

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pendidikan merupakan sarana utama dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Undang – Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan kebutuhan manusia sepanjang hidup dan selalu berubah mengikuti perkembangan jaman, teknologi, dan budaya masyarakat.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.54 Tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah menyebutkan bahwa standar kompetensi lulusan SMK ialah memiliki kemampuan pikir dan tindak yang afektif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sebagai pengembangan dari yang dipelajari di sekolah secara mandiri. Perkembangan dan perubahan pendidikan yang semakin maju menuntut lembaga pendidikan formal atau sekolah dapat membina dan mempersiapkan sumber daya manusia lebih baik lagi dengan cara meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan guru. Seorang guru dituntut untuk mengembangkan kemampuan dirinya dengan pengetahuan, keterampilan dan keahlian agar tidak tergilas oleh perkembangan pendidikan yang semakin maju.

Pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada kualitas pelaksanaan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar di dalam sekolah sangat dipengaruhi oleh kegiatan atau pendekatan dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Model mengajar menurut Joyce dan Weil adalah deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus, desain unit-unit pelajaran dan pembelajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, buku-buku kerja, program multimedia, dan bantuan belajar melalui program komputer (Sagala, 2012: 176). Oleh sebab itu, pendidik juga mempunyai peran penting dalam pelaksanaan pembelajaran.

Proses belajar mengajar di sekolah banyak hambatan yang sering muncul baik dari siswa maupun guru sebagai pendidik terkait dengan model pembelajaran yang diterapkan. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada 21 Maret 2017 dan 08 April 2017, permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) SMKS Al-Hikam Bangkalan adalah guru kurang mampu dalam mengolah pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran yang sering digunakan ialah metode ceramah. Hal tersebut dikarenakan guru tidak memiliki *basic* mengajar tentang ilmu komputer khususnya mata pelajaran jaringan dasar, sehingga menyebabkan proses pembelajaran pada mata pelajaran jaringan tersebut membuat siswa cenderung pasif, seperti kurangnya keinginan siswa untuk bertanya mengenai materi protokol jaringan yang diajarkan guru, siswa masih merasa kurang percaya diri dalam melakukan diagnosa permasalahan tentang protokol jaringan yang muncul, siswa belum berani saat disuruh presentasi di depan kelas untuk memaparkan hasil kerja pada praktek protokol jaringan, kurangnya komunikasi dengan guru maupun teman, sehingga hasil belajar siswa rendah, hal

ini dapat dilihat dari hasil nilai UTS (Ujian Tengah Semester) siswa yang masih banyak belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Tentunya proses belajar para siswa seharusnya tidak hanya mendapatkan pengetahuan saja, melainkan mereka juga perlu dihadapkan dengan situasi yang nyata, melalui kegiatan yang bersifat aplikatif yang dapat dilakukan dengan melakukan praktikum sehingga peserta didik terlibat langsung untuk mengaplikasikannya. Berdasarkan masalah tersebut, perlu diterapkan model pembelajaran yang inovatif seperti 1) Pengajaran langsung 2) Pembelajaran kooperatif 3) Pengajaran berdasarkan masalah 4) Inkuiri. Pada penelitian ini memilih poin nomor tiga yaitu pengajaran berdasarkan masalah dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

Menurut Pepkin dalam Suryani (2013:30) model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* adalah suatu model pembelajaran yang memusatkan pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Kelebihan dari model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah (1) mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, (2) dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, (3) melatih kemampuan berpikir siswa dalam memecahkan masalah, (4) menumbuhkan kerjasama dan interaksi antar siswa.

Beberapa peneliti tentang model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Suryani (2013) "*Keefektifan Creative Problem Solving (CPS) Dengan Pemanfaatan CD Pembelajaran dan Alat Peraga Terhadap Sikap Kreatif dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII MTs Misftahul Khoirot Tahun Pelajaran 2011/2012 Pada Materi Pokok Persegi dan Belah Ketupat`*", menunjukan bahwa model pembelajaran

Creative Problem Solving (CPS) dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dan juga penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi, dkk (2014) “*Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP N 2 Tuntang*”. menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap minat belajar dan hasil Belajar siswa. Dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* maka siswa akan lebih aktif dan kreatif dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapi dalam pembelajaran, dapat meningkatkan ingatan yang lebih kepada siswa mengenai materi pembelajaran yang telah disampaikan, siswa lebih memahami isi materi yang diajarkan karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis berkeinginan untuk mengadakan penelitian dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Terhadap Hasil Belajar Kogintif Siswa Pada Materi Protokol Jaringan Di SMKS AL-Hikam Bangkalan*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Jaringan Dasar kelas X TKJ materi Protokol Jaringan di SMKS AL-Hikam Bangkalan ?
2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran model *Creative Problem Solving (CPS)* pada mata pelajaran Jaringan Dasar kelas X TKJ materi Protokol Jaringan di SMKS AL-Hikam Bangkalan ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Jaringan Dasar kelas X TKJ materi Protokol Jaringan di SMKS AL-Hikam Bangkalan.
2. Mengetahui keterlaksanaan pembelajaran model *Creative Problem Solving (CPS)* pada mata pelajaran Jaringan Dasar kelas X TKJ materi Protokol Jaringan di SMKS AL-Hikam Bangkalan

1.4 Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini lebih terarah, jelas dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan maka peneliti membatasi masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini yaitu:

1. Model yang digunakan adalah model pembelajaran CPS.
2. Hasil belajar siswa dibatasi pada ranah kognitif.
3. Kompetensi Dasar pada penelitian ini adalah memahami protokol pengalaman jaringan dan menyajikan penggunaan protokol pengalaman dalam jaringan.

1.5 Asumsi

Pada penelitian ini peneliti berasumsi bahwa :

1. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dapat berpengaruh signifikan hasil belajar siswa kelas X TKJ SMKS Al-Hikam Bangkalan.
2. Keterlaksanaan pembelajaran yang baik sejalan dengan hasil belajar yang baik.

1.6 Manfaat

Hasil Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi teoritis maupun praktis bagi guru, siswa, sekolah, peneliti, dan semua pihak yang terkait dengan dunia pendidikan, adapun manfaatnya adalah :

1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam rangka mensukseskan proses belajar mengajar di sekolah, serta dapat bermanfaat sebagai bahan kajian atau informasi bagi yang membutuhkan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan bahan acuan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Jaringan Dasar.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan yang positif bagi pengembangan sekolah, terutama untuk meningkatkan kualitas dalam proses belajar mengajar.

d. Bagi Peneliti

Dengan melakukan penelitian ini diharapkan peneliti dapat lebih memahami dan menguasai model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian yang sejenis pada materi lain.