

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

“Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang” (URR.I No.2 Tahun 1989, Bab I, Pasal I). Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka untuk mempengaruhi peserta didik agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi secara adekuat dalam kehidupan bermasyarakat (Hamalik, 2005:3).

Perlu ditegaskan bahwa seluruh kegiatan yang ada dalam kehidupan akan terjadi suatu proses belajar-mengajar, baik sengaja maupun tidak di sengaja (Sardiman, 2005:9). Ditinjau dari perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat seperti pada saat ini tidak dapat dihindari pengaruhnya dari dunia pendidikan, hal ini menuntut untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan. Pembelajaran yang dilaksanakan kurang lebih 2 tahun secara daring dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa dikarenakan pembelajaran yang berbeda dari pembelajaran di kelas. Menurut Tanner (dalam slameto 2010:181) menyarankan agar para pengajar (guru) juga berusaha membentuk minat-minat baru pada diri siswa. Hal ini dapat dicapai dengan jalan memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang sebelumnya, menguraikan manfaatnya bagi siswa dimasa yang

akan datang. Peranan guru sebagai moderator, motivator, dan fasilitator, dalam hal ini siswa dituntut untuk menemukan dan mencari tahu informasi secara mandiri sebagai bentuk interaksi siswa dengan lingkungan didalam ataupun diluar sekolah.

Pemilihan model pembelajaran akan menunjang keberhasilan dalam setiap kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran memiliki kontribusi dalam memberikan kerangka dan arah yang jelas bagi guru pada proses pembelajaran, mendidik, serta mengembangkan berbagai keterampilan serta kreativitas (Rahman, dkk, 2019:16). Menurut Putri, dkk (2021:3121) model pembelajaran *blended learning* merupakan model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbantuan teknologi internet sehingga dapat dilaksanakan pada waktu dan tempat yang fleksibel. Pembelajaran dengan model *blended learning* bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. *Blended learning* akan memudahkan pembelajaran dengan menggabungkan berbagai pilihan media dialog antara guru dengan peserta didik, selain itu *blended learning* juga merupakan sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran *online* (Kurniasari, dkk, 2021:143). Dengan demikian diharapkan model pembelajaran *blended learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Minat merupakan sebuah dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang. Sehingga dapat diartikan bahwa juga sebagai faktor yang dapat menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara selektif, menyebabkan dipilihnya objek/kegiatan yang menyenangkan, menguntungkan dan akan mendatangkan keputusan dalam dirinya (Risnantisanti, 2018:1). Minat yang tertanam pada diri siswa akan menciptakan semangat siswa dalam melakukan kegiatan untuk

mencapai tujuan dari kegiatan yang dilakukan. Menurut Risnanosanti (2018:13) minat memegang peranan sangat penting dalam perkembangan belajar siswa. siswa akan lebih giat menekuni suatu bidang apabila memiliki minat pada bidang tersebut daripada siswa yang tidak berminat.

Hasil pengamatan peneliti selama Proses pembelajaran di SMKN 1 Wonoasri pada saat kegiatan asistensi mengajar, menunjukkan bahwa bentuk pembelajaran berpusat kepada guru memiliki kecenderungan bahwa siswa tersebut mempunyai sifat pasif pada saat pembelajaran. Kebanyakan guru menyampaikan materi dengan media standart seperti *slide* presentasi yang ditampilkan pada LCD, dengan penyampaian materi menggunakan metode ceramah. Dapat dilihat dari proses pembelajaran, terjadi kecenderungan merosotnya prestasi belajar siswa yang dilihat dari hasil belajar siswa. Hal ini disinyalir dari pemakaian alat komunikasi (*handphone*) yang kurang bijaksana dan berkurangnya jam tatap muka di kelas sehingga menyebabkan turunnya minat belajar siswa. Begitu pula dengan pemberian tugas, banyaknya siswa yang tidak mengerjakan tugas hingga batas *deadline* telah usai. Sehingga hal ini menjadikan tugas tambahan untuk guru agar lebih mendorong siswa dan memberikan motivasi supaya lebih semangat serta memiliki minat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran yang nantinya juga akan berpengaruh pada perkembangan siswa dalam proses belajar.

Hasil wawancara dengan guru produktif Drs. Salimun. M.KPd yang telah mengajar selama 20 tahun di SMKN 1 Wonoasri, beliau mengajar di dua kelas pada mata pelajaran pemrograman dasar. Beliau mengungkapkan bahwa metode yang digunakan selama ini adalah metode ceramah, diskusi, demonstrasi, dan

latihan, dengan menerapkan model pembelajaran langsung berupa pembelajaran kelompok atau kooperatif dan pembelajaran mencari pasangan. Selama proses pembelajaran terdapat beberapa siswa yang memiliki minat yang tinggi, namun juga banyak siswa yang kurang memiliki minat belajar, beberapa siswa malas untuk mengerjakan tugas. Hal itu dipengaruhi oleh beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya minat belajar siswa, seperti beberapa siswa terlalu asik menggunakan *handphone* untuk bermain *game* sehingga malas untuk belajar, koneksi internet yang kurang baik dari siswa ataupun guru saat pembelajaran *online* di rumah, dan kendala lainnya seperti buku referensi yang dipakai peserta didik sangat terbatas, sehingga minat belajar siswa menjadi menurun. Pada kondisi saat ini proses pembelajaran telah dilaksanakan secara tatap muka dikelas, namun beberapa siswa kurang memiliki minat belajar dikarenakan pembelajaran daring yang telah dilaksanakan kurang lebih 2 tahun di rumah membuat siswa lebih banyak bermain *handphone* daripada belajar, sehingga ketika melaksanakan pembelajaran tatap muka siswa cenderung malas dan lebih fokus pada *handphone*.

Berdasarkan dari uraian diatas, maka peneliti membuat penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X SMKN 1 Wonoasri”. Karena model *blended learning* tidak hanya dilaksanakan didalam kelas saja, akan tetapi dapat dilaksanakan diluar kelas, baik dengan pembelajaran *online* didalam kelas dengan bantuan *e-learning* ataupun offline didalam kelas secara *face to face*, sehingga diharapkan dapat dijadikan salah satu solusi untuk pembelajaran di kelas agar tidak membosankan sehingga dapat memunculkan minat belajar siswa. selain itu dengan penerapan *blended learning* bertujuan untuk menciptakan proses

pembelajaran yang efektif dan efisien. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *platform Sevima Edlink*. Adanya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran *blended learning* terhadap minat belajar siswa.

Setelah melakukan telaah dari penelitian terdahulu terdapat penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti.. Penelitian relevan yang kedua dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas IX” yang di tulis oleh Fatimah Azaro, dari penelitian tersebut menyatakan bahwa Pengujian hipotesis memperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < \alpha$ dari taraf signifikan 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap minat belajar siswa. penelitian relevan yang kedua yaitu dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model *Blended Learning* Berbasis *Microsoft Teams* terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 3 Bukittinggi” yang ditulis oleh Putri, A., Fakhruddin, M., Yanuardi, M. (2021), dari penelitian tersebut dapat diketahui bahwa berdasarkan hasil perhitungan uji-t tidak berpasangan memperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,621 > 1,699$) dengan menerapkan model *blended learning* berbasis *microsoft teams* terhadap minat siswa, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dengan taraf signifikan 5% ($\alpha=0,05$). Berdasarkan dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model *blended learning* berbasis *microsoft teams* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah dalam karya tulis ini. Yaitu:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X Multimedia SMKN 1 Wonoasri?
2. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran *blended learning* pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X Multimedia SMKN 1 Wonoasri?
3. Bagaimana respon siswa kelas X multimedia terhadap model pembelajaran *blended learning* pada mata pelajaran pemrograman dasar di SKMN 1 Wonoasri?

C. Tujuan Penelitian

Terdapat beberapa tujuan dari adanya penelitian ini, antara lain yaitu sebagai berikut :

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X Multimedia SMKN 1 Wonoasri.
2. Mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *blended learning* pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X Multimedia SMKN 1 Wonoasri.

3. Mengetahui respon siswa kelas X multimedia terhadap model pembelajaran *blended learning* pada mata pelajaran pemrograman dasar di SKMN 1 Wonoasri?

D. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang didapat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumber informasi dalam menjawab permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam setiap proses pembelajaran untuk memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi yang terjadi dan tentunya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap minat belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, dapat mengembangkan kualitas pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan kreativitas dalam menciptakan variasi pembelajaran dalam kelas.
- b. Bagi siswa, dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas, serta mendapatkan pengalaman baru dengan cara belajar yang lebih efektif dan efisien.
- c. Bagi sekolah, memperoleh model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi saat ini.

- d. Bagi peneliti, dapat meningkatkan kemampuan mengajar dan mendapat pengalaman langsung dalam menerapkan model pembelajaran *blended learning*.

E. Batasan Penelitian

Agar pembahasan masalah lebih terarah dan tidak menyimpang dari sasaran inti penelitian maka diperlukan adanya pembatasan masalah, berdasarkan dari latar belakang dan rumusan masalah maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian pada hal-hal berikut ini :

1. Penelitian dilakukan di kelas XI SMK Negeri 1 Wonoasri.
2. Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pemrograman dasar.
3. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *blended learning*.
4. Penelitian menggunakan media pembelajaran *e-learning* yaitu *sevim edlink*
5. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh minat belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *blended learning*.

F. Definisi Istilah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah penelitian, maka uraian definisi istilah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *blended learning* merupakan model pembelajaran yang diterapkan dengan 2 metode, yaitu secara *online* dan *face to face*,

yang diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh siswa.

2. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu dari luar diri.
3. Pemrograman dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat di SMKN 1 Wonoasri