

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan dan kesejahteraan suatu bangsa sangat tergantung pada mutu Sumber Daya Manusia (SDM) yang dimiliki. Wajarlah jika peningkatan mutu SDM menjadi perhatian serius dari setiap negara termasuk Indonesia. Mutu SDM tentu tidak bisa terlepas dari mutu pendidikan. Peningkatan kualitas SDM harus melalui peningkatan kualitas pendidikan, prioritas pada SDM berarti memprioritaskan pendidikan. Bagaimana pentingnya pendidikan ini telah disampaikan oleh banyak kalangan dan ahli. Daoed Joesoef berkeyakinan bahwa pendidikan bukan hanya dapat mendorong pembangunan tapi juga diperlukan sebagai tujuan suci pembangunan (Kompas, 2006). Tidak mengherankan jika Thailand, Malaysia dan Korea cepat bangkit dari krisis karena ditopang jiwa kemandirian yang kokoh dan terarah lewat pendidikan. Tidak kurang juga bagaimana Jepang memprioritaskan pendidikan sesaat setelah kalah pada perang dunia kedua.

Pendidikan merupakan bagian *integral* dalam pembangunan. Proses pendidikan tak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Pembangunan diarahkan dan bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia dan pembangunan sektor ekonomi, yang satu dengan lainnya saling berkaitan dan berlangsung dengan berbarengan. Pendidikan Nasional yang dilaksanakan oleh bangsa Indonesia meliputi seluruh bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan.

Posisi kualitas sumber daya manusia Indonesia bila dibandingkan dengan negara lain cukup memprihatinkan. Menurut laporan pengembangan manusia (*Human Development Report*) UNDP tahun 2002 mengungkapkan bahwa nilai HDI (*Human Development Indeks*) untuk Indonesia tahun 2000 adalah 0,684 yang menempati ranking 110 dibawah Vietnam. Negara-negara ASEAN lain mendapatkan urutan lain di atas Indonesia, seperti Filipina (urutan 77), Thailand (urutan 70), Malaysia (urutan 59), Brunei Darussalam (urutan 32) dan Singapura(urutan 25). HDI adalah indeks campuran yang merupakan ukuran rata-rata prestasi penting atas tiga dimensi dasar dalam pengembangan atau pembangunan manusia, yaitu *long and healty life*, pengetahuan (*knowledge*), dan kelayakan standart hidup (*adecent standart of living*) (Kompas, 1 Mei 2003).

Tujuan pembangunan nasional di bidang pendidikan adalah upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia dalam mewujudkan masyarakat yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, berdisiplin, bekerja keras, tangguh dan bertanggungjawab, mandiri, cerdas, dan terampil serta sehat jasmani dan rohani. Hal ini sejalan dengan Pasal 3 Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan danmembentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepadaTuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dengan demikian pendidikan harus mampu mengembangkan potensi peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional yang termaksud di atas. Berdasarkan landasan hukum tersebut, Sani (2014:46) mengategorikan hasil belajar yang harus dicapai siswa sebagai berikut :

Tabel 1. Dimensi Capaian Hasil Belajar

Dimensi	Deskripsi
Sikap spiritual	Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
Sikap social	Berakhlaq mulia sehat , mandiri dan demokratis serta bertanggung jawab
Pengetahuan	Berilmu
Keterampilan	Cakap dan kreatif

Dari tabel 1 dimensi hasil belajar dapat diuraikan bahwa untuk dimensi dari sikap spiritual dapat dilihat bagaimana cara siswa beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sedangkan untuk sikap sosial dapat digambarkan siswa memiliki akhlaq mulia yang sehat, mandiri dan demokratis serta bertanggung jawab. Untuk dimensi pengetahuan dilihat dari bagaimana siswa memiliki ilmu dan dimensi keterampilan digambarkan siswa harus cakap dan kreatif. Hal ini senada dengan pengembangan kurikulum 2013 yang akan menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif melalui penguatan sikap, keterampilan dan pengetahuan yang terintegrasi (Mulyasa, 2014:65).

Berdasarkan pendapat di atas bahwa pengembangan kurikulum difokuskan pada pembentukan kompetensi dan karakter peserta didik, berupa panduan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat dipraktekkan peserta didik sebagai wujud pemahaman terhadap konsep yang dipelajarinya secara konsep.

Upaya meningkatkan kualitas pendidikan terus menerus dilakukan baik secara konvensional maupun inovatif. Pendidikan diharapkan mampu menghasilkan *output* yang berkualitas. Dari berbagai macam karakteristik *input*

yang masuk serta bagaimana pendidikan itu mampu menghasilkan *output* yang baik dan berkualitas. Semua itu merupakan tugas dari pendidikan yang tidak bisa diabaikan. Sebenarnya ini bukan hanya tugas yang dibebankan kepada guru saja tetapi ini juga merupakan tugas orangtua. Jadi untuk menghasilkan *output* yang berkualitas harus ada kerja sama antara guru dan orang tua di dalam mendidik siswa-siswinya. Melalui usaha pendidikan diharapkan kualitas generasi muda yang cerdas, kreatif, dan mandiri dapat terwujud. Namun kenyataannya kreativitas siswa sekarang ini berkembang lambat dan pemanfaatan media pembelajaran yang kurang. Hal ini dikarenakan sistem pendidikan yang senantiasa bergantung pada pendidik. Sani (2013:1) mengatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan guru di Indonesia pada umumnya masih berpusat pada guru. Ini disebabkan pemahaman yang kurang memadai dan paradigma pembelajaran yang belum sesuai dengan tindakan yang dilakukan.

Dampaknya siswa kurang bersemangat untuk mencapai hasil belajar yang tinggi. Siswa kurang memiliki tingkah laku yang kritis bahkan cara berfikir untuk mengeluarkan ide-ide yang sifatnya kreatif dan inovatif pun terkesan lambat.

Walaupun saat ini masalah kreativitas belajar siswa sudah mendapat perhatian begitu besar oleh pemerintah dengan adanya perbaikan kurikulum pendidikan yang lebih memfokuskan pada keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga dapat mengembangkan kreativitas belajar siswa. Namun, dalam pelaksanaannya di sekolah-sekolah masih sangat memprihatinkan. Pembelajaran masih cenderung bersifat *konvensional* dengan berpusat pada pendidik yang menghambat pertumbuhan dan perkembangan kreativitas belajar siswa. Contoh konkrit misalnya sistem evaluasi yang terlalu menekankan pada jawaban benar

dan tidak benar tanpa memperhatikan alasan jawaban, dimana siswa hanya dituntut untuk memberikan jawaban yang benar tanpa menjelaskan alasan dan opini dari jawaban yang diberikan. Padahal diharapkan manusia Indonesia lulusan dari berbagai jenjang pendidikan formal dalam hal ini khususnya jenjang pendidikan menengah umum (SMU) seharusnya memiliki ciri atau profil sebagai berikut yang diantaranya ialah : “Memiliki penalaran yang baik (dalam kajian materi kurikulum, kreatif, inisiatif serta memiliki tanggung jawab) dan penalaran sebagai penekanannya” (Mulayasa, 2014:21)

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang cerdas, kreatif, terampil, bertanggung jawab, produktif dan berbudi pekerti luhur. Untuk mencapai pendidikan yang berkualitas diperlukan meningkatkan mutu pendidikan yang mampu *memobilisasi* segala sumber daya pendidikan. Hal ini sesuai dengan ketetapan UNESCO dalam keterampilan abad 21 yaitu : “Kreativitas dan inovasi, kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, komunikasi dan kolaborasi, keterampilan sosial dan lintas budaya, penguasaan informasi.” (Sumber : *Tough Choices on Tough Times, 2007, National Center on Education and Economy*) dari ketetapan tersebut dikatakan bahwa kemampuan inovasi dan kreativitas ternyata juga dibutuhkan serta diperlukan untuk bekerja di abad 21 yang akan datang.

Data tentang peringkat Indeks Pengembangan Manusia (IPM), yaitu komposisi dari peringkat pencapaian pendidikan, kesehatan, dan penghasilan per kepala keluarga yang menunjukkan bahwa indeks pengembangan manusia Indonesia makin menurun. Di antara 188 negara di dunia, Indonesia menempati urutan ke-102 (1996), ke-99 (1997), ke-105 (1998), dan ke-109(1999). Sedangkan

tahun 2014 menempati urutan 110 dari 188 negara di dunia dan menurun urutan 113 pada tahun 2015. Menurut survei *Political and Economic Risk Consultant (PERC)*, kualitas pendidikan di Indonesia berada pada urutan ke-12 dari 12 negara di Asia. Posisi Indonesia berada di bawah Vietnam. (Sumber :UNESCO:2000)

Dari data-data di atas tentang kualitas pendidikan di Indonesia yang masih rendah bisa mengakibatkan prestasi Indonesia dalam dunia pendidikan juga masih rendah. Itu semua bisa terjadi dikarenakan ada masalah dalam sistem pendidikan di Indonesia. Diantaranya kekeliruan paradigma pendidikan yang mendasari keseluruhan penyelenggaraan sistem pendidikan, berbagai problem yang berkaitan aspek praktis/teknis yang berkaitan dengan penyelenggaraan pendidikan.

Pemerintah Indonesia sebagai bagian dari masyarakat dunia sudah berupaya untuk meningkatkan mutu pendidikan. Bahkan dalam sektor pendidikan pemerintah mengalokasikan dana dari Anggaran Pendapatan Belanja Negara (APBN) untuk mensukseskan pendidikan nasional dan membangun Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Adapun berbagai inovasi dan program pendidikan yang telah dilaksanakan antara lain :

“Penyempurnaan kurikulum, pengadaan buku ajar dan buku referensi melalui berbagai pelatihan, meningkatkan kualifikasi pendidik dan tenaga kependidikan, peningkatan manajemen pendidikan, dan pengadaan berbagai fasilitas pendidikan lainnya (Depdiknas, 2003)”

Upaya telah dilakukan pemerintah untuk melakukan inovasi dalam dunia pendidikan diantaranya adalah menyempurnakan kurikulum. Dimana kurikulum merupakan sebuah wadah yang akan menentukan arah pendidikan. Berhasil tidaknya sebuah pendidikan sangat bergantung dengan kurikulum yang digunakan. Dalam proses pendidikan kurikulum memainkan peran yang sangat

penting dalam mewujudkan generasi yang handal, kreatif, inovatif, dan menjadi pribadi yang bertanggung jawab. Ibarat tubuh, kurikulum merupakan jantungnya pendidikan. Untuk itu perlu adanya perubahan kurikulum sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan zaman.

Saat ini ada dua model kurikulum yang digunakan di tingkat satuan sekolah menengah atas (SMA) yaitu kurikulum satuan pendidikan (KTSP) 2006 dan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 identik dengan pembelajaran saintifik. Pembelajaran *saintifik* disebut juga dengan pembelajaran ilmiah yang dalam proses pembelajarannya dapat dipadankan dengan suatu proses ilmiah yang melibatkan kegiatan pengamatan atau observasi untuk mengumpulkan data. Untuk itu kurikulum 2013 mengamanatkan nilai-nilai dalam pembelajaran *saintifik* pada proses pembelajaran. Pembelajaran ilmiah diyakini sebagai jembatan menuju perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan dan pengetahuan peserta didik yang nantinya indikator ketercapaian keberhasilan diharapkan lebih produktif, kreatif, inovatif, afektif dan lebih senang belajar. Hal ini sesuai dengan pandangan Daryanto (2014:11) yang menyatakan bahwa: “ Indikator keberhasilan implementasi kurikulum 2013 untuk peserta didik ialah lebih produktif, kreatif, inovatif, afektif dan lebih senang belajar.” Dari pendapat tersebut jelaslah bahwa salah satu indikator keberhasilan dalam pembelajaran saintifik ialah siswa menjadi lebih kreatif lagi dalam pencapaian hasil belajarnya.

Upaya lain yang dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan ialah dengan merumuskan dan melakukan *revolusi* pendidikan 4.0. Pendidikan 4.0 merupakan perubahan arah dari sistem pendidikan manual menjadi sistem era industri dan teknologi digital serta inovasi di bidang pendidikan. Hal ini

sesuai dengan yang dikatakan Kamdi (Kompas. 3-3-2018) : “Pendidikan 4.0 membutuhkan manajemen kurikulum transdisipliner yang dinamis dan modern”. Untuk mencapai hal yang demikian tentu tidaklah semudah membalikkan telapak tangan, karena dibutuhkan pemanfaatan teknologi digital dalam proses belajar mengajar. Sehingga transfer ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dilakukan secara terus menerus (*continue*) tanpa harus selalu tatap muka di kelas (*face to face*). Dengan perkataan lain, materi pembelajaran dapat disampaikan kepada peserta didik setiap waktu tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Di kota Kisaran Kabupaten Asahan terdapat 4 (empat) Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) dan 4 (empat) sekolah menengah swasta yang berada di bawah naungan kantor cabang dinas (Kancabdis) Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Utara untuk wilayah kabupaten Asahan dan Batubara. Dari data tersebut berdasarkan hasil Musyawarah Kerja Seluruh Kepala Sekolah (MKKS) di tahun 2016/2017 bahwa terdapat 4 (empat) Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) yang berada di wilayah kota Kisaran ditunjuk sebagai sekolah model percontohan yang menggunakan kurikulum 2013. Sekolah-sekolah tersebut adalah SMA Negeri 1 Kisaran, SMA Negeri 2 Kisaran, SMA Negeri 3 Kisaran dan SMA Negeri 4 Kisaran. Sedangkan 4 (empat) sekolah swasta setingkat SMA yang berada di wilayah kota Kisaran yaitu : SMA Swasta Muhammadiyah, SMA Swasta Panti Budaya Kisaran, SMA Swasta Tamansiswa dan SMA Swasta Daerah Kisaran. Sekolah-sekolah swasta tersebut seluruhnya menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Melalui observasi yang telah dilakukan di sekolah-sekolah yang menggunakan kurikulum K13 pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah-

sekolah tersebut ada yang menggunakan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa seperti di SMA Negeri 3 dan 4. Siswa lebih banyak aktif dan bergerak sesuai dengan perintah yang diberikan oleh gurunya. Sedangkan di SMA Negeri 1 dan SMA Negeri 2 masih banyak proses pembelajaran yang berpusat pada guru (*Teacher Centered Learning*). Metode yang digunakan masih terbatas pada metode ceramah, komando dan diskusi antar guru-siswa. Guru mengajarkan secara langsung dan runtut, memberi contoh/demonstrasi pada siswa kemudian siswa mempraktekkannya atau yang disebut pembelajaran *konvensional*. Pelaksanaan pembelajaran tersebut dapat memberikan dampak yang kurang baik pada siswa. Siswa menjadi pasif dan tidak memiliki kesempatan untuk mengungkapkan ide maupun gagasannya dalam proses pembelajaran.

Sementara itu sesuai dengan hasil observasi di beberapa sekolah swasta yang dilakukan kebanyakan proses pembelajaran masih bersifat satu arah, dimana guru masih menjadi pusat pembelajaran. Siswa masih dituntut untuk meniru dan melakukan gerakan sesuai dengan apa yang dicontohkan oleh gurunya. Untuk beberapa materi yang kontekstual, maka pembelajaran ini kurang cocok diterapkan. Pembelajaran Penjas seharusnya mengarah kepada penanaman konsep dan proses, namun pada kenyataannya kegiatan pembelajaran Penjas yang sering dijumpai lebih menekankan pada hasil yang diperoleh. Pembelajaran yang diberikan kurang memberikan kesempatan kepada siswa secara luas untuk melakukan *eksplorasi* dan *elaborasi* materi yang dipelajari, disamping itu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk *mengaktualisasikan* kemampuannya melalui pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini

menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan peserta didik masih kurang kreatif dalam memunculkan ide-ide gagasan baru dalam pembelajaran.

Melihat realita yang terjadi di lapangan, selama ini metode yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran di kelas hanya terfokus pada pola “*Teacher Center*” sehingga peran aktif siswa tidaklah maksimal. Padahal telah jelas bahwa dalam proses pembelajaran, siswa juga harus berperan aktif sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat diserap oleh siswa secara maksimal pula dan nantinya diharapkan hasil belajar yang akan dicapai sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru dan peserta didik.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa ada 2 (dua) yaitu faktor *internal* dan faktor *eksternal*. Salah satu faktor *eksternal* yang berpengaruh pada hasil belajar siswa adalah proses pembelajaran. Guru biasa mengajar dengan pembelajaran *konvensional* saja. Siswa menjadi bosan, mengantuk, pasif, dan hanya mendengarkan serta melakukan gerakan ala kadarnya saja. Guru yang *progresif* berani mencoba hal baru yang dapat meningkatkan kegiatan belajar mengajar sehingga hasil belajar siswa juga meningkat.

Diduga kurang tepatnya pembelajaran yang dilakukan dan rendahnya kreativitas siswa di SMA Negeri dan Swasta se Kota Kisaran juga berakibat rendahnya hasil belajar Penjas siswa. Pendukung keterlaksanaan pembelajaran adalah kreativitas. Namun, pendidikan di sekolah lebih berorientasi pada pengembangan *intelegensi* (kecerdasan) daripada pengembangan kreativitas, sedangkan keduanya sama pentingnya untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Kelompok siswa yang kreativitasnya tinggi memiliki hasil belajar yang sama dengan kelompok yang memiliki *intelegensi* yang relatif tinggi. Kreativitas

yang tinggi akan memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari, maka hasil belajar akan tinggi pula.

Pembelajaran *konvensional* berpusat pada guru telah gagal untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran dan gagal untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Pembelajaran *konvensional* terlalu sederhana dan menimbulkan pengetahuan singkat yang hanya menekankan pada dimensi proses kognitif saja. Pada saat proses pembelajaran, guru juga seringkali menerapkan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan tetap menganggap dirinya sebagai pusat pembelajaran yaitu pembelajaran *konvensional*. Padahal paradigma seperti itu sudah tidak relevan lagi. Sudah saatnya siswa diajak untuk aktif sebagai pembelajar. Siswa perlu diberikan kesempatan untuk mengembangkan kecerdasan lain yang dimiliki sehingga nantinya dapat memiliki ide serta gagasan dalam menyelesaikan masalah-masalah yang timbul. Oleh karena itu, masalah tersebut perlu diatasi dengan melakukan perubahan. Perubahan tersebut diantaranya dengan memilih strategi pembelajaran yang tepat yang mampu meningkatkan kemampuan dan partisipasi aktif siswa. Dibutuhkan perubahan model pembelajaran dari guru sehingga guru mampu memotivasi siswa, mengubah pembelajaran menjadi terpusat pada siswa (*Student Centered Learning*). Sehingga mampu meningkatkan kemampuan, minat dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Semua itu ditujukan sesuai dengan tujuan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan oleh pemerintah melalui Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) bagi tingkat SMA sederajat ialah berada pada level 2 (dua), yang isinya sebagai berikut :

1. Mampu melaksanakan satu tugas *spesifik*, dengan menggunakan alat, dan informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan, serta menunjukkan kinerja dengan mutu yang terukur, di bawah pengawasan langsung atasannya.
2. Memiliki pengetahuan operasional dasar dan pengetahuan *factual* dibidang kerja yang *spesifik*, sehingga mampu memilih pemecahan masalah yang tersedia terhadap masalah yang lazim timbul.
3. Bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab membimbing orang lain. (Sumber: Dirjen Kemendikbud.2012,16).

Isi dari semua kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap lulusan tingkat SMA sederajat yang berada pada *level 2* (dua) dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 1. Kesetaraan Capaian Pembelajaran dari Berbagai Jenis Pendidikan

Dari uraian dan gambar tentang target dan capaian untuk tingkat Sekolah Menengah Atas, maka setiap lulusan siswanya harus memiliki kemampuan dan keahlian yang sesuai dengan tuntutan dari Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) yang ditentukan oleh pemerintah. Dimana muaranya nanti

berujung pada hasil lulusan yang siap pakai dengan memiliki keahlian dan kemampuan sesuai dengan tuntutan perkembangan permintaan dan kebutuhan pasar terutama abad 21.

Dari situasi yang dijumpai di lapangan yaitu di SMA Negeri 1, SMA Negeri 2, SMA Negeri 3 dan SMA Negeri 4 Kisaran yang semuanya menggunakan kurikulum 2013 serta di SMA Swasta Muhamadiyah, SMA Swasta Diponegoro, SMA Swasta Panti Budaya dan SMA Swasta Tamansiswa Kisaran yang menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006. Untuk itu peneliti tertarik melakukan percobaan di SMA Negeri dan SMA Swasta Sekota Kisaran Kabupaten Asahan dengan tujuan melihat perbedaan pengaruh penerapan pembelajaran *konvensional* dalam hal ini pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*) yang menggunakan KTSP 2006 dengan penerapan pembelajaran saintifik yang berpusat pada siswa (*student centered learning*) yang menggunakan kurikulum 2013 terhadap kreativitas siswa dan hasil belajar dalam bidang studi Pendidikan Jasmani di kelas XI Tahun Pelajaran 2017/2018.

1.2. Identifikasi Masalah

Masalah yang muncul dalam penerapan pembelajaran *saintifik* dalam proses belajar mengajar adalah adanya perubahan kurikulum sehingga guru belum paham betul tentang pembelajaran *saintifik*, banyak siswa belum berani berbuat dengan hal-hal yang baru, banyaknya siswa yang masih malu dan takut mengemukakan pendapat dan memunculkan ide-ide gagasan kreatif serta masih ditemukan beberapa guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani yang masih menggunakan cara-cara mengajar *konvensional* yang pembelajarannya masih

berpusat pada guru serta kurang kreatif. Selain itu pelaksanaan Kurikulum 2013 dengan penerapan pembelajaran *saintifiknya* terbilang masih baru diterapkan pada Sekolah Menengah Atas Sekota Kisaran Kabupaten Asahan.

Sejauh mana pelajaran ini diterapkan agar ide kreativitas siswa dapat meningkat dan dalam penerapan pembelajaran *saintifik* diharapkan dapat memunculkan ide kreativitas siswa. Ide-ide kreativitas siswa akan dilihat dari hasil belajar siswa. Pembelajaran *saintifik* juga diharapkan siswa di tuntut lebih aktif dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Kemudian adanya perubahan era globalisasi dan tuntutan dari Undang-Undang pendidikan nasional diharapkan siswa lebih berfikir kreatif agar tercetak Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas tinggi dan mumpuni.

Pembelajaran *saintifik* dan pembelajaran *konvensional* akan diuji cobakan serta diterapkan dalam proses belajar mengajar yang dilakukan melalui pilihan yang tepat. Strategi pembelajaran yang tepat perlu disesuaikan dengan jenis materi yang diharapkan mampu meningkatkan kegiatan belajar menjadi lebih kreatif dalam berpikir dan berbuat serta mengeluarkan ide-ide baru sehingga hasil belajar siswa nantinya juga akan meningkat dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Untuk itu peneliti mengidentifikasi masalah dengan cara melakukan perbandingan antara penerapan pembelajaran *konvensional* dengan pembelajaran *saintifik* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar Pendidikan Jasmani siswa di kelas XI SMA Negeri dan Swasta Sekota Kisaran Kabupaten Asahan Tahun Pelajaran 2017/2018.

1.3. Pembatasan Masalah

Batasan masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah perbedaan pengaruh antara penerapan pembelajaran *konvensional* dengan pembelajaran *saintifik* terhadap kreativitas dan hasil belajar Pendidikan Jasmani siswa di SMA Negeri dan Swasta se Kota Kisaran Kabupaten Asahan. Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah kreativitas dan hasil belajar sedangkan variabel bebasnya adalah kelompok penerapan pembelajaran *saintifik* dan kelompok penerapan pembelajaran *konvensional*.

1.4. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas tampak bahwa mutu pendidikan masih rendah, hal ini disebabkan oleh rendahnya mutu proses pembelajaran di kelas. Rendahnya mutu pembelajaran ini disebabkan antara lain oleh rendahnya kreativitas siswa sehingga hasil belajar Pendidikan Jasmani rendah. Rendahnya kreativitas siswa dan hasil belajar Pendidikan Jasmani rendah, diduga terkait dengan bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan. Untuk itu diperlukan salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa sehingga nantinya hasil belajar Pendidikan Jasmani akan tinggi melalui perbedaan penerapan pembelajaran *konvensional* dan pembelajaran *saintifik*. Permasalahan tersebut dirumuskan dalam beberapa pertanyaan yang harus dijawab sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara penerapan pembelajaran *konvensional* dan pembelajaran *saintifik* terhadap kreativitas siswa di kelas XI SMA Negeri dan Swasta Sekota Kisaran Kabupaten Asahan Tahun Pelajaran 2017/2018?

2. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara penerapan pembelajaran *konvensional* dan pembelajaran *saintifik* terhadap hasil belajar Pendidikan Jasmani di kelas XI SMA Negeri dan Swasta Sekota Kisaran Kabupaten Asahan Tahun Pelajaran 2017/2018?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara penerapan pembelajaran *konvensional* dan pembelajaran *saintifik* terhadap kreativitas siswa dan hasil belajar Pendidikan Jasmani di kelas XI SMA Negeri dan Swasta Sekota Kisaran Kabupaten Asahan Tahun Pelajaran 2017/2018?
4. Apakah terdapat interaksi antara penerapan pembelajaran *konvensional* dan pembelajaran *saintifik* terhadap kreativitas siswa dan hasil belajar Pendidikan Jasmani di kelas XI SMA Negeri dan Swasta Sekota Kisaran Kabupaten Asahan Tahun Pelajaran 2017/2018?

1.5. Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan tentu memiliki tujuan, tidak terkecuali dalam penelitian ini. Dengan menetapkan tujuan maka diharapkan penelitian ini bisa terarah dan terukur dengan baik dan benar. Tujuan dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.

1.5.1. Tujuan Umum

Tujuan umumnya adalah mengetahui penerapan perbedaan pengaruh antara penerapan pembelajaran *konvensional* dan pembelajaran *saintifik* terhadap kreativitas siswa dan hasil belajar Pendidikan Jasmani di kelas XI SMA Negeri dan Swasta Sekota Kisaran Kabupaten Asahan Tahun Pelajaran 2017/2018

1.5.2. Tujuan Khusus

1. Menemukan dan mengetahui seberapa besar perbedaan pengaruh antara penerapan pembelajaran *konvensional* dan pembelajaran *saintifik* terhadap kreativitas siswa di kelas XI SMA Negeri dan Swasta Sekota Kisaran Kabupaten Asahan Tahun Pelajaran 2017/2018
2. Menemukan dan mengetahui seberapa besar perbedaan pengaruh antara penerapan pembelajaran *konvensional* dan pembelajaran *saintifik* terhadap hasil belajar Pendidikan Jasmani di kelas XI SMA Negeri dan Swasta Sekota Kisaran Kabupaten Asahan Tahun Pelajaran 2017/2018
3. Menemukan dan mengetahui seberapa besar perbedaan pengaruh antara penerapan pembelajaran *konvensional* dan pembelajaran *saintifik* terhadap kreativitas siswa dan hasil belajar Pendidikan Jasmani di kelas XI SMA Negeri dan Swasta Sekota Kisaran Kabupaten Asahan Tahun Pelajaran 2017/2018
4. Menemukan dan mengetahui seberapa besar interaksi antara penerapan pembelajaran *konvensional* dan pembelajaran *saintifik* terhadap kreativitas siswa dan hasil belajar Pendidikan Jasmani di kelas XI SMA Negeri dan Swasta Sekota Kisaran Kabupaten Asahan Tahun Pelajaran 2017/2018

1.6 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan ada manfaat yang bisa diambil sebagai sumbangan bagi dunia pendidikan. Jika penelitian ini terbukti positif secara signifikan maka diharapkan minimal ada manfaat secara teoritis maupun praktis.

Adapun manfaat-manfaat tersebut ialah :

1.6.1 Secara Teoretis

Diharapkan bermanfaat dalam menghasilkan konsep untuk pengembangan teori terutama mengenai perbedaan pengaruh antara penerapan pembelajaran *konvensional* dan pembelajaran *saintifik* terhadap kreativitas siswa dan hasil belajar Pendidikan Jasmani dengan demikian dapat menjadi landasan dan *referensi* penelitian berikutnya berkaitan dengan kreativitas siswa dan hasil belajar.

1.6.2. Secara Praktis

Secara praktis diharapkan bermanfaat bagi beberapa pihak diantara lain :

1. Bagi guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah sebagai *referensi* dalam membantu meningkatkan pemahaman pengaruh antara penerapan pembelajaran *konvensional* dan pembelajaran *saintifik* terhadap kreativitas siswa dalam meningkatkan hasil belajar khususnya dalam pelajaran Pendidikan Jasmani

2. Bagi sekolah

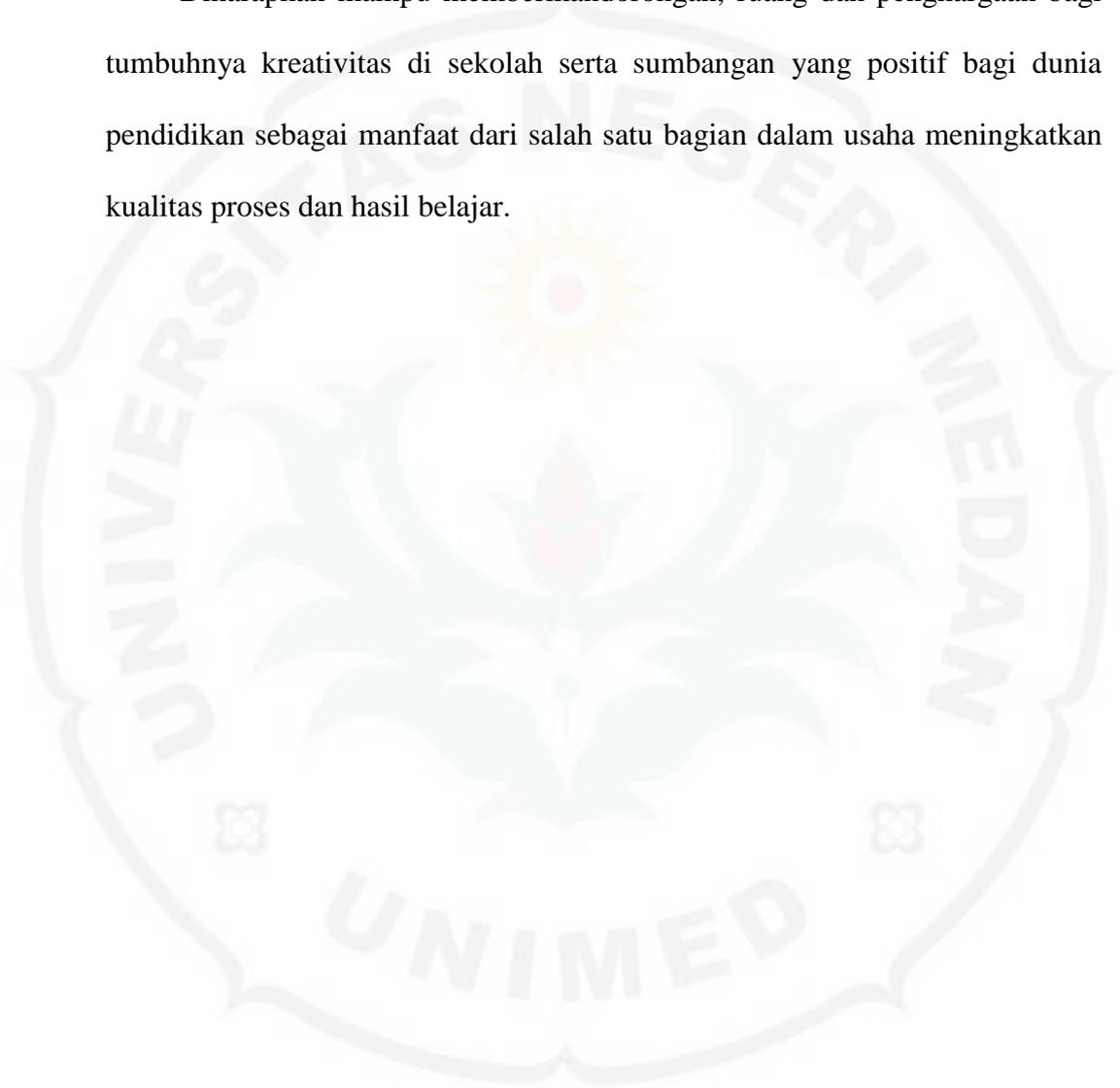
Sekolah diharapkan mampu mendukung tumbuh kembangnya kreativitas siswa untuk meningkatkan hasil belajar melalui penerapan pembelajaran *konvensional* dan pembelajaran *saintifik*.

3. Bagi Musyawarah Guru Mata Pelajaran

Bagi Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Pendidikan Jasmani tingkat Sekolah Menengah Atas Sekabupaten Asahan bisa menambah wawasan dan bahan diskusi serta pertimbangan dalam rangka mengembangkan kreativitas serta hasil belajar anak didik anggota MGMP.

4. Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Utara

Diharapkan mampu memberikandorongan, ruang dan penghargaan bagi tumbuhnya kreativitas di sekolah serta sumbangan yang positif bagi dunia pendidikan sebagai manfaat dari salah satu bagian dalam usaha meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.



THE
Character Building
UNIVERSITY