

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran didefinisikan sebagai proses interaktif yang terjadi antara Pengajar, pelajar, dan media pembelajaran merupakan elemen utama dalam lingkungan pendidikan. Secara umum, pembelajaran dianggap sebagai bentuk interaksi yang melibatkan pelajar, pengajar, dan berbagai sumber pembelajaran dalam sebuah lingkungan edukasi. Oleh karena itu, aktivitas pembelajaran dapat dipahami sebagai sebuah sistem yang terdiri dari Unsur-unsur yang saling berhubungan dan saling mendukung satu sama lain bertujuan untuk mencapai hasil terbaik sesuai dengan target yang telah ditentukan.

Dalam ranah pendidikan, dikenal dua istilah yang sering digunakan, yaitu *pedagogi*, yang merujuk pada makna "pendidikan," dan *pedagogik*, yang berarti "ilmu yang mempelajari pendidikan." Awalnya, istilah *pedagogos* dimaknai sebagai bentuk pelayanan, namun seiring waktu berubah menjadi profesi yang mulia, yakni peran seseorang dalam membimbing anak-anak menuju kemandirian serta tanggung jawab, meliputi aspek-aspek penting dalam pertumbuhan manusia seperti fisik, kesehatan, keterampilan, cara berpikir, emosi, hingga spiritualitas atau keimanan. (Rahman dkk, 2022).

Mengacu pada pendapat Teguh Triyanto (2014:23-24) Pendidikan merupakan usaha untuk menggali potensi dalam diri manusia Melalui pengalaman pembelajaran yang dirancang secara teratur, baik dalam bentuk pendidikan formal,

nonformal, maupun informal, yang terjadi di dalam dan di luar lingkungan sekolah, berlangsung sepanjang hidup, dengan tujuan mencapai optimalisasi kemampuan. kapasitas pribadi agar kelak dapat mengembangkan perannya dengan baik dalam kehidupan.

Sekolah sebagai salah satu bentuk organisasi formal tentunya mempunyai ciri-ciri organisasi tersendiri, yang mendefinisikan ciri-ciri Berikut opsi parafrase lainnya: Organisasi sebagai sebuah bentuk usaha memiliki tingkat kerumitan dan struktur formal tertentu, melibatkan para anggota tim serta penggunaan anggaran oleh kelompok tersebut. Aspek seperti fokus, pengelolaan, masa kegiatan, dan lamanya keberlangsungan organisasi juga turut berperan. Secara umum, organisasi memiliki ciri khas berupa lembaga sosial, struktur organisasi, peraturan yang telah disetujui, termasuk visi, misi, tujuan, target, dan indikator yang hendak diraih secara bersama-sama. Dari penjelasan ini, ciri sekolah dapat diartikan sebagai karakteristik yang membedakan satu sekolah dengan yang lainnya. Setiap jenjang sekolah memiliki keunikan yang membedakannya dari jenjang yang lain. Di Indonesia, pendidikan formal terdiri dari tiga jenjang utama, mulai dari SD hingga SMP, dengan jenis dan status yang berbeda-beda pada setiap jenjangnya (Ismiantari, Dkk, 2021:3).

Pada jenjang pendidikan menengah atas, terdapat beberapa macam pendidikan, yakni Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang keduanya diselesaikan dalam kurun waktu tiga tahun. Walaupun terletak pada tingkat pendidikan yang sama, masing-masing jenis tersebut terdapat perbedaan utama antara sekolah kejuruan dan sekolah menengah atas yang terletak pada tujuan dan arah pendidikannya.

Sekolah Menengah Atas memiliki kurikulum yang lebih umum dan akademis, dengan fokus pada mata pelajaran dasar seperti Matematika, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, IPA (Ilmu Pengetahuan Alam), IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), dan lain-lain, siswa menengah atas mendapatkan pendidikan yang luas dan mendalam dari berbagai bidang ilmu pengetahuan, yang dirancang untuk mempersiapkan mereka melanjutkan ke jenjang pendidikan tinggi atau universitas. Sekolah Menengah Kejuruan memiliki kurikulum yang lebih terfokus pada keterampilan praktis dan teknis yang langsung terkait dengan dunia kerja. Pendidikan di SMK dirancang untuk mempersiapkan siswa menjadi tenaga kerja terampil yang siap masuk ke industri setelah lulus. Siswa SMK biasanya diwajibkan untuk melakukan magang di perusahaan terkait selama beberapa bulan sebagai bagian dari kurikulum mereka, memberikan pengalaman langsung di dunia kerja.

Program sekolah kejuruan kelas x perhotelan lebih fokus pada bidang keahlian tertentu seperti *housekeeping*, *laundry*, dan *front office*, dengan penekanan pada keterampilan praktis yang relevan, sedangkan program sekolah menengah atas lebih fokus pada pembelajaran teori dalam berbagai mata pelajaran seperti sains, matematika, sejarah dan bahasa, Hubungan antara pengajar dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran disebut sebagai keterlibatan keterampilan, yang mencakup makna yang dihubungkan bersama dalam suatu kegiatan dan tujuan yang sama. Kegiatan ini disebut pembelajaran, sedangkan tujuannya adalah mencapai hasil pembelajaran. Guru membutuhkan siswa untuk menyelesaikan tugas mereka, sama seperti siswa membutuhkan guru untuk memenuhi keinginan mereka (Wulandhari, 2022:4).

Kegiatan pembelajaran ditandai oleh terjadinya interaksi yang bersifat edukatif yang terarah, dimulai dari kegiatan guru dan pendekatan pedagogis terhadap peserta didik. Interaksi ini berlangsung secara terencana melalui tahapan perencanaan, implementasi dan penilaian. Pembelajaran yang kurang berlangsung secara instan, melainkan melalui serangkaian langkah tertentu. Dalam proses belajar, pendidik menciptakan Lingkungan yang mendukung agar pelajar dapat belajar dengan efektif. Interaksi ini menghasilkan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan (Hanafy, 2014:74).

Salah satu tantangan utama dalam sektor pendidikan kita adalah rendahnya kualitas pendidikan. Selama siklus pembelajaran, siswa seringkali minim terdorong untuk mengoptimalkan pola berpikir kritis. Aktivitas pembelajaran di ruang kelas lebih fokus pada kemampuan siswa dalam Mengingat informasi, di mana otak siswa dibebani untuk menyimpan berbagai data tanpa diberikan kesempatan untuk memahami dan Mengaitkannya dengan aktivitas sehari-hari. Konsekuesinya, setelah lulus, siswa kesulitan menerapkan pengetahuan yang mereka pelajari, siswa pandai teori namun kurang penerapannya (Junaedi, 2019:20).

Dalam hal proses pembelajaran guru berperan untuk membentuk kondisi pembelajaran yang produktif dapat mengatasi masalah yang muncul jika ada gangguan selama siklus pengajaran di ruang kelas. Misalnya, guru harus mencegah perilaku yang mengalihkan perhatian siswa dari kelas, memberikan penghargaan kepada Siswa yang berhasil menyelesaikan pekerjaan rumahnya atau mungkin memberikan jawaban atas pertanyaan guru, dan menetapkan aturan atau peraturan yang efektif. Oleh karena itu, ketika memasuki kelas, guru harus menghadapi suatu permasalahan pokok: Masalah

dalam pengajaran dan masalah terkait pengelolaan atau Manajemen kelas untuk meningkatkan kualitas pengajaran bagi siswa di kelas, (Nugraha, 2018:28-29).

Pada proses belajar mengajar, guru tidak hanya menyampaikan pengetahuan kepada siswa, tetapi juga harus mampu menangani keadaan umum siswa dengan baik. Mengatur (mengelola) kondisi siswa jelas melibatkan penerapan berbagai media untuk mendorong siswa mengambil tindakan positif. Sebagaimana dikemukakan Juhji, (2016:58-70), guru harus melakukan pendekatan yang mendorong Pelajar untuk terlibat secara aktif dan mengasah kemampuan diri mereka.

Guna mengatasi situasi tersebut, salah satu langkah yang dapat diambil adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media Teka-Teki Silang serta menciptakan bahan ajar yang efisien biaya, dan merancang skenario pembelajaran yang dapat mendorong perkembangan belajar siswa, seperti menerapkan media tersebut. Penerapan media pembelajaran Teka-Teki Silang tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta pemahaman peserta didik yang lebih baik dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Menurut Ayu, dkk. (2013:92-99), TTS dapat digunakan sebagai alternatif teknik pembelajaran yang berdampak pada pengembangan teori para siswa untuk mengganti kebiasaan hanya menghafalkan materi pada cara belajar mereka.

Terdapat beberapa alasan Roida (2020) menyatakan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran, baik oleh guru maupun dosen, seharusnya mampu membuka ruang eksplorasi yang menarik partisipasi aktif peserta didik dan menyampaikan materi secara efektif. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan media Teka-Teki Silang dalam meningkatkan

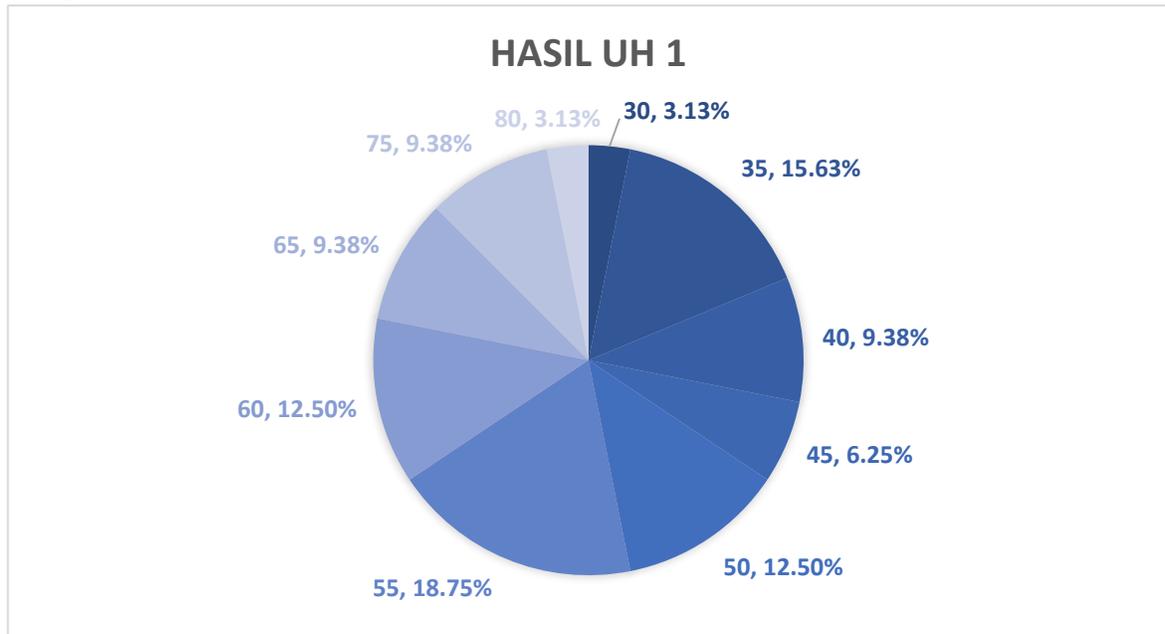
aktivitas serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kontrol Proses di SMK, sekaligus mengidentifikasi berbagai hambatan yang mungkin muncul selama penerapannya.

Pada awal penelitian siswa belum familiar atau merasa asing dengan penggunaan media teka teki silang dalam pembelajaran, oleh karena itu Penggunaan Teka-Teki Silang dalam pembelajaran pada siswa kelas X PH 2 sangat diperlukan, karena media ini memiliki peran penting dalam konteks pembelajaran, dengan mengaplikasikan teka-teki silang, pemahaman materi dapat lebih jelas disampaikan kepada siswa. Selain itu, media ini secara otomatis dapat menarik perhatian siswa mereka untuk belajar. Teka-teki silang ialah suatu rangkaian kotak-kotak bernomor yang berisi kata-kata, yang mana setiap kotaknya diisi dengan huruf yang merangkai menjadi kata yang disusun secara mendatar atau vertikal.

Persamaan atau arti setiap angka diberikan sebagai petunjuk untuk menemukan kata tersebut, teka-teki silang digunakan untuk menarik ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung, dengan mata Pelajaran Sejarah Indonesia menggunakan Media Teka-Teki Silang sangat bermanfaat untuk membuat pelajaran yang membosankan menjadi lebih menarik, karena penggunaan media ini dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Dari hasil pengamatan awal yang dilakukan di kelas X PH 2 SMKN 4 Kota Jambi, banyak murid yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian pertama, di mana banyak siswa yang belum mencapai standar KKTP. Berikut ini adalah diagram lingkaran hasil

ulangan harian kelas X PH 2:



**Diagram 1 Hasil UH Pertama Kelas PH 2 Mata Pelajaran Sejarah**

Dari informasi dalam diagram di atas, terlihat bahwa hasil ulangan harian pertama menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang masih memperoleh nilai di bawah rata-rata KKTP yang ditetapkan sekolah, yaitu 60. Dari data yang di dapat sekitar 34,38% siswa yang memiliki nilai di atas KKTP Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar mengajar belum mencapai tingkat optimal. Penyebabnya adalah terlalu seringnya penggunaan metode ceramah dengan memanfaatkan media papan tulis oleh guru dengan media papan tulis. Berencana untuk melakukan penelitian agar dapat mengevaluasi penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal di karenakan Siswa kelas X berada pada tahap awal dalam pendidikan menengah kejuruan, sehingga penting untuk mengembangkan metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif sejak awal.

Penerapan media inovatif seperti TTS di kelas X dapat berdampak jangka panjang terhadap motivasi belajar dan penguasaan materi yang dianggap sesuai dan menarik untuk siswa kelas X sebagai kelompok yang masih baru di jenjang SMK dan dalam tahap adaptasi metode belajar yang lebih bervariasi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian yaitu: **“Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Indonesia Dengan Memanfaatkan Media Teka-Teki Silang (TTS) Pada Siswa Kelas X Perhotelan 2 SMKN 4 Kota Jambi”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, perumusan masalah dapat disampaikan sebagai berikut: Bagaimana Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Indonesia Dengan Memanfaatkan Media TTS Pada Siswa Kelas X Perhotelan 2 SMKN 4 Kota Jambi.

## **1.3 Tujuan Penulisan**

Untuk menggambarkan peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X Perhotelan 2 di SMKN 4 Kota Jambi dengan memanfaatkan media teka-teki silang

Dengan merujuk pada pertanyaan diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Indonesia Dengan Memanfaatkan Media TTS Pada Siswa Kelas X PH 2 di SMKN 4 Kota Jambi.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, terutama terkait penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) untuk meningkatkan hasil

belajar siswa.

## **2. Manfaat Praktis**

1. Bagi siswa: Meningkatkan pemahaman terhadap topik sejarah Indonesia sehingga topik tersebut menjadi lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa.
2. Bagi guru: Dapat berkontribusi dan meningkatkan pengetahuan serta pemahaman tentang media pembelajaran.
3. Bagi sekolah: Penelitian ini juga dapat menjadi salah satu alternatif metode untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.