

BAB I

PEDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan bertujuan untuk menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan potensi, bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga mereka mampu mewujudkan kemampuan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya maupun kebutuhan masyarakat (Munandar, 2011). Hal ini karena pengembangan potensi yang diperoleh anak pada usia muda sangat mempengaruhi perkembangan anak pada tahap berikutnya, dan meningkatkan produktifitas kerja ketika dewasa. Namun perlu disadari bahwa anak bukanlah manusia dalam bentuk kecil, akan tetapi memiliki potensi yang dapat berkembang manakala diberi rangsangan, bimbingan, bantuan, dan perlakuan yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran pada anak usia dini, bahkan sampai pada usia remaja, pemahaman terhadap tingkat keunikan dan tingkat pertumbuhan serta perkembangan pada setiap diri anak merupakan faktor penting yang perlu diperhatikan oleh para pendidik.

Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional, seperti yang tertuang dalam Undang- Undang No 20 Tahun 2003 tentang Dasar, Fungsi dan Tujuan Pendidikan Nasional yang berbunyi:

“Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Undang – Undang tersebut menjadikan pendidikan dari waktu ke waktu sebagai prioritas dan orientasi utama untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional dan hasil belajar yang optimal. Pada umumnya, keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Djaali (2014: 99), “Faktor yang mempengaruhi belajar siswa ada dua macam yaitu faktor internal dan ekstern ”. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri, yang meliputi intelegensi, minat, motivasi, kesehatan dan cara belajar, sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri siswa meliputi lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memegang peranan penting dalam setiap perkembangan dan kemajuan dalam kehidupan manusia. Agar manusia dapat menguasai IPTEK, maka diperlukan proses pendidikan yang berkualitas. Salah satu cara untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan memperbaiki proses pembelajaran disekolah. Indonesia sebagai salah satu negara di dunia, telah menempatkan pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama. Hal ini dapat dibuktikan pada Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea IV yang menegaskan bahwa salah satu tujuan bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa

Minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Menurut Djaali (2012), “minat adalah rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada sesuatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh”. Dapat disimpulkan bahwa minat adalah suatu perasaan senang, perhatian dalam belajar, adanya ketertarikan siswa kepada pelajaran dan adanya keterlibatan siswa (Safari 2011 ;60). Jika siswa memiliki minat yang kuat untuk mempelajari sesuatu, maka ia akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh dan tekun.

Minat dalam pembelajaran Simulasi Digital merupakan rasa suka dan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran Simulasi Digital dan guru. Pada dasarnya minat adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri (Slameto, 2011: 180). Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat untuk belajar Simulasi Digital. Dalam halnya, minat belajar antara siswa satu dengan yang lainnya sangatlah berbeda, siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi kemungkinan akan mempunyai hasil belajar berbeda dengan siswa yang mempunyai minat belajar yang rendah. Siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi akan lebih giat belajar dari pada siswa yang minat belajarnya rendah, siswa yang berperasaan senang dan berminat belajar akan mudah berkonsentrasi dalam belajar. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa., siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak adanya daya tarik baginya, ini berarti bahwa keberhasilan belajar siswa sangat ditunjang oleh minat belajar.

Faktor lain yang juga mempengaruhi hasil belajar yaitu disiplin belajar. Joko Sumarno (2008:24) menjelaskan bahwa “Disiplin merupakan suatu kepatuhan dan ketaatan yang muncul karena adanya kesadaran dan dorongan dalam diri orang itu”. Disiplin belajar akan membuat siswa memiliki kecakapan mengenai cara belajar yang baik sehingga memperoleh hasil belajar yang baik pula. Disiplin dalam sekolah terbagi atas beberapa macam yaitu kedisiplinan dalam lingkungan sekolah, dalam pengelolaan pengajaran dan disiplin dalam diri siswa itu sendiri. Didalam pengelolaan pengajaran, disiplin merupakan suatu masalah penting. Tanpa adanya kesadaran akan keharusan melaksanakan aturan yang sudah ditentukan sebelumnya pengajaran tidak mungkin mencapai target yang maksimal.

Seperti yang disebutkan Tu’u (2011 : 37) bahwa dengan disiplin yang muncul karena kesadaran diri, siswa berhasil dalam belajarnya, tanpa disiplin yang baik suasana sekolah dan juga kelas menjadi kurang kondusif bagi kegiatan pembelajaran secara positif memberi dukungan lingkungan yang tenang dan tertib bagi proses pembelajaran. Disiplin merupakan jalan bagi siswa untuk sukses dalam belajar dan kelak ketika bekerja karena kesadaran pentingnya norma, aturan, kepatuhan dan ketaatan merupakan kesuksesan seseorang. Siswa yang memiliki disiplin belajar akan menunjukkan kesiapannya dalam mengikuti proses pembelajaran, terutama dalam pelajaran Simulasi Digital.

Berdasarkan hasil observasi di saat melakukan praktek lapangan kependidikan di SMKN 1 Padang di temukan bahwa masih banyak terlihat

kurangnya minat dan disiplin siswa, mulai dari kehadiran di saat jam pelajaran dan siswa sering kedatangan terlambat masuk labor, sehingga siswa tersebut ketinggalan pelajaran dan juga mengganggu konsentrasi siswa-siswa lain, hal ini tentunya akan mempengaruhi hasil belajar dari siswa itu sendiri.

Ruangan labor dan waktu pembelajaran yang hanya tersedia 1 jam pelajaran atau 45 menit membuat siswa harus siap dalam disiplin waktu, hal ini mengharuskan siswa untuk segera mungkin menuju labor komputer setelah jam pelajaran atau sebelumnya berakhir. Karena jika tidak akan menyebabkan ketidakefektifan dalam proses belajar mengajar, sebab siswa yang bermalasan menuju labor akan mengganggu siswa yang sudah siap menerima pelajaran. Hal ini menuntut siswa untuk lebih memperhatikan guru saat mengajar, agar mampu mengerjakan tugas yang diberikan dan membuat siswa mempergunakan waktu belajar dengan sebaik-baiknya Belajar dengan disiplin yang terarah dapat menghindarkan diri dari rasa malas dan menumbuhkan minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi nilai Ujian Tengah Semester (UTS) mata pelajaran Simulasi Digital di kelas X , masih terdapat nilai peserta didik yang berada dibawah standar ketetapan. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1. berikut ini:

Tabel 1. Data Nilai Ujian Tengah Semester Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Semester Ganjil SMKN 1 Padang Tahun Ajaran 2019/2020

No	Kelas	Nilai Hasil Belajar Ujian Tengah Semester				Jumlah Siswa
		<75	%	≥75	%	
1	X TITL A	10	31,25%	22	68,75%	32
2	X TITL C	24	75%	8	25%	32
3	X TKR A	23	74,19%	8	25,81%	31
4	X TKR B	26	81,25%	6	18,75%	32
5	X TKR C	20	62,5%	12	37,5%	32
6	X TP B	15	46,87%	17	53,12%	32
7	X TP C	18	56,25%	14	43,75%	32
8	X TJTL B	24	75%	8	25%	32

Sumber: Guru Bidang Studi Simulasi Digital SMKN I Padang

Tabel 1 diatas merupakan hasil belajar siswa pada ujian tengah semester ganjil, dapat terlihat bahwa sebagian besar siswa belum memenuhi standar nilai minimal atau KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah yakni 75. Hal ini diduga karena minat dan disiplin belajar siswa yang kurang baik. Selain itu, kurangnya keseriusan siswa dalam mengikuti pelajaran serta ketertarikan siswa untuk mempelajari pelajaran Simulasi Digital juga merupakan dampak dari minat dan disiplin siswa yang rendah.

Minat dan disiplin belajar bukanlah satu-satunya variabel yang berhubungan dengan hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Masih banyak variabel lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya motivasi, kebiasaan belajar, lingkungan, sarana prasarana, guru dan lain sebagainya. Peneliti menilai bahwa apabila minat dan kedisiplinan yang baik dijalankan dengan baik pula oleh semua unsur (murid, guru, kepala sekolah dan lainnya) maka akan dapat memberikan pengaruh positif pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang dan realita di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Hubungan Minat dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas X Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMKN 1 Padang semester genap tahun ajaran 2019/2020”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah di temukan di lapangan, penulis menemukan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran Simulasi Digital.
2. Rendahnya tingkat kedisiplinan siswa saat mengikuti pelajaran.
3. Masih banyak peserta didik yang mendapat nilai dibawah rata-rata.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dan luasnya permasalahan, maka penelitian ini hanya di fokuskan pada :

1. Hubungan minat belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran Simulasi Digital siswa kelas X SMKN 1 Padang tahun ajaran 2019/2020
2. Hubungan disiplin belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran Simulasi Digital siswa kelas X SMKN 1 Padang tahun ajaran 2019/2020.
3. Hubungan minat dan disiplin belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar materi pelajaran Simulasi Digital siswa kelas X SMKN 1 Padang tahun ajaran 2019/2020.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah dalam penelitian ini, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara minat belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran Simulasi Digital siswa kelas X SMKN 1 Padang tahun ajaran 2019/2020?
2. Apakah terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara disiplin belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran Simulasi Digital siswa kelas X SMKN 1 Padang tahun ajaran 2019/2020?
3. Apakah terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara minat dan disiplin belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar mata pelajaran Simulasi Digital siswa kelas X SMKN 1 Padang tahun ajaran 2019/2020?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hubungan antara minat belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran Simulasi Digital siswa kelas X SMKN 1 Padang tahun ajaran 2019/2020.
2. Untuk mengetahui hubungan antara disiplin belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran Simulasi Digital siswa kelas X SMKN 1 Padang tahun ajaran 2019/2020 .

3. Untuk mengetahui hubungan antara minat dan disiplin belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar mata pelajaran siswa kelas X SMKN 1 Padang tahun ajaran 2019/2020.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian yang penulis lakukan ini diharapkan memiliki beberapa manfaat yang berarti. Manfaat yang diharapkan setelah melakukan penelitian ini adalah :

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti bagaimana seharusnya membangkitkan minat dan disiplin belajar pada siswanya kelak ketika sudah menjadi seorang guru. Disamping itu untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana kependidikan pada Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan.

b. Bagi Kurikulum Pembelajaran

Sebagai bahan pijakan dan pertimbangan dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran secara lebih terencana untuk meningkatkan minat dan disiplin belajar siswa.

c. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru dalam mengembangkan dan meningkatkan disiplin belajar siswa sehingga guru dapat lebih terinspirasi untuk menemukan cara efektif untuk menimbulkan minat belajar siswa dalam mendukung hasil belajar siswa di sekolah.

d. Bagi lembaga pendidikan

Manfaat bagi lembaga pendidikan tempat penelitian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan membantu pihak sekolah untuk lebih meningkatkan mutu pendidikan sehubungan dengan minat dan disiplin belajar siswa.

2. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat dijadikan rujukan dan sebagai literatur dalam pelaksanaan penelitian yang relevan dimasa yang akan datang.
- b. Sebagai masukan terhadap pengembangan teori pendidikan khususnya yang terkait dengan pendidikan Simulasi Digital dan minat belajar siswa serta disiplin belajar.