

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Pendidikan berasal dari kata didik. Mendidik berarti memelihara dan membentuk latihan. Dalam kamus besar bahasa Indonesia pendidikan diartikan sebagai proses perubahan sikap dan tata laku seorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. (Muhammad Aspi 2022:65), menyimpulkan bahwa pendidikan adalah salah satu usaha yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk mengubah tingkah laku manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Tujuan dari pendidikan akan dapat terjadi apabila proses kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan baik dan lancar.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menjwujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan undang-undang tersebut, pendidikan menjadi salah satu wadah bagi umat manusia untuk belajar, mengembangkan potensi dan pendidikan juga sebagai sarana untuk memberikan suatu pengarahan serta bimbingan yang diberikan kepada siswa dalam pertumbuhannya untuk membentuk kepribadian

yang berilmu, bertakwa kepada Tuhan, kreatif, mandiri dan membentuk peserta didik dalam menuju kedewasaan. Guna mewujudkan tujuan tersebut, maka lembaga pendidikan perlu melakukan usaha-usaha untuk meningkatkan pendidikan serta seluruh lapisan masyarakat untuk ikut berperan aktif dalam meningkatkan pendidikan.

Media pendidikan merupakan salah satu sarana dan prasarana yang secara langsung berperan meningkatkan mutu pendidikan melalui kegiatan belajar mengajar (KBM). Menurut Budiana, dkk (2019) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah memperjelas dan memperluas cakrawala pada sajian materi pembelajaran, meningkatkan keaktifan siswa, memberi pengalaman belajar yang kongkret dan meningkatkan efisiensi proses belajar. Teknologi dan komunikasi adalah medium interaktif yang digunakan untuk berkomunikasi jarak jauh dalam rangka tukar menukar informasi (media pengirim dan penerima pesan jarak jauh). Perkembangan teknologi memberikan dampak disegala aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan.

Terjadinya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan, menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses kegiatan pembelajaran agar tercapainya tujuan dari pembelajaran.

Dalam hal ini yang dimaksud adalah kreativitas guru dalam proses belajar mengajar. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah menumbuhkan kreativitas guru. Kreativitas guru dalam proses belajar mengajar mempunyai peranan penting dalam peningkatan prestasi belajar siswanya.

Bentuk kreativitas seorang guru dalam proses pembelajaran, akan sangat membantu dalam menentukan arah dan tujuan pembelajaran. Kreativitas guru akan lebih memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru, sehingga tujuan dari pembelajaran dalam hal ini pembelajaran akan mampu membentuk kepribadian dan moral siswa menjadi pribadi yang cerdas. Kreativitas adalah orisinalitas artinya menciptakan hal-hal yang baru. Jadi dalam hal ini guru mampu menciptakan hal-hal yang baru seperti penggunaan media pembelajaran yang telah disediakan oleh sekolah misalnya computer, selain itu guru dituntut untuk lebih kreatif dan terampil dalam mengembangkan pembuatan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, apabila media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran belum tersedia, untuk itu guru harus lebih memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup, tentang media pembelajaran.

Keberhasilan dari proses pembelajaran dapat diukur dari hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh dalam belajar yang berupa pengetahuan dan sikap yang diperoleh siswa selama mengikuti pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk angka jika belajar adalah usaha seseorang dalam mencapai tujuan untuk merubah dirinya pandai dan berilmu serta berpengetahuan.

Salah satu indikator keberhasilan suatu pendidikan dapat dilihat dari prestasi belajar siswa adalah prestasi belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan dalam sebuah program pendidikan. Prestasi belajar merupakan pengukuran dan penelitian hasil belajar yang telah dilakukan

oleh siswa setelah melaksanakan kegiatan dan proses pembelajaran yang kemudian dibuktikan dengan suatu tes dan hasil pembelajaran tersebut dinyatakan dalam bentuk simbol baik dalam bentuk angka, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai. Dalam pendidikan formal, dengan prestasi belajar dapat diketahui kedudukan siswa yang pandai, sedang, atau lambat. Dengan mengetahui prestasi belajar yang berbeda-beda maka dapat diketahui pula pemahaman peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran yang berbeda.

Pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika prestasi belajar siswa mencapai Kriteria Ketentuan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan. Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan di SMK Negeri 6 Medan pada kelas XI OTKP tahun ajaran 2023/2024 diperoleh informasi bahwa prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Kehumasan masih tergolong rendah. Hal ini dapat dibuktikan dari nilai ujian Kehumasan siswa yang masih dibawah Kriteria Ketentuan Minimal (KKM).

THE
Character Building
UNIVERSITY

Tabel 1.1
Rekapitulasi Nilai Ujian Semester Ganjil Siswa Mata Pelajaran
Kehumasan

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Ujian Semester Ganjil			
			Siswa Yang Tuntas		Siswa Yang Tidak Tuntas	
XI OTKP 1	85	34	15	44,11%	19	55,88%
XI OTKP 2		34	16	47,05%	18	53,94%
XI OTKP 3		31	15	48,38%	16	51,61%
XI OTKP 4		34	20	58,82%	14	41,17%
Jumlah		133	66	49,62%	67	50,37%

Berdasarkan data table tersebut dapat dilihat bahwa pada nilai ujian semester ganjil pada mata pelajaran kehumasan yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) terdapat 66 siswa yang dengan presentase 49,62% sedangkan, yang masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) terdapat sebanyak 67 siswa dengan presentasi 50,37%. Dari data nilai ujian semester ganjil tersebut dapat dilihat bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) atau dapat diartikan bahwa masih rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran kehumasan.

Dalam mewujudkan tujuan pembelajaran kreativitas mengajar guru sangat dibutuhkan. Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di SMK Negeri 6 Medan, Kreativitas guru dalam mengajar berdasarkan pengamatan dan wawancara yang sudah dilakukan peneliti kepada beberapa siswa kelas XI OTKP ternyata masih belum maksimal, hal ini dapat terlihat dari beberapa guru yang dalam proses belajar mengajar guru didalam kelas masih menggunakan metode-metode mengajar yang monoton atau terlalu kaku dan tidak menggunakan metode-metode lain untuk

lebih bervariasi dan kreatif. Sehingga siswa yang ada di dalam kelas juga cenderung merasa bosan dengan cara pengajaran yang diterapkan guru di dalam kelas yang hanya menggunakan metode yang sama secara berulang-ulang, tanpa adanya variasi dan cara mengajar yang berbeda dan lebih menarik. Fasilitas belajar yang disediakan oleh dimiliki oleh sekolah bisa dikategorikan cukup memadai tapi hanya saja masih banyak siswa yang belum begitu menguasai dalam menggunakan dan memanfaatkan fasilitas yang sudah sekolah sediakan. Contohnya seperti murid masih kurang sering menggunakan media pendukung dalam proses pembelajaran yakni infokus yang jarang digunakan guru sebagai media pembelajaran.

Kemudian kehadiran siswa di perpustakaan juga dikatakan kurang dalam memanfaatkan fasilitas belajar yang ada diperputakaan walaupun hanya sekedar membaca, karena apabila kreativitas guru dalam proses pembelajaran yang baik dan siswa dapat memanfaatkan fasilitas belajar dengan maksimal maka diharapkan prestasi siswa juga akan meningkat. Berdasarkan hasil wawancara juga yang dilakukan dengan guru mata pelajaran kehumasan nilai ujian semester ganjil juga belum maksimal disebabkan kurangnya pemahaman siswa dalam penggunaan media pembelajaran serta keterampilan mengajar guru dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dikatakan optimal, apabila guru dapat memilih media pembelajaran apa yang cocok untuk diterapkan pada pembelajaran yang akan disampaikan. Media pembelajaran yang digunakan juga mempunyai kendala yang dialami, hal ini disebabkan oleh kurangnya akan pengetahuan menggunakan media pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa menjadi kurang optimal.

Situasi pembelajaran pada saat ini dengan menggunakan perkembangan teknologi, yang dimana memberi kesempatan dan peluang bagi guru untuk bisa meningkatkan dan mengembangkan kompetensinya. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran saat ini diharapkan menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas.

Berkenaan dengan kreativitas mengajar guru, maka setiap guru dituntut terampil dalam melakukan proses pembelajaran karena dengan adanya guru yang kreatif dalam melakukan proses pembelajaran karena dengan adanya guru yang kreatif dalam mengajar akan berdampak positif bagi siswa, hal ini dapat dibuktikan dengan kreativitas mengajar guru dalam mengajar.

Berdasarkan Penjelasan Diatas, Maka Penulis Tertarik Untuk Melakukan Penelitian Dengan Judul: “ **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Mengajar Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas XI OTKP Di SMK Negeri 6 Medan T.A 2023/2024**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun identifikasi masalah yaitu:

1. Kurangnya kreativitas mengajar guru dalam menentukan media pembelajaran dalam proses pembelajaran digital.
2. Kreativitas guru yang kurang optimal, guru kurang tepat memilih variasi pembelajaran serta cenderung fokus terhadap penyampaian materi dan tugas.
3. Adanya kendala yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran digital.

1.3 Pembatasan Masalah

1. Media pembelajaran yang dimaksud adalah penggunaan media pembelajaran digital terhadap mata pelajaran kehumasan kelas XI OTKP di SMK Negeri 6 Medan
2. Kreativitas mengajar guru yang dimaksud adalah keterampilan bertanya, memberi penguatan, memberi variasi, membuka dan menutup pembelajaran, mengelola kelas, menjelaskan, mengajar kelompok kecil/perorangan, dan membimbing diskusi
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kehumasan kelas XI OTKP di SMK Negeri 6 Medan

1.4 Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kehumasan kelas XI OTKP di SMK Negeri 6 Medan?
2. Apakah ada pengaruh kreativitas mengajar guru terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kehumasan kelas XI OTKP di SMK Negeri 6 Medan?
3. Apakah ada pengaruh media pembelajaran dan kreativitas mengajar guru terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kehumasan kelas XI OTKP di SMK Negeri 6 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk menguji dan menganalisis besarnya pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa Pada Mata Pelajaran Kehumasan Kelas XI OTKP Di SMK Negeri 6 Medan.
2. Untuk mengetahui besarnya pengaruh kreativitas mengajar guru terhadap hasil belajar siswa Pada Mata Pelajaran Kehumasan Kelas XI OTKP Di SMK Negeri 6 Medan.

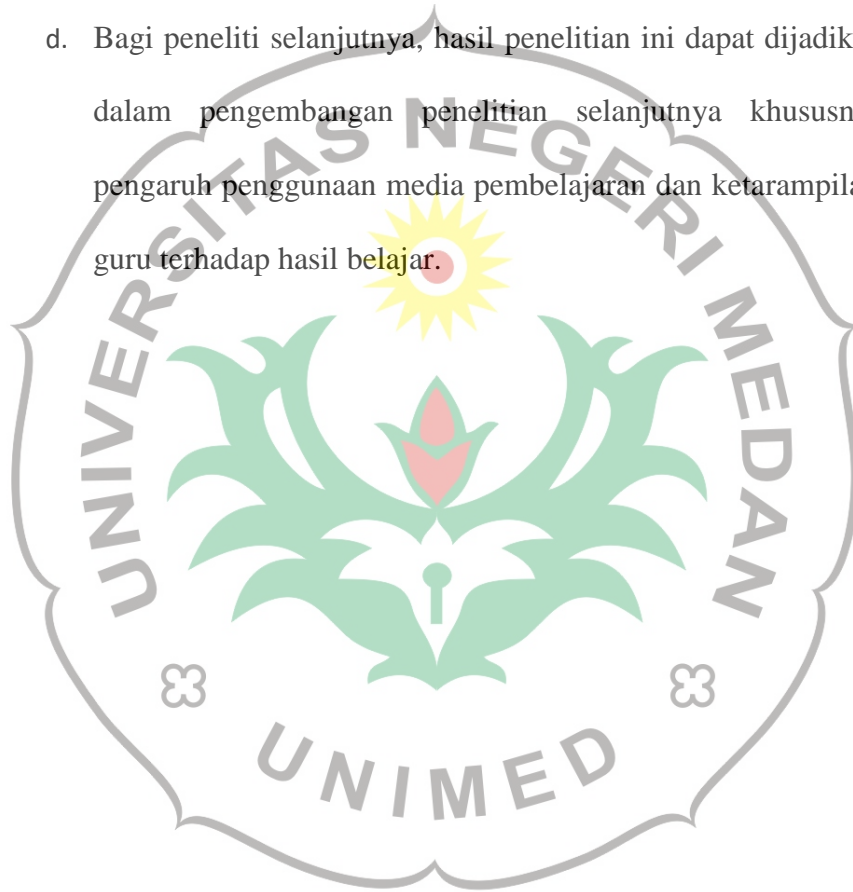
1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan penulis terutama menyangkut hal-hal yang berkaitan dengan masalah-masalah PPLT dan prestasi belajar siswa serta kesiapan menjadi guru
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.
2. Manfaat secara praktis
 - a. Bagi Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran
Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi bahan pertimbangan bagi prodi untuk lebih memaksimalkan potensi mahasiswa sehingga menghasilkan calon-calon guru yang professional.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan bagi mahasiswa calon guru untuk meningkatkan kesiapan menjadi guru serta guru yang professional.

Character Building
UNIVERSITY

- c. Bagi pembaca, dapat memahami masalah yang ada dalam dunia pendidikan.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam pengembangan penelitian selanjutnya khususnya tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran dan ketarampilan mengajar guru terhadap hasil belajar.



THE
Character Building
UNIVERSITY



THE *Character Building*
UNIVERSITY