BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan memainkan peran yang signifikan dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Secara umum, pendidikan dapat diartikan suatu upaya yang dilakukan untuk sebuah proses pembelajaran agar dapat mengembangkan potensi diri demi masa depan. Pendidikan tidak hanya berupa pemberian informasi seputar materi dan teori, tetapi dengan adanya pendidikan juga diharapkan untuk meningkatkan keterampilan, sehingga terwujudnya keinginan dan harapan untuk kehidupan di masa yang akan datang. Selain sebagai sarana dan prasarana belajar, pendidikan juga merupakan persiapan diri bagi anak-anak dalam proses pertumbuhan serta perkembangannya untuk menuju kedewasaan.

Pendidikan perlu terus dikembangkan agar kualitas manusia dapat tumbuh dan berkembang dalam merespon perubahan zaman dengan tujuan mendorong pertumbuhan nasional suatu negara, karena hanya dengan pendidikan yang berkualitas kita dapat memenuhi berbagai persyaratan untuk bersaing dan beradaptasi dengan lingkungan. Oleh karena itu, pemerintah melakukan berbagai upaya untuk mencapai tujuan tersebut, termasuk penyempurnaan kurikulum yang ada saat ini.

Kurikulum 2013 atau seringkali disebut (K13) merupakan pedoman Kurikulum Nasional yang telah dikembangkan selama bertahun-tahun dan memenuhi dua aspek kurikulum yaitu rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, rencana dan kesepakatan mengenai materi pembelajaran, dan metode kegiatan pembelajaran. Kurikulum 2013 (K13) memberikan pembelajaran yang mengarah pada tiga ranah kompetensi yaitu yang pertama ranah kognitif, berkaitan dengan tujuan belajar yang berorientasi pada kemampuan berpikir, yang kedua ranah afektif, berhubungan dengan perasaan, emosi, sistem, nilai, dan sikap hati, yang ketiga yaitu ranah psikomotor, berorientasi pada keterampilan motorik atau penggunaan otot kerangka. kurikulum 2013 disempurnakan lebih lanjut oleh pemerintah sebagai revisi versi K13 yang hingga saat ini masih diterapkan oleh sekolah.

Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan di kelas XI Otomatisasi Tata Kelola dan Perkantoran di SMK (Sekolah Menengah Kejuruan). Di dalam susunan silabus Kurikulum 2013 yang telah direvisi, mata pelajaran Humas dan Keprotokolan membahas tentang hubungan dengan masyarakat dalam meningkatkan keterampilan komunikasi yang baik dan benar ketika sudah memasuki dunia kerja, serta menciptakan citra baik organisasi dikalangan masyarakat (Muttaqin dan Azmi, 2020). Proses pembelajaran Humas dan Keprotokolan akan lebih mudah dipahami apabila menggunakan model dan media yang menyenangkan, yang melibatkan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa merasa senang dan mudah mendalami materi yang disampaikan guru dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi singkat yang Penulis lakukan dengan guru Humas dan Keprotokolan di Kelas XI OTKP SMK Negeri 6 Medan pada tanggal 9 Oktober 2023 diperoleh informasi bahwa, kurikulum yang digunakan oleh guru Humas dan Keprotokolan adalah kurikulum 13 (K13) Revisi. Dalam proses pembelajaran Guru mengajarkan materi tersebut dengan menggunakan model, media serta bahan ajar yang umum digunakan. Pembelajaran yang digunakan guru tersebut menggunakan metode ceramah serta tanya jawab, sehingga materi yang disampaikan cenderung sulit dipahami oleh siswa karena pada proses pembelajaran guru hanya menyampaikan materi di depan kelas sehingga mayoritas siswa bosan dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Sedangkan media pembelajaran yang digunakan guru mata pelajaran Humas dan Keprotokolan elemen Perencanaan Program Kehumasan adalah media Microsoft PowerPoint, sehingga siswa hanya bisa melihat dan mengamati materi yang diberikan oleh guru.

Penggunaan media yang tidak bervariasi dalam proses belajar mengajar dapat membuat siswa menjadi jenuh sehingga tidak memiliki konsentrasi bahkan minat untuk belajar mata pelajaran Humas dan Keprotokolan. Hal tersebut dibuktikan dari hasil belajar peserta didik yang kurang memuaskan. Pada mata pelajaran Humas dan Keprotokolan Perencanaan Program Kehumasan masih ada perolehan nilai peserta didik dibawah KKM yang sudah ditetapkan disekolah yaitu 75.

Tabel 1. 1
Nilai Harian Kelas XI OTKP di SMKN 6 Medan

Kelas	Jumlah	UH	Nilai Harian Peserta Didik berdasarkan KKM		Presentase (%)	
			> 75	< 75	Tuntas	Tidak Tuntas
XI OTKP 1	35	UH 1	16	19	45%	54 %
		UH 2	17	18	48%	52%
		UH 3	16	19	45%	54%
Rata-rata			16	19	45%	54%
XI OTKP 2	34	UH 1	12	22	35%	65%
		UH 2	14	20	41%	59%
		UH 3	13	21	38%	62%
Rata - rata			13	21	38%	62%
XI OTKP 3	34	UH 1	15	19	44%	56%
		UH 2	16	18	47%	53%
		UH 3	14	20	41%	59%
Rata-rata			15	19	44%	56%
XI OTKP 4	34	UH 1	15	19	44%	56%
		UH 2	16	18	47%	53%
		UH 3	15	19	44%	56%
Rata-rata			15	19	44%	56%

Sumber : Data diolah peneliti, 2024

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat dari hasil rata-rata presentase nilai yang mencapai KKM pada ujian harian siswa mata pelajaran Humas dan Keprotokolan kelas XI OTKP 1 sebesar 45% atau sebanyak 16 siswa, sedangkan siswa yang tidak tuntas sebesar 54% atau sejumlah 19 siswa. Pada kelas XI OTKP 2 siswa yang tuntas sebesar 38% atau sebanyak 13 siswa, sedangkan siswa yang tidak tuntas sebesar 62% atau berjumlah 21 siswa. Sementara pada kelas XI OTKP 3 siswa yang tuntas sebanyak 44% atau 15 siswa, sedangkan siswa yang tidak tuntas sebesar 56% atau sebanyak 29 siswa. Pada kelas XI OTKP 4 sebesar

44% atau 15 siswa yang tuntas dan 56% atau sebanyak 19 siswa yang tidak tuntas KKM. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa presentase nilai siswa yang tidak tuntas lebih besar dibandingkan dengan nilai siswa yang tuntas. Hasil belajar siswa pada nilai harian di kelas XI SMKN-6 Medan pada mata pelajaran humas masi tergolong rendah.

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh kurangnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. Penerapan model ceramah yang digunakan guru mata pelajaran Humas dan Keprotokolan juga dinilai kurang cocok untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Perencanaan Program Kehumasan.

Dengan demikian diperlukan model dan media pembelajaran yang mendorong siswa menemukan masalah, memahami masalah, membangun konsep sendiri, dan meningkatkan kemampuan berpikirnya dibantu dengan media pembelajaran berbasis *game* edukasi , sehingga peserta didik dapat lebih menganalisis dalam menyelesaikan masalah. Salah satu model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), model tersebut merupakan strategi pembelajaran yang proses belajarnya mengatasi sebuah permasalahan yang terjadi secara nyata, tujuannya agar siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritisnya dalam proses pemecahan masalah. Model PBL adalah model yang memberikan siswa suatu maslaah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, dan secara berkeompok, siswa mencari solusi untuk memecahkan masalah tersebut (Astiti, 2021). Model ini cocok untuk pembelajaran OTK Humas dan Keprotokolan karena menggunakan masalah

dalam mengembangkan keterampilan, Model pembelajaran akan berhasil dengan baik apabila juga didukung oleh pemanfaatan media pembelajaran, pembelajaran bisa berupa *game* edukasi.

Pembelajaran berbasis *game* adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan yang mengandung nilai-nilai pendidikan dan mengikuti prinsip-prinsip pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, suasana pembelajaran dapat diubah menjadi lebih berkembang dalam menghadapi perubahan zaman. Penerapan model pembelajaran berbasis *game* dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan efektifitas, optimalitas dan kualitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu langkah untuk meningkatkan kualitas pendidikan agar pembelajaran dapat mencapai tingkat optimal. Media pembelajaran yang diterapkan dalam konteks ini adalah *Wordwall*.

Wordwall sebagai media pembelajaran alternatif yang menarik, dapat efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan memfasilitasi interaksi antara siswa dan guru dalam konteks pembelajaran Humas dan Keprotokolan. Penggunaan *website* ini juga tidak memerlukan proses unduhan aplikasi terlebih dahulu, pendidik hanya perlu mengirimkan link kepada peserta didik, yang selanjutnya memungkinkan mereka untuk langsung mengikuti permainan yang telah disiapkan oleh pendidik.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian **“Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan *Game* Edukasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada**

Mata Pelajaran OTK Humas Dan Keprotokolan Kelas XI Di SMKN 6 Medan T.A. 2023/ 2024”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka terdapat masalah-masalah yang berkaitan dengan penelitian ini. Masalah tersebut diidentifikasi sebagai berikut:

1. Dalam pembelajaran Humas dan Keprotokolan guru hanya menjelaskan materi secara ceramah bukan berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (PBL).
2. Siswa kurang mengerti materi yang diajarkan karena dalam pembelajaran hanya menggunakan media *Power Point* dan buku paket.
3. Pada proses pembelajaran, siswa kurang minat serta cenderung merasa jenuh dengan media yang disampaikan oleh guru.
4. Nilai pembelajaran Otomatisasi Humas dan Keprotokolan kelas XI SMK Negeri 6 Medan terbilang rendah.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi diatas, masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan *Game* Edukasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran OTK Humas Dan Keprotokolan Kelas XI Di SMKN 6 Medan T.A. 2023/2024”

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah yaitu “Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *game* edukasi *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan kelas XI di SMKN 6 Medan T.A. 2023/2024?”

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan Peneliti yang ingin dicapai dalam penulisan ini untuk mengetahui adakah pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan *Game* Edukasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran OTK Humas Dan Keprotokolan Kelas XI Di SMKN 6 Medan T.A. 2023/2024.

1.6. Manfaat Penelitian

Adanya penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat dengan memanfaatkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *game* edukasi *Wordwall* untuk pembelajaran di sekolah sebagai bentuk kreatifitas guru atau pendidik dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran OTK Humas dan Keprotkolan elemen Perencanaan Program Kehumasan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Bagi peneliti, berharap dapat memanfaatkan pengalaman dalam menyusun proposal sehingga mendapat ilmu pengetahuan tambahan terutama dalam penelitian yang sudah diangkat.

b. Bagi Guru

Peneliti berharap guru dapat mengetahui penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *game* edukasi *Wordwall* pada pembelajaran OTK Humas dan Keprotokolan elemen Perencanaan Program Kehumasan dan memberikan masukan kepada guru untuk menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan media pembelajaran *game* edukasi *Wordwall* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Peneliti berharap dapat memberikan pengalaman kepada siswa dalam proses pembelajaran yang baru dan mengasyikan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dalam pembelajaran OTK Humas dan Keprotokolan.