

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Undang-undang Depdiknas No. 20 Tahun 2003, Pendidikan merupakan usaha yang direncanakan untuk menghasilkan kegiatan belajar yang menyenangkan serta efektif sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya, hal ini bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan beragama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, budi pekerti, dan keahlian yang dibutuhkan oleh dirinya, warga, bangsa dan negara.

Salah satu bagian pendidikan adalah pembelajaran. Dalam pembelajaran terdapat kemampuan yang harus dikembangkan oleh peserta didik demi mencapai keberhasilan. Adapun pengertian proses pembelajaran yaitu kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik untuk mencapai suatu pembelajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan siswa setelah peserta didik tersebut menerima pengalaman belajarnya (Sudjana 2009:22). Sehingga dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan dapat secara optimal akan menghasilkan hasil belajar yang optimal juga, begitu sebaliknya.

Perkembangan proses pembelajaran yang lambat merupakan salah satu diantara beberapa kasus yang menimpa dunia pendidikan di Indonesia. Pada proses pembelajaran peserta didik tidak didukung untuk kemampuan berpikirnya, selama kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik hanya diminta untuk menghafal yang telah disampaikan oleh pendidik. Kemampuan daya pikir siswa dipaksa untuk mengingat dan mengumpulkan informasi dan tidak diminta untuk

memahami materi yang telah disampaikan pendidik dan dihubungkan dengan fenomena-fenomena yang ada dalam kehidupan nyata. Akibat dari hal tersebut, maka peserta didik hanya memiliki kemampuan teori saja, tetapi sedikit dalam penerapan dalam kehidupannya yang nyata.

Guru merupakan satu komponen yang terpenting dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Besarnya peranan guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran yakni memegang peranan yang penting dalam mendukung upaya pencapaian pemahaman siswa secara teoritis, sehingga siswa di jenjang menengah ke atas atau kejuruan mampu meningkatkan hasil belajarnya dengan baik. Adapun dasar yang harus dimiliki seorang guru adalah pengetahuan pendidikan dalam menggunakan metode belajar dalam proses belajar mengajar di sekolah. Guru juga seharusnya menyadari akan perlunya penguasaan beberapa metode yang dapat digunakan di dalam kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik.

Adapun tujuan penggunaan berbagai model pembelajaran ini yaitu supaya peserta didik tidak jenuh dan dapat menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan baik. Model pembelajaran ini salah satu cara yang menghubungkan antara guru dengan peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran merupakan suatu konsep untuk mengajarkan suatu materi dalam mencapai tujuan materi tertentu.

Dengan demikian, peranan model pembelajaran merupakan sebagai alat untuk menciptakan proses mengajar dan belajar. Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat diharapkan menghasilkan berbagai kegiatan pembelajaran yang aktif sehingga proses pembelajaran pun akan berhasil.

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di SMK Negeri 2 Binjai khususnya pada mata pelajaran Project Kreatif Dan Kewirausahaan dimana peneliti melihat suatu model pembelajaran yang monoton dimana guru lebih mendominasi proses pembelajaran sedangkan siswa hanya berperan sebagai pendengar sehingga tidak terjadi interaksi yang edukatif antara guru dan siswa. Kurangnya responsif siswa akan mempengaruhi rendahnya perolehan hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan usaha dari guru selaku pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, mengacu pada hal diatas peneliti mencoba menerapkan metode pembelajaran yang dapat memancing reaksi siswa agar lebih responsif dalam proses pembelajaran maupun praktikum serta menciptakan suasana pembelajaran yang relevan dengan standar proses pembelajaran pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang No.19 Tahun 2005 ayat 1.

Salah satu pembelajaran yang melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran di sekolah adalah dengan menggunakan model pembelajaran. Adapun model pembelajaran yang diterapkan peneliti adalah model pembelajaran *trefinger*. Model pembelajaran *trefinger* adalah bagian dari sekian banyak model pembelajaran yang efektif digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Model pembelajaran *trefinger* yang dicoba diterapkan oleh peneliti adalah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk berpikir kreatif dalam penyelesaian masalah dengan melihat fakta-fakta yang ada di lingkungan sekitar, membantu siswa untuk menguasai konsep, dan membantu siswa dalam berpikir

memunculkan gagasan-gagasan yang baru dan memilih solusi yang tepat untuk diterapkan.

Menurut (Miftahul, 2013:317), model pembelajaran *treffingger* memiliki peranan, yaitu sebagai berikut :

1. Siswa dapat memahami konsep-konsep pembelajaran dengan cara menyelesaikan suatu permasalahan
2. Mengembangkan kemampuan berpikir siswa karena disajikan masalah pada awal pembelajaran serta memberi keleluasaan pada siswa untuk mengetahui arah-arrah penyelesaiannya sendiri
3. Membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMKN 2 Binjai yang dilakukan pada bulan Februari 2024, peneliti melakukan observasi pada kelas XI DPIB dan melakukan wawancara dengan guru kelas XI DPIB mata pelajaran Project Kreatif dan Kewirausahaan masih menggunakan kurikulum K13 dengan hasil belajar yang masih kurang optimal atau dengan kata lain masih banyak yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Adapun Kriteria Ketuntasan Minimum yang terdapat di SMKN 2 Binjai yaitu 70. Pada saat pembelajaran dikelas kecenderungan masih menggunakan model pembelajaran *direct instruction*, sehingga tidak terjadi interaksi yang aktif pada saat pembelajaran di dalam kelas antara guru dengan siswa.

Berdasarkan hasil ulangan harian siswa terdapat siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. 1 Data Nilai pada mata pelajaran project kreatif dan kewirausahaan siswa kelas XI DPIB SMKN 2 Binjai Tahun Ajaran 2023/2024

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
2023-2024	0 - 69	11	36,7 %	Perlu Bimbingan
	70 - 80	13	43,3 %	Cukup
	81 – 89	5	16,7%	Baik
	90 - 100	1	3,3 %	Sangat Baik

Sumber : Guru mata pelajaran project kreatif dan kewirausahaan SMKN 2 Binjai

Berdasarkan daftar nilai diatas menunjukkan, bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran project kreatif dan kewirausahaan belum optimal dikarenakan masih banyaknya siswa yang nilainya belum mencapai KKM. Adapun hasil belajar siswa pada tahun ajaran 2023/2024 pada nilai ulangan harian dari 30 orang siswa terdapat 1 siswa (3,3%) dengan kriteria sangat kompeten, 5 siswa (16,7%) dengan kriteria kompeten, 13 siswa (43,3%) dengan kriteria cukup kompeten, 11 siswa (36,7%) dengan kriteria tidak kompeten. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran project kreatif dan kewirausahaan dapat dikatakan masih rendah. Penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran project kreatif dan kewirausahaan yaitu siswa kurang aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Adapun model pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran project kreatif dan kewirausahaan masih menggunakan model pembelajaran *direct instruction*.

Dari penjelasan diatas, maka diperlukan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *treffingger*. (Lusy, dkk 2015: 31), pernah melakukan suatu penelitian dengan model pembelajaran *treffingger* di SMA Negeri Purworejo, dan berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model

pembelajaran *treffingger* tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga berdasarkan uraian diatas, maka dari itu peneliti melaksanakan penelitian dengan judul "**Pengaruh Model Pembelajaran *Treffingger* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI DPIB Mata Pelajaran Project Kreatif Dan Kewirausahaan (PKKW) SMKN 2 BINJAI**".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu, sebagai berikut :

1. Hasil belajar mata pelajaran Project Kreatif Dan Kewirausahaan (PKKW) peserta didik Kelas XI DPIB SMKN 2 Binjai masih tergolong belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 70.
2. Model atau metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik mata pelajaran Project Kreatif Dan Kewirausahaan (PKKW) peserta didik Kelas XI DPIB SMKN 2 Binjai masih menggunakan model *direct instruction*
3. Pada saat pembelajaran di kelas siswa hanya sebagai pendengar sehingga tidak terjadi interaksi yang aktif di kelas antara guru dan siswa (siswa masih pasif)
4. Motivasi belajar siswa masih tergolong rendah
5. Pembelajaran di kelas masih bersifat monoton
6. Kurangnya responsif siswa
7. Minat baca pada siswa masih tergolong rendah

Dikarenakan adanya faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa seperti psikologi siswa, kemampuan siswa, lingkungan siswa dalam masyarakat,

keluarga, dan juga sekolah, kemampuan guru dalam mengajar, serta fasilitas yang digunakan oleh siswa dalam belajar. Sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah apabila faktor-faktor ini tidak dapat diatasi.

1.3. Batasan Masalah

Agar dapat mencapai sasaran yang sesuai dengan yang diharapkan, maka peneliti membatasi masalah penelitian ini, yakni sebagai berikut :

1. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *trefingger* untuk mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa kelas XI DPIB SMKN 2 Binjai
2. Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa
3. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI DPIB SMKN 2 Binjai Tahun Ajaran 2024/2025 semester ganjil
4. Ranah yang akan diteliti pada penelitian ini yaitu ranah kognitif

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah apakah terdapat pengaruh rata-rata hasil belajar mata pelajaran Project Kreatif dan Kewirausahaan (PKKW) yang diajarkan model pembelajaran *trefingger* dengan model pembelajaran *direct instruction* pada siswa kelas XI DPIB di SMKN 2 Tahun Ajaran 2024/2025 semester ganjil ?

1.5. Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap rata-rata hasil

belajar mata pelajaran Project Kreatif dan Kewirausahaan (PKKW) yang diajarkan model pembelajaran *trefingger* dengan model *direct instruction* di SMKN 2 Binjai.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dapat dibedakan menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pembaca mengenai model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran yang juga berkaitan dengan hasil belajar mata pelajaran Project Kreatif Dan Kewirausahaan (PKKW) yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *trefingger*. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai acuan dan penelitian yang lebih lanjut lagi di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain :

a. Bagi siswa

Dengan adanya model pembelajaran *trefingger* diharapkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat

b. Bagi Guru

Guru memperoleh pengalaman dalam merancang dan juga melaksanakan pembelajaran di sekolah dengan menggunakan model pembelajaran *treffinger*, sehingga guru diharapkan mampu mengembangkan pembelajaran model yang bervariasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa nya

c. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan juga pengalaman dalam pelaksanaan tugas peneliti sebagai pendidik, serta meningkatkan profesionalisme sebagai pendidik

THE
Character Building
UNIVERSITY