: *Problem Based Learning* yaitu metode pembelajaran yang menyertakan pemakaian masalah menjadi pendorong. Masalah yang dimanfaatkan pada metode ini bisa berwujud tantangan maupun deskripsi kesulitan, hasil yang susah dipahami, ataupun kejadian yang tak terduga yang memunculkan elemen menarik yang memerlukan solusi ataupun penjelasan.

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) diawali dengan menghadirkan sebuah permasalahan, yang bisa berasal dari siswa atau guru. Selanjutnya, siswa akan memperluas ilmunya mengenai hal-hal yang mereka sudah tahu serta yang penting mereka pahami agar dapat menyelesaikan masalah tersebut. Dalam PBL, siswa memiliki kebebasan dalam menentukan masalah yang menarik bagi mereka, maka dari itu mereka akan semakin termotivasi serta berperan aktif pada kegiatan pembelajaran.

Susanti (2020:12), menjelaskan bahwa “penerapan media *SlidesGo* yang berbentuk presentasi *PowerPoint* akan amat menguntungkan pada kegiatan belajar, serta tentu saja, perlu didukung oleh model pembelajaran yang tepat ketika memanfaatkan media tersebut”.

Rusman (2014:129) mengatakan bahwa: Hasil belajar merujuk pada prestasi yang diperoleh siswa sesudah melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar pada satu kelas cenderung bervariasi, dengan beberapa peserta didik

mencapai prestasi tinggi, sementara yang lain mungkin berada di bawah KKM. Penting untuk dicatat bahwa hasil belajar melibatkan pengalaman siswa yang meliputi 3 aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Di sisi lain penerapan media *SlidesGo* mempunyai peran yang signifikan pada aktivitas pembelajaran. Media ini bisa meningkatkan minat belajar peserta didik serta mengaitkan pembelajaran dengan situasi dunia nyata. Melalui pemanfaatan media pembelajaran dan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif, peserta didik akan semakin mudah memahami serta mengingat informasi, yang pada gilirannya akan meningkatkan hasil belajar mereka.

Sesuai dengan latar belakang tersebut, sehingga peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dengan Penerapan Media *Slidesgo* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kearsipan Di SMK Negeri 1 Patumbak Tahun Ajaran 2022/2023”**

1.2 Identifikasi Masalah

Pada penelitian ini, terdapat beberapa identifikasi masalah yang didapatkan melalui latar belakang yang sudah diuraikan, diantaranya:

1. Guru masih menggunakan metode konvensional
2. Peserta didik tidak aktif selama kegiatan pembelajaran.
3. Penerapan media pembelajaran belum memadai dan kurang lengkap.
4. Hasil belajar siswa kelas XI MPLB dalam mata pelajaran kearsipan masih rendah, dengan sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan.

1.3 Batasan Masalah

Untuk mengatasi keterbatasan kemampuan serta waktu dan untuk mencegah perluasan masalah, maka penelitian ini membatasi fokus pada permasalahan, yaitu:

1. Model pembelajaran yang diteliti pada penelitian ini yaitu *Problem Based Learning* (PBL).
2. Topik materi kearsipan yang diteliti dalam penelitian ini penanganan Surat Masuk dan Surat Keluar
3. Media pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini media *SlidesGo*.
4. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar nilai ulangan harian peserta didik di kelas XI MPLB

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah, rumusan masalah penelitian yakni meliputi:

1. Apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI MPLB untuk mata pelajaran kearsipan pada SMKN 1 Patumbak pada tahun ajaran 2022/2023?
2. Apakah penerapan media *SlidesGo* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MPLB untuk mata pelajaran kearsipan pada SMKN 1 Patumbak pada tahun ajaran 2022/2023?
3. Apakah terdapat pengaruh jika penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *SlidesGo* dilakukan secara bersamaan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI MPLB untuk

mata pelajaran kearsipan pada SMKN 1 Patumbak pada tahun ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sesuai berdasarkan rumusan masalah di atas, yang diantaranya yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MPLB pada mata pelajaran kearsipan pada SMKN 1 Patumbak pada tahun ajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui dengan penerapan media *SlidesGo* terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MPLB pada mata pelajaran kearsipan pada SMKN 1 Patumbak pada tahun ajaran 2022/2023.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang terjadi apabila penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan penerapan media *SlidesGo* dilakukan secara bersamaan terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MPLB untuk mata pelajaran kearsipan pada SMKN 1 Patumbak pada tahun ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan penulis dari hasil penulisan dan penelitian ini diharapkan bermanfaat pada urain berikut:

1. Untuk meningkatkan wawasan serta pemahaman peneliti untuk menentukan model pembelajaran yang sesuai dan media pembelajaran yang menarik bagi siswa, dengan tujuan meningkatkan hasil belajar

peserta didik serta meningkatkan keterampilan serta pengalaman untuk meningkatkan kompetensi menjadi calon guru.

2. Menjadi pedoman kepada guru untuk melaksanakan Proses Belajar Mengajar (PBM), terutama untuk mata pelajaran kearsipan, dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada SMK Negeri 1 Patumbak.
3. Menjadi referensi serta rekomendasi kepada mahasiswa Fakultas Ekonomi UNIMED serta pihak lainnya yang tertarik untuk melaksanakan penelitian serupa.





THE
Character Building
UNIVERSITY