

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah suatu pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan atau penelitian. Dengan pendidikan dapat mempersiapkan anggota masyarakat untuk mencari nafkah, mengembangkan bakat seseorang demi kepuasan pribadi dan bagi kepentingan masyarakat. Dengan pendidikan juga dapat menanamkan keterampilan yang perlu bagi partisipasi dalam demokrasi. Pendidikan adalah aspek yang paling penting bagi kehidupan manusia, baik dalam pembangunan bangsa membentuk mental dan karakter manusia yang semakin berkembang.

Perkembangan pendidikan senantiasa bertujuan untuk mewujudkan cita-cita bangsa dalam menciptakan masyarakat yang adil dan makmur, serta membantu mewujudkan tujuan yang telah tercantum pada UUD 1945 yaitu “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Untuk mewujudkan cita-cita bangsa tersebut adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan, tentunya dengan melibatkan tenaga pengajar (pendidik), peserta didik, materi pelajaran, strategi pembelajaran, pemanfaatan model-model pembelajaran, media pembelajaran dan pemanfaatan fasilitas belajar yang tersedia.

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Belajar

merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Tindakan belajar hanya dialami oleh siswa sendiri, belajar terjadi apabila tampak tanda-tanda bahwa perilaku manusia berubah sebagai akibat terjadinya proses pembelajaran. Belajar itu bukan sekedar pengalaman, belajar berlangsung secara aktif dan integratif dengan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai suatu tujuan.

Tidak dapat dipungkiri bahwa dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, ada banyak hal yang mendukung keberlangsungan pendidikan, salah satunya adalah guru, dimana guru merupakan ujung tombak dalam pencapaian tujuan pendidikan. Selain itu sarana dan prasarana yang menjadi standar sekolah atau instansi pendidikan juga mendukung kualitas pendidikan.

Sarana dan prasarana sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam belajar dan menunjang kualitas hasil belajar siswa, begitu juga dengan pemanfaatan model pembelajaran yang digunakan guru, dimana jika sarana dan prasarana sekolah yang memadai dan penggunaan model pembelajaran yang sesuai akan memudahkan guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai tenaga pendidik.

Berdasarkan uraian diatas, dalam proses pembelajaran guru membutuhkan suatu model dan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam rangka membantu menjelaskan suatu materi pelajaran agar siswa dapat memahami dengan mudah penjelasan guru. Kegiatan pembelajaran bukanlah usaha untuk menyelesaikan keseluruhan isi dalam suatu buku, melainkan membantu siswa mencapai kompetensi. Karena itu, hendaknya guru dapat menggunakan model dan

media pembelajaran secara bervariasi. Ada banyak sekali model pembelajaran, antara lain: Talking Steak, Snowball Trowing, Cooperative Learning, Contextual Teaching and Learning, Creative Problem Solving, STAD, Numbered Head Together, Jigsaw, Think Pairs and Share, Dan lain sebagainya.

Penelitian ini memfokuskan pada pembelajaran berbasis *Creative Problem Solving* pada pembelajaran Teknologi Perkantoran. *Creative Problem Solving* merupakan proses kreatif pemecahan suatu masalah dimana CPS ini merupakan salah satu pendapat psikologi modern. *Creative problem solving* sendiri mengusulkan tiga komponen proses, yaitu 1). Memahami tantangan; 2). Menghasilkan gagasan; 3). Menyiapkan tindakan. Komponen proses tersebut terdiri dari enam tahap dimana menekankan adanya keseimbangan dalam menggunakan kemampuan berfikir kreatif dan kritis. Tiga komponen utama dalam CPS yang saling berkaitan.

Dengan adanya model pembelajaran berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan keterkaitan para siswa dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran. Strategi pemecahan masalah kreatif dalam penyelesaian problematik maksudnya yaitu segala cara dikerahkan oleh seseorang dalam berfikir kreatif, dengan tujuan menyelesaikan suatu permasalahan secara kreatif.

Penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) diharapkan dapat mengajak peserta didik berfikir kreatif dalam memecahkan masalah dengan memperhatikan fakta-fakta penting yang ada dilingkungan sekitar

lalu memunculkan berbagai gagasan dan memilih solusi yang tepat untuk di implementasikan secara nyata.

Dengan penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* siswa akan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Guru akan memberikan permasalahan-permasalahan dan kemudian siswa akan berfikir kreatif bagaimana untuk menyelesaikan masalah tersebut, tentunya dengan ide-ide siswa yang kreatif. Dengan demikian pembelajaran akan meningkatkan pemahaman materi Teknologi Perkantoran. Sejalan dengan itu Nursiami (2015:1443) Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat menyimpulkan hasil belajar pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan siswa menggunakan *Creative Problem Solving* berbantuan Flash Interaktif sudah baik.

Selain model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*, peneliti juga meneliti media pembelajaran yang merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Ada banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar, yakni diantaranya :

1. Media Visual : Grafik, diagram, chart, postur, kartun, komik.
2. Media Audial : Radio, tape recorder, dan sejenisnya
3. Projected Still Media : Slide, Infocus, OHP dan sejenisnya.
4. Projected Motion Media : Film, televisi, video, komputer dan sejenisnya.

Penelitian ini memfokuskan pada media pembelajaran *Projected Motion Media* dan *Projected Still Media*. *Projected Motion Media* merupakan salah satu media yang memiliki nilai yang sangat tinggi dalam penyerapan materi pelajaran

oleh siswa. Media ini dapat dilihat, didengar bahkan dapat bergerak. Sehingga dapat membantu siswa untuk memahami materi. Dengan demikian penulis ingin memanfaatkan *Projected Motion Media* ini guna peningkatan pemahaman konsep mata pelajaran Teknologi Perkantoran.

*Projected Motion Media* ini mampu mendidik siswa untuk berfikir kritis, menambah wawasan dan pengetahuan siswa, mendidik siswa untuk belajar otodidak, membantu memecahkan masalah yang ada, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan (2013:134) berdasarkan pembahasan menyatakan bahwa dengan menggunakan *Projected Motion Media* pemahaman konsep Ilmu Pengetahuan Bumi dan Antariksa pada bahasan matahari dapat tercapai dengan baik.

Adapun *Projected Still Media* adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak. Dan pengaplikasiannya selalu membutuhkan LCD proyektor sebagai alat untuk memproyeksikannya. Dengan pemanfaatan media ini maka akan membantu siswa dalam membantu memahami materi yang disampaikan.

Setiawan (2013:136) mengatakan dalam penelitiannya bahwa pengembangan multimedia *Projected Still Media* dan *Projected Motion Media* mampu memenuhi standar ketuntasan Klasikal SMK Negeri 1 Bendo Magetan, yaitu pada post test sebesar 94% dan ulangan harian sebesar 100%.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMK Alwasliyah Merbau 1 bahwasanya guru Teknologi Perkantoran cenderung terfokus pada guru. Dimana guru lebih sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas, dan hal tersebut akan menimbulkan rasa bosan dan malas bagi peserta didik. Guru dianggap sebagai pusat ilmu yang hanya mentransfer ilmu kepada siswa. Padahal guru juga memiliki multi peran sebagai pembimbing dan pengarah yang mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam belajar.

Guru Teknologi Perkantoran belum pernah menggunakan Model Pembelajaran berbasis *Creative Problem Solving (CPS)* dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar. Guru juga masih kurang memanfaatkan fasilitas seperti *Projected Motion Media* dan *Projected Still Media*. Disekolah tersebut sudah ada Proyektor untuk menampilkan slide ppt, namun Proyektor tersebut dipakai hanya untuk saat-saat tertentu oleh sekolah.

Berikut Daftar hasil ulangan siswa pada semester ganjil kelas X Administrasi perkantoran SMK Al-Wasliyah 1 Marbau pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran Tahun Ajaran 2019/2020 yaitu :

**Tabel 1.1**  
**Persentase Hasil Belajar Siswa**  
**Kelas X AP SMK Alwasliyah 1 Merbau**

| Kelas  | Test             | KKM | Siswa yang memperoleh nilai diatas KKM | %            | Siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM | %            | Total |
|--------|------------------|-----|--|--------------|---|--------------|-------|
| X AP 1 | UH 1             | 75  | 12                                     | 37,50        | 20                                      | 62,50        | 32    |
|        | UH 2             | 75  | 11                                     | 34,38        | 21                                      | 65,63        |       |
|        | UH 3             | 75  | 10                                     | 31,25        | 22                                      | 68,75        |       |
|        | <b>Rata-rata</b> |     | <b>11</b>                              | <b>34,38</b> | <b>21</b>                               | <b>65,63</b> |       |
| X AP 2 | UH 1             | 75  | 11                                     | 32,35        | 23                                      | 67,65        | 34    |
|        | UH 2             | 75  | 12                                     | 35,29        | 22                                      | 64,70        |       |
|        | UH 3             | 75  | 13                                     | 38,24        | 21                                      | 61,76        |       |
|        | <b>Rata-rata</b> |     | <b>12</b>                              | <b>35,29</b> | <b>22</b>                               | <b>64,70</b> |       |

Sumber : Daftar Nilai Ulangan harian Teknologi Perkantoran Siswa X AP SMK Alwasliyah 1 Merbau Tahun Ajaran 2019/2020.

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa rata-rata siswa kelas X AP 1 yang mencapai KKM sebesar 34,38%, sedangkan sisanya yaitu 65,63% masih memperoleh nilai dibawah KKM, dan untuk kelas X AP 2 yang mencapai KKM sebesar 35,29%, sedangkan 64,70% lagi memperoleh nilai dibawah KKM. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas X AP pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran masih tergolong rendah dan belum optimal serta kurangnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah yang diberikan guru.

Maka dari latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Pembelajaran Berbasis *Creative Problem Solving* dilengkapi dengan *Projected Motion Media* dan *Projected Still Media* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas X SMK Alwasliyah 1 Merbau Tahun Ajaran 2019/2020”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas maka dapat dirumuskan identifikasi masalahnya. Identifikasi masalah tersebut antara lain:

1. Hasil belajar siswa masih relatif rendah
2. Guru belum menerapkan metode pembelajaran CPS
3. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang ada

## 1.3 Pembatasan Masalah

Agar dalam penelitian ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan secara optimal, maka perlu adanya pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran berbasis *Creative Problem Solving*.
2. Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *Projected Motion Media* dan *Projected Still Media*.
3. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar Teknologi Perkantoran siswa kelas X AP di SMK Alwasliyah 1 Merbau.

#### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan :

1. Apakah pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) dilengkapi dengan *Projected Motion Media* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMK Alwasliyah 1 Marbau tahun ajaran 2019/2020?
2. Apakah pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) dilengkapi dengan *Projected Still Media* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMK Alwasliyah 1 Marbau tahun ajaran 2019/2020?
3. Apakah hasil belajar dengan menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dilengkapi dengan *Projected Motion Media* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dilengkapi dengan *Projected Still Media* pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X AP SMK Alwasliyah 1 Marbau tahun ajaran 2019/2020?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan berfungsi sebagai acuan pokok terhadap masalah yang diteliti, maka tujuan merupakan bagian terpenting dalam suatu penelitian sehingga dengan tujuan penelitian akan dapat bekerja secara terarah, baik dalam mencari data-data sampai pada pemecahan masalahnya, adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan Model Pembelajaran berbasis *Creative Problem Solving* CPS dilengkapi dengan *projected Motion media*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang di ajar dengan menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dilengkapi dengan *Projected Still Media*.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang di ajar dengan menggunakan Model Pembelajaran berbasis *Creative Problem Solving* CPS dilengkapi dengan *Projected Motion Media* dan *Creative Problem Solving* dilengkapi dengan *Projected Still Media*.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap:

1. Bagi peneliti : Untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS), Media Pembelajaran *Projected Motion Media* dan *Projected Still Media* terhadap hasil belajar siswa.
2. Bagi sekolah : dapat dijadikan masukan untuk mengetahui model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS), Media Pembelajaran *Projected Motion Media* dan *Projected Still Media*.
3. Bagi Unimed : Sebagai bahan masukan, sumbangan pikiran, dan referensi ilmiah bagi jurusan, fakultas, perpustakaan dan peneliti selanjutnya yang membutuhkan.