

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran adalah merupakan suatu sistem. Dengan demikian, pencapaian standar proses untuk meningkatkan kualitas pendidikan dapat dimulai dari menganalisis komponen yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Namun demikian, komponen yang selama ini dianggap sangat mempengaruhi proses Pendidikan adalah seorang guru. Hal ini memang wajar karena guru merupakan ujung tombak pendidikan.

Dalam peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 pasal 9 ayat 1 mengenai standar pendidikan nasional menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang. Serta berpartisipasi aktif, memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan bagi fisik serta psikologi peserta didik. Mengenai hal tersebut sesuai dengan penrapan Pendidikan formal tingkat menengah sekarang yang begitu banyak di minati yaitu SMK.

Pendidikan formal pada tingkat menengah yang membekali peserta didik dengan keahlian dan keterampilan di bidang tertentu dalam menghadapi dunia kerja di industri adalah sekolah menengah kejuruan (SMK). Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. SMK mempunyai peran strategis dalam mendukung secara langsung pembangunan nasional, khususnya dalam

mempersiapkan tenaga kerja yang terampil dan terdidik yang dibutuhkan oleh dunia industri.

Tujuan SMK adalah mempersiapkan peserta didik agar mampu bekerja sebagai tenaga kerja, bekerja secara mandiri dengan menciptakan lapangan kerja dan mengembangkan diri melalui jenjang Pendidikan yang lebih tinggi. Melihat tujuan SMK tersebut, maka penyelenggara SMK harus dilaksanakan dengan perencanaan yang matang, sehingga menghasilkan lulusan yang berkompeten dibidangnya. Mutu lulusan sangat erat kaitannya dengan pelaksanaan pembelajaran yang di pengaruhi oleh banyak faktor diantaranya kurikulum, Pendidik dan tenaga kependidikan, proses pembelajaran, sarana dan prasarana, pengelolaan, pembiayaan dan evaluasi pendidikan.

Menurut Sani (2015: 45) kurikulum 2013 yang mendefinisikan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yakni yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Standar kompetensi lulusan yang ditetapkan dalam kurikulum 2013 khususnya untuk SMA/K adalah mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan menciptakan. Serta pribadi yang berkemampuan pikir dan tindak yang produktif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret. Jika melihat pada definisnya bisa saja mudah akan tetapi pada kenyatannya penerapan kurikulum 2013 ini melihat secara global banyak guru yang masih belum mampu bahkan menerapkan kurikulum secara menyeluruh, namun ada banyak cara untuk mengatasinya mulai dari staregi, model pendekatan yang baru guru dapat mengatasi masalah kurikulum ini salah satunya yang paling popoler ialah seperti penerapan sistem *full day school* yang mana pembelajaran berlangsung sehari di

sekolah selama 5 hari yaitu dari hari Senin sampai Jumat sedangkan libur sekolah menjadi dua hari yaitu Sabtu dan Minggu.

Peraturan baru pemerintah ini sempat membuat kontroversi karena ada sederet kalangan atau sekolah yang tidak sanggup melaksanakan *full day school* dikarenakan dapat menghapus sekolah-sekolah keagamaan atau diniyah yang biasa dilaksanakan pada siang sampai sore hari, akan tetapi presiden tidak mewajibkan seluruh civitas akademi yakni mulai dari tingkatan sekolah paling dasar sampai ke sekolah menengah atas melaksanakan *full day school* seluruhnya, hanya untuk sekolah yang bersedia melaksanakan *full day school*. Dengan adanya sekolah yang merubah sistem pembelajarannya menggunakan *full day school* ini bisa jadi membuat dilema para siswa karena harus berada seharian di sekolah dengan banyak mapel tiap harinya yang harus di terima, namun kadang perubahan sistem seperti ini yang bisa membuat belajar siswa lebih tertata termasuk juga motivasi siswa dalam setiap pembelajarannya contohnya di sekolah SMKN 3 Pamekasan peneliti menemukan beragam motivasi belajar yang muncul pada siswa dalam mata pelajaran Pemrograman *Dekstop* khususnya pada materi Perulangan kelas XI RPL 3 yang banyaknya 35 siswa peneliti melihat bahwa motivasi belajar mereka lebih dari kelas yang lain terbukti terhadap materi Perulangan dalam mata pelajaran Pemrograman *Dekstop* begitu antusias serta bisa mengeksekusi setiap perintah-perintah algoritma pemrogramannya, yang membuat peneliti tertarik untuk mengkaji dan meneliti bagaimanakah motivasi siswa dari salah satu sekolah yang menerapkan *full day school* ini.

Ada banyak faktor dalam motivasi belajar siswa seperti cita-cita-, keadaan jasmani dan rohani siswa, kondisi lingkungan kelas, kemampuan belajar siswa dll.

Dari hasil observasi prapenelitian peneliti mulai dengan mewawancarai waka kurikulum yakni pak Taufik yang menjelaskan bahwa sekolah ini telah menerapkan *full day school* sejak tahun pelajaran 2017/2018 ini sejak adanya peraturan pemerintah ini. Dan dengan *full day school* ini ada banyak hal yang terjadi menurut pak Ferry selaku pengampu mata pelajaran Pemrograman *Dekstop* mengatakan bahwa siswa kelas XI RPL 3 lebih banyak yang memiliki motivasi tinggi dan itu tumbuh karena kemauan belajar dari diri mereka besar (intrinsik) dan ada juga kemauan belajarnya karena ada dorongan dari luar diri mereka (ekstrinsik) khususnya di Materi Perulangan. Di mata pelajaran ini menggunakan aplikasi VB (*visual basic*) yang lebih menekankan untuk membuat software aplikasi berbasis *dekstop* di kelas XI RPL 3. Pak Ferry juga menuturkan bahwa ada perubahan motivasi siswa di materi perulangan yang awalnya rendah menjadi tinggi bahkan ada anak yang memiliki motivasi belajar pada materi perulangan sejak menerapkan *full day School* ini. Bagi peneliti ini sangat menarik sekali sehingga ingin mengkaji dan menggali lebih dalam lagi bagaimana *full day school* ini bisa memotivasi siswa pada materi perulangan dengan adanya penerapan sistem baru ini.

Dari latar belakang masalah dapat merumuskan sebuah judul **“Motivasi Belajar Siswa Kelas XI RPL Pada Materi Perulangan Sekolah Yang Menerapkan *Full Day School* (Study Kasus SMKN 3 Pamekasan)”**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah motivasi yang dimiliki siswa di kelas XI RPL materi perulangan di SMKN 3 Pamekasan yang menerapkan *full day school*?
2. Apa sajakah faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa di kelas XI RPL materi perulangan di SMKN 3 Pamekasan yang menerapkan *full day school*?
3. Bagaimana upaya guru dalam pembelajaran di materi perulangan agar siswa memiliki motivasi belajar di SMKN 3 Pamekasan yang menerapkan *full day school* ?.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang sudah di paparkan peneliti dapat menentukan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana motivasi yang dimiliki kelas XI RPL khususnya materi perulangan di sekolah SMKN 3 Pamekasan yang menerapkan *full day school*.
2. Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa di kelas XI RPL materi perulangan di SMKN 3 Pamekasan yang menerapkan *full day school*.
3. Mengetahui upaya guru dalam pembelajaran materi perulangan agar siswa memiliki motivasi untuk belajar di SMKN 3 Pamekasan yang menerapkan *full day school*.

1.4. Definisi Istilah

1.4.1 Motivasi belajar

Motivasi adalah suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan sesuatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu (Hakim, 2017: 26). dalam belajar tingkat ketekunan siswa ataumahaiswa sangat ditentukan oleh adanya motif dan kuat lemahnya motivasi belajar yang ditimbulkan motif tersebut.

1.4.2 Perulangan

salah satu kelebihan komputer adalah melakukan pekerjaan yang sama berulang kali dengan cepat tanpa mengenal lelah (Saniman dan Fathoni, 2009: 295). Struktur algoritma dalam perulangan dengan *Visual basic* yaitu menggunakan Perintah For-Next, Do Loop- Until, While-Wend (Tim Rekayasa Perangkat Lunak, 2017: 10-12).

Dalam perulangan menggunakan aplikasi yang mendukung pemrograman yang berbasis objek seperti VB (*Visual Basic*) dan sebagainya. Menurut Tim pengajar Rekayasa Perangkat Lunak (2017: 2) *Visual Basic* adalah salah satu pemrograman komputer. Bahasa pemrograman adalah perintah-perintah yang dimengerti oleh komputer untuk melakukan tugas-tugas tertentu. Bahasa pemrograman visual basic, yang dikembangkan oleh *Microsoft* sejak tahun 1991, merupakan pengembangan dari pendahulunya yaitu Bahasa pemrograman BASIC (*Beginner's All purpose Symbolic Intruction Code*) yang di kembangkan pada era 1950-an. *Visual Basic* merupakan salah satu *Development Toll* yaitu alat bantu untuk membuat berbagai macam program computer, khususnya yang menggunakan sistem oprasi Winduws. *Visual Basic* merupakan salah satu bahasa

pemrograman komputer yang mendukung objek (*Object Oriented Programming* = OPP).

1.4.3 Full day School

Full day School atau sekolah sehari penuh adalah sekolah yang menekankan belajar lebih dari jam biasanya bahkan mencapai 24 seperti di pondok pesantren. Sejalan dengan Junaidi (2017: 63) yang menyatakan bahwa beliau pernah berkulat dengan sistem ini sudah lama yaitu di pondok pesantren bahkan mencapai waktu 24 jam nyaris berinteraksi dengan Kiai dan santri secara menyeluruh atas nama kehidupan, akan tetapi kini pengalaman penulis ini muncul dengan sedikit berbeda yakni mensasar sekolah-sekolah formal dalam naungan negara.

1.5. Asumsi

Dari hasil wawancara awal yang dilakukan dengan waka kurikulum dan guru mata pelajaran pemrograman *dekstop*, dapat diasumsikan bahwa dalam penerapan *full day school* ini lebih memotivasi siswa untuk belajar lebih giat lagi pada materi perulangan. Yang artinya penelitian lebih menekankan untuk mengetahui bagaimana motivasi siswa dan faktor yang memotivasi siswa untuk belajar di kelas khususnya materi perulangan dengan penerapan sistem baru yaitu *full day school* serta upaya guru untuk menumbuhkan motivasi siswa di kelas terutama untuk materi Perulangan di mata pelajaran Pemrograman *Dekstop* yang akan menjadi bahan dalam penelitian ini.

1.6. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Mengembangkan pengetahuan dan keilmuan dalam pendidikan khususnya Prodi Pendidikan Informatika Fakultas Ilmu Pendidikan. Serta sebagai referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dalam mengembangkan wawasan, serta sebagai acuan bagi pembaca untuk mendapatkan pengetahuan baru.

2. Manfaat Praktis

a. Sekolah

Untuk mengetahui seberapa besar motivasi belajar siswa dalam penerapan sistem *full day school* ini di materi Perulangan mata pelajaran Pemrograman *Dekstop* serta upaya guru dalam membangun motivasi belajar siswa ini, bagaimana membangun motivasi siswa dalam pembelajaran khususnya kelas XI RPL materi Perulangan mata pelajaran Pemrograman *Dekstop* dengan menggunakan aplikasi *visual basic*

b. Guru

Dengan penelitian ini guru akan mengetahui kinerjanya dalam memotivasi siswa untuk belajar, upayanya selama ini di sekolah dalam penerapan *full day school* yang baru ini akan di ketahui bagaimana peran guru dalam membangkitkan motivasi belajar yang tinggi setiap siswa pada materi perulangan, tidak luput pula siswa yang motivasinya rendah, dengan penelitian ini juga guru akan mengetahui caranya sendiri dalam pembelajaran sehingga siswa yang motivasi belajarnya rendah dapat menjadi tinggi pula.