

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang konsisten dan saling berkaitan menuju tujuan yang telah ditentukan. Pendidikan memiliki peran yang sangat strategis dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia dan upaya untuk mencapai cita-cita bangsa Indonesia dalam mencapai kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Saat ini segala aspek pendidikan yang ada sangat diperhatikan oleh pemerintah dengan upaya-upaya untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas pendidikan nasional. Salah satu upaya tersebut dengan dikeluarkannya Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Maka dari itu, penanganan aspek pendidikan perlu dilakukan dengan lebih baik agar dapat meningkatkan kualitas belajar bagi siswa. Karena pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat berpengaruh terhadap kualitas anak bangsa. Sekolah merupakan lembaga formal yang menjadi tempat berlangsungnya proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Sehingga pendidikan tidak

dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Menurut Suardi (2018: 47) Mengemukakan bahwa proses pembelajaran adalah kombinasi terstruktur dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini berarti proses pembelajaran di sekolah bukanlah proses yang dilaksanakan secara asal-asalan atau sembarangan, akan tetapi merupakan sebuah proses yang memiliki tujuan. Pendidikan tidak semata-mata berusaha untuk mencapai hasil belajar, tetapi juga mengenai proses belajar siswa dalam memperoleh hasil belajar.

Selain proses pembelajaran, peran guru juga sangat besar terhadap pendidikan siswanya. Kualitas pembelajaran yang baik tentunya akan menghasilkan pembelajaran yang baik pula. Oleh karena itu, sebagai bagian dari sistem pembelajaran, guru harus terus berinovasi, memunculkan ide-ide baru, mencari strategi pembelajaran dan memastikan bahwa siswa mendapat manfaat yang maksimal dari proses dan hasil belajar. Inovasi yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan pendidikan dan pembelajaran adalah dengan memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat, penggunaan fasilitas pembelajaran, alat evaluasi, memahami karakter siswa dan juga mampu mengelola pembelajaran di kelas. Apabila model pembelajaran yang digunakan guru tepat, maka tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai, nilai hasil belajar siswa akan meningkat, terciptanya lingkungan belajar yang nyaman dan siswa akan terdorong untuk belajar secara aktif.

Namun pada kenyataannya masih banyak guru-guru yang profesionalismenya tidak berkembang. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan metode menghafal dalam mengaplikasikan pembelajaran di dalam kelas. Guru memiliki tanggung jawab untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan metode dan media pembelajaran yang tepat dan kreatif, agar materi yang disampaikan dapat dipahami secara optimal. Metode pembelajaran yang hanya dilakukan dengan memberikan ceramah, mencatat dan memberi tugas. Cenderung membuat siswa merasa jenuh dalam proses belajar mengajar. Hal ini akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Maka dari itu, penting bagi seorang guru untuk bisa menggunakan metode pembelajaran yang lebih kreatif, guna meningkatkan minat belajar siswa. Selain pemilihan metode yang baik dan tepat, media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor penting untuk menunjang minat belajar siswa di kelas. Penelitian Lubis (2010: 8) dengan judul “Pengaruh Model dan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar dan Retensi Siswa” menyimpulkan bahwa keberhasilan dalam proses pembelajaran sebagian besar ditentukan oleh model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Tercapai atau tidaknya proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajarnya. Hasil belajar merupakan alat ukur sekaligus alat evaluasi dalam proses pembelajaran, sejauh mana siswa dapat memahami materi yang diberikan oleh guru. Hasil belajar meliputi perubahan tingkah laku dalam pengetahuan dan keterampilan sikap. Sehingga hasil belajar dapat melihat keterampilan siswa dalam belajar, selain itu dipergunakan juga untuk mengetahui posisi kemampuan siswa dibandingkan siswa

yang lain. Maka dari itu, hasil belajar sangat penting dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Agung dkk, (2023: 2980) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat memberikan gambaran seberapa berhasilnya seseorang dapat mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara peneliti di SMK PAB 2 Helvetia dengan pendidik di sekolah tersebut, pendidik menggunakan metode ceramah, diskusi dan presentasi kelompok, metode yang diterapkan oleh pendidik tersebut sudah baik namun pada proses pembelajaran guru hanya memakai metode ini di setiap pembelajarannya dan masih terjadi interaksi satu arah dimana pendidik lebih aktif mendominasi pelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi, hanya melakukan interaksi dengan siswa yang aktif saja dan penyajian media yang minim menyebabkan pembelajaran terasa kurang maksimal dalam pelaksanaannya. Akibatnya, hasil pembelajaran yang didapatkan siswa menjadi kurang merata dan juga siswa menjadi kurang mampu berfikir secara kreatif, inovatif, kritis, serta kurang mampu memecahkan suatu permasalahan.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMK PAB 2 Helvetia pada kelas XI OTKP, siswa kurang termotivasi dalam belajar, ketika pembelajaran siswa hanya sebatas mengingat pelajaran, dan media pembelajaran yang masih kurang interaktif, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa menunjukkan bahwa siswa masih kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik karena metode pembelajaran pada mata pelajaran

kehumasan dan keprotokolan kurang bervariasi bahkan cenderung masih bersifat konvensional. Berikut hasil observasi berupa nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) guru, hasil belajar pada pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan kelas XI di SMK PAB 2 Helvetia dengan persentase sebagai berikut:

Tabel 1.1
Persentase Nilai kelas XI OTKP SMK PAB 2 Helvetia

Kelas	KKM	Nilai Rata-rata				Jumlah Siswa
		Mencapai KKM		Belum Mencapai KKM		
XI OTKP 1	78	25	71,4%	10	28,6%	35
XI OTKP 2		19	79,2%	5	20,8%	24
XI OTKP 3		16	69,6%	7	30,4%	23
Jumlah		60	73,2%	22	26,8%	82

Sumber: Daftar nilai PAS mata pelajaran OTK humas dan keprotokolan tahun pembelajaran 2022/2023

Berdasarkan uraian tabel di atas, terlihat bahwa nilai siswa yang dapat mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebanyak 73,2%, sedangkan nilai siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu sebanyak 26,8%. Dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran OTK humas dan keprotokolan yaitu 78. Dari data tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih belum berlangsung secara maksimal karena masih terdapat nilai siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Menurut Edtami dkk, (2023: 56) bahwa rendahnya hasil belajar siswa diakibatkan oleh beberapa faktor, salah satunya pemilihan metode pembelajaran di kelas yang digunakan oleh guru kurang sesuai. Proses belajar mengajar yang tidak

efektif akan menyebabkan siswa kurang tertarik untuk belajar sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar. Guru yang hanya menggunakan model pembelajaran yang itu-itu saja sehingga disebut pembelajaran konvensional yang bersifat monoton sehingga menimbulkan kejenuhan dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Saputra dkk, (2019: 69) bahwa proses pembelajaran yang menggunakan metode konvensional dan tidak menggunakan model atau media pembelajaran yang menarik membuat siswa menjadi bosan, jenuh, dan cenderung ramai sendiri.

Berkaitan pada permasalahan di atas maka perlu adanya inovasi model dan media pembelajaran untuk meningkatkan ketertarikan dan hasil belajar siswa, sehingga dalam proses belajar mengajar guru dapat melibatkan dan membuat siswa lebih aktif di kelas. Dalam hal ini, menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan menggunakan media *kahoot* dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan proses belajar mengajar.

Pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) adalah pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa dengan peran guru sebagai motivator dan fasilitator. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Budiningsih (2023: 132) bahwa menggunakan model pembelajaran *project based learning* siswa dituntut untuk terlibat aktif secara langsung dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswa, termasuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas yang tinggi, serta meningkatkan hasil belajar siswa. Dari pendapat diatas berarti dengan pembelajaran berbasis proyek dimana siswa terlibat aktif secara

langsung maka siswa belajar dari pengalamannya dan kemudian menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Putra dkk, (2023: 42) bahwa pembelajaran *project based learning* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMK N 1 Sumatera Barat dan juga terdapat peningkatan nilai siswa dari pembelajaran konvensional dengan *project based learning* dimana nilai dengan pembelajaran konvensional diperoleh nilai sebesar 76 serta nilai pada pembelajaran *project based learning* sebesar 80,40. Kemudian menurut Takaendengan (2023: 4195) penggunaan model *project based learning* dalam pembelajaran memberikan dampak yang positif yakni seluruh siswa yang tercakup sebagai subjek penelitian dapat mencapai dan melampaui nilai KKM mata pelajaran dasar-dasar kejuruan fase F yakni dengan nilai 80. Maka dari itu berdasarkan pendapat diatas model pembelajaran *project based learning* ini mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan membanding kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran konvensional dan model pembelajaran *project based learning*. Kemudian melalui model pembelajaran *project based learning* ini siswa akan dilatih untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan yang mereka miliki dengan terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang kompleks.

Model pembelajaran dalam proses pembelajaran juga tidak terlepas dari aspek lain, seperti penggunaan media pembelajaran. Di dalam Permendikbud Ristek No. 16 Tahun 2022 tentang standar proses pasal 9, berbunyi: "Proses pembelajaran harus dilaksanakan dengan interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi,

dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis siswa”. Maka sesuai dengan pernyataan tersebut untuk menciptakan proses yang sesuai diperlukan media belajar yang kreatif, inovatif dan menyenangkan salah satunya dengan memanfaatkan teknologi.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat mendorong perkembangan media pembelajaran yang juga semakin maju. Menurut Sugiani (2023: 458) bahwa pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi menjadi media dalam pelaksanaan pembelajaran. Salah satu media teknologi yang dapat digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran adalah media *game*. Penggunaan media *game* edukasi merupakan metode penggabungan konten pendidikan kedalam *game* dengan tujuan melibatkan siswa, sehingga dapat menimbulkan semangat, keaktifan, minat dan motivasi belajar siswa menjadi tumbuh dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. *Kahoot* merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang dapat digunakan pendidik sebagai salah satu media pembelajaran *online* di sekolah. Media *kahoot* menjadi salah satu cara untuk memberikan pengalaman belajar yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sejalan dengan penjelasan Kudri & Maisharoh (2021: 4629) bahwa media *kahoot* sebagai platform teknologi pembelajaran mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran dengan mengkombinasikan melalui *game* interaktif dan dilengkapi sistem monitoring aktivitas para siswa. Inovasi media *kahoot* ini mampu membantu aktivitas evaluasi

pembelajaran menjadi menarik, interaktif, kondusif dan mudah dalam memonitoring hasil belajar siswa.

Menggunakan model *project based learning* dengan menggunakan media *kahoot* diharapkan dalam proses pembelajaran di kelas dapat lebih menarik, interaktif, kondusif, dan mudah dalam memonitoring hasil belajar siswa. Pembelajaran yang menyenangkan menjadi salah satu tolak ukur yang membuat siswa lebih termotivasi untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka pada pembelajaran dengan begitu siswa dapat meningkatkan hasil belajar secara maksimal.

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka peneliti melihat perlunya melakukan penelitian lebih lanjut mengenai sejauh mana pengaruh model pembelajaran *project based learning* dengan menggunakan media *kahoot* terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti membuat penelitian ini dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* dengan Menggunakan Media *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar OTK Humas dan Keprotokolan di SMK PAB 2 Helvetia T.A 2023/2024”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berkenaan dengan latar belakang masalah di atas, maka dapat diuraikan identifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas XII OTKP SMK PAB 2 Helvetia pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan belum maksimal;
2. Guru kurang tepat memilih model pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar;
3. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang berperan aktif dalam proses belajar mengajar;
4. Guru dalam penggunaan media pembelajaran masih belum inovatif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka diperlukan adanya pembatasan masalah agar penelitian lebih terarah dan tepat sasaran. Maka dari itu peneliti membatasi permasalahan yang fokus pada pengaruh model pembelajaran *project based learning* dengan menggunakan media *kahoot* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran OTK humas dan keprotokolan kelas XII di SMK PAB 2 Helvetia.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Bagaimanakah penggunaan model pembelajaran *project based learning* dengan menggunakan media *kahoot* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran OTK humas dan keprotokolan siswa kelas XII di SMK PAB 2 Helvetia?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji dan menganalisis pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *project based learning* dengan menggunakan media *kahoot* terhadap hasil belajar siswa untuk mata pelajaran OTK humas dan keprotokolan kelas XII di SMK PAB 2 Helvetia.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian, maka diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* dengan menggunakan media *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa.

2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Membangkitkan motivasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran OTK humas dan keprotokolan;
- 2) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran OTK humas dan keprotokolan melalui model pembelajaran *project based learning* dengan menggunakan media *kahoot*.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai bahan pertimbangan dan informasi dalam memilih model dan media pembelajaran yang tepat dan inovatif guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa;
 - 2) Meningkatkan profesionalisme guru.
- c. Bagi Sekolah
- 1) Memberikan sumbangan positif dalam kemajuan sistem belajar mengajar;
 - 2) Memberikan masukan dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.
- d. Bagi Peneliti
- Sebagai bekal untuk terjun langsung dalam dunia pendidikan. Modal awal sebagai calon guru untuk dapat menerapkannya dikemudian hari.