

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah berakhirnya aktivitas belajar. Hasil belajar juga dapat didefinisikan sebagai tingkat penguasaan yang dicapai siswa dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Aktivitas belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh. Siswa yang aktif dalam pembelajaran akan mendapatkan nilai yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang pasif. Proses pembelajaran akan berjalan efektif apabila didukung oleh seluruh komponen yang berpengaruh terhadap pembelajaran tersebut.

**Tabel 1.1**  
**Data Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Manajemen Perkantoran**  
**Kelas X MPLB SMKS Bina Satria Medan.**

Kelas	Jumlah	KKM	Test	Tidak Tuntas	%	Tuntas	%
X MPLB1	28	75	UH 1	16	59,25%	12	40,74%
			UH 2	14	49,90%	14	49,90%
			UH 3	14	49,90%	14	49,90%
			Rata-rata	15	54,31%	14	45,67%
X MPLB2	28	75	UH 1	15	54,31%	13	45,67%
			UH 2	16	59,25%	12	40,74%
			UH 3	16	59,25%	12	40,74%
Rata-rata	16	59,25%	12	40,74%			
X MPLB 3	30	75	UH 1	17	56,67%	13	43,33%
			UH 2	15	50%	15	50%
			UH 3	16	53,33%	14	46,67 %
			Rata-Rata	16	53,33%	14	46,67%

*Sumber: Guru pengampu mata Pelajaran Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis Elemen Dokumen Berbasis Digital*

Dari table diatas dapat dilihat rata-rata nilai yg tuntas di kelas X MPLB 1 sebanyak 14 orang dengan persentase 45,67% sedangkan rata-rata nilai yang tidak tuntas sebanyak 15 orang dengan persentase 54,31%. Kemudian di kelas X MPLB 2 rata-rata nilai yang tuntas sebanyak 12 orang dengan persentase 40,74% sedangkan rata-rata nilai yang tidak tuntas sebanyak 16 orang dengan persentase 59,25%. Di kelas X MPLB 3 rata-rata nilai yang tuntas sebanyak 14 orang dengan persentase 46,67% sedangkan rata-rata nilai yang tidak tuntas sebanyak 16 orang dengan persentase 53,33%. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa di kelas X MPLB masih tergolong rendah dan belum merata dengan menggunakan metode diskusi dan ceramah.

Penggunaan Model Pembelajaran yang efektif secara 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 peserta didik bisa tumbuh serta peserta didik terlibat secara aktif pada kegiatan belajar mengajar, maka dari itu hasil belajar mereka mengalami peningkatan. Masih banyak tenaga pendidik yang menggunakan metode ceramah secara monoton dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga suasana belajar terkesan kaku dan tidak menyenangkan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan inovasi pembelajaran sebagai langkah untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal. Salah satu inovasi pembelajaran tersebut adalah pelaksanaan pembelajaran menggunakan Aplikasi *Capcut* merupakan media atau alat yang digunakan untuk menunjang pembelajaran yang memiliki unsur suara dan gambar.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbud Ristek RI) menggagas secara langsung kurikulum “Merdeka Belajar” dengan tujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan bakatnya. Selain karena harus dituntutnya siswa untuk memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi, pembelajaran yang bersifat monoton atau satu arah menjadi salah satu alasan mengapa kurikulum merdeka belajar ini turut hadir. Karena pembelajaran yang bersifat monoton akan menjadi penghalang bagi siswa untuk menunjukkan kemampuan dan kompetensinya. Hal ini juga dipicu dengan adanya batasan pada konsep kurikulum yang diterapkan baik oleh guru maupun siswa. Siswa dituntut untuk terus bersaing dalam memperoleh nilai yang setinggi-tingginya, sehingga menghalalkan berbagai cara tanpa mencari tahu apa kemampuannya. Padahal siswa pastinya memiliki keahlian pada bidangnya masing-masing. Kemunculan kurikulum merdeka belajar juga menerjang tersebarluasnya pendidikan yang optimal di Indonesia.

Kurikulum merdeka belajar akan mengubah metode belajar yang tadinya dilaksanakan di ruang kelas menjadi pembelajaran di luar kelas. Konsep pembelajaran di luar kelas dapat memberikan suatu peluang bagi siswa untuk dapat berdiskusi secara luwes bersama dengan guru. Dengan hal tersebut, siswa dapat membentuk karakternya dengan berani mengutarakan pendapat, kemampuan bersosial, dan menjadi siswa yang berkompetensi. Siswa nantinya akan diberikan kebebasan mengelaborasi keterampilan yang ia punya. Dengan demikian, guru dan siswa dapat berkolaborasi untuk menciptakan pembelajaran yang super aktif dan produktif (Manalu *et al.*, 2022).

Pada era ini, pembelajaran memerlukan keaktifan peserta didik dalam

mengembangkan idenya tetapi tidak terlepas dari kreativitas guru dalam mendesain model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Model pembelajaran yang dibutuhkan yaitu model pembelajaran yang inovatif, aktif, kreatif serta menyenangkan, pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.

Model pembelajaran adalah salah satu aspek pembelajaran yang menjadi pedoman untuk melakukan langkah-langkah kegiatan. Dalam menerapkan langkah-langkah model pembelajaran terdapat pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik yang dipakai guru untuk mendukung pembelajaran. Sementara itu, model pembelajaran adalah tempat untuk melakukan segala bentuk kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

**Tabel 1.2**

Daftar Nama Guru Pengampu Jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis

No	Nama Guru Yang Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional	Nama Guru Yang Menggunakan Model Pembelajaran kreatif dan inovatif
1.	Mardiani, S.Pd.	Muhammad Yusuf, S.Pd., Gr.
2.	Rabiul Adwiyah, S.Pd.	Diana Putri, S.Pd.
3.	Dra. Asniah	Sri Suci Hamdani, S.Kom.
4.	Maimunah Ramadhani, M.Si.	Nurul Qadar, S.Pd. I
5.	Gondo Munte, S.Pd	Fathullah Riandy Lubis, S.Pd.
6.	Suerna Wati, A.Md,Kom	Ardhi Surya Simangunsong, S.Pd.
7.	Heni Herlita, M.Pd.	
8.	Nurhayati, S.Pd.	

Sumber: Guru pengampu mata Pelajaran Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis Elemen Dokumen Berbasis Digital

Berkenaan dengan permasalahan yang ada di sekolah ini, maka diperlukan

solusi supaya proses pembelajaran menjadi lebih baik. Ditetapkannya model PBL, karena model ini berfokus pada pemecahan masalah yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir, siswa dapat bertukar pengetahuan dan meningkatkan hasil belajar. Selain model, harus didukung oleh teknik belajar sehingga siswa memahami isi materi pembelajaran dengan bantuan Aplikasi *Capcut*. Aplikasi *Capcut* digunakan untuk memfasilitasi siswa untuk memahami isi materi. Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media tentu akan membuat siswa lebih fokus pada pembelajar. Untuk itu penulis memilih model pembelajaran PBL berbantuan Aplikasi *Capcut* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep yang diajarkan dengan lebih mudah. Satu diantaranya model yang dapat digunakan dalam konsep yang diajarkan dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning*. Pembelajaran berbasis masalah dapat membantu siswa untuk memahami materi yang diajarkan dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran untuk memecahkan suatu permasalahan serta melatih keterampilan siswa dalam berpikir tingkat tinggi. Selain itu penggunaan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model *Problem Based Learning* merupakan suatu pembelajaran yang menyajikan permasalahan secara kontekstual dalam proses pembelajaran kepada peserta didik. Dalam pelaksanaan pembelajaran peserta didik akan bekerja secara berkelompok untuk memecahkan suatu permasalahan.

Tabel 1.3

**Data pemanfaatan penggunaan Aplikasi *Capcut* di sekolah SMK Bina Satria**

No	Jumlah Guru MPBL	Jumlah Lab. Komputer	Jumlah Siswa MPLB	Persentase %
1	14 Guru	4	271 siswa	45 %

Sumber : Wawancara dengan salah satu Guru Pengampu jurusan MPLB di SMK Bina Satria Medan

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas maka penulis tertarik untuk meneliti mengenai permasalahan tersebut dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Aplikasi *Capcut* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Elemen Dokumen Berbasis Digital di SMK Bina Satria T.A 2023/2024”.

**1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru belum menggunakan variasi model pembelajaran pada saat melakukan proses pembelajaran dikelas.
2. Media pembelajaran yang digunakan tidak menarik.
3. Belum seluruh siswa mencapai nilai kriteria ketercapaian tujuan Pembelajaran (KKTP).

**1.3 Batasan masalah**

Agar penelitian ini pembahasannya tidak meluas maka ada pentingnya untuk membatasi masalah yang fokusnya pada model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Aplikasi *Capcut*. Maka batasan masalah yang perlu diketahui adalah:

1. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning*.
2. Media yang digunakan adalah *Capcut*.
3. Materi yang digunakan adalah elemen dokumen berbasis digital kelas X MPLB SMK Bina Satria.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Apakah terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Berbantuan Aplikasi *Capcut* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Elemen Dokumen Berbasis Digital di SMK Bina Satria T.A 2023/2024.

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada Rumusan Masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini yaitu: Untuk Mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Berbantuan Aplikasi *Capcut* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Elemen Dokumen Berbasis Digital di SMK Bina Satria T.A 2023/2024.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Setiap Penelitian jelas bermanfaat bagi banyak orang, maka manfaat penelitian dari penelitian ini ialah :

##### 1.6.1 Secara Teoritis

Dapat menjadi referensi untuk penelitian berikutnya mengenai pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan Aplikasi *Capcut* terhadap hasil belajar siswa.

##### 1.6.2 Secara Praktis

### 1.6.2.1 Bagi Sekolah

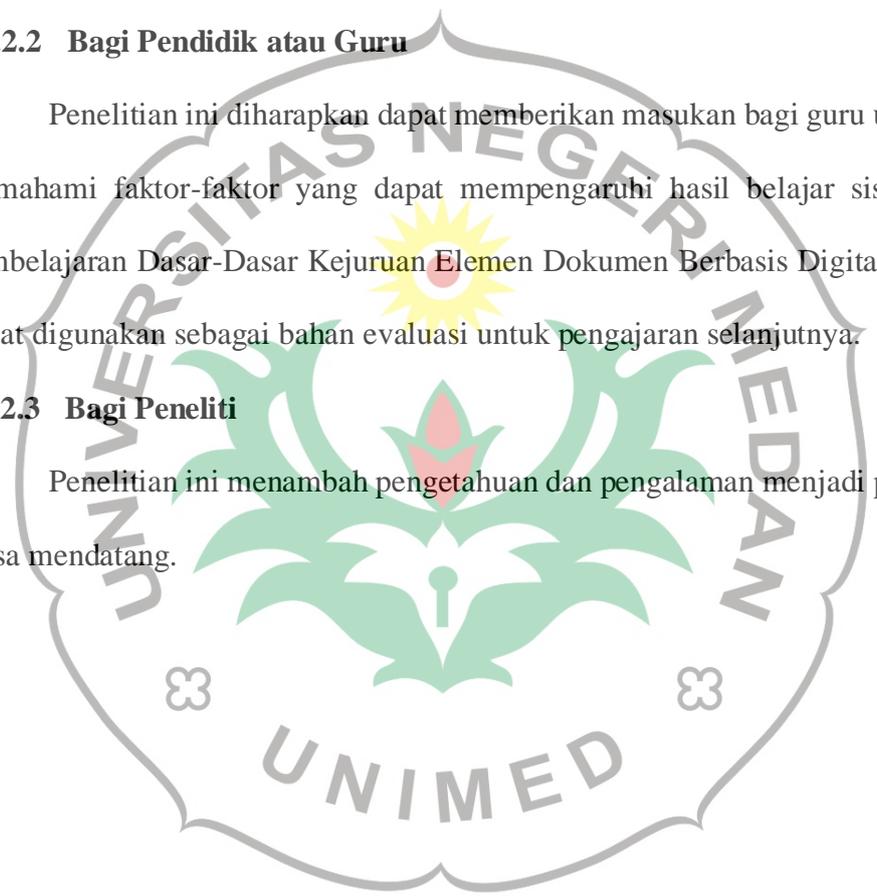
Penelitian ini sebagai referensi untuk mengambil kebijakan sekolah yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar siswa.

### 1.6.2.2 Bagi Pendidik atau Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru untuk lebih memahami faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran Dasar-Dasar Kejuruan Elemen Dokumen Berbasis Digital, sehingga dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk pengajaran selanjutnya.

### 1.6.2.3 Bagi Peneliti

Penelitian ini menambah pengetahuan dan pengalaman menjadi pendidik di masa mendatang.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY