

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar untuk mengembangkan potensi dasar dalam menumbuh kembangkan potensi Sumber Daya Manusia (SDM) melalui kegiatan pengajaran. Tujuan pendidikan adalah membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan kejuruan adalah bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan seseorang agar lebih mampu bekerja pada suatu kelompok pekerjaan atau satu bidang pekerjaan dari pada bidang-bidang pekerjaan lainnya. Dengan pengertian bahwa setiap bidang studi adalah pendidikan kejuruan sepanjang bidang studi tersebut dipelajari lebih mendalam dan kedalaman tersebut dimaksudkan sebagai bekal memasuki dunia kerja. (Evans dalam Djojonegoro, 1999. hlm.85). Mengacu pada isi Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 3 mengenai tujuan pendidikan nasional dan penjelasan pasal 15 yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja di bidang tertentu. Salah satu contoh sekolah yang menerapkan sistem pendidikan kejuruan adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Kegiatan utama dalam proses pendidikan di sekolah adalah kegiatan belajar mengajar. Proses Belajar Mengajar (PBM) yang ada merupakan penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Pelaksanaan proses pembelajaran dapat dilakukan dengan tiga jenis lingkungan pendidikan yaitu pendidikan formal, non formal, dan informal. Setiap kegiatan pembelajaran formal yang dilakukan disekolah akan menghasilkan perubahan-perubahan dalam diri siswa yang dikelompokkan kedalam kawasan domain (kognitif, afektif, dan psikomotorik).

Minat merupakan faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar siswa . Hal itu karena minat terkait erat dengan motivasi. Minat terhadap pelajaran tertentu akan memotivasi siswa lebih tekun mempelajari bidang studi yang diminatinya tersebut. Minat

belajar tidak saja penting bagi siswa namun juga menjadi masalah penting yang harus dihadapi guru. Keberhasilan atau kegagalan guru dalam membangkitkan minat belajar siswa sangat berpengaruh terhadap pencapaian kompetensi hasil belajar yang dikehendaki. Tanpa adanya minat siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan, maka guru harus bersiap mengalami kekecewaan, frustrasi dan makan hati ketika mengajar. Hal yang sama juga dialami oleh siswa yaitu sikap apatis, pasif, tidak memahami materi dan pada akhirnya hanya berorientasi pada nilai.

Pendidikan yang berkaitan dengan Proses Belajar Mengajar (PBM) di sekolah harus menggunakan beberapa variasi metode pembelajaran yang digunakan untuk mengajarkan ilmu kepada peserta didik yang semakin beragam yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar, pembelajaran lebih menarik dan peserta didik dapat lebih lama dalam mengingat pesan yang diterima serta lebih termotivasi dalam belajar. Dengan peningkatan kualitas belajar pada tingkat yang maksimal, peserta didik lebih senang terhadap pelajaran, dan dapat menambah minat dan hasil belajarnya, menambah minat untuk berpikir dan belajar sendiri dalam belajar.

Metode mengajar merupakan cara yang digunakan guru dalam membelajarkan siswa agar terjadi interaksi dan proses belajar yang efektif dalam pembelajaran. Setiap metode mengajar memiliki karakteristik yang berbeda-beda dalam membentuk pengalaman belajar siswa, tetapi satu dengan yang lainnya saling menunjang.

Penggunaan metode mengajar yang didasarkan pada pembentukan kemampuan siswa, seperti memiliki kreativitas. Setiap metode mengajar memiliki keunggulan dan kekurangan sehingga hal tersebut dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam memilih metode tersebut. Kelemahan-kelemahan metode harus diantisipasi dan dikaji oleh guru agar penggunaannya agar dapat lebih efektif.

Dari hasil observasi yang dilakukan di kelas X PN1 di SMK ICB Bandung siswa mengalami berbagai masalah dalam belajar seperti perasaan tidak senang, ketidak terlibatan siswa, ketidak tertarik dan kurang perhatian ketika belajar. Permasalahan yang muncul dapat diartikan bahwa siswa kurang mempunyai minat untuk belajar dalam mata pelajaran kewirausahaan. Penggunaan metode pembelajaran masih belum optimal, kendala yang dihadapi adalah keterbatasan kurangnya SDM dalam menerapkan metode pembelajaran, jadi Guru harus mampu memilih metode yang baik dalam pembelajaran supaya pembelajaran jadi efektif dan menyenangkan

Berikut adalah tabel rata-rata minat belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan kelas X PN1 di SMK ICB Bandung

Tabel 1.1.
Presentase Minat Belajar Siswa Kelas X PN1 Mata Pelajaran Kewirausahaan di SMK
ICB Bandung

No	Indikator Minat Belajar Siswa	Frekuensi (orang)	Presentase (%)
1	Kesukaan	2	16,7%
2	Ketertarikan	3	25%
3	Perhatian	4	33,3%
4	Keterlibatan	3	25%
Jumlah		12	100%

Sumber: kelas X PN1 SMK ICB Bandung

Dari tabel diatas terdapat 2 orang yang merasa senang, 3 orang yang terlibat dalam pembelajaran, 3 orang yang tertarik dalam pembelajaran dan 4 orang yang memperhatikan, dimana seluruh siswa kelas X akuntansi 4 terdapat 38 orang. Dapat disimpulkan bahwa 12 orang mempunyai minat belajar sedangkan 26 orang tidak memiliki minat dalam pembelajaran, dalam hal ini guru harus bias memilih metode pembelajaran yang baik dengan menggunakan metode simulasi

Simulasi adalah tingkah laku seseorang untuk berlaku seperti orang yang dimaksudkan dengan tujuan agar orang itu merasa dan berbuat sesuatu. Jadi siswa berlatih memegang peranan sebagai orang lain. Simulasi mempunyai bermacam-macam bentuk pelaksanaan ialah : *peer-teaching*, sosial drama, psikodrama, simulasi game, dan *role playing*.

Menurut Pusat Bahasa Depdiknas tahun 2005 simulasi adalah satu metode pelatihan yang memperagakan sesuatu dalam bentuk tiruan yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya. Simulasi adalah sebuah replikasi atau visualisasi dari perilaku sebuah sistem, misalnya sebuah perencanaan pendidikan, yang berjalan pada kurun waktu yang tertentu. Jadi dapat dikatakan bahwa simulasi itu adalah sebuah model yang berisi seperangkat variabel yang menampilkan ciri utama dari sistem kehidupan yang sebenarnya.

Simulasi memungkinkan keputusan-keputusan yang menentukan bagaimana ciri-ciri utama itu bisa dimodifikasi secara nyata (Sa'ud, 2005, hlm. 129), dalam pembelajaran yang menggunakan metode simulasi, siswa dibina kemampuannya berkaitan dengan keterampilan berinteraksi dan berkomunikasi dalam kelompok. Di samping itu, dalam metode simulasi

siswa diajak untuk dapat bermain peran beberapa perilaku yang dianggap sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Metode simulasi merupakan salah satu metode mengajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok. Proses pembelajaran yang menggunakan simulasi cenderung objeknya bukan benda atau kegiatan yang sebenarnya, melainkan kegiatan mengajar yang bersifat pura-pura. Dalam pembelajaran, siswa akan dibina kemampuannya berkaitan dengan keterampilan berinteraksi dan berkomunikasi dalam kelompok. Disamping itu, dalam metode simulasi siswa diajak untuk bermain peran beberapa perilaku yang dianggap sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas metode simulasi ini sangat cocok bila di terapkan pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK karena akan mempengaruhi minat belajar siswa menjadi lebih meningkat yang menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

Oleh karena itu, peneliti mengambil judul **Pengaruh Metode Simulasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Kelas X Pn1 Di Smk Icb Bandung**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ditemukan diatas, maka dapat di identifikasikan beberapa masalah sebagai berikut:

2. Siswa belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
3. Masih minimnya penggunaan metode pembelajaran dalam mata pelajaran kewirausahaan
4. Kurangnya fokus perhatian siswa pada proses pembelajaran
5. Dalam mata pelajaran kewirausahaan kelas X PN1 di SMK ICB Bandung kurang bervariasi dalam menggunakan metode pembelajaran
6. Kurangnya minat siswa dalam mata pelajaran kewirausahaan

6.1 Rumusan Masalah dan Batasan Masala

1. Rumusan masalah

Untuk memudahkan penelitian diperlukan rumusan masalah yang jelas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini:

- a. Bagaimana pelaksanaan metode simulasi pada mata pelajaran kewirausahaan di kelas X PN1 di SMKN ICB Bandung?

- b. Bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan di kelas X PN1 di SMK ICB Bandung?
- c. Seberapa besar pengaruh metode simulasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran kewirausahaan di kelas X PN1 di SMK ICB Bandung

2. Batasan Masalah

Untuk mempermudah penelitian, penulis hanya membatasi penelitian sebagai berikut:

- a. Metode pembelajaran yang digunakan dibatasi pada media pembelajaran metode simulasi
- b. Materi yang dibahas yaitu tentang membuat *body scrub* pada mata pelajaran kewirausahaan semester 1 tahun pelajaran 2016/2017
- c. Objek dalam penelitian ini siswa kelas X PN1 di SMK ICB Bandung.

6.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

- 1. Mengetahui penerapan metode simulasi pada mata pelajaran kewirausahaan di kelas X PN1 di SMK ICB Bandung.
- 2. Untuk mengetahui minat belajar siswa sesudah menerapkan metode simulasi pada mata pelajaran kewirausahaan di kelas X PN1 di SMK ICB Bandung.
- 3. Untuk Mengetahui pengaruh penerapan Metode simulasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan di kelas X PN1 di SMK ICB Bandung.

6.3 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di SMKN ICB BANDUNG ini memiliki beberapa manfaat antara lain:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memperkuat teori tentang metode simulasi untuk meningkatkan minat belajarsiswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan menjadi alternatif solusi dalam memilih metode pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini minat belajarsiswa pada mata pelajaran kewirausahaan dapat meningkat.

c. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan dan bahan pertimbangan bagi SMKN ICB BANDUNG untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan.

d. Bagi peneliti selanjutnya agar bisa menjadi acuan dan bahan untuk penelitian selanjutnya

3. Manfaat dari segi kebijakan

Kebijakan pemerintah untuk menggunakan model pembelajaran, karena dengan menggunakan model pembelajaran akan membantu proses pembelajaran

6.4 Definisi Operasional

6.4.1 Metode Simulasi

Menurut Pusat Bahasa Depdiknas (2005) simulasi adalah satu metode pelatihan yang memperagakan sesuatu dalam bentuk tiruan (imakan) yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya; simulasi: penggambaran suatu sistem atau proses dengan peragaan memakai model statistic atau pemeran.

6.4.2 Minat Belajar

Menurut Slameto (2013, h. 180) “Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin berminat”. Minat belajar adalah salah satu bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dalam lingkungannya yang menyangkut kognitif,afektif, dan psikomotorik.

6.5 Sistematika skripsi

Adapun sistematika dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab I pendahuluan

Bab ini merupakan bagian awal dari skripsi yang menguraikan latar belakang penelitian berkaitan dengan kesenjangan harapan dan fakta di lapangan, identifikasi

masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika skripsi.

Bab II kajian teori dan kerangka pemikiran

Bab ini berisi tentang kajian teori-teori tentang minat dan metode simulasi, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, asumsi, dan hipotesis

Bab III metode penelitian

Bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Bab ini berisi hal-hal yaitu metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrument penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan

Bab ini mengemukakan tentang hasil penelitian yang telah dicapai meliputi pengolahan data dan analisis temuan dengan disertai pembahasannya secara tepat.

Bab V simpulan dan saran

Bab ini menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan.