

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan dalam meningkatkan sumber daya manusia berkualitas. Manusia akan sulit mengembangkan kebudayaan dan akan terbelakang tanpa adanya pendidikan. Pendidikan dalam sudut pandang historis dimulai dari adanya kehidupan manusia dan terus berlangsung sepanjang hayat (*long life education*). Proses pendidikan yang banyak diajarkan di lembaga pendidikan guru adalah untuk mencapai proses kedewasaan siswa hingga mampu menetapkan suatu keputusan secara mandiri dan bertanggung jawab. Konsep ini secara operasional dalam pendidikan diterjemahkan sebagai pendidikan formal dengan langkah memberikan bekal pengetahuan kepada siswa untuk menghadapi masa depan.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 3 Tahun 2007 dinyatakan bahwa dalam rangka meningkatkan mutu penilaian oleh pemerintah dan satuan pendidikan serta untuk mendorong pencapaian standar kompetensi lulusan secara nasional perlu menyelenggarakan Ujian Nasional (UN), ujian sekolah berstandar nasional dan ujian. Ujian Nasional dilakukan dengan harapan dapat diperoleh lulusan yang bermutu yang diakui di tingkat nasional, regional, maupun internasional. Demikian pula dengan pelaksanaan ujian nasional di tingkat sekolah menengah kejuruan.

Dalam mengarungi kehidupan, manusia akan membutuhkan peran pendidikan. Menurut Mayasari (2022:168) bahwa pendidikan dibutuhkan sebagai sarana pengembangan diri, karena pendidikan merupakan salah satu

fondasi yang menentukan ketahanan dan kemajuan suatu bangsa. Pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru agar siswa dapat melakukan kegiatan belajar. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan rancangan yang lebih dulu disusun oleh guru Mayasari (2022:168). Dalam menjalani proses belajar mengajar juga tidak selalu mengalami proses yang sama meskipun akan memperoleh akhir yang setara. Hal tersebut dipengaruhi oleh perbedaan masing-masing karakteristik dan kemampuan peserta didik itu sendiri. Terdapat peserta didik yang gemar mendengarkan dari pada membaca. Ada pula peserta didik yang memiliki kognitif rendah hingga tinggi. Perbedaan kemampuan tersebut juga ditemukan dalam kelas X MPLB 2 dan MPLB 3 di SMKS Bina Satria Medan yang menjadi subjek dalam penelitian.

SMKS Bina Satria Medan merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang terletak di Medan. Terdapat beberapa jurusan di SMKS Bina Satria Medan, salah satunya kelas X MPLB dengan fokusnya pada jurusan manajemen perkantoran dan layanan bisnis. Berdasarkan hasil observasi peneliti dapat terlihat dari kemampuan peserta didik dalam menganalisis pengelolaan dokumen masih kurang yaitu dibuktikan dengan banyaknya hasil belajar peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM. Selain itu, peserta didik juga kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Suasana pembelajaran terkesan kurang menarik dan membosankan karena guru hanya menerapkan model pembelajaran konvensional yang berfokus pada metode ceramah. Minimnya inovasi model dan media pembelajaran turut menjadi faktor yang cukup berpengaruh terhadap rasa bosan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga bermuara pada

kurangnya motivasi belajar berujung pada penurunan hasil belajar peserta didik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka guru perlu berinovasi agar dapat meningkatkan kemampuan menganalisis peserta didik yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Dari permasalahan diatas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa

Kelas	KKM	Jumlah Peserta Didik	Tuntas		Tidak Tuntas	
			Jumlah Siswa	Persen	Jumlah Siswa	Persen
X MPLB 2	75	31	21	68%	10	32%
X MPLB 3	75	32	19	59%	13	41%

Sumber : Data Nilai Siswa Kelas X MPLB

Tabel di atas merupakan frekuensi dari hasil belajar UH1, UH2 dan UH3 kelas X MPLB2 dan MPLB3. Berdasarkan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dalam kelas ini yaitu 75. Maka jumlah siswa kelas X MPLB2 yang nilainya dibawah KKM sebanyak 10 siswa dan jumlah siswa kelas X MPLB3 yang nilainya dibawah KKM sebanyak 13 siswa. Adapun presentase siswa kelas X MPLB2 yang mendapatkan nilai rendah dibawah KKM yaitu 32% dan kelas X MPLB3 yang mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu 41%.

Guru perlu menerapkan model pembelajaran yang berbasis masalah agar dapat mengaktifkan daya berfikir kritis peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Seperti yang ditegaskan oleh Imayanti (2024:66) bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan inovasi cara mengajar yang mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dengan adanya

penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), peserta didik bukan hanya aktif mendengarkan pemaparan materi dari guru, tetapi juga turut aktif menemukan pemahamannya sendiri melalui kegiatan pemecahan masalah yang memicu daya kritis peserta didik mengenai konsep materi yang telah dipelajari. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Meilasari (2020:202-203) dalam jurnalnya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar dan minat belajar peserta didik.

Dampak penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki pengaruh positif bagi peserta didik. Karena model ini melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, berfikir kritis dan kreatif. Hasil penelitian yang telah dilakukan Meilasari (2020:203) dalam jurnalnya menunjukkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) memiliki pengaruh terhadap kemampuan memecahkan masalah. Hal ini karena karakteristik model *Problem Based Learning* (PBL) yang menekankan pada orientasi masalah lingkungan sekitar peserta didik untuk melatih dalam berpikir kemudian memecahkan masalah dan sintaks *Problem Based Learning* (PBL) dapat melatih untuk melakukan proses pemecahan masalah. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Indrasara (2023:247) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar pada siswa kelas X di SMKN 1 Buduran Sidoarjo yang ditunjukkan dengan rata-rata pretest pada kelas eksperimen sebesar 56,48 dan naik menjadi 82,78 pada rata-rata posttest.

Media kahoot adalah platform aplikasi atau web rancangannya untuk bermain. Kelebihan pada media kahoot dilihat terhadap pertanyaan soal dalam penyajiannya dengan penggunaan aplikasi atau web dalam menggunakannya sesuai dibatasi waktu dalam mengerjakannya. Adanya waktu pada pengerjaan soal, akan membantu siswa untuk melatih pikiran dengan cepat serta bisa menyelesaikannya sesuai waktu ditentukan pada penggunaan media kahoot. Pada pembelajaran media penerapannya sebagai rangsangan keaktifan siswa interaktif digunakanlah media pembelajaran dengan hal ini sebagai upaya menjalankan pelaksanaan belajar memiliki makna serta kualitas Sulistiawati (2023:148). Selain itu media kahoot ini dapat menunjang pembelajarannya di dalam kelas, sehingga anak lebih termotivasi dalam belajar dan merasa tidak bosan saat proses pembelajaran berlangsung.

Pada keterampilan siswa abad-21 menuntut guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Peserta didik mencari dan menemukan materi, menyelesaikan permasalahan secara mandiri maupun kelompok. Guru sebagai fasilitator hanya mengawasi seketika proses pembelajaran berlangsung. Dalam proses pembelajaran dapat dikombinasikan dengan mengadakan kuis interaktif melalui game kahoot. Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbasis website berisikan kuis permainan. Media kahoot ini interaktif dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Diharapkan dengan adanya game media kahoot ini dapat menciptakan peserta didik yang lebih aktif dikarenakan dengan media tersebut suasana pkegiatan

pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan dan menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan adanya masalah-masalah yang dihadapi pada pembelajaran manajemen perkantoran dan layanan bisnis dikelas X MPLB 2 dan MPLB 3 salah satunya mengenai rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran kearsipan siklus jenis peralatan pengelolaan dokumen sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ***“Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Capaian Pembelajaran Jenis Peralatan Pengelolaan Dokumen Di SMKS Bina Satria Medan T.A 2024/2025”***.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang dikemukakan sebelumnya, sehingga peneliti mengidentifikasi permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan di SMKS Bina Satria merupakan pembelajaran konvensional.
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.
3. Hasil belajar siswa kelas X MPLB masih tergolong rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam menghindari pembahasan yang meluas dan memberi ruang lingkup yang jelas, sehingga peneliti memberi batasan masalah yang hendak diteliti. Adapun batasan masalah pada penelitian ini ialah:

1. Model pembelajaran pada penelitian ini dibatasi pada model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Kahoot pada capaian pembelajaran Jenis Peralatan Pengelolaan Dokumen di SMKS Bina Satria Medan T.A 2024/2025.
2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar siswa pada capaian pembelajaran Jenis Peralatan Pengelolaan Dokumen X MPLB SMKS Bina Satria Medan T.A 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada capaian pembelajaran jenis peralatan pengelolaan dokumen di SMKS Bina Satria Medan T.A 2024/2025 ?
2. Apakah ada perbandingan hasil belajar siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Kahoot lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang hanya menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) pada capaian pembelajaran jenis peralatan pengelolaan dokumen SMKS Bina Satria Medan T.A 2024/2025 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, yang menjadi tujuan dalam penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada capaian pembelajaran jenis peralatan dan pengelolaan dokumen di SMKS Bina Satria Medan T.A 2024/2025.
2. Untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Kahoot lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang hanya menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) pada capaian pembelajaran jenis peralatan pengelolaan dokumen SMKS Bina Satria Medan T.A 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan tentu memiliki manfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan penulis, mengenai penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan menggunakan media kahoot terhadap hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini mampu membantu peserta didik dalam melatih mengembangkan pemikiran kritis, sehingga siswa mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis.

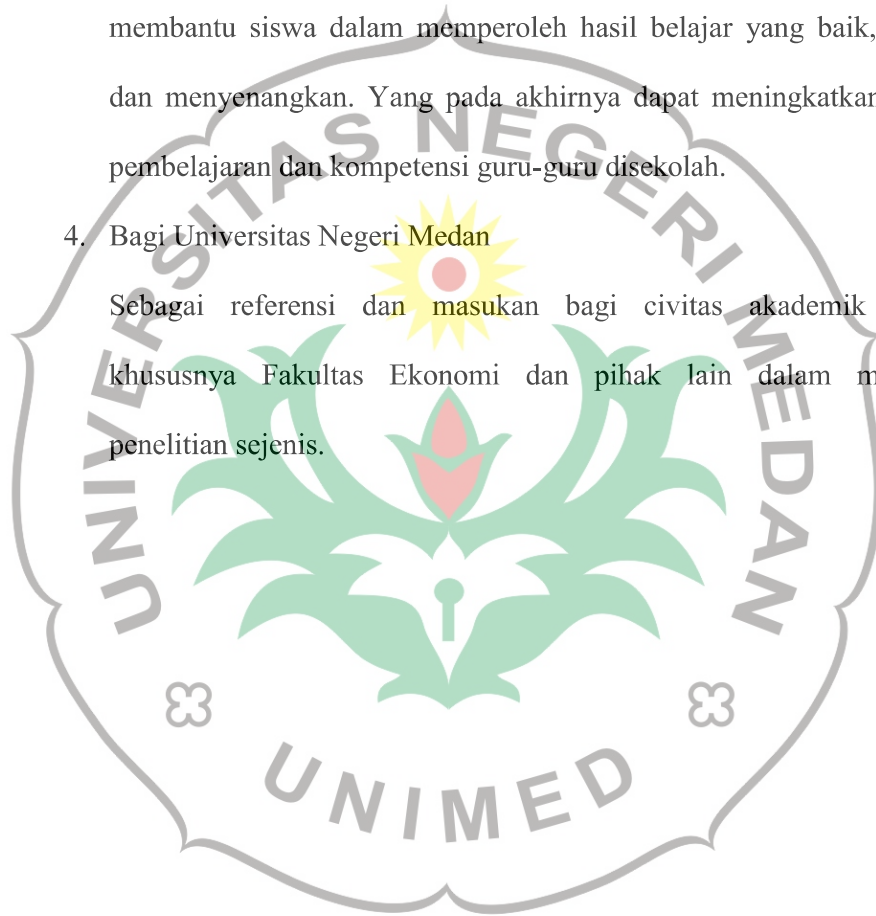
3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk Sekolah Bina Satria

khususnya dalam menggunakan model pembelajaran, agar dapat membantu siswa dalam memperoleh hasil belajar yang baik, menarik dan menyenangkan. Yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi guru-guru disekolah.

4. Bagi Universitas Negeri Medan

Sebagai referensi dan masukan bagi civitas akademik Unimed khususnya Fakultas Ekonomi dan pihak lain dalam melakukan penelitian sejenis.



THE
Character Building
UNIVERSITY