

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan berfungsi membantu peserta didik dalam pengembangan dirinya, yaitu pengembangan semua potensi, kecakapan, serta karakteristik pribadinya kearah positif, baik bagi dirinya sendiri maupun lingkungannya. Sekolah sebagai lembaga yang formal bertugas menciptakan kesempatan yang seluas- luasnya kepada siswa sehingga dapat mengembangkan dirinya seoptimal mungkin sesuai dengan potensi yang dimiliki melalui proses belajar mengajar. Untuk mencapai hasil pendidikan secara optimal maka peran guru sangat diutamakan, dimana peran guru dalam proses belajar mengajar sebagai fasilitator atau penggerak berjalannya kegiatan proses belajar-mengajar.

Dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan terciptanya kondisi atau suatu proses yang mengarahkan siswa untuk melakukan aktifitas belajar. Guru mempunyai peranan penting dalam melakukan usaha- usaha untuk menumbuhkan kreativitas belajar agar anak didiknya melakukan aktivitas belajar dengan baik sehingga hasil belajarnya menjadi lebih baik. Guru diharapkan mampu menerapkan model dan metode pembelajaran yang tepat, serta mampu aktif dan kreatif dalam penyampaian materi.

Berdasarkan pengalaman di lapangan, proses pembelajaran di sekolah dewasa ini kurang meningkatkan kreativitas siswa, terutama dalam pembelajaran kearsipan. Masih banyak tenaga pendidik yang menggunakan metode konvensional dan monoton dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga suasana belajar terkesan kaku dan didominasi oleh guru.

Fenomena ini senada dengan pendapat Sanjaya (2006:1) bahwa: “salah satu masalah yang dihadapi di dunia pendidikan kita adalah lemahnya proses pembelajaran”. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir. Selanjutnya menerangkan bahwa proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut Trianto (2007:1)

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak tenaga pendidikan saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum, lebih mementingkan pada penghandalan konsep bukan pemahaman. Hal ini dapat dilihat pada kegiatan belajar mengajar di kelas yang selalu didominasi oleh guru (*teacher centered*) sehingga siswa menjadi pasif.

Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat keberhasilan kegiatan belajar siswa juga dipengaruhi oleh kreativitas belajar siswa. Rif'an (2009:3) menyatakan bahwa kreativitas siswa merupakan faktor yang sangat penting dalam keberhasilan belajar mengajar. Siswa harus kreatif dalam belajar termasuk dalam menentukan strategi yang harus ditempuh untuk mendapatkan suatu pengetahuan ataupun nilai.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMKN 1 Pantai Cermin diketahui bahwa kegiatan belajar mengajar guru di SMKN 1 Pantai Cermin masih berpusat pada guru (*teacher oriented*) dan model pembelajaran yang digunakan masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang sangat identik dengan ceramah sehingga siswa terlihat kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1
Daftar Nilai Ulangan Harian Kelas X AP

Tes	KKM	Siswa yang belum mencapai KKM		Siswa yang mencapai KKM	
		Jumlah	%	Jumlah	%
UH 1	75	16	53.33%	14	46.67%
UH 2		14	46.67%	16	53.33%
UH 3		13	43.33%	17	46.67%
Jumlah Siswa		30			
Rata-rata		47,77		48,89	

Sumber : Guru kearsipan Kelas X ADM SMKN 1 Pantai Cermin

Berdasarkan hasil observasi maka dapat diketahui bahwa di SMKN 1 Pantai Cermin perlu diterapkan model pembelajaran baru agar hasil belajar siswa dapat mengalami peningkatan. Salah satu model pembelajaran yang dapat merangsang pola pikir siswa, mengembangkan keterampilan berfikir yang dimilikinya, mengatasi masalah dan menjadikan pembelajaran yang mandiri melalui model *kooperatif type Jigsaw*. Dimana model ini dikembangkan agar dapat membangun kelas sebagai komunitas belajar yang menghargai semua kemampuan siswa. Jigsaw dapat digunakan apabila bahan yang dipelajari

berbentuk naratif tertulis dan tujuan pembelajarannya lebih menekankan pada konsep daripada keterampilan.

Dalam penerapan *Jigsaw* ini siswa secara individual berkembang dan berbagai kemampuan dalam berbagai aspek kerja yang berbeda, guru membagi satuan informasi yang besar menjadi komponen-komponen yang lebih kecil. Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam kelompok kooperatif yang terdiri dari empat atau lima orang siswa, sehingga setiap anggota bertanggungjawab terhadap penugasan komponen/ subtopik yang ditugaskan guru dengan sebaik-baiknya. Siswa dari masing- masing kelompok yang bertanggungjawab terhadap subtopik yang sama membentuk kelompok lagi yang di sebut dengan ahli. Siswa- siswa ini bekerja sama untuk menyelesaikan tugas kooperatifnya dalam:

- a) Belajar dan menjadi ahli dalam subtopik bagiannya;
- b) Merencanakan bagaimana mengajarkan subtopik bagiannya kepada anggota kelompoknya semula.

Setelah itu siswa tersebut kembali lagi ke kelompok masing- masing sebagai “ ahli ” dalam subtopiknya dan mengajarkan informasi penting dalam subtopik tersebut kepada temannya. Ahli dalam subtopik lainnya juga bertindak serupa. Hasilnya seluruh siswa bertanggung jawab untuk menunjukkan penugasannya terhadap seluruh materi yang ditugaskan oleh guru. Dengan demikian, setiap siswa dalam kelompok harus menguasai topik secara keseluruhan.

Untuk mengatasi hal tersebut, maka guru kearsipan sebagai tenaga Pengajar dan pendidik hendaknya selalu meningkatkan kualitas profesionalnya, yaitu dengan memberikan kesempatan belajar pada siswa dengan melibatkannya secara aktif dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Dan Kreatifitas Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kearsipan Di Kelas X AP SMKN 1 Pantai Cermin T.P 2017/ 2018”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMKN 1 Pantai Cermin maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- a) Model pembelajaran yang digunakan di SMKN 1 Pantai Cermin umumnya masih menggunakan metode konvensional.
- b) Kreativitas belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Pantai cermin cenderung rendah.
- c) Hasil belajar Kearsipan siswa kelas X SMK Negeri 1 Pantai cermin TP 2017/2018 masih rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran koooperatif yang diteliti adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.
2. Kreativitas belajar yang diteliti adalah kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran kearsipan di kelas X AP SMKN 1 Pantai Cermin Tahun Pembelajaran 2017/ 2018.
3. Hasil belajar yang di teliti adalah hasil belajar pada mata pelajaran kearsipan di kelas X AP SMKN 1 Pantai Cermin Tahun Pembelajaran 2017/ 2018.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh yang positif dan signifikan antara penerapan model *Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas X AP pada mata pelajaran kearsipan SMKN 1 Pantai Cermin Tahun Pembelajaran 2017/ 2018.
2. Apakah ada pengaruh yang positif dan signifikan antara kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X AP pada mata pelajaran kearsipan SMKN 1 Pantai Cermin Tahun Pembelajaran 2017/ 2018.
3. Apakah ada pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan kreativitas belajar siswa terhadap hasil belajar siswa kelas X AP pada mata pelajaran kearsipan SMKN 1 Pantai Cermin Tahun Pembelajaran 2017/ 2018.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan hal yang hendak dicapai dalam penelitian yang dilakukan, sesuai dengan judul permasalahan ini yang menjadi tujuan penelitian adalah:

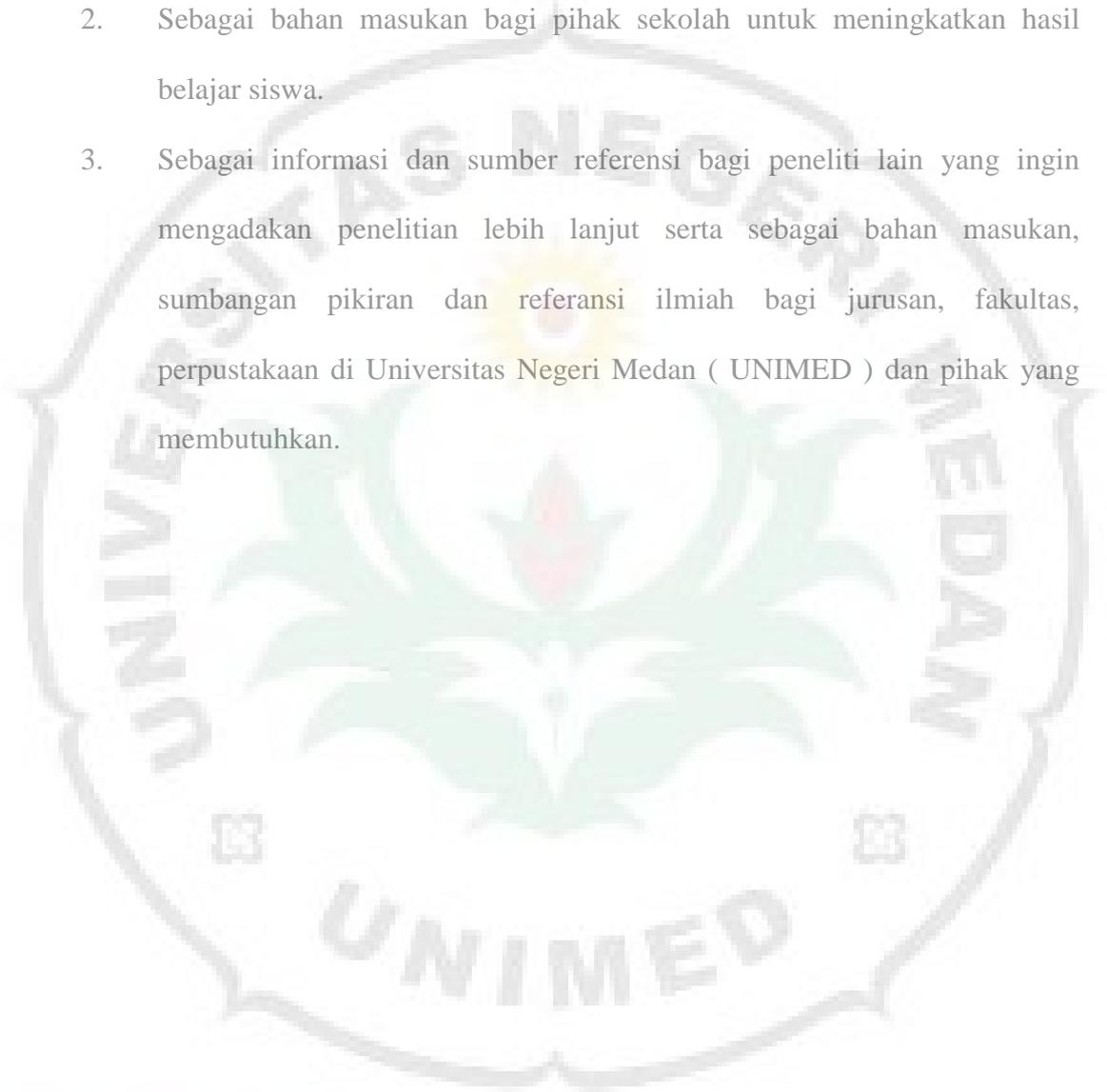
1. Untuk mengetahui pengaruh antara penerapan model *Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas X AP pada mata pelajaran kearsipan SMKN 1 Pantai Cermin Tahun Pembelajaran 2017/ 2018.
2. Untuk mengetahui pengaruh antara kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X AP pada mata pelajaran kearsipan SMKN 1 Pantai Cermin Tahun Pembelajaran 2017/ 2018.
3. Untuk mengetahui pengaruh interaksi model pembelajaran dan kreativitas belajar siswa terhadap hasil belajar siswa kelas X AP pada mata pelajaran kearsipan SMKN 1 Pantai Cermin Tahun Pembelajaran 2017/ 2018.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan dunia pendidikan, khususnya bagi para pengelola pendidikan. Secara terperinci prestasi penelitian ini diharapkan dapat:

1. Menambah wawasan peneliti tentang penggunaan Model Pembelajaran *Jigsaw* dan Kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X AP pada mata pelajaran kearsipan SMKN 1 Pantai Cermin Tahun Pembelajaran 2017/ 2018.

2. Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Sebagai informasi dan sumber referensi bagi peneliti lain yang ingin mengadakan penelitian lebih lanjut serta sebagai bahan masukan, sumbangan pikiran dan referensi ilmiah bagi jurusan, fakultas, perpustakaan di Universitas Negeri Medan (UNIMED) dan pihak yang membutuhkan.



THE
Character Building
UNIVERSITY