

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berbagai bidang melalui pembelajaran yang dilakukan dengan adanya interaksi antara guru dan peserta didik. Dengan adanya pendidikan, akan terbentuk generasi-generasi baru dengan berbagai kemampuan yang berguna bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan mempunyai tujuan yang tertulis dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa:

“Pendidikan berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan, bertujuan untuk berkembang potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis sehingga bertanggung jawab.”

Pada masa ini media pembelajaran sebagai alat bantu guru sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana untuk memberikan rangsangan bagi siswa agar proses belajar mengajar berjalan dengan baik. Selain itu media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat memberikan motivasi pada peserta didik karena isi media yang diciptakan atau dikembangkan dalam menyampaikan materi dengan menarik dan tersampaikan dengan baik. Penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran dapat menyatukan pemahaman informasi yang sama. Media yang tepat akan memudahkan dalam melakukan sebuah proses pembelajaran yang efektif

ditambah sekarang merupakan pembelajaran di era Industri 4.0. Artinya pada saat ini lebih mengedepankan teknologi dalam proses pembelajaran. Menurut Sadikin dan Hakim (2019) kemajuan teknologi dapat membantu peserta didik dalam memperoleh informasi secara luas. Sehingga guru harus menguasai, berinovasi, kreatif serta memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada untuk diterapkan didalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru harus interaktif dan kreatif. Media pembelajaran yang melibatkan seorang siswa atau media interaktif dalam pembelajaran akan membuat menarik ketertarikan siswa dan mempermudah guru menyampaikan materi (Nurfadhillah et al., 2021).

Media pembelajaran diartikan sebagai alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan peserta didik dalam belajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang disengaja, bertujuan dan terselesaikan. Media juga dapat diartikan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan dalam interaksi antara pendidik dengan peserta didik (Haryono, 2015:48).

Keaktifan siswa merupakan salah satu prinsip utama dalam proses pembelajaran. Belajar adalah berbuat, oleh karena itu tidak ada belajar tanpa aktivitas, dimana aktivitas siswa memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, pengalaman belajar hanya dapat diperoleh jika siswa aktif berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Keaktifan belajar siswa dapat diartikan sebagai suatu proses belajar yang menyebabkan siswa untuk aktif pada kegiatan belajar berlangsung. Menurut Rusman (2016:67) keaktifan ialah kegiatan siswa

yang dapat melibatkan pada saat proses pembelajaran dengan baik. Bahwa keterlibatan siswa saat proses belajar dapat menjadikan siswa aktif pada saat pembelajaran. Selanjutnya menurut Nugroho (2016:129) keaktifan belajar siswa dapat menjadikan suatu pembelajaran berjalan sesuai dengan rancangan pembelajaran yang disusun oleh guru yaitu pada bentuk aktivitas siswa secara mandiri maupun kelompok.

Dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa merupakan semua kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik dalam proses pembelajaran yang optimal sehingga dapat menumbuhkan suasana kelas yang kondusif. Tidak hanya hasil tes tulis yang mendapatkan nilai baik namun di dalam proses belajar mengajar peserta didik mampu untuk selalu aktif mengikuti kegiatan belajar. Keaktifan belajar akan berpengaruh pada hasil belajar yang akan diperoleh siswa.

Hasil belajar adalah tolak ukur peserta didik yang dapat dilihat dan diukur setelah melakukan pembelajaran secara efektif. Pembelajaran dikatakan berhasil jika hasil belajar mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan. Untuk mencapai hasil belajar yang baik perlu adanya proses pembelajaran yang baik, proses pembelajaran yang baik dapat dilihat penggunaan media dalam pembelajaran tersebut, serta bagaimana keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Ilmiyah (2019:47) mengatakan bahwa “hasil belajar secara umum adalah adanya perubahan kemampuan pengetahuan, sikap, keterampilan dan perilaku siswa setelah kegiatan belajar akibat dari sebuah pengalaman”.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan SMK Negeri 1 Medan, diketahui bahwa guru mata pelajaran tersebut sudah menggunakan media pembelajaran tetapi belum bervariasi dan belum menggunakan media pembelajaran interaktif, guru mata pelajaran tersebut hanya menggunakan powerpoint dan video sebagai media pembelajaran, lalu masih ada siswa yang siswa dengan hasil belajar yang rendah pada mata pelajaran tersebut. Hal ini dapat dilihat dari nilai mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan masih ada siswa yang belum mencapai nilai standar ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75.

Berikut hasil belajar siswa Kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Medan, yang diperoleh dari guru mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan.

Tabel 1.1
Data Hasil Belajar Siswa XI MPLB SMK Negeri 1 Medan

Kelas	Jumlah	Nilai UAS Peserta Didik (KKM)		Persentase (%)	
		≥75	<75	Tuntas	Tidak Tuntas
XI OTKP 1	36	24	12	66,6%	33,3%
XI OTKP 2	35	20	15	57,1%	42,8%
XI OTKP 3	35	23	12	65,7%	34,2%
XI OTKP 4	33	21	12	63,6%	36,3%

Sumber: Data diolah dari daftar nilai ujian akhir semester mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan

Dari tabel di atas dapat dilihat masih ada siswa dengan nilai dibawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan masih rendah. Hal ini disebabkan karena guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional, dan tidak

menggunakan media pembelajaran yang interaktif sehingga keaktifan belajar siswa juga berkurang dan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi hal tersebut, media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk melaksanakan pembelajaran, sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih menarik bagi siswa dan siswa juga lebih aktif karena ikut melakukan kegiatan menggunakan media pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap media pembelajaran interaktif dan keaktifan belajar yang diduga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dengan judul penelitian **“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Dan Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran OTK Humas Dan Keprotokolan Kelas XI MPLB Di SMK Negeri 1 Medan TA. 2023/2024”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Guru belum memanfaatkan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran.
2. Kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran seperti bertanya dan memberi tanggapan.
3. Hasil belajar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal.
4. Metode belajar konvensional membuat siswa menjadi kurang aktif.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menghindari semakin banyaknya penelitian ini, maka peneliti perlu membatasi permasalahan yang akan diteliti. Adapun batasan masalah yang diteliti yakni sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang diteliti adalah media pembelajaran interaktif *wordwall*.
2. Keaktifan belajar yang diteliti adalah keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran OTK humas dan keprotokolan di kelas XI MPLB di SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024.
3. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran OTK humas dan keprotokolan di kelas XI MPLB di SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh media pembelajaran interaktif *wordwall* terhadap hasil belajar siswa Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan Kelas XI MPLB di SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024?
2. Apakah ada pengaruh keaktifan belajar terhadap hasil belajar siswa Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan Kelas XI MPLB di SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024?

3. Apakah ada pengaruh media pembelajaran interaktif *wordwall* dan keaktifan belajar terhadap hasil belajar siswa Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan Kelas XI MPLB di SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif *wordwall* hasil belajar siswa Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan Kelas XI MPLB di SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024.
2. Untuk mengetahui keaktifan belajar terhadap hasil belajar siswa Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan Kelas XI MPLB di SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024.
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif *wordwall* dan keaktifan belajar terhadap hasil belajar siswa Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan Kelas XI MPLB di SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran interaktif *wordwall* dan keaktifan belajar yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dan referensi bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan peneliti sebagai calon guru untuk menggunakan media pembelajaran interaktif agar siswa lebih aktif belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi masukan untuk lebih memanfaatkan media pembelajaran interaktif untuk mendorong keaktifan belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Medan.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi siswa untuk lebih aktif belajar menggunakan media pembelajaran yang menarik.