

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting bagi manusia dalam menjalani kehidupan. Dengan pendidikan manusia berusaha mengembangkan dirinya sesuai kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Oleh sebab itu, masalah pendidikan perlu mendapat perhatian dan penanganan yang lebih baik berkaitan dengan kualitas maupun kuantitas.

Di era globalisasi sekarang menuntut sumber daya manusia yang berkualitas dan memiliki kemampuan untuk bersaing. Untuk itu pendidikan sangat diperlukan untuk mempersiapkan dan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu diberbagai bidang yang akan ditekuninya. Pendidikan tidak dapat berjalan dengan baik jika tidak ada kegiatan yang dirancang untuk mengaplikasikan pendidikan tersebut. Kegiatan-kegiatan yang dirancang tersebut disebut dengan pembelajaran, yang dimana terdapat kegiatan yang digunakan dalam proses belajar mengajar antara guru dan siswa didalam kelas.

Di dalam kegiatan pembelajaran terdapat materi yang akan diajarkan, tujuan pembelajaran, model yang digunakan serta media yang digunakan. Dalam memajukan pendidikan banyak hal yang perlu diperhatikan yaitu guru sebagai pelaksana pendidikan yang berperan dalam peningkatan sumber daya manusia.

Oleh sebab itu, guru harus mampu mengarahkan segala potensinya dalam kegiatan belajar mengajar seperti memilih dan mempraktekan suatu model pembelajaran didalam kelas, mampu memilih strategi yang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki siswa, sehingga proses belajar mengajar didalam kelas bisa terjadi komunikasi dua arah, serta guru harus mampu memotivasi siswa agar lebih bersemangat lagi dalam belajar dan meningkatkan hasil belajarnya

Model pembelajaran merupakan strategi yang dapat digunakan guru dalam membagikan informasi kepada siswa dengan lebih mudah dan menyenangkan. Di zaman sekarang banyak siswa yang mudah merasa bosan pada saat pembelajaran sedang berlangsung, banyak factor yang menyebabkan hal tersebut terjadi maka dari itu dengan menggunakan model pembelajaran guru lebih terbantu dalam mendekati siswa, mengkondisikan kelas dan mengajak siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang sudah peneliti laksanakan di SMK Negeri 1 Medan melalui wawancara kepada guru informatika di sekolah tersebut maka penulis memperoleh informasi bahwa prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran informatika kurang maksimal, dimana masih terdapat siswa yang nilainya tidak mencapai KKM yang ditetapkan, Serta kurang bervariasi media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari guru yang masih terpaku pada modul yang diberikan kepada siswa sehingga semangat siswa untuk belajar rendah yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Hasil belajar tersebut dapat dilihat pada table 1.1 berikut:

Tabel 1.1 Persentase Nilai Ujian Semester Ganjil Siswa Kelas X Mp SMK Negeri 1 Medan

Tahun Ajaran	Kelas	Jumlah siswa	KKM	Siswa Dengan Nilai \leq KKM	Persentase	Siswa Dengan Nilai \geq KKM	Persentase
2023/2024	X MP 2	35	75	17	49%	18	51%
	XMP 3	36	75	25	69%	11	31%
Jumlah		71		42	118%	29	82%

Sumber: Guru Mata Pelajaran Informatika Smk Negeri 1 Medan

Dari tabel 1.1 diatas dapat dilihat bahwa nilai rata rata dari hasil ujian siswa pada mata pelajaran informatika dikelas X MP2 dan X MP3 cenderung rendah. Dimana persentase siswa mencapai KKM di kelas X MP2 sebesar 51% dan kelas X MP3 sebesar 31%. Sementara yang tidak dapat memenuhi KKM di kelas X MP2 sebesar 49% dan kelas X MP3 sebesar 69%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persentase siswa yang tidak dapat memenuhi KKM lebih besar daripada persentasi yang memenuhi KKM. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar belum dilakukan secara maksimal dan cenderung membosankan bagi siswa sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Penyebab rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan pembelajaran yang kurang efektif dan aktif, dimana peserta didik terlalu pasif pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung.

Menurut Slameto “Factor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu factor intern dan factor ekstren”. Factor intern merupakan factor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan factor ekstren merupakan factor yang adadiluar individu.

Mengoperasikan aplikasi pengolah angka merupakan bidang yang sangat penting dalam era digital saat ini. Kemajuan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) telah memengaruhi hampir setiap aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pendidikan TIK tidak hanya mempersiapkan siswa untuk menjadi ahli dalam mengelola teknologi informasi, tetapi juga untuk dapat memahami dan mengoperasikan aplikasi TIK untuk mendukung tujuan organisasi atau perusahaan.

Oleh karena itu, perlu dicari metode pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar mengoperasikan aplikasi pengolah angka. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang efektif dan inovatif. Salah satu model pembelajaran yang dianggap efektif adalah *Project Based Learning (PJBL)*, yang dimana model pembelajaran tersebut menekankan pada penerapan teori dalam situasi dunia nyata melalui proyek yang signifikan. *Project Based Learning* memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih terintegrasi dan bermakna, dengan menggabungkan teori dan praktik, serta menumbuhkan keterampilan sosial dan kerjasama.

Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang kegiatan belajar mengajar berbasis proyek. Kegiatan proyek yang dilakukan siswa tetap dengan bimbingan guru. Menurut Amirudin (2015) model pembelajaran berbasis proyek memiliki keunggulan dari karakteristiknya, yaitu membantu siswa merancang proses untuk menentukan sebuah hasil, melatih siswa bertanggung jawab dalam mengelola informasi yang dilakukan pada sebuah proyek.

Selain model pembelajaran *Project Based Learning*, penggunaan media juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, salah satunya adalah media audiovisual. Penggunaan media audiovisual juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, karena dapat memperkuat pengalaman belajar siswa melalui visualisasi, simulasi, dan penggunaan gambar. Media audiovisual dapat memberikan stimulus yang menarik dan menghibur, serta membantu siswa untuk memahami konsep yang sulit dengan lebih mudah.

Media merupakan bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik. Tujuannya adalah merangsang siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan media merupakan bagian internal pada sistem pembelajaran, media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, penggunaan media dalam pembelajaran untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas (Novika Dian, 2021 : 105). Pentingnya media pembelajaran yaitu sebab dalam kegiatan belajar mengajar ketidakjelasan bahan yang disampaikan kepada siswa dapat diselesaikan dengan bantuan media pembelajaran.

Media audio visual merupakan alat visual yang penting dan mudah didapat. Media audio visual membuat orang dengan mudah menangkap ide atau informasi yang terkandung didalamnya dengan jelas, lebih jelas daripada yang didapat dari ungkapan dengan kata kata (dengan metode ceramah/konvensional) baik yang ditulis maupun diucapkan.

Penggunaan media audiovisual dalam PJBL dapat membantu siswa untuk memahami konsep dan proses yang terlibat dalam proyek secara visual dan auditif. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang diatas peneliti untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *Project Based Learning* Dengan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Mengoperasikan Aplikasi Pengolah Angka Di SMK Negeri 1 Medan Tahun 2023/2024”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran
2. Kurangnya efektivitas metode pembelajaran yang saat ini digunakan dalam pembelajaran dasar dasar teknologi informasi dan komunikasi (TIK).
3. Hasil belajar mengoperasikan aplikasi pengolah angka yang masih rendah. Masalah ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan untuk mencari metode dan media pembelajaran yang lebih efektif dalam pelajaran mengoperasikan aplikasi pengolah angka.

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi pembahasan yang terlalu luas maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti, yang bertujuan agar permasalahan yang diteliti lebih terarah dan jelas. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran dan media pembelajaran yang diteliti adalah model pembelajaran *project based learning* dan media pembelajaran audiovisual.
2. Hasil Belajar yang akan diteliti adalah hasil belajar mengoperasikan aplikasi pengolah angka siswa kelas X MP SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah model pembelajaran *project based learning* dengan media pembelajaran audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar mengoperasikan aplikasi pengolah angka Di SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk Mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *Project Based Learning* dengan Media Pembelajaran Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Mengoperasikan Aplikasi Pengolah Angka Di SMK Negeri 1 Medan 2023/2024 ”.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai bahan masukan dan menambah wawasan, kemampuan dan pengetahuan penulis sebagai calon guru dalam menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dan media *audiovisual*.

2. Sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi sekolah dan guru bidang studi dalam menerapkan model dan media pembelajaran guna menciptakan cara belajar yang lebih efektif, aktif dan kreatif serta menyenangkan di dalam kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Sebagai sumber referensi dan bahan informasi bagi rekan-rekan mahasiswa fakultas ekonomi unimed dan peneliti lain yang akan meneliti masalah yang berkaitan dengan penelitian ini.

