

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Salah satu yang menjadi kunci suksesnya kelancaran siswa di dalam proses pendidikan adalah mempunyai minat belajar siswa yang tinggi. Disaat siswa mempunyai minat belajar yang baik akan cenderung selalu melakukan proses di dalam belajar mengajar dengan semangat dan lebih cepat memahami materi. Minat sangat berpengaruh terhadap tercapainya sebuah prestasi dan hasil dalam belajar, apabila materi pembelajaran yang dipelajari belum sesuai dengan minat, siswa tidak akan belajar dengan baik sebab tidak menarik baginya (Riwahyudin, 2015). Minat belajar yang tinggi akan dapat membuat siswa cenderung meraih hasil belajar yang akan semakin baik, dan begitu sebaliknya siswa yang mempunyai minat belajar yang rendah akan mendapatkan hasil belajar yang semakin menurun karena cenderung menjadi malas dalam belajar. Minat siswa diekspresikan dengan berbagai pernyataan aktifitas yang menunjukkan siswa akan lebih suka pada suatu hal dari pada sesuatu hal lainnya, bisa pula dimanifestasikan melalui ikut serta dalam suatu aktivitas (Kartika, dkk, 2019). Sehingga mempunyai energi yang tinggi dalam belajar di setiap harinya.

Pada realitas di lapangan, masih banyak guru yang belum bisa memotivasi serta membangkitkan minat partisi peserta didik dalam belajar (Fauziah, 2017 : 48). Penyampaian materi tidak menyentuh minat belajar siswa secara menyeluruh dan juga berpengaruh pada proses belajar maupun hasil belajar siswa. Proses pembelajaran, guru belum berupaya dalam mengaktifkan menggunakan media pembelajaran secara optimal. Hasil observasi peneliti,

khususnya kelas V bahwa minat belajar siswa yang terdapat di SDN Candirejo 02 mengalami penurunan. Beberapa contohnya seperti kelalaian dalam pengumpulan tugas harian dan juga ada siswa yang tidak mengumpulkan tugas dikarenakan kurangnya informasi tugas yang diberikan dari guru. Dari observasi peneliti tentang pembelajaran di kelas V bahwa terdapat kurang 50% siswa yang mengumpulkan tugas dengan tepat waktu. Dalam pengumpulan tugas siswa hanya tuntas 47% saja, sehingga terdapat sebanyak 53% siswa yang belum tuntas dalam pengumpulan tugas dengan tepat waktu. Hal ini karena ada beberapa siswa yang HPnya di bawa orang tuanya bekerja. Dan juga model pembelajaran daring yang diberikan oleh guru masih belum maksimal sehingga belum menunjukkan pembelajaran yang kreatif serta tidak memunculkan minat belajar siswa dalam proses belajar di kelas dan juga siswa jarang sekali yang aktif bertanya atau memberikan tanggapan jawaban pendapat dalam pembelajaran. Dimasa pandemi *Covid-19* pembelajaran disekolah masih dilakukan secara daring dan membuat minat belajar siswa menjadi menurun. Itu dibuktikan bahwa media yang digunakan guru belum sepenuhnya menarik minat belajar siswa, di dalam proses belajar mengajar di SDN Candirejo 02 antara lain *Whats App*, *Youtube*, dan saat ulangan harian biasanya menggunakan *Google Form*. Rata-rata ponsel yang biasanya digunakan siswa dalam pembelajaran daring itu dibawa orang tuanya bekerja yang mengakibatkan terkendalanya proses pembelajaran berlangsung dan menjadikan minat belajar siswa menurun. Sehingga media yang guru gunakan tersebut menjadikan minat belajar siswa belum maksimal serta hasil minat belajar siswa menjadi menurun. Dan juga seperti seperti di saat guru memberikan tugas pada saat pembelajaran daring yang harus di kumpulkan pada hari itu juga, tapi ada beberapa siswa yang mengumpulkan tugasnya malah beberapa hari kemudian baru mengumpulkan tugasnya. Hasil dari pengamatan observasi

peneliti, minat belajar siswa di SD Negeri Candirejo 02 tidak lebih dari 50%. Indikator minat belajar yang digunakan peneliti adalah perasaan senang pada saat belajar, konsentrasi dan ketertarikan. Siswa yang mempunyai minat belajar rendah berdampak pada hasil belajar siswa yang hanya tuntas 36% saja, sehingga terdapat 64% siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran. Itu dibuktikan kurang maunya dan keinginan dalam belajar seperti telat mengumpulkan tugas serta menganggap bahwa pembelajaran daring adalah hari libur. Siswa yang setiap harinya kesulitan dalam mengerjakan semua tugas yang ditugaskan dari guru sehingga tujuan pembelajaran sulit dicapai dan nilai di bawah KKM. Padahal di dalam kurikulum 2013 tercapainya tujuan pembelajaran itu salah satu hal yang begitu penting. Adanya suatu tujuan pembelajaran siswa akan selalu dibekali dengan pengalaman, pemahaman, dan keterampilan sehingga terciptanya perkembangan yang pesat (Prasty, 2012).

Model pembelajaran yang dapat mampu digunakan guru adalah model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Minat belajar siswa dalam pembelajaran dapat meningkat apa bila menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Guru bisa menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) di dalam pembelajaran berlangsung agar mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan yang nyata siswa. Minat belajar siswa akan menjadi tinggi jika materi yang di sampaikan sesuai dengan kehidupan siswa. Proses model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berlangsung secara alamiah dalam wujud aktivitas partisipasi siswa dalam berusaha serta mengalaminya secara alami, bukan hanya *transfer* wawasan dari guru kepada siswa. Model CTL bisa sangat membantu dan mempermudah guru di dalam mengaitkan materi pembelajaran yang dianjurkan ke dalam suasana kehidupan nyata yang

dialami siswa dan juga mendesak partisipasi aktivitas siswa dalam menciptakan ikatan antara pengetahuan siswa dengan pelaksanaannya aktivitas dalam dunia siswa (Kasmawati : 2017). Jadi pembelajaran diharapkan lebih menarik minat belajar siswa dan menjadikan bermakna untuk partisipasi siswa. CTL adalah pendekatan di dalam pembelajaran yang menghubungkan antara pengetahuan wawasan siswa dengan menyesuaikan lingkungan yang nyata siswa serta mendesak agar mampu menciptakan ikatan antara wawasan yang dimiliki pada pelaksanaannya di kehidupan lingkungan dunia siswa. Mewujudkan minat belajar siswa salah satunya merupakan membuat ikatan antara pengetahuan yang dipelajarinya dalam kehidupan partisipasi siswa, itulah salah satu tugas dari anggota keluarga, warga serta tenaga pendidik. Model *Contextual Teaching and Learning* adalah konsep pendidikan yang di dalamnya menghubungkan antara materi pelajaran dengan keadaan sesuai dunia nyata siswa serta mendorong hubungan antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan penerapan di kehidupan lingkungan siswa sehari-hari (Sulfemi, 2019).

Pembelajaran baru yang dapat ditingkatkan yaitu dengan menerapkan suatu model CTL yang dibantu menggunakan alat media aplikasi yang berbasis *android* dengan *thinkable*. Media yang digunakan dalam pembelajaran berkembang serta tumbuh sejalan dengan pertumbuhan teknologi (Rohani, 2019). Salah satu contoh teknologi yang sudah menjadi konsumsi disetiap harinya adalah penggunaan aplikasi *android*. Maka dari itu peneliti bermaksud menggunakan media pembelajaran berbentuk aplikasi *android* yang hendak dikembangkan peneliti memakai dorongan aplikasi *online* hasil dari perkembangan evolusi App Inventor yaitu *Thinkable*. *Thinkable* merupakan aplikasi *online* serta *free* yang dapat membuat aplikasi dengan prinsip klik serta geser. Dengan aplikasi *Thinkable* ini pengguna tidak diwajibkan untuk memahami langkah Bahasa pemrograman secara spesial,

cukup menguasai algoritma ataupun logika dasar pemrograman buat dapat bekerja dengan *Thunkable* (Ismayani, 2018 : 5). App inventor *thinkable* diperuntukan untuk memudahkan di dalam dunia pendidikan khususnya para guru untuk pelajar serta guru diseluruh dunia dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan karakteristik pada perkembangan teknologi canggih yang sesuai dengan zaman. *Thunkable* mempunyai fitur-fitur yang menarik, sehingga dari itu pemakaian *thinkable* akan lebih menarik minat siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Siswa akan lebih senang didalam melaksanakan proses belajar mengajar karena proses pembelajaran menggunakan media yang berbasis *android*. Dengan siswa menyukai media pembelajaran yang berbasis android akan menumbuhkan minat belajar dan secara tidak langsung hasil belajar siswa juga akan meningkat. Karena secara tidak langsung menjadikan siswa tidak jenuh dalam belajar. Selain itu, dapat membuat siswa dalam belajar menjadi cerdas, berprestasi dan berilmu melalui pendidikan yang penuh makna. Kebaharuan dari penelitian yang akan peneliti lakukan antara penelitian sebelumnya adalah model CTL yang berbantuan menggunakan media pembelajaran aplikasi berbasis *android* dengan *thinkable*.

Berdasarkan dari data tersebut maka simpulan peneliti bermaksud melakukan sebuah penelitian yang mempunyai judul “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* (CTL) BERBANTUAN APLIKASI BERBASIS *ANDROID* DENGAN *THUNKABLE* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SDN CANDIREJO 02”.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dari latar belakang yang ditulis di atas, maka dirumuskan permasalahan adalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan penggunaan model pembelajaran CTL berbantuan aplikasi berbasis *android* dengan *thinkable* terhadap minat belajar siswa?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran CTL berbantuan aplikasi berbasis *android* dengan *thinkable* terhadap minat belajar siswa ?

C. TUJUAN PENELITIAN

Dari kesimpulan rumusan masalah yang dijabarkan, maka hasil dari tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan perbedaan penggunaan model CTL berbantuan aplikasi berbasis *android* dengan *thinkable* terhadap minat belajar siswa.
2. Mendeskripsikan pengaruh penggunaan model pembelajaran CTL berbantuan aplikasi *android* dengan *thinkable* terhadap minat belajar siswa.

D. MANFAAT PENELITIAN

Hasil dari penelitian ini di harapkan mampu berkontribusi melalui manfaat secara praktis maupun teoritis. Berikut adalah manfaat penelitian :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menjadi alternatif pengaruh penggunaan model pembelajaran CTL berbantuan media media aplikasi *android* dengan *thinkable* terhadap minat belajar siswa
 - b. Menjadi bahan referensi atau sumber belajar bagi peneliti lain atau peneliti lanjutan demi pengembangan pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Acuan dalam mengembangkan model pembelajaran
- 2) Mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan model CTL.
- 3) Sebagai alternative pembelajaran didalam proses belajar mengajar.

b. Bagi Siswa

- 1) Membangkitkan jiwa rasa semangat belajar.
- 2) Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.
- 3) Menambah pengetahuan melalui pengalaman yang baru

c. Bagi Sekolah

Dijadikan sarana dalam meningkatkan kualitas mutu guru disekolah serta sebagai keefektifan proses belajar.

d. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman dan evaluasi dalam melaksanakan penelitian model pembelajaran CTL berbantuan berbantuan aplikasi *android* dengan *thinkable* terhadap minat belajar siswa.