

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang konsisten dan saling berkaitan menuju tujuan yang telah ditentukan. Pendidikan memiliki peran yang sangat strategis dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia dan upaya untuk mencapai cita-cita bangsa Indonesia dalam mencapai kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Saat ini segala aspek pendidikan yang ada sangat diperhatikan oleh pemerintah dengan upaya-upaya untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas pendidikan nasional. Salah satu upaya tersebut dengan dikeluarkannya Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Oleh karena itu, penanganan aspek pendidikan perlu ditingkatkan guna meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik. Karena pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat berpengaruh terhadap kualitas anak bangsa. Sekolah merupakan lembaga formal yang menjadi tempat berlangsungnya proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Sehingga pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Menurut Suardi (2018:47) Mengemukakan bahwa proses pembelajran adalah kombinasi terstruktur dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling

berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini berarti proses pembelajaran disekolah bukanlah proses yang dilaksanakan secara asal-asalan atau sembarangan, akan tetapi merupakan sebuah proses yang memiliki tujuan. Pendidikan tidak semata-mata berusaha untuk mencapai hasil belajar, tetapi juga mengenai proses belajar siswa dalam memperoleh hasil belajar.

Selain proses pembelajaran, peran guru juga sangat besar terhadap pendidikan siswanya. Kualitas pembelajaran yang baik tentunya akan menghasilkan pembelajaran yang baik. Oleh karena itu, sebagai bagian dari sistem pembelajaran, guru harus terus berinovasi, memunculkan ide-ide baru, mencari strategi pembelajaran dan memastikan bahwa siswa mendapat manfaat yang maksimal dari proses dan hasil belajar. Inovasi yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan pendidikan dan pembelajaran adalah dengan memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat, menggunakan fasilitas pembelajaran, alat evaluasi, memahami karakter siswa dan juga mampu mengelola pembelajaran di kelas. Apabila model pembelajaran yang digunakan guru tepat, maka tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai, nilai hasil belajar siswa akan meningkat, terciptanya lingkungan belajar yang nyaman dan siswa akan terdorong untuk belajar secara aktif.

Namun pada kenyataannya masih banyak guru-guru yang profesionalismenya tidak berkembang. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan metode menghafal dalam mengaplikasikan pembelajaran didalam kelas. Guru memiliki tanggung jawab untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan metode dan media pembelajaran yang tepat dan kreatif, agar materi yang

disampaikan dapat dipahami secara optimal. Metode pembelajaran yang hanya dilakukan dengan memberikan ceramah, mencatat, dan memberi tugas cenderung membuat siswa merasa jenuh dalam proses belajar mengajar. Hal ini akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Maka dari itu, penting bagi seorang guru untuk bisa menggunakan metode pembelajaran yang lebih kreatif, guna meningkatkan minat belajar siswa. Selain pemilihan metode yang baik dan tepat, media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor penting untuk menunjang meningkatkan belajar siswa di kelas. Penelitian Lubis (2019:10) dengan judul “Pengaruh Model dan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar dan Retensi Siswa” menyimpulkan bahwa keberhasilan dalam proses pembelajaran sebagian besar ditentukan oleh model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Tercapai atau tidaknya proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajarnya. Hasil belajar merupakan alat ukur sekaligus alat evaluasi dalam proses pembelajaran, sejauh mana siswa dapat memahami materi yang diberikan oleh guru. Hasil belajar meliputi perubahan tingkah laku dalam pengetahuan dan keterampilan sikap. Sehingga hasil belajar dapat dilihat dari keterampilan siswa dalam belajar. Selain itu, dipergunakan juga untuk mengetahui posisi kemampuan siswa dibandingkan dengan siswa yang lain. Maka dari itu, hasil belajar sangat penting dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Agung dkk, (2023:2980) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat memberikan gambaran seberapa berhasilnya siswa dapat mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara peneliti di SMKS Bina Satria Medan dengan guru disekolah tersebut, dimana guru mengatakan bahwa disekolah masih

menggunakan metode ceramah, diskusi dan presentasi kelompok serta metode yang diterapkan oleh guru tersebut sudah baik, namun pada proses pembelajarannya masih terjadi interaksi satu arah dimana guru lebih aktif dalam mendominasi pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi, hanya melakukan interaksi dengan siswa yang aktif saja dan penyajian media yang minim menyebabkan pembelajaran terasa kurang maksimal dalam pelaksanaannya. Akibatnya, hasil pembelajaran yang didapatkan siswa menjadi kurang merata dan juga siswa menjadi kurang mampu berfikir secara kreatif, inovatif, kritis, serta kurang mampu memecahkan suatu masalah.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMKS Bina Satria Medan pada kelas X MPLB, siswa kurang termotivasi dalam belajar, pada saat pembelajaran siswa hanya sebatas mengingat pelajaran, dan media pembelajaran yang masih kurang interaktif, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa menunjukkan bahwa siswa masih kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru karena metode pembelajaran pada capaian pembelajaran Dasar-dasar prosedur penanganan dokumen kurang bervariasi bahkan cenderung masih bersifat konvensional. Berikut hasil observasi berupa nilai Ulangan Harian Siswa pada capaian pembelajaran Dasar-dasar Prosedur Penanganan Dokumen Kelas X MPLB di SMKS Bina Satria Medan dengan persentase sebagai berikut :

Tabel 1. 1 Rekapitulasi Nilai UH Ganjil Siswa Kelas X MPLB SMKS Bina Satria Medan T/A 2024/2025

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai UH Peserta Didik		Persentase (%)	
		≥ 75	≤ 75	Tuntas	Tidak Tuntas
X MPLB 1	33	20	13	20	13
X MPLB 2	31	21	10	21	10
Jumlah	64	22	32	52%	35%

Sumber: Daftar Nilai Dasar-Dasar Prosedur Penanganan Dokumen Kelas X MPLB SMKS Bina Satria Medan

Berdasarkan uraian tabel diatas, terlihat bahwa nilai siswa yang dapat mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKTP/Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) sebanyak 35% sedangkan nilai siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKTP) yaitu sebanyak 52%. Dengan kriteria ketuntasan minimum yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75. Dari data tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih belum berlangsung secara maksimal karena masih terdapat nilai siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKTP). Menurut Edtami dkk, (2023:56) bahwa rendahnya hasil belajar siswa diakibatkan oleh beberapa faktor, salah satunya pemilihan metode pembelajaran di kelas yang digunakan oleh guru kurang sesuai. Proses belajar mengajar yang tidak efektif akan menyebabkan siswa kurang tertarik untuk belajar, sehingga dapat memperngaruhi hasil belajar. Guru yang hanya menggunakan model pembelajaran yang konvensional bersifat monoton sehingga menimbulkan kejenuhan dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Saputra dkk, (2019:69) bahwa proses

pembelajaran yang menggunakan metode konvensional dan tidak menggunakan model atau media pembelajaran yang menarik membuat siswa menjadi bosan, jenuh, dan cenderung ramai sendiri.

Berkaitan pada permasalahan diatas maka perlu adanya inovasi model dan media pembelajaran untuk meningkatkan ketertarikan dan hasil belajar siswa, sehingga dalam proses belajar mengajar guru dapat melibatkan dan membuat siswa lebih aktif dikelas. Dalam hal ini, menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media Quizizz dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan proses belajar mengajar.

Pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* adalah pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa dengan peran guru sebagai motivator dan fasilitator. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Budiningsih (2023:132) bahwa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* siswa dituntut untuk terlibat lebih aktif secara langsung dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswa, termasuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas yang tinggi, serta meningkatkan hasil belajar siswa. Dari pendapat diatas berarti dengan pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* dimana siswa terlibat aktif secara langsung, maka siswa belajar dari pengalamannya dan kemudian menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Putra dkk, (2023:42) bahwa pembelajaran *Problem Based Learning* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X SMKN 1 Sumatera Barat dan juga terdapat peningkatan nilai siswa dari pembelajaran konvensional dengan *Problem Based Learning* dimana nilai dengan pembelajaran

konvensional diperoleh nilai sebesar 76 serta nilai pada pembelajaran Problem Based Learning sebesar 80,40. Kemudian menurut Takaendengan (2023:4195) penggunaan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran memberikan dampak yang positif yakni seluruh siswa yang tercakup sebagai subjek penelitian dapat mencapai dan melampaui KKTP mata pelajaran dasar-dasar kejuruan fase E yakni dengan nilai 80. Maka dari itu berdasarkan pendapat diatas, model *Problem Based Learning* ini mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan membandingkan kelas eksperimen dan kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional dan model *Problem Based Learning*. Kemudian melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* ini siswa akan dilatih untuk mengkontruksi sendiri pengetahuan yang mereka miliki dengan terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang kompleks.

Model pembelajaran dalam proses pembelajaran juga tidak terlepas dari aspek lain, seperti penggunaan media pembelajaran. Di dalam Permendikbud Ristek No. 16 Tahun 2022 tentang standar proses pasal 9, berbunyi “Proses pembelajaran harus dilaksanakan dengan interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi, dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis siswa”. Maka sesuai dengan pernyataan tersebut, untuk menciptakan proses yang sesuai diperlukan media belajar yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan salah satunya dengan memanfaatkan teknologi.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat mendorong perkembangan media pembelajaran yang juga semakin maju. Menurut Sugiani (2023:458) bahwa

pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi menjadi media dalam pelaksanaan pembelajaran. Salah satu media teknologi yang dapat digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran adalah media *game*. Penggunaan media *game* edukasi merupakan metode penggabungan konten pendidikan kedalam *game* dengan tujuan melibatkan siswa, sehingga dapat menimbulkan semangat, keaktifan, minat, dan motivasi belajar siswa menjadi tumbuh dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Quizizz merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang dapat digunakan guru sebagai salah satu media pembelajaran *online* di sekolah. Media quizizz menjadi salah satu cara untuk memberikan pengalaman belajar yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sejalan dengan penjelasan Kudri & Maisharoh (2021:4629) bahwa media quizizz sebagai platform teknologi pembelajaran yang mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran dengan *game interaktif* dan dilengkapi sistem monitoring aktivitas para siswa. Inovasi media quizizz ini mampu membantu aktivitas evaluasi pembelajaran menjadi menarik, interaktif, kondusif, dan mudah dalam memonitoring hasil belajar siswa.

Menggunakan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media Quizizz diharapkan dalam proses pembelajaran dikelas dapat lebih menarik. Pembelajaran yang menyenangkan menjadi salah satu tolak ukur yang membuat siswa lebih termotivasi untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka pada pembelajaran, dengan begitu siswa dapat meningkatkan hasil belajar secara maksimal.

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka peneliti melihat perlunya melakukan penelitian lebih lanjut mengenai sejauh mana pengaruh model

pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti membuat penelitian dengan judul : **“Pengaruh Model *Problem Based Learning* Dengan Menggunakan Media *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Prosedur Penanganan Dokumen Di Smks Bina Satria Medan T.A 2024/2025”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berkenaan dengan latar belakang masalah diatas, maka dapat diuraikan identifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa kelas X MPLB SMKS Bina Satria Medan pada mata pelajaran Dasar-dasar Prosedur Penanganan Dokumen belum maksimal
2. Guru kurang tepat dalam memilih model pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar.
3. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang berperan aktif dalam proses belajar
4. Guru dalam penggunaan media pembelajaran masih belum inovatif

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka diperlukan adanya pembatasan masalah agar penelitian lebih terarah dan tepat sasaran, msaka dari itu peneliti membatasi permasalahan yang berfokus pada:

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media *Quizizz* pada capaian pembelajaran Dasar-dasar Prosedur Penanganan Dokumen kelas X MPLB di SMKS Bina Satria Medan T.A 2024/2025.

2. Hasil belajar siswa pada capaian pembelajaran Dasar-dasar Prosedur Penanganan Dokumen kelas X MPLB di SMKS Bina Satria Medan T.A 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Melalui batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Apakah ada pengaruh model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada capaian pembelajaran dasar-dasar prosedur penanganan dokumen kelas X MPLB di SMKS Bina Satria Medan T.A 2024/2025”?
2. Apakah hasil belajar model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media *Quizizz* lebih tinggi dibandingkan tanpa menggunakan media *quizizz* pada capaian pembelajaran dasar-dasar prosedur penanganan dokumen kelas X MPLB di SMKS Bina Satria Medan T.A 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini ialah :

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based learning* dengan menggunakan media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada capaian pembelajaran dasar-dasar prosedur penanganan dokumen di SMKS Bina Satria Medan T.A 2024/2025.
2. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar pada capaian

pembelajaran dasar-dasar prosedur penanganan dokumen di SMKS Bina Satria Medan T.A 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis, penelitian ini dapat membantu penulis untuk lebih memahami perspektif, keterampilan, dan potensi peneliti sebagai seorang guru dengan memungkinkannya menggunakan media pembelajaran untuk menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi siswa, penelitian ini dapat membantu siswa dalam mengerjakan tugas berbasis masalah yang bersangkutan dengan permasalahan kehidupan sehari-hari
3. Bagi Sekolah, agar model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media *Quizizz* dapat diterapkan di sekolah dan lebih bervariasi serta efektif dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa, para guru mata pelajaran dasar-dasar prosedur penanganan dokumen dapat menjadikan sebagai bahan masukan.
4. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pustaka dan sumber informasi bagi lembaga lain yang melakukan penelitian sejenis di Universitas Negeri Medan serta bagi civitas akademik Fakultas Ekonomi.