

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hak setiap manusia untuk memenuhi kebutuhan dasar dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Hidayat, 2018). Sebab dengan pendidikan, seseorang bisa mengetahui semua hal dari mulai membaca, menulis, menghitung dan masih banyak hal yang harus dipelajari. Berbagai upaya telah dilakukan demi tercapainya pendidikan yang diinginkan, khususnya di negara Indonesia. Pemerintah Indonesia telah mengambil langkah nyata untuk melahirkan pendidikan yang bermutu dan berkualitas sebagaimana telah tertuang dalam UUD 1945 yakni “Mencerdaskan Kehidupan Bangsa” (Izzaty, 1967). Namun secara merata, masyarakat belum bisa menerima pendidikan yang sudah di cita-citakan tersebut. Hal tersebut dikarenakan kurangnya sarana prasarana dan tenaga pengajar yang tidak mumpuni sehingga proses pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar tidak efektif.

Di Indonesia, bahkan 200 lebih negara di dunia saat ini juga sedang banyak mengalami tantangan besar yaitu adanya wabah COVID-19, yang memaksa berbagai aspek kehidupan menjadi berubah, terutama dalam dunia pendidikan (Izzaty, 1967). Seluruh instansi sekolah dari mulai jenjang dasar maupun menengah atas mengalami perkembangan yang pesat di bidang

teknologi yakni memanfaatkan kemajuan teknologi media *online* untuk memudahkan guru dalam proses belajar mengajar pada masa pandemi ini.

Mulai dari gadget, PC, *smartphone*, dan aplikasi lain yang memiliki akses teknologi jaringan lainnya Perkembangan sistem operasi android tentunya bisa memudahkan guru serta mendukung peserta didik untuk memiliki dan menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran *online* maupun *offline* secara efektif. Penggunaan *smartphone* saat ini sedang populer di dunia yang tidak lain adalah di Indonesia. *Smartphone* bisa berdampak besar pada seluruh sektor kehidupan manusia, tentunya pada sektor pendidikan yang akan memudahkan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Saat ini sudah beraneka ragam aplikasi pembelajaran yang sangat membantu peserta didik sehingga dapat memudahkan untuk belajar dimanapun dan kapanpun.

Di dunia pendidikan, kita mengenal istilah belajar dan pembelajaran. Belajar dapat dikatakan sebagai kegiatan yang kompleks. Kompleksitas belajar dapat dilihat dari dua khalayak, pertama dilihat dari siswa dan yang kedua dari guru. Bagi siswa belajar dirasakan sebagai sebuah proses mental yang melibatkan materi pelajaran. Sedangkan dilihat dari sudut pandang guru, belajar adalah suatu proses yang akan mengungkapkan sebuah sikap dan perilaku seseorang tentang suatu (Anita & Siti, 2020).

Menurut Undang-Undang (1989) nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 1 ayat 1 menerangkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana

belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi diri agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlaq mulia, kepribadian, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UUD RI RI No. 41, 1999).

Menurut Panen (2004) suatu proses perubahan yang permanen dan terukur sebagai hasil dari pengalaman dalam perilaku seseorang disebut sebagai proses belajar. Sedangkan menurut Ruhimat (2011) belajar adalah suatu kegiatan yang bertujuan, yang dilakukan oleh seseorang atau individu untuk mengubah kemampuannya sendiri, anak yang sebelumnya tidak mampu melakukan sesuatu dengan belajar anak tersebut akan jadi mampu, atau yang sebelumnya tidak terampil, anak akan jadi terampil dengan terus belajar. Belajar adalah aktivitas manusia sehari-hari. Warsita (2008) mengatakan bahwa belajar merupakan proses kompleks dan berlangsung seumur hidup yang mempengaruhi setiap orang. Dengan demikian, salah satu fungsi teori belajar yaitu mengungkapkan kompleksitas atau kerumitan dari fakta-fakta yang nampak alamiah. (Miarso (2004) dalam Warsita (2008)).

Pembelajaran yaitu sebuah proses. Yakni proses mengatur, mengorganisasikan alam sekitar siswa sehingga bisa mengembangkan dan mendorong siswa menyelesaikan proses belajarnya. Pembelajaran sendiri diartikan sebagai proses membimbing atau meberikan bantuan pada siswa dalam proses belajar. Peran guru yakni sebagai pembimbing yang bermula dari banyaknya siswa bermasalah (A. Pane & Darwis Dasopang, 2017). Pada

dasarnya proses pembelajaran merupakan kegiatan interaktif yang dilakukan antara guru dengan siswa pada suatu pelajaran. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20 menerangkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam satu lingkungan belajar.

Belajar merupakan kegiatan penting pada seluruh rangkaian proses pendidikan di sekolah. Artinya upaya pencapaian tujuan pendidikan pada proses pembelajaran sangat erat kaitannya dengan keterlibatan guru dan peserta didik. pada komponen pembelajaran, terdiri dari metode dan teknik pembelajaran, komponen tersebut harus dimiliki oleh guru. Guru harus bisa menentukan pembelajaran yang tepat dan efektif untuk diterapkan kepada siswa (Eti & Ibnu, 2016).

Prestasi belajar adalah hasil belajar yang dicapai setelah melalui proses kegiatan belajar mengajar (Syafi'i, 2018). Prestasi belajar dapat direpresentasikan dengan nilai yang dilekatkan seorang guru terhadap jumlah mata pelajaran yang dipelajari siswa. Tentunya setiap kegiatan pembelajaran selalu bertujuan untuk menghasilkan jumlah pembelajaran yang maksimal. Dalam proses belajar mengajar tentu ada target pencapaiannya, oleh karena itu ada beberapa faktor yang akan mempengaruhi untuk tercapai keberhasilan pembelajaran. Dalam hal ini, yang dimaksud adalah keberadaan guru. Keberadaan guru sangatlah penting untuk menentukan keberhasilan belajar, maka sudah semestinya strategi dan metode yang digunakan harus tepat dan efisien.

Kegiatan belajar, minat berperan sebagai motivasi agar bisa memberikan rangsangan terhadap peserta didik untuk mau belajar. Siswa yang tertarik untuk belajar bakal terus belajar dengan tekun, berbeda dengan siswa yang hanya belajar tanpa dilandasi niat diri sendiri, yaitu tidak rajin belajar. Setiap peserta didik pasti sangat menginginkan prestasi belajar. Dalam kata lain yaitu memaksimalkan proses belajar. Akan tetapi, untuk mencapai target itu tidaklah mudah karena membutuhkan usaha, energi dan keinginan individu untuk meraih hasil yang optimal.

Siswa adalah individu dengan minat yang berbeda. Hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh faktor minat. Menurut Ahmad Susanto (2013) dalam buku Akrim (2021) minat adalah suatu rangsangan yang lahir dari diri individu atau suatu faktor yang dengan efektif membangkitkan minat atau perhatian, sehingga mendorong dipilihnya sebuah objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan pada akhirnya membawa kepuasan dan rasa yang menimbulkan kegembiraan. Terdapat juga faktor lain yang bisa menjadi pengaruh minat siswa dalam melaksanakan proses belajar.

Faktor-faktor pengaruh dalam proses belajar peserta didik salah satunya yaitu ketertarikan belajar yang tumbuh dalam setiap individu terhadap aktivitas, tanpa ada yang menyuruh semata-mata hal tersebut adalah keinginan sendiri untuk belajar. Karena pada hakikatnya seseorang akan tertarik pada sesuatu hal maka dia akan cenderung menghasilkan hasil yang sempurna, begitu pula dengan minat belajar siswa. Semakin besar kecenderungan minat belajar siswa maka hal ini akan menghasilkan prestasi

yang tinggi, sedangkan kurangnya minat belajar akan mengakibatkan prestasi yang rendah. Jadi situasi yang seperti itulah yang sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa sehingga diperlukannya inovasi dan kreatifitas seorang guru dalam mengkondisikan dan mengefektifkan dalam proses pembelajaran.

Minat pada dasarnya adalah suatu perhatian yang sifatnya khusus terhadap siswa. Siswa yang lebih suka atau tertarik pada mata pelajaran apabila siswa tersebut sudah menaruh kepeduliannya yang tinggi dan minatnya berfungsi sebagai pendorong aspek psikologis untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Simbolon, 2014). Berdasarkan pendapat di atas, minat merupakan suatu rasa suka yang lebih atau ketertarikan siswa terhadap aktivitas pembelajaran tanpa ada rasa terpaksa dan suruhan dari orang lain seolah-olah ada kemauan sendiri agar terlibat aktif dalam proses belajar mengajar di kelas. Keaktifan guru juga berpengaruh terhadap siswa dalam menciptakan suasana kelas yang kondusif, efektif, partisipatif.

Guru sebagai fasilitator sekaligus ujung tombak penyelenggara pendidikan tentunya harus mempunyai strategi dan metode untuk memudahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran tentunya dengan menerapkan serta memanfaatkan teknologi yang tersedia pada masa sekarang. Dalam hal ini usaha guru yang bisa dilakukan guru adalah memanfaatkan media pembelajaran. Pemanfaatan media dalam pembelajaran ini tujuannya untuk memberikan rangsangan atau stimulus kepada siswa dalam hal belajar,

diharapkan minat belajar siswa dalam memahami mata pelajaran akan meningkatkan dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan uraian diatas maka sebuah media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan berbasis teknologi modern yang diciptakan oleh Luthfian Ramadhan pada Tahun 2021 melalui hasil skripsinya di Universitas Muhammadiyah Purwokerto yaitu sebuah aplikasi pembelajaran yang dinamakan Aplikasi *Je-Ki*. Aplikasi *Je-Ki* merupakan sebuah media pembelajaran agar siswa lebih mudah untuk meningkatkan minat belajar. Aplikasi *offline* tersebut sangat mudah untuk diunduh secara gratis sehingga mempermudah bagi siswa yang rumahnya jauh dari kota maupun yang susah sinyal. Dengan menggunakan aplikasi tersebut, peserta didik yang tidak suka membaca buku bisa mendapatkan solusi lain dengan meluangkan waktunya kapanpun itu untuk belajar di *smartphone* masing-masing siswa. Selanjutnya siswa mampu berkomunikasi secara langsung dengan teks, gambar, audio/video dan interaksi yang dihasilkan dapat melahirkan susasana belajar yang kondusif dan efektif. Hal tersebut sejalan dengan rendahnya minat belajar peserta didik untuk membaca buku serta akibat dari pembelajaran jarak jauh yang mengharuskan siswa untuk memenuhi hak mereka dalam proses belajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Prestasi Belajar Menggunakan Aplikasi *Je-Ki* terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tarikh di SMK Muhammadiyah Somagede”.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan dalam latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu “Apakah terdapat hubungan antara Prestasi Belajar Menggunakan Aplikasi *Je-Ki* terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tarikh di SMK Muhammadiyah Somagede ?”

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hubungan antara Prestasi Belajar Menggunakan Aplikasi *Je-Ki* terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tarikh di SMK Muhammadiyah Somagede.

## D. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Bagi peneliti melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan pengetahuan tentang Hubungan Prestasi Belajar Menggunakan Aplikasi *Je-Ki* terhadap Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Tarikh di SMK Muhammadiyah Somagede.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Sekolah

Manfaat bagi sekolah diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan baik sikap maupun tindakan guna meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan secara maksimal.

b. Guru

Manfaat bagi guru diharapkan agar guru dapat menganalisa permasalahan yang sedang di hadapi siswa dengan mengamati sehingga guru mengetahui dan dapat menemukan solusi yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan tersebut.

c. Peserta didik

Manfaat bagi peserta didik diharapkan peseta didik dapat lebih semangat dalam belajar, sehingga secara maksimal dapat meningkatkan pemahamannya.

d. Penulis

Manfaat bagi penulis lain diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan bahan kajian untuk mengembangkan pengetahuannya dalam bidang penelitian yang berkaitan dengan judul penelitian ini.