

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah elemen sentral bagi negara yang handal dalam persaingan global. Dengan pendidikan manusia akan menjadi pribadi yang utuh. Pendidikan memiliki peran sentral dalam membentuk mutu individu sebagai aset manusia. Terbentuknya peradaban yang tinggi pada sebuah negara dapat mencerminkan sumber daya manusia yang baik. Sebaliknya, jika negara menghasilkan peradaban yang rendah maka mencerminkan sumber daya manusia yang buruk.

Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional bab I bidang Ketentuan Umum, pada point pertama tertuang “Pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran, sehingga para peserta didik secara proaktif mengembangkan potensi diri mereka dalam hal dimensi rohaniyah, kendali diri, identitas pribadi, kecerdasan, serta cinta terhadap bangsa dan negara” (Indonesia, 2003)

Sama halnya dengan Undang-Undang Pendidikan No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab II pasal 3 menerangkan “Fungsi pendidikan nasional ialah mengupayakan pengembangan kemampuan serta pengukiran karakter juga budaya yang terhormat pada tingkat bangsa, dengan tujuan mencerahkan kehidupan masyarakat. Hal ini bertujuan untuk merangsang pertumbuhan potensi peserta didik, sehingga mereka menjadi seorang yang beriman serta taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki moralitas yang luhur, kesehatan yang baik, pengetahuan yang luas, kecakapan, kreativitas, kemandirian, serta menjadi warga negara yang cakap dalam demokrasi dan memiliki tanggung jawab terhadap negara”(Indonesia, 2003)

Merujuk pada uraian sebelumnya Pendidikan berdampak bagi kehidupan kita, melalui pendidikan hidup kita dapat berkualitas dari segala aspek. Pendidikan memiliki tujuan yaitu untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk pribadi yang takut akan tuhan, berkelakuan baik, sehat, memiliki ilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta jadi

pribadi yang memiliki rasa partisipasi juga bertanggung jawab atas segala sesuatunya. Salah satu langkah memperbaiki kualitas pendidikan ialah melaksanakan proses pembelajaran dengan efektif dan efisien

Sebagaimana dinyatakan oleh Hidayat, Proses pembelajaran ialah bentuk kerja sama antara pendidik dengan siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan harapan ilmu yang diberi kepada siswa dapat bermanfaat pada dirinya secara berkelanjutan, serta diharapkan perubahan perilaku siswa jadi lebih baik untuk kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien (Hidayat, 2020:34).

Aktivitas belajar mengajar ialah sebuah proses yang sukar, tugas pendidik bukan sekedar memberikan ilmu pengetahuan untuk diserap oleh siswa tetapi memastikan pencapaian hasil belajar yang baik. Mereka juga turut ikut dalam peran meningkatkan mutu pendidikan, setiap kerja kerasnya bertujuan untuk perubahan pendidikan yang lebih baik. Bahkan didalam kelas guru memiliki tanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan dan memotivasi siswa untuk mengikuti berbagai aktivitas belajar mengajar yang dilakukan saat itu. Siswa memiliki cara belajar yang berbeda. Model pembelajaran yang diterapkan bisa mempengaruhi cara belajar mereka, maka dari itu guru perlu memilah model pembelajaran yang tepat sembari memperhatikan materi yang hendak dijelakannya. Tidak mengherankan jika dalam sebuah proses pembelajaran beberapa siswa tidak memiliki semangat untuk belajar. Guru juga dituntut untuk bisa mempersiapkan model pembelajaran yang beragam agar dalam pelaksanaannya bisa menaikkan motivasi siswa untuk belajar

Asyafah (2019:20) menyatakan alasan pentingnya model pembelajaran di dalam kelas yakni:

- 1) Model pembelajaran yang berhasil secara efektif memberikan kontribusi besar terhadap kelancaran proses pembelajaran, memungkinkan pencapaian tujuan pembelajaran menjadi lebih terjangkau, 2) Mampu menyediakan data yang bernilai bagi siswa selama kegiatan belajar-mengajar, 3) Mampu membangkitkan semangat belajar siswa, menghindari kejenuhan, dan berpengaruh pada minat serta dorongan siswa untuk berkontribusi dalam aktivitas belajar-mengajar

4) pentingnya mengembangkan ragam model pembelajaran karena adanya perbedaan cara belajar pada setiap siswa 5) keterampilan guru dalam mengajar jadi tidak monoton karena adanya ragam model pembelajaran

Namun fakta yang sering terjadi dilapangan banyak guru yang tak memperhatikan model pembelajaran yang dilaksanakan. Guru selalu menerapkan model ceramah membuat daya tarik siswa untuk belajar menjadi sangat rendah dan sering terjadinya rasa bosan di dalam kelas. Model ceramah ini membuat siswa tidak begitu aktif dan berpartisipasi ketika kegiatan belajar berjalan. Pemilihan model pembelajaran yang baik selaras pada materi yang dibahas menjadi tuntutan bagi seorang pendidik. Tidak hanya sekedar tepat saja, model pembelajaran juga harus bervariasi agar dapat memikat perhatian siswa. Sehingga hasil belajar dan prestasi siswa bisa meningkat

Pada abad 21 perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat laju tersampaikan di generasi milenial. Generasi milenial ini sangat indetik dengan teknologi, segala urusan dilakukan dengan perangkat ponsel pintar mulai dari mencari informasi, membaca, mencari jawaban tugas, menikmati hiburan seperti film, vidio pendek dan musik, sampai menayangkan kreativitas mereka didunia maya. Menurut Puspitarini (2022) guru harus mampu menyelaraskan kiat model serta metode pengajaran pada generasi abad 21. Pendidik sekarang perlu mengadopsi pendekatan pembelajaran yang lebih segar dan tidak konvensional, serta menggali kemampuan kreatif dan inovatif. Mereka perlu giat memutakhirkan pengetahuan dan keterampilan mereka supaya bisa menyajikan pengalaman pembelajaran yang mengundang minat, yang memanfaatkan perkembangan teknologi. Pada abad 21 ini banyak sekali model pembelajaran yang bisa menaikkan daya penalaran tingkat maksimal, usaha yang terkoordinasi serta koordinasi dalam menangani masalah. Model pembelajaran itu sendiri yaitu *Problem Based Learning (PBL)*, *Project Based Learning (PjBL)*, *Small Group Discusion (SGD)*, *Role-Play & Simulation Learning (RPL)*, *Cooperative Learning (CL)*, *Collaborative Learning (CbL)*, *Contextual Learning (CiL)*. Dari beberapa model pembelajaran tersebut dapat menjadikan acuan guru dalam menyajikan kegiatan pembelajaran yang bisa

menaikkan daya berpikir kritis serta minat belajar siswa serta dengan mengkolaborasikan pemanfaatan teknologi.

Berdasarkan observasi pada hasil belajar mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan di SMK Negeri 1 Patumbak, masih rendah. Siswa masih mendapatkan nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang pas-pasan yaitu nilai 75 pada nilai Semester Ganjilnya seperti terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1

Data Nilai Semester Ganjil Siswa Kelas XI OTKP 3 dan 4 SMK Negeri 1 Patumbak T.A 2022/2023

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai			
		= 75	> 75	Terendah	Tertinggi
XI OTKP 3	36 Siswa	9 Siswa (25%)	27 Siswa (75%)	75	85
XI OTKP 4	36 Siswa	17 Siswa (47,23%)	19 Siswa (52,77%)	75	81
JUMLAH	72 Siswa	26 Siswa (36,12%)	46 Siswa (63,88%)		

Sumber: Daftar Nilai Semester Ganjil Siswa Kelas XII OTKP SMK Negeri 1 Patumbak

Pada tabel 1.1 diatas ditarik kesimpulan masih banyak siswa yang nilainya pas-pasan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu nilai 75. Pada kelas XI OTKP 3 ada 9 Siswa (25%) yang mendapatkan nilai pas-pasan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu nilai 75, dan pada kelas XI OTKP 4 ada 17 Siswa (47,23%) yang mendapatkan nilai pas-pasan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu nilai 75, dengan jumlah keseluruhan siswa yang mendapatkan nilai pas-pasan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu nilai 75 adalah 26 Siswa (36,12%). Hal ini dikarenakan pendidik kurang mampu dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat dan kurangnya pemanfaatan media belajar sehingga pada proses belajar mengajar terlihat kurang

menarik menyebabkan siswa tak berpartisipasi untuk bertanya, memberikan pendapat, bahkan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pendidik. Interaksi diantara siswa selama proses belajar mengajar juga masih kurang dan pembelajaran masih membentuk kelompok yang homogen.

Berdasarkan dari uraian permasalahan diatas menunjukkan bahwa belum tercapainya proses belajar mengajar yang efektif, maka guna mengatasinya diperlukan direncanakan model pembelajaran yang lebih komprehensif yang bisa menarik ketertarikan siswa untuk berpartisipasi dalam bertanya, memberi pendapat, bahkan menanggapi pertanyaan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media *Kahoot* sangat tepat dijadikan solusi dalam permasalahan tersebut, karena model pembelajaran yang digabungkan dengan media pembelajaran adalah aktivitas belajar mengajar yang menyenangkan sehingga siswa tak merasakan bosan saat pelaksanaannya.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Nofriadi (2019:66) mengatakan bahwa “Jika diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* maka bisa memperbaiki hasil belajar pada mata pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran siswa kelas X SMK Negeri 1 Tembilahan”. Hal ini sangat signifikan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Lauren (2020:45) beliau mengatakan bahwa:

Pada kelas eksperimen, menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* menghasilkan nilai rata-rata pre test sebesar 54,0 dan pada post test meningkat menjadi 82,4. Di sisi lain, kelas kontrol yang menerapkan metode ceramah memiliki nilai rata-rata pre test awal sebesar 49,8, dan setelah post test, nilai rata-rata meningkat menjadi 75,1. Ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Jigsaw* pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian kelas XI di SMK Negeri 1 Surabaya memiliki dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Berkaitan dengan penelitian diatas, peneliti berharap memberikan dampak terhadap keterlibatan siswa, keterampilan pada proses belajar mengajar, memahami materi serta hasil belajar yang meningkat lewat model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*. Sehingga model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan

media *Kahoot* bisa mengatasi permasalahan hasil pembelajaran siswa di SMKNegeri 1 Patumbak.

Bisa dilihat melalui uraian latar belakang, peneliti merasa tertarik melakukan penelitian berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dan Media Pembelajaran *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan Di SMK Negeri 1 Patumbak Tahun Ajaran 2022/2023”**

1.2 Identifikasi Masalah

Melalui uraian pada latar belakang masalah sebelumnya, masalah yang bisa diidentifikasi dalam penelitian ialah:

1. Kurangnya kemampuan guru memilih model pembelajaran yang tepat.
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
3. Suasana belajar lebih cenderung pasif akibatnya siswa bosan ketika belajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat latar belakang serta identifikasi masalah sebelumnya, penting membatasi masalah agar masalah yang diteliti tak meluas. kendala masalah pada penelitian ini ialah:

1. Model pembelajaran yang dipertimbangkan ialah model pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw*.
2. Media pembelajaran yang dipakai ialah media *Kahoot*.
3. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan kelas XI SMK Negeri 1 Patumbak Tahun Ajaran 2022/2023

1.4 Rumusan Masalah

Dilihat dari latar belakang serta pembatasan masalah sebelumnya, maka rumusan masalahnya yakni:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan Di SMK Negeri 1 Patumbak Tahun Ajaran 2022/2023?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media *Kahoot* pada Mata Pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan Di SMK Negeri 1 Patumbak Tahun Ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan judul penelitian maka tujuan pada penelitian ini ialah:

1. Untuk mengidentifikasi pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan di SMK Negeri 1 Patumbak Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Untuk mengidentifikasi bagaimana hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media *Kahoot* pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan di SMK Negeri 1 Patumbak Tahun Ajaran 2022/2023.



1.6 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat penelitian ini dilakukan ialah:

1. Sebagai bahan masukan guna memperluas wawasan serta pengetahuan penulis terkait model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media *Kahoot* dalam mendidik siswa.
2. Untuk bahan referensi kepada sekolah terkhusus guru pada pemilihan model pembelajaran yang baik serta menaikkan hasil belajar siswa.
3. Untuk bahan referensi serta masukan untuk civitas akademik program studi Administrasi Perkantoran, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan juga pihak lain dalam melaksanakan penelitian selanjutnya.



