

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam tingkat pendidikan suatu bangsa dapat menggambarkan kemajuan peradaban bangsa itu sendiri Supriadie dan Darmawan (2013: 1) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar, terencana dan diupayakan untuk memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri, baik fisik maupun nirfisik; yakni mengembangkan potensi pikir (mental-intelektual), sosial, emosional, nilai moral, spiritual, ekonomikal (kecakapan hidup), fisik, maupun kultural, sehingga ia dapat menjalankan hidup dan kehidupannya sesuai dengan harapan dirinya, keluarganya, masyarakat, bangsa dan negara. Oleh sebab itu, pendidikan sangat diperlukan untuk membentuk generasi muda agar siap bersaing dengan dunia luar yang semakin hari kemajuan peradabannya semakin berkembang. Namun, tidak banyak generasi muda yang menyadari akan pentingnya pendidikan.

Berbicara tentang pentingnya pendidikan, maka tak lepas dari peran seorang guru. Selain menjadi fasilitator bagi siswa, guru juga mempunyai peranan penting untuk menumbuhkan rasa minat siswa untuk belajar. Ramansyah (2012: 2) mengemukakan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku secara aktif, proses mereaksi semua situasi yang ada di sekitar individu, proses

yang diarahkan pada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, dan memahami suatu yang di pelajari. Belajar adalah proses atau interaksi dalam diri individu atau dengan orang lain untuk memperoleh ilmu pengetahuan baik dalam segi kognitif, afektif, dan meliputi psikomotorik kemudian mampu menerapkan ilmu tersebut dalam kehidupan atau masyarakat atau untuk memecahkan masalah yang ada.

Syah (2013: 129) menyatakan bahwa kegiatan belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa, mencakup aspek fisiologis dan aspek psikologis. Aspek fisiologis yaitu kondisi umum jasmani yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh yang dapat mempengaruhi intensitas semangat belajar siswa. Aspek psikologis sendiri mencakup kecerdasan siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, dan motivasi siswa. Faktor eksternal berasal dari lingkungan sekitar peserta didik, yaitu lingkungan sosial, dan lingkungan non sosial. Sedangkan faktor pendekatan belajar sebagai cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran tertentu.

Slameto (2010: 180) mengemukakan bahwa minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Hal ini menunjukkan bahwa jika siswa lebih

menyukai atau lebih menaruh perhatian pada suatu hal tertentu dari pada hal lainnya maka siswa memiliki minat terhadap hal tersebut. Semakin siswa menyukai dan menaruh perhatian terhadap suatu subjek, maka semakin besar minat siswa. Semakin siswa tidak menyukai dan tidak menaruh perhatian pada suatu subjek, maka dapat diartikan bahwa semakin rendah minat siswa. Misalnya, siswa yang menyukai dan menaruh perhatian terhadap mata pelajaran simulasi digital akan memusatkan perhatiannya kepada mata pelajaran simulasi digital, maka bisa dikatakan siswa mempunyai minat belajar terhadap mata pelajaran tersebut.

Begitupun sebaliknya, siswa yang tidak menyukai dan tidak menaruh perhatian terhadap mata pelajaran simulasi digital, maka bisa dikatakan siswa tidak mempunyai minat belajar terhadap mata pelajaran tersebut. Kemudian, karena pemusatan perhatiannya tersebut akan mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Adanya rasa suka dan pemusatan perhatian memungkinkan siswa untuk belajar lebih giat dan akhirnya akan mendapat nilai yang diinginkan. Jadi, minat belajar yang besar akan mempengaruhi hasil atau prestasi siswa tersebut.

Berdasarkan observasi pada tanggal 16 Oktober 2017 peneliti mengikuti dan mengamati bagaimana kegiatan belajar Simulasi Digital di SMK Al-Hikam Bangkalan, siswa banyak yang ijin ke luar kelas dengan alasan ke kamar mandi. Namun saat beberapa waktu kemudian siswa tidak juga kembali ke dalam kelas karena siswa lebih suka berada di luar kelas dari pada berada di dalam kelas. Siswa juga banyak yang berbicara sendiri dengan teman sebangkunya. Selain itu aktivitas di dalam kelas masih terlihat pasif. Siswa hanya mendengarkan dan

mencatat saat guru menyampaikan materi. Dan hanya beberapa murid saja yang terlihat aktif.

Wawancara langsung pada tanggal 16 Oktober 2017 telah memperoleh data tentang metode pembelajaran yang diterapkan di SMK Al-Hikam Bangkalan kepada salah satu guru mata pelajaran simulasi digital, (Bpk. Suherman, S.Kom.) menyatakan bahwa, “Saya kurang memahami apa itu metode pembelajaran dan lain-lain karena saya bukan lulusan sarjana pendidikan, namun metode yang digunakan pada saat mengajar adalah menggunakan metode ceramah dan menggunakan media bahan tayang yaitu *power point* kemudian siswa menyalin materi di buku tulis. Namun di sela-sela kegiatan pembelajaran berlangsung juga diberi motivasi dan gurauan agar siswa tidak jenuh di dalam kelas”.

Kemudian wawancara kedua dilaksanakan pada tanggal 06 November 2017 kepada salah satu siswa kelas X TKJ 2 (Nabila Ramadhani) dan X TKJ 1 (Khoirul Bahri), mereka menyatakan bahwa mereka merasa jenuh jika belajar selalu menggunakan *power point*, mereka menginginkan kegiatan belajar yang lebih menarik. Penyebaran angket pra penelitian yang dilakukan pada tanggal 7 November 2017 di kelas X TKJ 1 dan X TKJ 2 mendapatkan data bahwa sebagian besar siswa mudah mengantuk pada saat pelajaran simulasi digital berlangsung, siswa lebih suka belajar berkelompok dari pada belajar secara individu. Siswa jarang belajar simulasi digital kecuali di sekolah, siswa mencontek pekerjaan teman dan mengerjakan tugas di sekolah.

Berdasarkan fakta pada saat melakukan observasi dan wawancara, maka dapat disimpulkan bahwa guru mata pelajaran simulasi digital di SMK Al-Hikam Bangkalan kurang mengetahui bagaimana metode dan model-model pembelajaran karena beliau bukan lulusan dari sarjana pendidikan. Pada saat mengajar beliau menggunakan metode ceramah. Dari metode ceramah tersebut menimbulkan kurangnya perhatian dan kurangnya rasa senang siswa dalam mengikuti aktivitas belajar simulasi digital, yang juga akan mempengaruhi rendahnya minat belajar siswa. John M. Keller (2010: 47-55) menyatakan bahwa ada beberapa ciri yang menandakan siswa memiliki minat belajar yaitu: 1. *Attention* (perhatian), 2. *Relevance* (kesesuaian), 3. *Confidence* (kepercayaan diri), 4. *Satisfaction* (kepuasan). Oleh karena itu perlu diterapkan model pembelajaran yang menarik dan efektif.

Ramansyah (2012: 44) mengungkapkan bahwa model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh seorang tertentu. Pemilihan model pembelajaran tentu sangat berperan penting dalam peningkatan minat belajar siswa. Shoimin (2014: 87) menyatakan bahwa *Inside Outside Circle* adalah model pembelajaran dengan sistem lingkaran kecil dan lingkaran besar yang diawali dengan pembentukan kelompok besar dalam kelas yang terdiri dari kelompok lingkaran dalam dan lingkaran luar.

Huda (2013: 247) mengungkapkan bahwa model *Inside Outside Circle* memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi pada waktu yang bersamaan, dapat diterapkan untuk beberapa mata pelajaran, cocok digunakan dengan teknik

bertukar pikiran, siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Model *Inside Outside Circle* (lingkaran dalam-lingkaran luar) dimana lingkaran dalam menghadap ke luar dan lingkaran luar menghadap ke dalam. Jadi masing-masing siswa akan mendapatkan pasangannya masing-masing untuk saling bertukar informasi tentang materi buku digital pada mata pelajaran simulasi digital. Shoimin (2014: 90) menyatakan bahwa model pembelajaran *Inside Outside Circle* memiliki tiga kelebihan (1) tidak ada bahan spesifikasi yang dibutuhkan untuk strategi sehingga dapat dengan mudah dimasukkan ke dalam pelajaran; (2) kegiatan ini dapat membangun sifat kerja sama antar siswa; (3) mendapatkan informasi yang berbeda pada saat bersamaan.

Penelitian sebelumnya dengan judul “Penerapan Teknik *Inside Outside Circle* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VIII A Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Salafiyah Nur Hidayah Bencah Kelubi Kecamatan Tapung” oleh Murni (2011) memperoleh kesimpulan bahwa bobot rata-rata minat belajar Matematika siswa melalui penerapan pembelajaran teknik *Inside Outside Circle* lebih tinggi dari pada bobot rata-rata minat belajar siswa tanpa penerapan pembelajaran teknik *Inside Outside Circle*. Dengan demikian hasil analisis tindakan ini mendukung hipotesis tindakan yaitu jika penerapan pembelajaran dengan teknik *Inside Outside Circle* maka dapat meningkatkan minat belajar Matematika siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Salafiyah Nurhidayah Bencah Kelubi Kecamatan Tapung. Sedangkan Rachmedita dkk (2013) dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Model

Pembelajaran *Cooperative* Teknik *Inside Outside Circle* pada Mata Pelajaran IPS” pada tahun ajaran 2013/2014 mendapatkan hasil bahwa ada pengaruh yang positif dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* terhadap meningkatnya minat belajar siswa, kesimpulan ini didukung juga dengan adanya peningkatan dari persentase pengukuran minat belajar siswa yang dilakukan sebelum pembelajaran dengan kategori tinggi atau positif sebesar 37,04% dan pengukuran minat belajar siswa yang dilakukan sesudah pembelajaran dengan kategori tinggi atau positif sebesar 55,56%. Hal itu berarti ada peningkatan persentase minat belajar siswa dari sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran yang didapat siswa dengan kategori tinggi atau positif sebesar 18,52%. Berpijak pada pemikiran di atas, maka peneliti merasa perlu mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Inside Outside Circle* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X TKJ Pada Materi Buku Digital”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* pada siswa kelas X TKJ pada materi buku digital di SMK Al-Hikam Bangkalan ditinjau dari aktivitas guru dan aktivitas siswa?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* terhadap minat belajar siswa kelas X TKJ pada materi buku digital di SMK Al-Hikam Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* pada materi buku digital di kelas X TKJ SMK Al-Hikam Bangkalan ditinjau dari aktivitas guru dan siswa.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif *Inside Outside Circle* terhadap minat belajar siswa kelas X TKJ pada materi Buku Digital di SMK Al-Hikam Bangkalan.

1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini mempunyai jangkauan pembahasan yang luas terhadap mata pelajaran lainnya. Namun karena keterbatasan waktu, tenaga, dan kemampuan yang dimiliki penulis, maka ruang lingkup penelitian dibatasi pada masalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan pada satu lembaga saja yaitu SMK Al – Hikam.
2. Minat belajar yang akan diteliti hanya pada materi Buku Digital.
3. Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas X TKJ SMK Al-Hikam Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan 2017-2018 pada mata pelajaran Simulasi Digital yang berjumlah 42 siswa, peneliti mengambil sampel 42 siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pihak-pihak yang membutuhkan. Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru

Memberikan tambahan pengetahuan tentang model pembelajaran *Inside Outside Circle* agar minat belajar simulasi digital siswa menjadi meningkat.

2. Bagi siswa

Siswa diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar dari dalam dirinya agar mereka dapat memahami materi dan dapat menyelesaikan tugas apapun yang diberikan oleh guru.

3. Bagi sekolah

Sekolah sebagai lembaga pendidikan diharapkan dapat melahirkan generasi muda yang mempunyai minat belajar yang tinggi agar generasi muda tersebut dapat mengikuti arus tantangan zaman.

4. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman yang berharga bagi peneliti untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Inside Outside Circle* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital kelas X TKJ di SMK Al-Hikam Bangkalan.

5. Bagi masyarakat

Masyarakat diharapkan mengetahui pentingnya menumbuhkan minat belajar yang harus dimiliki sejak dini karena dengan memiliki minat belajar, maka seseorang tersebut juga akan menaruh perhatian terhadap pendidikan yang dijalannya.

6. Bagi orang tua

Orang tua diharapkan selalu memotivasi anaknya akan pentingnya belajar untuk masa depannya sehingga anak tersebut mempunyai minat dalam belajar.