

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh tingkat pendidikannya. Menurut Undang-undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003, pendidikan secara luas didefinisikan sebagai upaya yang terus-menerus dan disengaja dari waktu ke waktu yang memiliki pengaruh besar pada pengembangan potensi dirinya sendiri. Pendidikan memungkinkan orang untuk mengembangkan pola perilaku yang konstruktif dan menyadari potensi penuh mereka. Pendidikan tinggi sering ditemukan di negara-negara yang telah maju, memungkinkan mereka untuk bersaing secara internasional. Pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Di Indonesia, pemerintah melakukan perubahan kurikulum sebagai upaya meningkatkan standar pendidikan.

Pendidikan di Indonesia saat ini menerapkan konsep kurikulum merdeka.

Salah satu aspek penting dalam kurikulum ini adalah pembelajaran berdiferensi.

Pembelajaran berdiferensi merupakan metode pembelajaran yang mengakui keragaman individual siswa dan menyediakan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat mereka. Dalam pembelajaran berdiferensi, siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Kurikulum merdeka ini berfokus pada pengembangan potensi siswa, dengan tujuan untuk merangsang kreativitas mereka.

Menurut Cholilah (2023:64) kurikulum merdeka merupakan sebuah cara belajar dimana peserta didik dapat memilih dan menentukan bagaimana cara belajarnya sendiri. Istilah tersebut didefinisikan sebagai metode yang memungkinkan peserta didik bisa memilih pelajaran yang menarik bagi mereka. Walaupun pembelajaran mengikuti kemampuan belajar peserta didik, akan tetapi satuan pendidikan tetap memiliki standart tujuan capaian pembelajaran.

Teknologi masuk pada dunia Pendidikan di era revolusi industri 4.0. Dengan adanya teknologi digital yang masuk pada dunia pendidikan dapat bermanfaat untuk memajukan mutu pembelajaran serta dapat menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa berlomba-lomba untuk mendapatkan hasil akhir yang terbaik dalam pembelajaran. Di era industri 4.0 perkembangan teknologi di era dapat membuat alat-alat komunikasi semakin canggih terlebih dalam dunia pendidikan yang dapat mewujudkan media pembelajaran yang inovatif sehingga keberadaan media pembelajaran tersebut dapat mewujudkan suasana belajar yang kondusif, dan tidak membosankan.

Dasar-dasar Manajemen Perkantoran dan layanan Bisnis merupakan mata pelajaran yang mencakup kompetensi dasar untuk menguasai operasional perkantoran dan pelayanan bisnis. Mata pelajaran Dasar-dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis berfungsi untuk menumbuh kembangkan keprofesionalan dan kebanggaan pada peserta didik terhadap program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis, melalui pemahaman proses bisnis di dunia kerja, perkembangan teknologi dan topik terkini di Industri telah mengenali berbagai pekerjaan, profesi ketenagakerjaan dan peluang usaha,

mengelola surat dan dokumen digital, menggunakan peralatan dan aplikasi teknologi perkantoran, mengelola system informasi, melakukan komunikasi sesuai standar yang ditentukan pada bidang manajemen perkantoran dan layanan bisnis.

Pada SMKN 6 MEDAN ini merupakan salah satu sekolah yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka sejak ajaran baru yang dimulai tahun 2023. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru MPLB kelas X SMKN 6 MEDAN khususnya yang mengajar Dasar-dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan bisnis, diketahui bahwa proses pembelajaran dikelas sudah menerapkan model pembelajaran Discovery Learning tetapi belum dilakukan secara berkelanjutan dan maksimal. Hal ini dapat dilihat bahwa guru mengajar masih menggunakan buku paket dengan metode ceramah. Guru juga masih belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dimana fasilitas yang disediakan oleh sekolah sangat memadai. Fasilitas yang disediakan oleh sekolah seperti laboratorium computer tersedia namun belum dimanfaatkan dengan baik oleh guru.

Metode yang digunakan guru pada saat kegiatan pembelajaran yaitu ceramah dan presentasi. Pada saat menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, guru menggunakan metode ceramah dan siswa hanya mendengarkan dan menyimak. Melihat permasalahan tersebut, terdapat akibat yang peneliti amati berdasarkan fakta di lapangan yaitu dengan menerapkan metode ceramah dapat menimbulkan suasana belajar yang membosankan. Hal ini dapat dilihat ketika guru menyampaikan materi pembelajaran, terdapat beberapa siswa yang sedang

mengobrol dengan temannya dan ada yang tertidur tanpa mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini terjadi karena tidak terdapat model dan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga materi yang disampaikan hanya bisa didengar dan disimak tanpa bisa dilihat oleh siswa dan dapat menyebabkan siswa kurang menyerap materi yang disampaikan dengan optimal dan nantinya dapat berdampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara, masih terdapat sejumlah siswa yang nilai tersebut kurang dari Angka Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 poin yang ditetapkan sekolah. Hal ini dapat dilihat dari tabel hasil ulangan harian siswa dibawah ini.

Tabel 1. 1
Hasil Ulangan Harian Kelas X MPLB SMKN 6 Medan

Kelas	Jumlah	KKM	UH	Siswa Yang Menapai KKM		Siswa Yng Tidak Mencapai KKM	
				Jumlah	%	Jumlah	%
XI MPLB 1	35	75	UH 1	15	71%	20	57%
			UH 2	13	37%	22	63%
			UH 3	12	34%	23	66%
			Rata – Rata	13	37%	22	63%
XI MPLB 2	34	75	UH 1	14	40%	20	57%
			UH 2	15	44%	19	56%
			UH 3	13	38%	21	62%
			Rata – Rata	14	41%	20	57%
XI MPLB 3	35	75	UH 1	14	40%	21	60%
			UH 2	16	46%	19	54%
			UH 3	15	43%	20	57%
			Rata – Rata	15	43%	20	57%

Sumber : diolah peneliti, 2023

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa rata-rata persentase nilai ulangan harian siswa pada elemen Sistem Informasi dan Komunikasi Organisasi

kelas X MPLB 1 adalah 63% atau sebanyak 22 siswa yang tidak tuntas dan 37% atau sebanyak 13 siswa yang tuntas. Pada kelas X MPLB 2 yang tidak tuntas sebesar 57% atau sebanyak 20 siswa yang tidak tuntas dan 41% atau sebanyak 14 siswa yang tuntas. Sementara pada kelas X MPLB 3 adalah 57% atau sebanyak 20 siswa yang tidak tuntas dan 43% atau sebanyak 15 siswa yang tuntas. Berdasarkan temuan dari nilai ulangan harian, hasil belajar siswa masih sangat rendah sehingga menghambat mereka untuk menyelesaikan proses pembelajaran. 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 tidak berpartisipasi untuk bertanya, memberikan pendapat, bahkan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pendidik.

Berdasarkan dari uraian permasalahan diatas menunjukkan bahwa belum tercapainya proses belajar mengajar yang efektif, maka guru mengatasinya diperlukan direncanakan model pembelajaran yang lebih efektif yang bisa menarik ketertarikan siswa untuk berpartisipasi dalam bertanya, memberi pendapat, bahkan menanggapi pertanyaan. Model *Discovery Learning* 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.

Model *Discovery Learning* adalah model yang dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Pada model ini, peserta didik belajar

melalui keterlibatan aktif dengan konsep dan prinsip sedangkan guru bertugas mendorong peserta didik untuk mendapatkan pengalaman dengan melakukan kegiatan yang memungkinkan mereka menemukan konsep dan prinsip dalam pembelajaran. Selain itu, penerapan model *Discovery Learning* dapat menimbulkan rasa senang pada peserta didik, karena membangkitkan keingintahuan peserta didik dalam memotivasi peserta didik untuk bekerja terus sampai menemukan jawaban dari yang ditanyakannya.

Meskipun model pembelajaran sendiri tidak cukup untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa, sebaiknya pembelajaran didukung dengan pemanfaatan media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep tersebut. Salah satu media inovatif yang diyakini dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan pemahaman konsepnya adalah media *Kahoot*. Kahoot merupakan sebuah platform pembelajaran online yang berbasis permainan untuk memudahkan pengguna dalam membuat, berbagi serta game belajar yang menyenangkan dengan hitungan waktu yang disediakan. Kahoot juga termasuk salah satu media pembelajaran interaktif yang berbasis game dimana kahoot ini mempunyai kelebihan yaitu mudah diakses bagi siswa dan guru secara gratis dengan cara mengunduh melalui aplikasi Play Store ataupun diakses melalui website langsung. Fitur yang disediakan kahoot juga banyak seperti kuis, game, diskusi dan survei. Game dan diskusi dapat dimainkan secara individu maupun kelompok. Kahoot ini sangat cocok untuk generasi digital yang menyukai tampilan dan fitur-fitur yang cukup menarik, sehingga diharapkan dapat mendukung

proses belajar mengajar pada elemen Sistem Informasi dan Komunikasi Organisasi.

Kahoot merupakan salah satu *alternative* pilihan dari berbagai macam media pembelajaran yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik peserta didik maupun bagi pengajar. Game kahoot memiliki keunggulan antara lain soal-soal yang disajikan dalam game kahoot memiliki alokasi waktu yang terbatas. Karena dengan adanya keterbatasan waktu, siswa dilatih untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal. Keunggulan lain dari game kahoot yaitu jawaban dari soal yang diberikan akan diwakili oleh gambar dan warna serta tampilan pada perangkat guru dan perangkat siswa akan otomatis berganti menyesuaikan dengan nomor soal yang sedang ditampilkan (Pada, 2022:28).

Dalam hal ini model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media Kahoot diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Elemen Sistem Informasi dan Komunikasi Organisasi SMKN 6 MEDAN T.A 2023/2024**”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Guru cenderung memberikan materi dan menggunakan metode ceramah

2. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran
3. Rendahnya hasil belajar peserta didik di kelas X MPLB SMKN 6 MEDAN

1.3 Batasan 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 digunakan yaitu model pembelajaran *Discovery Learning*
2. Media yang digunakan adalah *Kahoot*
3. Materi yang digunakan adalah elemen Sistem Informasi dan Komunikasi Organisasi Kelas X MPLB SMKN 6 MEDAN

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah yaitu “ Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Elemen Sistem Informasi dan Komunikasi Organisasi SMKN 6 MEDAN T.A 2023/2024”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan Peneliti yang ingin dicapai dalam penulisan ini untuk mengetahui adakah Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media

Kahoot Terhadap Hasil Belajar Elemen Sistem Informasi dan Komunikasi
Organisasi SMKN 6 MEDAN T.A 2023/2024

1.6 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat penelitian ini dilakukan ialah :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini semoga bermanfaat untuk memperoleh wawasan ilmiah mengenai pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan media *Kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah

2. Manfaat Praktis

a) Bagi siswa

Siswa diharapkan memperoleh pengalaman-pengalaman baru selama proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan semangat mereka untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas dan memacu mereka untuk terus memacu diri untuk mencapai prestasi lebih

b) Bagi pengajar atau Peneliti

Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber lebih lanjut untuk menerapkan paradig pembelajaran dan menumbuhkan pembelajaran inventif dan kreatif. Dengan penelitian ini diharapkan dapat lebih dipahami oleh penulis dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

c) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memperkuat komitmen sekolah dalam meningkatkan kualitas siswanya.



THE
Character Building
UNIVERSITY