

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di suatu negara memiliki peranan yang sangat penting di dalamnya, dimana didalam pendidikan merupakan langkah awal yang dapat dilakukan oleh suatu negara untuk dapat menumbuh kembangkan dan meningkatkan kemampuan berfikir sumber daya manusianya. Dalam pengertian yang luas pendidikan sama dengan lingkungan hidup yang mempengaruhi pertumbuhan seseorang. Pendidikan berlangsung tidak dalam batasan usia tertentu, tetapi berlangsung sejak manusia itu lahir sampai mati. (Al Rasyid, 2012:03). Menurut Undang - undang Sistem Pendidikan Nasional yakni UU No 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas pada Pasal 3 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah “berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. (Al Rasyid, 2012:015).

Adapun untuk mencapai tujuan pendidikan tentunya seorang pendidik juga harus memikirkan bagaimana proses pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik serta tidak cenderung membosakan atau bahkan membingungkan. Pendidik harus mampu menumbuhkan atau menghidupkan kondisi suatu kelas sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan, sebab dalam proses

pembelajaran yang menyenangkan diharapkan siswa dapat lebih aktif, kreatif, mandiri, serta dapat menerima materi pembelajaran dengan baik. Namun, dalam tujuan pendidikan bukan hanya pendidik yang berperan aktif melainkan juga perlunya peran aktif peserta didik.

Peserta didik merupakan seseorang yang berusaha mengembangkan potensi yang dimilikinya melalui proses pembelajaran. Potensi yang dimiliki dapat dikembangkan jika pendidik mampu untuk membimbing serta menyalurkan potensi yang dimiliki peserta didiknya dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan UU No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas (Rahman, dkk 2004 : 49) pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Proses belajar mengajar merupakan implementasi dari serangkaian perencanaan yang dilakukan oleh guru dalam proses interaksi dengan siswa di dalam maupun di luar kelas untuk mencapai tujuan. Dalam kondisi ini terdapat serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik dan terpadu yang berlangsung dalam situasi edukatif. Artinya, dalam proses belajar mengajar ini tidak sekedar guru menyampaikan pesan berupa materi pelajaran, melainkan penanaman sikap dan nilai serta ketrampilan pada diri siswa yang sedang belajar (Rahman, dkk 2004 : 49).

Dalam proses pembelajaran, pendidik diposisikan sebagai fasilitator sehingga pendidik dituntut untuk lebih kreatif untuk membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran di kelas. SMKN 1 Arosbaya merupakan sekolah yang berada di kabupaten Bangkalan. Di SMK Negeri 1 Arosbaya ini terdapat mata pelajaran yang harus ada dalam setiap perubahan kurikulum yaitu mata pelajaran pemrograman dasar. Pemrograman dasar merupakan mata pelajaran yang membahas tentang bahasa komputer, program merupakan salah satu bagian penting

pada komputer, yang mengatur komputer agar melakukan tindakan yang sesuai dengan yang dikehendaki (Kadir,abdul 2012:2).

Materi yang harus disampaikan kepada peserta didik pada mata pelajaran ini adalah materi yang berkaitan dengan bahasa yang digunakan untuk menjalankan komputer seperti yang diinginkan oleh penggunanya. Bahasa yang digunakan adalah bahasa java. Java merupakan bahasa pemrograman yang terkenal, java berorientasi pada objek. Pemrograman berorientasi objek adalah suatu pendekatan yang memungkinkan suatu kode yang digunakan untuk menyusun program menjadi lebih mudah untuk digunakan kembali,(istilah aslinya reusability), lebih handal, dan lebih mudah dipahami (Kadir,abdul 2012:2). Pada materi pemrograman akan lebih baik saat siswa dapat praktik secara langsung dan mengetahui serta memahami langsung bagaimana sistematika dalam membuat program serta cara kerjanya.

Berdasarkan wawancara tak terstruktur yang telah dilaksanakan pada tanggal 19 Februari 2019 peneliti dengan Ibu Nurul selaku guru mata pelajaran pemrograman dasar di kelas X SMKN 1Arosbaya didapat bahwasanya dalam mata pelajaran pemrograman dasar selalu menggunakan pembelajaran konvensional atau dengan ceramah dalam proses mengajar dan setelah itu diberikan tugas yang dikumpulkan diakhir pembelajaran dan penggunaan lab komputer hanya akan dilaksanakan jika siswa sudah mulai paham dengan materi yang dipelajari atau bahkan ketika ujian akan berlangsung, Dalam proses pembelajaran guru juga belum pernah menggunakan model pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa serta meyakinkan siswa bahwasannya peserta didik bisa mencapai

tujuan pembelajaran pemrograman dasar. Sehingga dalam mata pelajaran pemrograman dasar ini cenderung bersifat membosankan dan kurang efektif dilakukan untuk materi pelajaran yang dalam praktiknya membutuhkan pemikiran logika. Sehingga siswa kurang memahami materi dan dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa. Pencapaian hasil belajar siswa dapat dilihat dari berbagai aspek yang salah satunya adalah hasil belajar kognitif. Hasil belajar kognitif siswa dapat diukur dengan angka sehingga memudahkan guru untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan hasil penyebaran angket kepada beberapa siswa (30 siswa) menunjukkan rata – rata minat belajar siswa kelas tersebut 30%. Minat belajar siswa yang minim sangat mempengaruhi semangat saat mengikuti proses pembelajaran. Minat siswa terhadap suatu mata pelajaran akan mendorong siswa untuk mencapai yang terbaik pada mata pelajaran itu. Untuk menumbuhkan minat belajar siswa salah satunya yakni dengan memberikan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa namun juga menumbuhkan minat dan ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Permasalahan tersebut juga dibuktikan dengan adanya hasil belajar siswa kelas X TKJ di SMKN 1 Arosbaya pada mata pelajaran pemrograman dasar dengan jumlah kelas X TKJ sebanyak 58 siswa, yang memperoleh nilai tuntas atau sesuai Kriteria Ketentuan Minimum KKM adalah sebanyak 16 dari 58 atau (28%) dan jumlah yang belum tuntas atau tidak mencapai Kriteria Ketentuan Minimum (KKM) yaitu 42 dari 58 siswa atau (72 %). Kriteria Ketentuan Minimum (KKM) yaitu 75.

Berdasarkan dari permasalahan di atas perlu adanya upaya untuk model pembelajaran yang sesuai serta diharapkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar serta minat belajar siswa terhadap mata pelajaran pemrograman dasar. Penggunaan model pembelajaran yang juga merupakan kreatifitas pendidik dalam mengelola kelas sehingga diharapkan siswa menjadi lebih, aktif, kreatif, mandiri serta bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, membantu guru untuk melatih siswa dalam menggunakan logika dalam membuat contoh penerapan program sederhana dengan menggunakan bahasa java.

Penggunaan model pembelajaran yang tidak tepat atau kurang sesuai dengan kebutuhan materi yang akan diajarkan akan menimbulkan kebosaan, kurangnya pemahaman pada siswa saat mengikuti proses pembelajaran. Maka dari itu model pembelajaran diperlukan guna mendukung efektivitas kegiatan belajar mengajar. Ada begitu banyak model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil dan minat belajar siswa, salah satu model yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran ARIAS.

Model pembelajaran ARIAS dapat dikembangkan menjadi model pembelajaran yang efektif digunakan saat proses belajar mengajar. Model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assesment, dan Satisfaction*) adalah usaha pertama dalam kegiatan pembelajaran untuk menanamkan rasa yakin/percaya pada siswa. Kegiatan pembelajaran ada relevansinya denga kehidupan siswa, berusaha menarik, dan memelihara minat/perhatian siswa. Model pembelajaran ARIAS terdiri dari lima komponen yaitu: *Assurance* (Percaya diri), *Relevance* (Sesuai dengan kehidupan siswa),

Interest (Minat dan perhatian siswa) *Assesment* (Evaluasi) dan *Satisfaction* (Penguatan) (Rahman, dkk 2004 : 2). Kelima komponen model pembelajaran ARIAS yang telah dijelaskan sekaligus juga merupakan langkah – langkah dalam model pembelajaran ARIAS. Di dalam model pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kelemahannya masing masing. Fatmawati (2016) menyatakan kelebihan model pembelajaran ARIAS adalah melatih siswa untuk lebih percaya diri, memiliki arah tujuan, dan sasaran yang jelas serta ada manfaat mendorong individu untuk mencapai tujuan tersebut. Sedangkan kelemahan dari model pembelajaran ini yaitu siswa yang malas susah untuk belajar mandiri dan terkadang susah untuk mengingat.

Alasan peneliti menggunakan model pembelajaran ARIAS adalah telah terdapat penelitian terdahulu yang menggunakan model pembelajaran ARIAS terhadap hasil dan minat belajar siswa. Anjariyah (2016) dalam penelitiannya respon angket minat siswa diketahui bahwa 26 siswa mengalami peningkatan minat belajar dan 6 siswa mengalami penurunan minat belajar. Presentase banyaknya siswa yang mengalami peningkatan minat belajar yakni sebesar 81,25% . Kemudian penelitian lain telah dilakukan oleh Lestari (2017) bahwasanya hasil belajar matematika peserta didik yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran ARIAS rata – rata nilai yang didapatkan yaitu 76,90, hal ini berarti rata – rata nilai siswa dalam kategori tinggi sedangkan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran konvensional rata – rata yang diperoleh siswa yaitu 65, 32.

Berdasarkan dari penelitian di atas bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran ARIAS terhadap peningkatan hasil dan minat belajar siswa.

Penggunaan model pembelajaran ARIAS diharapkan dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa di dalam kelas. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas maka akan dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran ARIAS terhadap Hasil dan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar “**.

1. 2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan dari latar belakang yang telah diutarakan, maka dalam penelitian ini terdapat perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran ARIAS terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran ARIAS terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar?

1. 3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian yang diharapkan adalah:

1. Untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan model pembelajaran ARIAS terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar.
2. Untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan model pembelajaran ARIAS terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar.

1. 4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian pengaruh model pembelajaran ARIAS terhadap hasil dan minat belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar sebagai berikut:

1. Materi pemrograman dasar yang digunakan dalam penelitian ini adalah struktur perulangan
2. Hasil belajar yang di uji dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif dan minat belajar peserta didik
3. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas X TKJ A dan X TKJ B di SMKN 1 Arosbaya

1. 5 Manfaat Penelitian

Manfaat teoritis dan manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini diantaranya :

1. Manfaat teoritis
 - a. Diperolehnya pengetahuan yang baru tentang cara mengajar pada mata pelajaran pemrograman dasar.
 - b. Diharapkan dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi sekolah, dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran yang belum pernah digunakan sebelumnya.

- b. Bagi guru, memberikan masukan bagi guru untuk menciptakan minat belajar siswa dalam mata pelajaran agar hasil belajar siswa dapat lebih baik.
- c. Bagi siswa, memberikan proses pembelajaran yang menumbuhkan minat siswa, sehingga mereka tidak bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran.