

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar negara yang melibatkan bimbingan, pengajaran dan pembelajaran sepanjang hidup yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat mengemban sesuai dalam kondisi keadaan kehidupan dimasa depan. Pilar utama dalam terciptanya sumber daya dan masyarakat suatu bangsa adalah pendidikan tanpa pendidikan yang baik di suatu negara akan mengakibatkan rendahnya sumber daya manusia yang berkualitas, oleh karena itu pendidikan harus dan wajib dikembangkan dari berbagai ilmu pengetahuan, karena pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan sumber daya manusia disuatu bangsa. Dalam pengembangan sumber daya manusia dimana peningkatan berfikir kritis dan kecerdasan sebagai faktor pendukung untuk manusia dalam menjalani kehidupan di masa datang.

Sistem Pendidikan Nasional (Undang undang No. 2 Tahun 2003) mengartikan pendidikan merupakan :

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

Melalui pendidikan dapat terciptanya generasi penerus bangsa yang berkualitas dari aspek pengetahuan dan karakter sebab pendidikan seorang anak mengenal ilmu pengetahuan dan mengembangkan individu dengan baik. tujuan

pendidikan nasional kita berasal dari berbagai dasar budaya bangsa Indonesia yang terdapat dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu

UU No. 20 Tahun 2003. Pada UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 dikatakan.

Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Keterampilan *Complex Problem Solving* merupakan keterampilan kritis yang dibutuhkan dalam dunia kerja pada tahun 2025 dan seterusnya. Kemampuan ini sangat penting karena secara otomatisasi dan teknologi AI akan mengambil alih isu tugas-tugas rutin sementara manusia diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang lebih kompleks dan kreatif, pendidikan perlu mengintegrasikan pembelajaran yang mendorong keterampilan mengidentifikasi masalah, pemecahan masalah, kolaborasi, solusi inovatif serta berfikir kritis pada peserta didik.

Hasil belajar adalah indikator utama yang menunjukkan efektifitas proses pembelajaran. Menurut Asrul *et al.*, (2022:35), menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang didapat peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran yang terdiri dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar akan mencerminkan seberapa baik peserta didik dalam memahami materi, menguasai keterampilan, dan menginternalisasikan nilai-nilai yang diajarkan. Pengukuran hasil belajar sangat penting untuk memastikan bahwa tujuan pendidikan akan tercapai dan peserta didik siap untuk menghadapi tantangan di dunia nyata.

Mengukur hasil belajar dalam konteks pelayanan prima (*service excellence*) memiliki signifikansi yang tinggi. Pelayanan prima (*service excellence*) merupakan

kunci sukses bagi individu dan organisasi. Menurut Puspitasari (2022:60) menyatakan bahwa kemampuan komunikasi dan pelayanan prima (*service excellence*) merupakan kemampuan yang penting untuk dimiliki dan dikuasai oleh peserta didik dalam menunjang aktivitas pembelajaran didalam kelas maupun diluar kelas, kemampuan komunikasi yang baik dan pelayanan prima (*service excellence*) dapat berkontribusi kepada peningkatan produktivitas, kolaborasi tim dan resolusi konflik, oleh sebab itu, sangat penting untuk mengukur sejauh mana proses pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan pelayanan prima dan skill komunikasi, sehingga peserta didik mampu memecahkan permasalahan dan menyampaikan ide maupun gagasan yang dimilikinya.

Para ahli pendidikan juga menekankan pentingnya pengukuran hasil belajar untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Menurut Febriana, (2019:6), menyatakan bahwa evaluasi hasil belajar sangat memungkinkan pendidik untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran, serta pendidik dapat merancang strategi yang lebih efektif. Hal ini sejalan dengan Hamidan, (2023:226) yang menyatakan bahwa pengukuran hasil belajar dapat membantu dalam pengembangan kurikulum yang lebih efisien dan relevan dengan kebutuhan dunia kerja khususnya dalam keterampilan pelayanan prima.

Saat ini pendidikan dihadapkan dengan beberapa permasalahan. Beberapa permasalahan tersebut diantaranya berkaitan dengan rendahnya ketersediaan sarana pembelajaran, mutu proses dan hasil pembelajaran. Persoalan tersebut salah satunya disebabkan oleh rendahnya kreativitas dan dedikasi pendidik dalam menerapkan model-model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

Pembelajaran dilaksanakan dengan fase-fase yaitu fase perencanaan, fase pembuatan perangkat pembelajaran yang terdiri dari memilih pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran serta fase evaluasi.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan mempunyai kewajiban penting dalam mengembangkan dan membina potensi yang dimiliki oleh peserta didik, oleh sebab itu, sudah sewajibnya inovasi atau pembaharuan dalam pendidikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan itu sendiri. Untuk menilai kualitas sebuah sekolah dapat dilihat dari prestasi belajar peserta didik serta mutu lulusan dari sekolah tersebut.

Pendidik memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan murid dalam mengajar. Dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya hasil belajar mata pelajaran Dasar-dasar kejuruan sangat dibutuhkan kemampuan dari pendidik untuk mengembangkan kreasi mengajar, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran tersebut, dengan demikian pendidik tidak hanya sebatas memberikan ilmu yang miliknya akan tetapi juga mempertimbangkan aspek intelegensi dan kesiapan belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang telah dilakukan di SMKS Bina Satria T.A 2024/2025, proses pembelajaran masih bersifat (*teacher-center*) dan belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif dimana pendidik hanya memberikan materi dan tugas dalam proses pembelajaran khususnya pada kelas X MP T.A 2024/2025. Hal tersebut menyebabkan peserta didik cenderung memiliki motivasi belajar yang rendah dan hanya menerima materi yang diberikan oleh

pendidik tanpa mengembangkannya secara mandiri sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap hasil pembelajaran pada peserta didik.

Tabel 1.1. Data Nilai Ujian Semester Ganjil Siswa Kelas X MP SMKS Bina Satria Marelان T.A 2024/2025

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Siswa Mencapai KKM		Siswa Tidak Mencapai KKM	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
X-MP 1	33	77	13	39 %	20	61 %
X-MP 2	32		10	31 %	22	69 %
X-MP 3	29		13	45 %	16	55 %
Total	94	77	36	38 %	58	62 %

Sumber Data : Daftar Nilai Guru Dasar-Dasar Kejuruan

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa terdapat banyak hasil belajar siswa yang belum mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan sekolah yaitu 77. Data tersebut menunjukkan bahwa pada kelas X MP 1 nilai UTS semester ganjil dari 33 siswa, yang lulus ujian UTS semester ganjil sebanyak 13 siswa dengan presentase 39%. Pada kelas X MP 2 nilai semester ganjil dari 32 siswa, yang lulus ujian UTS semester ganjil 10 siswa dengan persentase 31%. Pada kelas X MP 3 nilai semester ganjil dari 29 siswa, yang lulus ujian UTS semester ganjil 13 siswa dengan presentase 45%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran mata pelajaran Dasar-dasar kejuruan dikatakan belum berhasil karena masih banyak siswa yang nilai UTS semester ganjil tidak mencapai nilai KKM. Pendapat ini sesuai dengan pendapat Mulyasa (2013:131) yang mengatakan bahwa

indikator pembelajaran dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% dari seluruh siswa di kelas tersebut telah mencapai KKM yang telah ditetapkan.

Sebagai salah satu faktor pendukung berhasilnya proses pembelajaran, pendidik perlu membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar, melalui model pembelajaran yang dapat mendukung peserta didik untuk belajar secara aktif, berdasarkan permasalahan tersebut muncul ide alternatif penulis untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang interaktif sehingga ini akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran yang dipilih oleh penulis dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan video pembelajaran.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan video pembelajaran merupakan pendekatan pedagogis yang menekankan pada pembelajaran yang bersifat *Student-centered* dan konstruktif, model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan metode pembelajaran dimana peserta didik belajar melalui proses pemecahan secara kompleks dan didasarkan pada kehidupan nyata. Menurut Kusumawati *et al.*, (2022), menyatakan bahwa Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model yang mampu meningkatkan dalam berpikir kritis pada proses menemukan dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Model ini memiliki banyak solusi dalam menyelesaikan suatu dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sebab indikator kemampuan berpikir kritis sesuai dengan syntax pada model pembelajaran *Problem Based Learning*. Menurut Syamsidah & Suryani (2018:6), menyatakan bahwa *Problem Based Learning* adalah pendekatan pedagogis yang

melibatkan siswa dalam proses pemecahan masalah melalui tahapan metode ilmiah. Pendekatan ini bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan yang relevan dengan isu nyata serta keterampilan berpikir kritis dan problem-solving. Dengan demikian, *Problem Based Learning* tidak hanya memfasilitasi transfer pengetahuan, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di dunia nyata. Nurwahidah *et al.*, (2021), menyatakan bahwa media video pembelajaran mampu menjadi alat yang sangat efektif dalam pendidikan. Video pembelajaran memungkinkan visualisasi konsep-konsep abstrak dan kompleks sehingga memudahkan pemahaman siswa, ia juga menekankan pentingnya integrasi video aktivitas interaktif pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa di ruang pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Sibarani & Mendrofa, (2024) yang menunjukkan bahwa presentasi hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Siborongborong dapat meningkat ketika diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan video pembelajaran. Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Rahmah *et al.*, (2023) menunjukkan meningkatnya hasil belajar siswa di SMA Negeri 11 Pontianak setelah diterapkannya video pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* yang dibuktikan dengan ketuntasan klasikal 80 % pada siklus I sedangkan pada siklus II sebanyak 93 %.

Berdasarkan permasalahan diatas, untuk melihat pentingnya penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan video pembelajaran terhadap hasil belajar yang telah dikemukakan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model**

Pembelajaran *Problem Based learning* Dengan Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kelas X Manajemen Perkantoran Pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Kejuruan Di SMK Swasta Bina Satria Marelان T.A 2024/2025”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka indentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar Dasar-dasar Kejuruan siswa Kelas X Manajemen Perkantoran SMK Swasta Bina Satria Marelان Tahun Ajaran 2024/2025.
2. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru belum inovatif terkhusus Elemen Teknik Dasar Aktivitas Perkantoran di Bidang Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis. Model yang diterapkan masih model pembelajaran konvensional yakni dengan model pembelajaran ceramah.
3. Pelaksanaan pembelajaran lebih berpusat pada *Teaching Learning*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pemeparan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, pada penelitian ini membuat pembatasan ruang lingkup agar penelitian ini lebih tearah, terfokus serta tidak menyimpang dari tujuan pokok penelitian nantinya. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini mencakup:

1. Model yang digunakan dalam penelitian ini ialah model pembelajaran *Problem Based Learning*.

2. Kurikulum yang diterapkan dalam penelitian ini adalah kurikulum Merdeka Belajar.
3. Sasaran penelitian yaitu hasil belajar siswa.
4. Materi pokok yang dibahas dalam penelitian ini adalah Teknik Pelayanan Prima dan Layanan Pelanggan.
5. Objek penelitian ialah siswa/i SMK Swasta Bina Satria Marelان kelas X MP 2 T.A 2024/2025
6. Pengukuran hasil belajar siswa mencakup aspek kognitif yang terdiri dari C1 - C6 yang dinyatakan dengan nilai tes yang diperoleh dari nilai protest dan posttest.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan video pembelajarn terhadap hasil belajar siswa pada Elemen Teknik Dasar Aktivitas Perkantoran di Bidang Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis kelas X MP di SMK Swasta Bina Satria Marelان T.A 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian adalah: Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada Elemen Teknik Dasar Aktivitas Perkantoran di Bidang Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis kelas X MP di SMK Swasta Bina Satria Marelان T.A 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Sebagai bahan masukan bagi sekolah khususnya guru mata pelajaran dasar program keahlian manajemen perkantoran elemen teknik dasar aktivitas perkantoran di bidang MPLB dalam memilih model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Sebagai bahan referensi dan masukan bagi mahasiswa UNIMED dan peneliti lain yang akan mengadakan penelitian dengan judul yang sama.

2. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan peneliti tentang pengaruh penerapan kolaborasi Model Pembelajaran PBL dengan Role Playing terhadap hasil belajar siswa, sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran