

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah peran yang sangat penting pada kehidupan suatu bangsa. Basri dalam (Mujtahidin, 2014:2) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk memotivasi, membina, membantu, serta membimbing dan mengembangkan potensi yang dimiliki sehingga mencapai yang lebih baik lagi. Pendidikan juga dapat dikatakan usaha pendewasaan pada manusia baik pada dirinya sendiri maupun orang lain, dalam arti tuntutan agar anak didik memiliki kemerdekaan berfikir, merasa, berbicara, dan bertindak serta percaya diri dengan penuh rasa tanggung jawab dalam tindakan juga perilaku.

Pada hakikatnya pendidikan adalah sebuah proses adalah menumbuhkan kembangkan seluruh kemampuan serta perilaku manusia melalui proses belajar, mengajar dan pembelajaran. Pentingnya pendidikan tak lepas dari peran seorang guru. Selain menjadi fasilitator bagi siswa, guru mempunyai peranan penting untuk menumbuhkan rasa minat siswa untuk belajar. Ramansyah (2012:2) mengemukakan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku 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 dipelajari. Belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan perilaku pada diri individu. Perubahan tersebut tidak hanya pada aspek

kognitif atau pengetahuan saja, tetapi diharapkan perubahan tersebut juga terjadi pada sikap, nilai (afektif), dan keterampilan (psikomotor) siswa.

Usman dalam (Mujtahidin, 2014: 5) menyatakan bahwa pembelajaran sama artinya dengan proses belajar mengajar, yakni suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik dan berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa tersebut merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar. Selain itu Ramansyah (2012:4) mengemukakan bahwa mengajar adalah suatu aktivitas untuk menciptakan suatu situasi yang mampu mendorong siswa untuk belajar. Situasi ini tidak harus berupa transformasi pengetahuan dari guru kepada siswa saja, akan tetapi dapat dengan cara lain seperti dengan menggunakan media ,metode atau model pembelajaran yang tidak monoton,dan sebagainya.

Kompetensi dasar yang membahas tentang operasi aritmatika adalah mata pelajaran yang diberikan pada siswa SMK kelas X jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ). Pada mata pelajaran ini membahas materi dasar yang meliputi pengertian sistem bilangan antara lain: bilangan biner,oktal, heksadesimal, selanjutnya materi dasar operasi aritmatika yaitu penjumlahan dan pengurangan pada sistem bilangan biner,oktal,heksadesimal. Sehingga diharapkan setelah mengikuti pelajaran ini mampu menumbuhkan rasa minat siswa untuk belajar. Hal tersebut dapat dicapai bergantung pada proses pembelajaran yang dilaksanakan selama kegiatan belajar dan mengajar.

Slameto (2015:180) mengemukakan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh, minat pada siswa pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang diluar diri, semakin kuat atau rasa dekat dengan hubungan tersebut, semakin besar minat. Hal ini menunjukkan bahwa jika seorang siswa lebih menyukai dan lebih memilih menaruh perhatian pada suatu hal daripada hal yang lain maka siswa tersebut memiliki minat terhadap hal tersebut, dan jika siswa semakin menyukai dan memberikan perhatian terhadap suatu subjek, maka semakin besar minat pada siswa tersebut. Sebaliknya jika siswa tidak menyukai dan tidak menaruh perhatian pada suatu subjek, maka dapat diartikan bahwa minat siswa rendah.

Seperti halnya jika siswa menyukai dan menaruh perhatian terhadap mata pelajaran sistem komputer maka siswa akan memusatkan perhatiannya kepada mata pelajaran tersebut, dan bisa dikatakan bahwa siswa mempunyai minat belajar terhadap mata pelajaran tersebut. Serta begitupun sebaliknya jika siswa tidak menyukai dan tidak menaruh perhatian terhadap mata pelajaran yang dipelajarinya, maka bisa dikatakan bahwa siswa tidak mempunyai minat belajar terhadap mata pelajaran tersebut. Oleh karena itu pemusatan perhatian dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Kemudian adanya rasa suka dan pemusatan perhatian memungkinkan siswa untuk belajar lebih giat dan pada akhirnya akan mendapatkan nilai yang diinginkan. Maka dari itu minat belajar akan mempengaruhi hasil atau prestasi pada siswa.

Berdasarkan observasi pertama pada saat mengamati serta mengikuti kegiatan belajar sistem komputer di SMK Nurul Amanah, siswa rata-rata banyak

yang ijin untuk keluar kelas dengan beralasan ke kamar mandi, dan ke pondok untuk mengambil sesuatu yang ketinggalan. Namun setelah itu siswa tidak juga kembali ke dalam kelas karena siswa lebih suka berada di luar daripada di dalam kelas. Siswa juga banyak yang berbicara dengan teman sebangkunya. Selain itu aktivitas siswa pada saat pelajaran terlihat pasif, siswa pun hanya mendengarkan serta mencatat saat guru memberikan materi, dan hanya beberapa murid saja yang terlihat aktif.

Wawancara yang pertama dengan salah satu narasumber selaku kepala jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Nurul Amanah pada tanggal 23 Juli 2018, peneliti memperoleh data tentang metode pembelajaran yang diterapkan di SMK Nurul Amanah beliau menyatakan bahwa, “Metode pembelajaran yang saya gunakan bergantung pada siswa dan materinya. Karena saya bukan dari orang pendidikan maka dari itu saya tidak seberapa paham. Akan tetapi tidak sepenuhnya ceramah, menulis catatan. Namun kalau saya yang mengajar, satu jam pertama saya berikan sedikit bergurau dan motivasi bagaimana mereka bisa semangat belajar, kemudian di satu jam berikutnya siswa sudah mengerti kewajiban yang harus mereka lakukan”.

Kemudian wawancara yang kedua dengan guru mata pelajaran sistem komputer peneliti memperoleh data tentang strategi, metode dan model pembelajaran yang diterapkan di SMK Nurul Amanah serta rasa minat siswa pada saat kegiatan belajar beliau menyatakan bahwa “Pada proses belajar strategi pembelajaran yang biasanya saya pakai itu inkuiri kemudian metode pembelajarannya saya menyesuaikan dengan siswanya, kalau saya menggunakan model pembelajaran proyek, karena sebelumnya yang dipakai sering menggunakan

ceramah saja, maka dari itu agar siswa dapat memiliki keinginan belajar yang lebih baik dari sebelumnya, serta siswa dapat terlatih dan keinginan siswa itu dapat muncul dengan sendirinya. Kalau dilihat dari minat belajar siswa itu yang pertama bergantung pada niat dari dalam individu, yang kedua yaitu kesenangan terhadap materi yang diterima, kemudian pada saat pembelajaran guru menggunakan model pembelajaran bergantian agar siswa tidak bosan, dan sebagai guru tidak harus menggunakan metode pembelajaran ceramah saja agar siswanya mempunyai tanggapan yang lebih baik dalam proses pembelajaran tersebut”.

Berdasarkan fakta pada saat melakukan observasi dan wawancara pada guru mata pelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa kurangnya rasa perhatian siswa terhadap pembelajaran karena guru sebelumnya hanya menggunakan metode ceramah dan siswa pun bosan dalam menerima pembelajaran. Kemudian guru sering menggunakan model pembelajaran inkuiri dan proyek dengan alasan agar siswa tidak bosan dengan penggunaan metode ceramah serta dapat menumbuhkan rasa minat belajar pada siswa.

Terkait dengan hal itu, maka perlu adanya suatu tindakan yang dapat membantu guru untuk meningkatkan rasa minat belajar pada siswa. Tindakan yang tepat adalah diterapkannya model pembelajaran lain yang sifatnya berpusat pada siswa serta mampu meningkatkan, mengembangkan kemampuan dan pemecahan permasalahan agar siswa dapat mengetahui kemampuannya dan memperhatikan yang dipelajari, sehingga siswa tidak bosan dengan proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang bersifat aktif, kreatif dan inovatif dalam meningkatkan minat belajar pada siswa, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dan *problem based learning*. Model

pembelajaran yang dipilih tersebut dapat diterapkan dalam memecahkan permasalahan yang aktif, kreatif serta inovatif.

Menurut Zahara (dalam Budiyanto, 2016:104) menyatakan bahwa *Creative Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang memusatkan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan . Dengan menggunakan model pembelajaran ini diharapkan dapat menimbulkan minat sekaligus kreatif dan metode siswa dapat memperoleh manfaat yang maksimal , baik dari proses maupun hasil belajarnya. Budiyanto (2016:105) menyatakan bahwa model Pembelajaran *Creative Problem Solving* memiliki 4 kelebihan yaitu: (1) Siswa menjadi terampil menyeleksi informasi yang relevan. Kemudian menganalisisnya dan meneliti kembali hasilnya; (2) Kepuasan intelektual akan timbul dari diri dalam sebagai hadiah intrinsik bagi siswa; (3) Potensi intelektual siswa meningkat; (4) Siswa belajar bagaimana melakukan penemuan dengan melalui proses melakukan.

Menurut Zaduqisti (2010:185) menyatakan bahwa Pembelajaran berbasis masalah (*Problem-based learning*), selanjutnya disingkat PBL, merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. PBL adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah. Shoimin (dalam sriwidayati, 2017 : 45) , menyatakan bahwa model pembelajaran PBL memiliki kelebihan yaitu antara lain: (1) Siswa didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata; (2) Siswa memiliki kemampuan

membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar; (3) Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh siswa. Hal ini mengurangi beban siswa dengan menghafal atau menyimpan informasi; (4) Terjadi aktivitas ilmiah pada siswa melalui kerja kelompok; (5) Siswa terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi; (6) Siswa memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri; (7) Siswa memiliki kemampuan untuk melakukan komunikais ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka; (8) Kesulitan belajar siswa secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk *peer teaching* .

Beberapa penelitian tentang perbedaan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dan *Problem Based Learning (PBL)* sebelumnya yang dapat mendukung pada penelitian ini diantaranya yaitu penelitian yang pertama yaitu tesis yang dilakukan oleh Sriwidayanti (2017) “Perbandingan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving(CPS)* dan *Problem Based Learnig (PBL)* untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis dengan Memperhatikan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X SMA Negeri 1 Seputih Mataram” menyatakan hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) ada perbedaan berfikir kritis siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran CPS dengan siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran PBL, (2) kemampuan berfikir kritis pada siswa yang menggunakan model pembelajaran CPS lebih rendah dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran PBL bagi siswa yang tergolong minat belajar rendah, (3) kemampuan berfikir kritis pada siswa yang menggunakan model pembelajaran CPS lebih tinggi dibandingkan yang

pembelajarannya menggunakan model pembelajaran PBL bagi siswa yang tergolong minat belajar tinggi, dan (4) ada interaksi antar model pembelajaran dengan minat belajar siswa terhadap kemampuan berpikir kritis mata pelajaran sosiologi.

Penelitian berikutnya yaitu pada skripsi yang dilakukan oleh Irawan Mahasiswa Universitas Jambi dengan judul “Studi Perbandingan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Menggunakan Model *Creative Problem Solving* (CPS) Dan Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Materi Prisma dan Limas di Kelas VIII Smp Negeri 7 Muaro Jambi”. Menyatakan Maka hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa menggunakan model CPS lebih baik daripada menggunakan model pembelajaran langsung, dan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa menggunakan model PBL lebih baik daripada menggunakan model pembelajaran langsung, serta kemampuan pemecahan masalah matematika siswa menggunakan model CPS sama baiknya dengan menggunakan model PBL pada materi Prisma dan Limas kelas VIII SMP Negeri 7 Muaro Jambi.

Kemudian Skripsi yang dilakukan oleh Hartantia mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan judul Penerapan Model *Creative Problem Solving* (CPS) Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Kimia Pada Materi Pokok Termokimia Siswa Kelas XI. IA2 SMA NEGERI Colomadu Tahun Pelajaran 2012/2013 . Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menerapkan model pembelajaran CPS dalam meningkatkan minat belajar siswa SMA Negeri Colomadu pada materi pokok termokimia. (2) menerapkan model pembelajaran CPS dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri Colomadu pada materi pokok termokimia.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Subyek penelitian adalah siswa kelas XI. IA2 SMA N Colomadu tahun pelajaran 2012/2013. Data yang dikumpulkan meliputi data primer, yaitu nilai prestasi siswa dan hasil observasi tindakan, dan data sekunder, yaitu dokumentasi, RPP, silabus, daftar siswa dan daftar nilai siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) model pembelajaran CPS dapat meningkatkan minat belajar siswa, yaitu berdasarkan lembar observasi meningkat dari 56,33% pada siklus I menjadi 72,65% pada siklus II dan berdasarkan angket meningkat dari 58,4% pada siklus I menjadi 74,14% pada siklus II. (2) model pembelajaran CPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hasil belajar kognitif meningkat dari 62,86% pada siklus I menjadi 85,71% pada siklus II dan hasil belajar afektif meningkat dari 66,38% pada siklus I menjadi 71,67% pada siklus II.

Berdasarkan penjelasan tentang permasalahan di atas, peneliti mengambil judul **“Perbedaan Minat Belajar dengan menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dan *Problem Based Learning* Pada Materi Operasi Aritmatika”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* ditinjau dari aktivitas guru dan aktivitas siswa?

2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* ditinjau dari aktivitas guru dan aktivitas siswa?
3. Bagaimana perbedaan minat belajar siswa terhadap materi operasi aritmatika dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan *Problem Based Learning*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* ditinjau dari aktivitas guru dan aktivitas siswa?
2. Untuk mengetahui bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* ditinjau dari aktivitas guru dan aktivitas siswa?
3. Untuk mengetahui bagaimana perbedaan minat belajar siswa terhadap materi operasi aritmatika dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan *Problem Based Learning*?

1.4 Batasan Penelitian

Agar penelitian ini tetap terfokus dan tidak melewati fokus permasalahan, perlu adanya batasan penelitian. Adapun batasan penelitian yang dibahas dalam penelitian ini akan dibatasi pada permasalahan:

1. Obyek yang diteliti adalah siswa siswi kelas X TKJ SMK Nurul Amanah tahun ajaran 2018/2019.
2. Menggunakan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dan *Problem Based Learning* dibatasi pada mata pelajaran Sistem Komputer pada materi operasi aritmatika.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian terdapat manfaat yang diharapkan, karena manfaat mempunyai nilai positif terhadap penelitian yang dilakukan. Adapun dari manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alat untuk perbandingan bagi yang memerlukan sehingga dapat memperkaya keilmuan tentang pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan sebuah referensi mengenai model pembelajaran *creative problem solving* dan *problem based learning* pada mata pelajaran sistem komputer.

b. Bagi Siswa

Siswa dapat memahami dan memperhatikan materi operasi aritmatika dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dan *problem based learning*.

c. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan tentang cara mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dan *problem based learning*.