

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar seseorang dengan tujuan untuk mewujudkan serta mengembangkan potensi yang ada. Melalui pendidikan dapat diketahui suatu potensi dalam diri manusia sehingga dengan proses pendidikan dapat meningkatkan kecerdasan, keterampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian, dan mempertebal semangat kebersamaan agar dapat membangun diri sendiri dan bersama-sama membangun bangsa. Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan dimanapun berada. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi kelangsungan kehidupan manusia. Berawal dari kesuksesan di bidang pendidikan suatu bangsa menjadi maju dan melalui pendidikan sumber daya manusia akan menjadi berkualitas.

Pendidikan juga merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, baik dalam keluarga, masyarakat dan bangsa. Sebagaimana telah dirumuskan fungsi dan tujuan pendidikan dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Proses pendidikan diimplementasikan melalui lembaga formal yaitu dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Dengan demikian pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk membentuk manusia yang berkualitas dan mampu bersaing, di samping

memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik. Pendidikan selalu memberikan perubahan-perubahan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan pendidikan yang dilakukan oleh siswa atau guru dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada untuk mencapai suatu tujuan sesuai dengan tuntutan kurikulum. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut ada kegiatan aktivitas belajar dan kreativitas belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat sesuai indikator yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dipublikasikan dalam jurnal oleh Sarianti DKK (2015), penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas belajar siswa di kelas terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Pontianak. Belajar merupakan suatu aktivitas yang bersifat psikologis maupun secara fisiologis, Aktivitas yang bersifat psikologis yaitu aktivitas yang merupakan proses mental misalnya aktivitas berfikir, memahami, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, menganalisis dan sebagainya. Sedangkan aktivitas yang bersifat fisiologis yaitu aktivitas yang merupakan proses penerapan atau praktek, misalnya melakukan eksperimen atau percobaan, latihan, kegiatan praktik, membuat karya (produk) apersepsi dan sebagainya (Rusman,2013:85).

Jenis aktivitas belajar siswa menurut Paul B Diedrich dalam Sardiman (2011:101) adalah (1)Visual activities, yang termasuk di dalam sardiman membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan oranglain. (2)Oral activities, seperti : menyatakan merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi. (3) Listening activities, sebagai contoh mendengarkan : percakapan, diskusi, musik, pidato. (4)Writing activities, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin. (5)Motor activities, yang termasuk di dalamnya antara lain : melakukan percobaan membuat konstruksi, bermain. (6)Mental activities, sebagai contoh misalnya : menanggapi, mengingat, memecahkan soal,

menganalisa, mengambil kepuasan . (7)Emotional activities, seperti : menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, tenang.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menemukan cara-cara bagi pemecahan problema-problema yang dihadapi siswa dalam situasi belajar yang didasarkan pada tingkah laku siswa guna menghadapi perubahan-perubahan yang tidak dapat dihindari dalam perkembangan proses belajar siswa. Kreativitas ini berguna dalam menghadapi, menjawab, memecahkan setiap masalah yang timbul. Seseorang yang kreatif dapat melakukan pendekatan secara bervariasi dan memiliki bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu persoalan. Seseorang yang memiliki potensi kreatif dapat menunjukkan hasil perbuatan, kinerja atau karya, baik dalam bentuk barang maupun gagasan secara bermakna dan berkualitas. Suatu karya kreatif sebagai hasil kreativitas seseorang dapat menimbulkan kepuasan pribadi yang tak terhingga. Kreativitas penting untuk mengembangkan semua bakat dan kemampuan individu dalam prestasi hidupnya.

Menurut Moreno dalam Slameto, yang terpenting dalam kreativitas belajar itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya melainkan produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri yang tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya. Misalnya, seorang siswa menciptakan untuk dirinya sendiri suatu hubungan baru dengan siswa/orang lain.

Dimiyati dan Mudjiono (2012:250), “hasil belajar merupakan hasil proses belajar atau proses pembelajaran”. Menurut Ahmad Susanto (2014:5) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah “kemampuan yang diperoleh seseorang setelah melalui kegiatan belajar”. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan yang relatif menetap.

Menurut Wasilman (dalam Ahmad Susanto, 2014:12), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut : 1)

Faktor internal; faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. 2) Faktor eksternal; faktor yang berasal dari luar peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital sebagai salah satu mata pelajaran yang dipelajari di SMK LKIA Pontianak pada Kurikulum K13. Mata pelajaran Simulasi Digital juga merupakan pergantian dari mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) yang ada pada kurikulum KTSP. Simulasi dan Komunikasi Digital (Simkomdig) memiliki peran penting untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bidang teknologi, lebih jelasnya Simkomdig menekankan pada kemampuan dan memahami teknologi berupa komputer sebagai alat informasi dan komunikasi. Selain itu, secara konseptual mata pelajaran ini bermanfaat untuk memberikan pengetahuan tentang cara-cara pengoperasian berbagai aplikasi dalam era serba digital.

Tujuan mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (Simkomdig) yaitu agar siswa dapat menggunakan perangkat digital secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja, dan aktivitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap inisiatif, memecahkan masalah, eksplorasi, dan komunikasi konsep, pengetahuan dan operasi dasar. Pengolahan informasi untuk produktivitas mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan yang baru.

Pelaksanaan pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (Simkomdig) merupakan upaya agar setiap siswa dapat berkreasi sesuai dengan bakatnya. Simkomdig adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada peserta di kelas X. Mata pelajaran simkomdig merupakan mata pelajaran baru, sehingga hasil belajar peserta didik masih kurang memuaskan. Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila timbul

perubahan tingkah laku positif pada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Siswa yang terlibat dalam proses belajar mengajar diharapkan mengalami perubahan baik dalam bidang pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai, aktivitas dan kreativitas.

Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada bulan April 2023 di kelas X di SMK LKIA Pontianak, menunjukkan bahwa nilai pada hasil ulangan harian belajar siswa masih rendah di sebabkan kurangnya aktivitas belajar dan kreativitas belajar siswa terhadap mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, seperti belum bisa memecahkan masalah yang di berikan guru karena malas bertanya kepada guru jika ada yang tidak dipahaminya. Dengan demikian akan membuat hasil belajar yang beragam.

Selain dari hasil pengamatan langsung, dilakukan wawancara terhadap guru Simulasi dan Komunikasi Digital di sekolah tersebut. Adapun informasi yang diperoleh adalah selama ini siswa senang belajar Simulasi dan Komunikasi Digital di laboratorium komputer dibandingkan belajar di kelas secara teori. Sikap yang ditunjukkan oleh siswa berbagai macam ketika belajar di laboratorium komputer, ada yang belajar sesuai materi yang disampaikan guru ada sebagian yang tidak mengikuti materi yang diajarkan guru di depan misalkan pas sedang praktek ada beberapa siswa yang lamban atau mengalami kegagalan dalam memahami dan mengikuti mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh penulis kepada guru Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK LKIA Pontianak, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran di kelas, para siswa memiliki aktivitas belajar yang bervariasi dimana ada siswa yang aktif bertanya kepada guru dan ada yang tidak aktif. Sehingga siswa dalam kelas memperoleh hasil belajar yang bervariasi yaitu ada siswa yang memiliki nilai tinggi dan rendah. Diketahui bahwa guru mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital telah memberikan stimulus atau perubahan aktivitas belajar kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran serta memberikan soal evaluasi, namun pada

kenyataannya masih terdapat beberapa siswa yang hasil belajarnya masih rendah.

Salah satu faktor kreativitas siswa belajar Simulasi dan Komunikasi Digital adanya kegiatan belajar dilaboratorium dengan begitu siswa bisa membuat tugas dengan cara atau kreativitasnya sendiri tanpa mengikuti cara yang diajarkan guru, hal ini terlihat dari antusias siswa ketika pergantian jam ke mata pelajaran Simulasi Digital dimana siswa segera bergegas ke laboratorium komputer. Mengenai tugas yang diberikan oleh guru Simulasi Digital juga mengalami berbagai tanggapan dari siswa.

Berdasarkan pembahasan permasalahan tersebut maka peneliti bermaksud mengambil judul tentang “Pengaruh Aktivitas Belajar Dan Kreativitas Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Di SMK LKIA Pontianak”.

B. Rumusan Masalah

Adapun masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Aktivitas Belajar Dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Di SMK LKIA Pontianak”?

1. Bagaimana Aktivitas belajar, Kreativitas belajar, dan hasil belajar siswa di SMK LKIA Pontianak?
2. Apakah terdapat pengaruh Aktivitas belajar terhadap hasil belajar siswa di SMK LKIA Pontianak?
3. Apakah terdapat pengaruh Kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa di SMK LKIA Pontianak?
4. Apakah terdapat pengaruh Aktivitas belajar dan Kreativitas belajar, secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa di SMK LKIA Pontianak.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Aktifitas Belajar Dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Di SMK LKIA Pontianak.

Sedangkan tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Aktivitas belajar, Kreativitas belajar, dan hasil belajar siswa di SMK LKIA Pontianak.
2. Pengaruh Aktivitas belajar terhadap hasil belajar siswa di SMK LKIA Pontianak
3. Pengaruh Kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa di SMK LKIA Pontianak
4. Aktivitas belajar dan Kreativitas belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa di SMK LKIA Pontianak

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik dari segi teoritis maupun dari segi praktis.

1. Secara Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memeberikan informasi terutama untuk mengetahui aktivitas belajar dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran simulasi digital. Khususnya Di SMK LKIA Pontianak
- b. Sebagai bahan referensi bagi rekan-rekan mahasiswa dan semua pembaca khususnya guru bidang studi simulasi digital

2. Secara Praktis

- a. Bagi Siswa
Diharapkan untuk meningkatkan aktivitas belajar dan kreativitas belajar sebagai faktor terhadap hasil belajar.

b. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam menentukan kebijakan untuk mengembangkan kompetensi siswa, terutama dalam aktivitas belajar dan kreativitas belajar.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi kepala sekolah dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dengan mengetahui bahwa aktivitas belajar dan kreativitas belajar dalam pembelajaran mempengaruhi hasil belajar

d. Bagi Peneliti Lain

Dapat memberikan informasi untuk yang tertarik meneliti berkaitan dengan penelitian yang serupa.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini tetap terfokus pada pengamatan dalam penelitian, maka penelitian menguraikan ruang lingkup penelitian meliputi.

1. Variabel Penelitian

Menurut Suharsimi (2013: 161) “variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi perhatian suatu penelitian”. Menurut Widoyoko (2016: 2) “Variabel adalah suatu konsep yang memiliki variasi nilai”. Menurut Sugiyono (2015: 60) “variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya”. Untuk memperjelas dan mempengaruhi pengumpulan data, perlu ditetapkan variabel penelitian. Oleh karena itu, dalam penelitian ini terdapat dua variabel penelitian yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

Dalam hal ini, variabel yang digunakan ada dua, yaitu :

a. Variabel bebas

Menurut Sugiyono(2015:61)”varibel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau

timbulnya variabel dependen (terikat)” maka variabel bebas pada penelitian ini yaitu Aktivitas belajar (X_1) Kreativitas belajar (X_2). Adapun indikator dari variabel Aktivitas Menurut Oemar Hamalik (2009:179) adalah:

- 1) Aktif dan mendengarkan,
- 2) Mencatat informasi dengan baik,
- 3) Kuat dalam mengingat informasi,
- 4) Aktif dalam diskusi,dan
- 5) Aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran.

Adapun indikator dari variabel Kreativitas Menurut Hamzah (2010:54) adalah:

- 1) Memiliki rasa ingin tau yang besar,
- 2) Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah,
- 3) Mengatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu,
- 4) Dapat berkerja sendiri,
- 5) Senang mencoba hal-hal baru.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah merupakan variabel yang di pengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas, adapun yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK LKIA Pontianak (Y).

2. Definisi Oprasional

Definisi operasional adalah sebuah batasan, batasan yang dijabarkan oleh penliti terhadap penelitiannya sendiri sehingga variabel penelitian dapat diukur dan untuk menghindari kesalahan penafsiran tengah variabel yang akan diteliti serta untuk menentukan instrumen penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi definisi operasional adalah sebagai berikut:

a. Aktifitas Belajar

Aktivitas belajar adalah serangkaian kegiatan fisik atau jasmani maupun mental atau rohani yang saling berkaitan sehingga terciptanya belajar yang optimal. Dalam aktivitas belajar ini peserta didik haruslah aktif mendominasi dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga mengembangkan potensi yang ada pada dirinya dengan kata lain dalam beraktivitas peserta didik tidak hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang dijumpai di sekolah-sekolah yang melakukan pembelajaran secara konvensional.

b. Kreativitas Belajar

Salah satu faktor kreativitas siswa belajar simulasi digital adanya kegiatan belajar dilaboratorium dengan begitu siswa bisa membuat tugas dengan cara atau kreativitasnya sendiri tanpa mengikuti cara yang diajarkan guru, hal ini terlihat dari antusias siswa ketika pergantian jam ke mata pelajaran Simulasi dan komunikasi Digital dimana siswa segera bergegas ke laboratorium komputer. Mengenai tugas yang diberikan oleh guru Simulasi dan komunikasi Digital juga mengalami berbagai tanggapan dari siswa. Ada siswa yang senang mengerjakan tugas praktek dilaboratorium komputer dan ada siswa yang senang mengerjakan tugas Simulasi dan komunikasi Digital yang bersifat teoritis.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan puncak dari seseorang proses belajar, karena pada tahap ini siswa membuktikan keberhasilan belajar. Hasil belajar adalah tingkat kemampuan siswa dalam menguasai atau memahami suatu ilmu pengetahuan yang dilakukan melalui proses belajar baik itu dalam lingkungan formal maupun nonformal. Hasil belajar yang dimaksud disini adalah tingkat kemampuan siswa dilingkungan formal yaitu tingkat kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK LKIA Pontianak.