

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Melalui pendidikan, kepribadian anak dapat dibentuk. Fungsi otak pada anak dapat di optimalkan dan dikembangkan. Salah satu wadah untuk mewujudkan hal tersebut adalah sekolah. Sekolah sebagai sarana untuk menyediakan fasilitas guna menyalurkan bakat minat anak. Bakat minat anak tidak hanya di dapatkan di mata pelajaran yang telah dipelajari anak di dalam kelas. Namun, juga bisa didapatkan melalui kegiatan diluar jam pelajaran, seperti kegiatan Ekstrakurikuler. Pada umumnya sekolah menyediakan berbagai macam ekstrakurikuler untuk siswa. Ekstrakurikuler di MIN 2 Kabupaten Kediri ini terdiri dari Qiro'ah, Bulutangkis, Kaligrafi, Catur, Rebana, Pidato, Bola Voly, Klub Sains, Futsal, Drumband, Pramuka, Tahfidz, dan Robotik.¹

Teknologi semakin berkembang pesat di era digital saat ini. Tentunya dalam duniapendidikan sangat penting dalam mengembangkan teknologi. Bagi seorang pelajar sangat penting mengembangkan kreativitas dalam bidang teknologi. Pemahaman dan pengetahuan tentang teknologi harus di berikan pada anak- anak sejak dini. Terutama anak usia sekolah dasar. Kreativitas dalam diri seseorang harus diasah sejak dini. Ekstrakurikuler robotik ini adalah satu ekstrakurikuler yang mengembangkan ilmu di bidang teknologi. Robotika

¹ Observasi, MIN 2 Kabupaten Kediri, 21 Juni 2023

sudah berkembang hampir di semua sektor, seperti sektor manufaktur, industri, militer, kesehatan dan sektor lainnya.

Ekstrakurikuler yang mengembangkan ilmu teknologi belum banyak di kenal di kalangan Sekolah Dasar. Padahal saat ini ilmu teknologi terus menerus berkembang pesat dan kegunaannya dapat dirasakan dalam kehidupan kita. Robotik yang dulu hanya ada di perguruan tinggi kini telah dapat dimulai dari anak-anak TK, SD hingga SMA. Salah satu ekstrakurikuler yang mengembangkan ilmu teknologi adalah ekstrakurikuler robotik. Robotika adalah teknologi yang perancangannya, pembuatan dan penerapannya mengenai robot. Dengan mengetahui ilmu teknologi mengenai robotik, siswa dapat memiliki pola pikir bahwa komputer bukan hanya untuk bermain saja, tetapi juga digunakan untuk membuat suatu karya yang dapat membantu kehidupan kita sehari-hari. Ekstrakurikuler robotik yang tidak lepas dari nilai-nilai berorientasi pendidikan dalam kegiatannya juga menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa sehingga diharapkan melalui kegiatan ekstrakurikuler robotika siswa dapat membuat suatu hasil karya yang pada akhirnya membangun kepercayaan diri mereka, mampu meningkatkan dan membangun skill, imajinasi dan kreativitasnya.²

Saat ini pelajaran robotik juga merupakan keharusan bagi sekolah-sekolah modern yang ingin mendidik siswa-siswinya menjadi manusia-manusia yang kreatif. Sebab dalam pelajaran robotik itu sendiri peserta didik memang dirangsang untuk kreatif. Antara lain, dalam pelajaran robotik peserta didik

² Dede Nur Asy Syifa, "Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Robotika Terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Usia MI/SD," 2018, h. 2.

tidak diwajibkan memberikan solusi yang seragam untuk tantangan yang sama, melainkan mereka bisa memberikan jalan keluar yang berbeda-beda untuk memecahkan persoalan yang sama. Inilah yang disebut dengan *open ended problem solving*. Dengan mengikuti Ekstrakurikuler Robotik, tentunya membuat siswa menjadi bersemangat dalam proses belajar, namun tidak semua siswa mempunyai semangat yang sama. Ada yang lebih condong mengembangkan bakatnya dibidang teknologi melalui Ekstrakurikuler Robotik dengan menyampingkan nilai akademiknya. Ada condong mengembangkan bakat minatnya, namun tetap memperhatikan nilai akademiknya.

Pelaksanaan ekstrakurikuler Robotik di MIN 2 Kabupaten Kediri termasuk ekstrakurikuler yang baru. Ekstrakurikuler Robotik di MIN 2 Kabupaten Kediri ada sejak tahun 2018. Dari Madrasah sendiri pun tentunya mempunyai tujuan adanya ekstrakurikuler robotik. Sesuai apa yang disampaikan oleh salah satu guru MIN 2 Kabupaten Kediri bahwa adanya ekstrakurikuler robotik ini mengikuti perkembangan zaman, dan tentunya teknologi semakin canggih. Maka dari itu perlunya pengembangan kreativitas di bidang teknologi. Agar mampu melahirkan generasi ahli di bidang teknologi yang nantinya dapat bersaing dengan Negara lain. Diharapkan siswa dapat menjadi generasi yang unggul dalam IMTAQ dan IPTEK. Kegiatan ekstrakurikuler di MIN 2 Kabupaten Kediri ini tidak wajib diikuti oleh siswa nya. Namun lebih di tekankan kepada anak yang ingin mengembangkan bakatnya di bidang teknologi. Tidak menutup kemungkinan bahwa anak yang belum paham

di bidang teknologi tidak diperkenankan untuk mengikuti ekstrakurikuler robotik.

Pelaksanaan Ekstrakurikuler Robotik di MIN 2 Kabupaten Kediri dilaksanakan dalam waktu satu minggu sekali. Kegiatan ekstrakurikuler ini dibimbing oleh para guru yang ahli dalam bidang robotik. Siswa benar-benar diberikan pengetahuan ilmu secara maksimal agar mudah dipahami dalam pembelajaran robotik. Siswa-siswi MIN 2 Kabupaten Kediri pernah mengikuti perlombaan di berbagai daerah dan tingkatan. Tentunya menjadikan motivasi bagi siswa yang mengikuti ekstrakurikuler robotik dan siswa yang belum mengikuti ekstrakurikuler tersebut untuk mengembangkan bakatnya, terutama di bidang teknologi.³ Selain itu ekstrakurikuler tersebut dapat meningkatkan rasa disiplin dan tanggung jawab dan cepat tanggap terhadap kemajuan teknologi dan industri. Dalam bidang komunikasi pun juga memiliki banyak manfaat sehingga hasil dari ekstrakurikuler tersebut dapat memberikan pengetahuan baru di bidang teknologi dan informasi yang merupakan sumber dari segala industri.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh ekstrakurikuler Robotik terhadap prestasi belajar siswa yang mengikuti Ekstrakurikuler Robotik di MIN 2 Kabupaten Kediri?
2. Bagaimana tingkat pengaruh ekstrakurikuler Robotik terhadap prestasi belajar siswa yang mengikuti Ekstrakurikuler Robotik di MIN 2 Kabupaten Kediri?

³ Observasi, "MIN 2 Kediri," June 21, 2023.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah disusun, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh ekstrakurikuler Robotik terhadap prestasi belajar siswa yang mengikuti Ekstrakurikuler Robotik di MIN 2 Kabupaten Kediri
2. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh ekstrakurikuler Robotik terhadap prestasi belajar siswa yang mengikuti Ekstrakurikuler Robotik di MIN 2 Kabupaten Kediri?

D. Kegunaan penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat berguna baik yang bersifat teoritis maupun praktis, antara lain adalah:

1. Secara Teoritis

Dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan terkait pengaruh ekstrakurikuler robotik terhadap prestasi belajar siswa.

2. Secara Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan ide baru dan saran, serta memberikan informasi bahwa adakah pengaruh ekstrakurikuler robotik terhadap prestasi belajar siswa
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan kepada para siswa yang mengikuti ekstrakurikuler robotik
- c. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan tambahan referensi dan bahan acuan apabila berminat melakukan

penelitian sejenis.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data terkumpul. Ada dua macam hipotesis, yaitu hipotesis kerja, yang juga disebut hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_o) yang juga disebut hipotesis nihil atau hipotesis statistik.⁴ Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengaruh Ekstrakurikuler Robotik terhadap Prestasi Belajar Siswa yang mengikuti Ekstrakurikuler Robotik di MIN 2 Kabupaten Kediri, yakni :

H_a : Memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar siswa

H_o : Tidak memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar siswa

F. Definisi Operasional

Tujuan dari definisi operasional ini adalah untuk menghindari ambiguitas atau ketidakpahaman mengenai makna dari skripsi penelitian ini. Oleh karena itu, penulis berusaha mengklarifikasi istilah-istilah dalam judul yang memerlukan klarifikasi, seperti berikut ini:

1. Ekstrakurikuler Robotika

Ekstrakurikuler robotik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Tambahan pelajaran untuk mengembangkan bakat minat siswa dibidang Teknologi Robot di MIN 2 Kabupaten Kediri. Kegiatan ekstrakurikuler ini merupakan kegiatan tambahan di luar jam pelajaran guna untuk menambah

⁴ Sugiyono, *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*, Cet 1 (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 116.

wawasan, mengembangkan skill atau kemampuan siswa. Robot yang dihasilkan dapat bermanfaat dalam membantu kehidupan sehari-hari.

2. Prestasi Belajar

Prestasi adalah hasil yang telah dicapai seseorang dalam melakukan kegiatan. Prestasi Belajar dibedakan menjadi lima aspek, yaitu : kemampuan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, sikap dan keterampilan. Menurut Bloom dalam Suharsimi Arikunto bahwa hasil belajar dibedakan menjadi tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Belajar adalah aktifitas mental atau (Psikhis) yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek-aspek : kognitif, psikomotor dan afektif. Perubahan tersebut dapat berubah sesuatu yang sama sekali baru atau penyempurnaan / peningkatan dari hasil belajar yang telah di peroleh sebelumnya.

G. Penelitian terdahulu

Mudah bagi penulis untuk melakukan penelitian ini karena mereka memiliki penelitian sebelumnya untuk digunakan sebagai pedoman dan referensi. Peneliti telah menganalisis penelitian terdahulu dari sumber *e-jurnal* skripsi yang berkaitan dengan bahasan di dalam penelitian ini, mencakup tentang pengaruh ekstrakurikuler robotik terhadap prestasi belajar siswa.

1. Judul “Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler & Motivasi Belajar Terhadap

Prestasi Belajar Siswa” oleh Ani Nofianti.⁵ Manajemen Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan*. Volume 2, Nomor 1 Tahun 2018. Berdasarkan hasil data pada uji F menunjukkan nilai Fhitung sebesar 5,493. Nilai signifikan variabel kegiatan ekstrakurikuler dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar yang diperoleh adalah sebesar 0,005. Nilai signifikan ini lebih kecil dari nilai alpha yaitu 0,05 dengan demikian H0 ditolak dan H1 diterima, artinya kegiatan ekstrakurikuler dan motivasi belajar secara bersama-sama berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Prambon Nganjuk. Adapun besarnya pengaruh kegiatan ekstrakurikuler dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa yaitu sebesar 6,4%.

2. Judul “Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Terhadap Prestasi Belajar” oleh Kukuh Wurdianto, Universitas PGRI Palangkaraya. *Jurnal Meretas* Volume 7 Nomor 1 Tahun 2022.⁶ Hasil analisis pada pegujian statistic diperoleh hasil uji hipotesis bahwa r-hitung validitas ke - 12 item pernyataan adalah lebih besar dari r-tabel (0,3365) maka H0 di tolak dan Ha di terima, artinya terdapat pengaruh antara kegiatan ekstrakurikuler terhadap prestasi belajar geografi siswa di SMA Negeri 10 Palangka Raya.
3. Judul “Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Robotika Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Di Smk Negeri 3 Yogyakarta” oleh Ario Wiratmoko.⁷

⁵ Ani Novianti, “Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar,” *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan* Volume 2 Nomor 2 (2018): h. 128.

⁶ Kukuh Wurdianto, “Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Terhadap Prestasi Belajar,” *Jurnal Meretas* Volume 7 Nomor 1 (2020): h. 47.

⁷ Ario Wiratmoko, “Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Robotika Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Di SMKN 3 Yogyakarta,” Universitas Negeri Yogyakarta, 2012, h. 86.

Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, Tahun 2012. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kegiatan ekstrakurikuler robotika terhadap kecerdasan emosional siswa di SMK Negeri 3 Yogyakarta dengan nilai thitung = 4,755 ($>$ ttabel = 2,042) pada signifikansi 5% (0,05).

H. Sistematika penulisan

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang skripsi ini, penulis menyusun penelitian ini menjadi beberapa bab, adapun rinciannya sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan, yang membahas tentang a) konteks penelitian b) rumusan masalah c) tujuan penelitian d) kegunaan penelitian e) definisi operasional f) penelitian terdahulu g) sistematika penulisan

Bab II: Kajian pustaka, yang membahas tentang a) ekstrakurikuler robotik b) prestasi belajar.

Bab III: Metode Penelitian, dalam bab ini membahas tentang : a) identifikasi variable penelitian b) definisi operasional c) populasi, sampel dan teknik pengambilan sampel d) metode pengumpulan data e) validitas, uji daya system dan reliabilitas f) teknik analisis data

Bab IV: Hasil penelitian dan pembahasan, yang membahas tentang a) hasil penelitian dn b) pembahasan

Bab V: Penutup dari pembahasan penelitian ini akan menjelaskan mengenai a) kesimpulan dan b) saran.