

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada era kini telah membuat perubahan yang sangat besar hal itu dibuktikan dari banyak aktivitas-aktivitas maupun pekerjaan yang memerlukan jaringan internet. Hal itu tentu harus membuat masyarakat harus siap mengikutinya dan siap untuk bersaing. Perkembangan teknologi ini juga ikut andil dalam pelaksanaan pendidikan di Indonesia yang disebut dengan pembelajaran *Online* atau *E-learning*.

Pendidikan sendiri merupakan satu usaha untuk meningkatkan kemampuan berpikir manusia dan selalu berubah mengikuti perkembangan zaman, teknologi dan budaya masyarakat. Pemerintah Indonesia telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, diantaranya adalah dengan melakukan kegiatan-kegiatan dan pembaharuan sistem pendidikan di Indonesia secara bertahap, konsisten dan disesuaikan dengan perkembangan dan kemajuan zaman. Wadah pendidikan yang formal sendiri di Indonesia adalah sekolah.

Sekolah dapat diartikan tempat bertemunya guru dan siswa untuk mendapatkan berbagai pengetahuan baik ilmu maupun karakter. Akan tetapi pada awal Maret 2020 di Indonesia sedang mendapatkan permasalahan hal itu diakibatkan oleh virus *Covid-19* yang menyerang dunia dimana mempengaruhi hampir segala sektor di Indonesia termasuk pendidikan yaitu sekolah, dimana

mengakibatkan pembelajaran tatap muka dihentikan yang digantikan oleh pembelajaran *Online* secara penuh. Pelaksanaan pembelajaran *Online* sendiri memang mengalami masalah kendala seperti jaringannya internet dipedesaan, fasilitas seperti smartphone yang tidak semua memilikinya, pembelajaran yang pasif dan monoton, dan masih banyak hal lainnya. Tapi dari segi lainnya pembelajaran *Online* berhasil menjadi pengalihan disaat negara sedang mengalami pandemi.

Pendidikan dapat dikatakan berhasil jika siswa dapat memenuhi kriteria atau persyaratan yang ditetapkan sekolah selama satu semester, untuk dapat menilai hal tersebut dapat dinilai menggunakan prestasi belajar siswa. Menurut Muhibin Syah (2010:32) prestasi belajar merupakan sekumpulan ranah psikologi yang beralih sebagai akibat atas pengalaman dan pembelajaran yang dilalui siswa. Sekumpulan ranah tersebut dapat dikumpulkan oleh guru berdasarkan apa yang di dapat siswa dalam satu semester pembelajaran tersebut, hal ini bisa berupa nilai pengetahuan, nilai dari segi sifat dan karakter atau kedisiplinan siswa, Kemudian dapat disimpulkan melalui nilai Ujian Akhir Semester atau nilai raport. Dari nilai raport ini dapat kita simpulkan apakah pembelajaran yang kita laksanakan sesuai atau masih ada yang perlu diperbaiki.

Berdasarkan observasi awal dengan Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Batangkuis T.A. 2021/2022 penulis melihat bahwasanya sekolah menetapkan pembelajaran dengan cara 50 % *Online* dan 50 % *Offline* yang dilakukan secara berselang, hal itu dilaksanakan dikarenakan mulai berkurangnya penyebaran virus *Covid* 19. Sedangkan untuk melihat sejauh mana prestasi belajar siswa penulis

mengamati nilai Ujian akhir semester yang diberikan guru mata pelajaran Ekonomi masih banyak siswa yang tidak Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut :

Tabel 1.1 Hasil Ujian Akhir Semester mata pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Batangkuis T.A. 2021/2022

Kelas	Jumlah	KKM	>KKM	%	<KKM	%
XI IPS-1	36	75	16	44%	20	56%
XI IPS-2	36	75	14	39%	22	61%
XI IPS-3	36	75	17	47%	19	53%
Jumlah	108		47	44%	61	56%

Berdasarkan tabel 1.1 diatas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa melalui Ujian akhir semester masih rendah, dimana dari 108 siswa yang mengikuti ujian hanya 44 % yang lewat nilai KKM, Sementara 56% lainnya tidak tuntas dari nilai kkm yang diterapkan sekolah. Rendahnya prestasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mempengaruhinya.

Berdasarkan pendapat Slameto (2010:54), ada beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya prestasi belajar, diantaranya ekstern dan intern. Salah satu faktor intern adalah Keterampilan Berfikir Kreatif. Hal ini seiring dengan riset Menurut penelitian Ambarita (2020 : 66) Secara parsial kemampuan berfikir

kreatif dan kritis berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa.

Menurut Harriman (2017:120). berpikir kreatif adalah suatu pemikiran yang berusaha menciptakan gagasan yang baru. Keterampilan berfikir kreatif merupakan hal yang dituntut pada era digital pada saat ini, dimana Berfikir kreatif, aktif dan kritis sudah menjadi tuntutan bagi siswa. Hal ini berguna untuk meningkatkan daya kognitif dan afektif siswa. Kemampuan kognitif berkaitan dengan pengetahuan yang diperolehnya sedangkan afektif sebagai bentuk pembuktian siswa melalui sikap dan perilakunya dalam bertindak setelah menempuh proses pembelajaran (Ambarita (2020 : 63).

Untuk meningkatkan keterampilan kreativitas berfikir kreatifitas tentu banyak hal yang dapat dilakukan guru ataupun siswa itu sendiri seperti untuk siswa sendiri lebih banyak membaca buku atau membaca artikel tentu dapat meningkatkan banyak pengetahuan, sedangkankan untuk guru dapat memikirkan sesuatu model pembelajaran atau metode pembelajaran dimana membuat siswa lebih banyak berfikir atau mengembangkan satu permasalahan sehingga siswa dapat lebih berfikir dan memikirkan idenya sendiri untuk memecahkan suatu permasalahan tersebut baik dari pendapatnya atau dari sumber yang berkaitan. Dengan adanya hal tersebut diharapkan siswa terbiasa dalam berfikir sehingga keterampilan kreativitas berfikir nya semakin baik dan dapat meningkatkan Prestasi Belajarnya.

Saat ini penulis sedang melaksanakan observasi awal untuk mengukur sejauh mana keterampilan berfikir kreativitas di Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1

Batangkuis T.A. 2021/2022 dengan menyebarkan angket awal sebanyak 4 yang disusun berdasarkan indikator ahli dengan 15 responden yang dipilih secara acak.

Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.2 Hasil angket awal keterampilan berfikir kreativitas

Aspek yang di amati	Hasil observasi			
	Ya	(%)	Tidak	(%)
Jika guru bertanya mengenai materi, saya selalu menjawab sesuai dengan pendapat saya sendiri	6	40%	9	60%
Jika berdiskusi kelompok saya akan menjawab dari sudut pandang yang berbeda	5	33%	10	67%
Jika ada barang atau file sudah rusak saya mencoba Memperbaiki dan mempelajarinya	7	47%	8	53%
Saya mampu mengembangkan suatu ide atau gagasan jika berdiskusi kelompok	5	33%	10	67%

Sumber : hasil olahan angket awal

Berdasarkan tabel 1.2 dapat disimpulkan bahwasanya kreativitas berfikir kreatif siswa masih kurang optimal hal itu dibuktikan dari 15 siswa 60 % mengatakan siswa menjawab pertanyaan guru tidak melalui pendapatnya sendiri, 67 % siswa mengatakan menjawab dari sudut pandang yang biasa, 53 % siswa mengatakan tidak mencoba memperbaiki dan mempelajarinya jika ada barang

atau file yang rusak, dan 67% siswa kurang mampu mengembangkan ide atau gagasan jika berdiskusi kelompok. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kreativitas berfikir kreatif siswa masih rendah sehingga diduga menjadi penyebab rendahnya prestasi belajar.

Selain kreativitas berpikir kreatif siswa, faktor eksternal lainnya yaitu *Soft Skills* diduga menjadi penyebab rendahnya prestasi belajar tersebut, hal itu didukung pendapat Putri (2016) yang menyatakan “jika siswa sudah memiliki *Soft Skills* yang baik dan mumpuni, maka baik Prestasi Belajar ataupun prestasi siswa pun akan meningkat”. Penelitian Made, dkk (2013) hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan menggunakan model pembelajara Assure bermuatan *Soft Skills* dengan prestasi belajar.

Menurut Elfindri dkk (2010: 67) *Soft Skills* merupakan keterampilan dan kecakapan hidup, baik untuk sendiri, berkelompok, atau bermasyarakat, serta dengan sang pencipta. Keterampilan berkomunikasi, keterampilan berbahasa, keterampilan emosional, keterampilan berkelompok, memiliki etika dan moral, santun dan keterampilan spiritual. *Soft Skills* merupakan hal yang harus dimiliki siswa baik, hal ini tentunya dapat dipelajari berbagai tempat seperti sekolah, lingkungan bermain, rumah dan banyak yang lain. Siswa harus menempah *Soft Skills* baik dari pengalaman yang diterima. Untuk meningkatkan *Soft Skills* tentu harus memiliki banyak suatu pengalaman seperti organisasi, private atau bimbel, beribadah dan banyak lainnya.

Dengan *Soft Skills* yang ada pada siswa diharapkan dapat memberikan kreatifitas, pengalaman, pelajaran yang nantinya meningkatkan skill yang

mempengaruhi bagi siswa dan tentunya dapat berguna terkhusus untuk diri sendiri, masyarakat, atau pemerintah.

Saat ini penulis sedang melaksanakan observasi awal untuk mengukur sejauh mana *Soft Skills* siswa di Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Batangkuis T.A. 2021/2022 dengan menyebarkan angket awal sebanyak 4 yang disusun berdasarkan indikator ahli dengan 15 responden yang dipilih secara acak. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.3 Hasil angket awal *Soft Skills*

Aspek yang di amati	Hasil observasi			
	Ya	(%)	Tidak	(%)
saya sering bertanya kepada teman atau guru mengenai pelajaran yang tidak saya mengerti.	7	47%	8	53%
Saya senang bekerja sama dalam tim dan selalu mengerjakan tugas kelompok	8	53%	7	47%
Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru tanpa copy paste dari teman atau internet.	6	40%	9	60%
Saya selalu berusaha, yakin dan gigih di setiap pembelajaran yang saya ikuti.	7	47%	8	53%

Sumber : hasil olahan angket awal

Berdasarkan tabel 1.3 diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan *Soft Skills* dari masih kurang optimal hal, dimana dari 15 siswa 53 % mengatakan jarang bertanya kepada atau guru mengenai yang tidak dipahami, 33 % mengatakan kurang senang bekerja sama dengan teman, 60% siswa sering mengerjakan tugas menggunakan copy paste dari teman atau internet, 53 % siswa kurang berusaha setiap pembelajaran yang diikuti. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa *Soft Skills* siswa masih rendah sehingga diduga dapat mempengaruhi rendahnya prestasi belajar tersebut.

Untuk dapat meningkatkan prestasi belajar guru harus lebih dapat membuat kepelajaran yang lebih efektif terlebih lagi pada era 4.0 dimana banyak sumber materi yang dapat dikembangkan siswa, guru diharapkan lebih kreatif menerapkan pembelajaran masa kini sehingga siswa dapat lebih berfikir lebih kreatif dan meningkatkan *Soft Skills*nya. Berdasarkan fenomena masalah tersebut penulis ingin meneliti penelitian yang berjudul “**Pengaruh Keterampilan Berfikir Kreatif Dan *Soft Skills* Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS DI SMA Negeri 1 Batangkuis T.A. 2021/2022**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka peneliti mengidentifikasi pokok-pokok masalah sebagai berikut :

1. Keterampilan berfikir kreativitas masih rendah dimana banyak Siswa masih jarang menjawab menurut pendapat sendiri, siswa jarang menjawab dari sudut pandang yang berbeda, siswa mencoba Memperbaiki dan mempelajari barang atau file yang rusak, dan siswa

kurang mengembangkan suatu ide atau gagasan jika berdiskusi kelompok.

2. *Soft Skill* siswa masih kurang optimal dimana siswa jarang bertanya, kurang senang bekerja kelompok dengan teman, siswa sering copy paste tugas, dan kurang gigih saat pembelajaran.
3. Prestasi belajar masih rendah dimana dari 108 siswa hanya 44 % yang melewati batas KKM dan 56 % siswa tidak melewati batas KKM.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatas masalah. Fokus pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. keterampilan berpikir yang akan diteliti adalah kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Batangkuis.
2. kemampuan *Soft Skills* siswa yang dimiliki oleh siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Batangkuis
3. Prestasi belajar yang akan diteliti adalah Prestasi Belajar Ekonomi kelas XI IPS SMA Negeri 1 Batangkuis.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dikemukakan, maka dapat dibuat suatu rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh Berpikir Kreatif terhadap Prestasi Belajar Ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Batangkuis T.A 2021/2022?
2. Apakah terdapat pengaruh *Soft Skills* terhadap Prestasi Belajar Ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Batangkuis T.A 2021/2022?
3. Apakah terdapat pengaruh Berfikir Kreatif dan *Soft Skills* terhadap Prestasi Belajar Ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Batangkuis T.A 2021/2022?

1.5 Tujuan penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh Berpikir Kreatif terhadap Prestasi Belajar Ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Batangkuis.
2. Untuk mengetahui pengaruh *Soft Skills* terhadap Prestasi Belajar Ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Batangkuis.
3. Untuk mengetahui pengaruh Berpikir Kreatif dan *Soft Skills* terhadap Prestasi Belajar Ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Batangkuis.

1.6 Manfaat penelitian ini sebagai berikut :

Dengan adanya penelitian ini, maka manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

A. Dapat di jadikan bahan pengembangan dan penelitian dengan menambah pengetahuan mengenai Pengaruh Keterampilan Berfikir Kreatif Dan *Soft Skills* Terhadap Prestasi Belajar.

B. Menjadi referensi dan bahan masukan bagi peneliti yang akan melakukan penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

A. Bagi Penulis, Untuk menambah wawasan dan pengetahuan penulis mengenai pengaruh Berpikir Kreatif dan *Soft Skills* untuk dijadikan sebagai bekal pengalaman baru.

B. Bagi Sekolah, Sebagai sarana informasi dan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah SMA Negeri 1 Batangkuis dalam rangka perbaikan pembelajaran dan menjadi alternatif model pembelajaran dalam meningkatkan Prestasi Belajar siswa.