

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan oleh seseorang dalam mengembangkan dirinya untuk menjadi lebih baik. Menurut Harun (2014:1) “pendidikan adalah konsep mendidik yang dilakukan oleh manusia pada umumnya”. Sedangkan menurut Basri (dalam Harun, 2014:2) bahwa “pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk memotivasi, membina, mambantu, serta membimbing seorang untuk mengembangkan segala potensinya sehingga mencapai kualitas diri yang lebih baik”. Menurut Harun (2014:11) tujuan umum pendidikan adalah membentuk insan kamil atau manusia sempurna. Sedangkan menurut Ki Hajar Dewantara (dalam Harun, 2014:11) tujuan akhir pendidikan adalah agar anak sebagai manusia (individu) dan sebagai anggota masyarakat (manusia sosial), dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.

Dari penjelasan di atas proses pendidikan yaitu hasil perubahan yang terjadi pada individu setelah melakukan pembelajaran. Menurut Arikunto (dalam Mujtahidin, 2014:5) “Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap oleh subjek yang sedang belajar”. Pembelajaran sama artinya dengan proses belajar mengajar, yakni suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik dan yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi, pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang

dilakukan oleh guru yang dirancang sedemikian rupa untuk mengarahkan tingkah laku siswa ke arah yang lebih baik.

Ahmadi (2011:99) mengemukakan bahwa salah satu syarat keberhasilan proses pembelajaran adalah kejelasan tujuan. Menurut Kemp (dalam Uno, 2012:35) tujuan pembelajaran adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah proses pembelajaran. Proses pembelajaran dikatakan berhasil yaitu dengan adanya kejelasan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, tujuan yang jelas dalam pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar.

Menurut Sagala (2013:63) pembelajaran mempunyai dua karakteristik yaitu:

“Pertama, dalam proses pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal, bukan hanya menuntut siswa sekedar mendengar, mencatat, akan tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berfikir. Kedua, dalam pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berfikir siswa, yang pada gilirannya kemampuan berfikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri”.

“Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi” (Mujtahidin, 2014:6). Terkadang dalam proses pembelajaran pesan yang telah disampaikan oleh guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, sehingga seluruh penjelasan materi yang telah disampaikan oleh guru tidak dapat dipahami oleh siswa. Untuk menghindari kegagalan dalam komunikasi, maka guru dapat menyusun pembelajaran menggunakan model pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran tertentu yang diterapkan oleh guru agar tujuan atau kompetensi dari hasil belajar yang diharapkan akan dapat tercapai dengan lebih efektif dan efisien. Menurut Trianto (2014:51) “Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial”. Oleh karena itu, model pembelajaran sangat membantu dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan model pembelajaran dalam proses pembelajaran siswa akan lebih semangat dan memahami materi yang telah disajikan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pemrograman dasar pada tanggal 12 November 2018, bahwa ada kendala dalam proses pembelajaran pemrograman dasar Teknik Komputer Jaringan (TKJ) di kelas X SMK Negeri 1 Arosbaya. Kendala yang dihadapi pada saat pembelajaran diantaranya adalah siswa tidak aktif dan kurang semangat di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung dikarenakan guru hanya menggunakan ceramah. Kendala lain siswa kelas X juga sangat lambat dalam memahami materi pada mata pelajaran pemrograman dasar karena anggapan siswa Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) hanya bermain-main dengan komputer, seperti bongkar pasang komputer dan jaringan, sehingga berdampak pada pembuatan program pada mata pelajaran pemrograman dasar.

Dalam silabus kurikulum 2013, mata pelajaran pemrograman dasar di jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) adalah mata pelajaran dasar bidang keahlian teknologi informasi dan komunikasi, sehingga mata pelajaran pemrograman dasar hanya ada di kelas X. Mata pelajaran pemrograman dasar

bertujuan agar siswa mengetahui alur program pada komputer. Kendala tersebut berdampak pada nilai siswa kelas X TKJ A dan X TKJ B yang banyak dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu dibawah 65 pada mata pelajaran pemrograman dasar. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai UTS kelas X TKJ A adalah 56,2 dan rata-rata nilai UTS kelas X TKJ B adalah 56,1.

Kendala tersebut dapat diatasi dengan menggunakan model pembelajaran *Guided Inquiry* dengan Multi Representasi (GIMuR). Model pembelajaran *Guided Inquiry* adalah model yang tepat dalam mengatasi pemahaman konsep (Fatmaryanti, 2017:4). Ainswort (dalam Fatmaryanti, 2017:5) juga menyatakan bahwa multi representasi dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk mengembangkan konsep siswa. Dengan demikian, model pembelajaran *Guided Inquiry* dengan Multi Representasi (GIMuR) dapat mengatasi pemahaman siswa mengenai mata pelajaran pemrograman dasar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Peneliti bermaksud menerapkan model pembelajaran *Guided Inquiry* dengan Multi Representasi (GIMuR) dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar. Alasan peneliti memilih model pembelajaran *Guided Inquiry* dengan Multi Representasi (GIMuR) agar siswa dapat mempresentasi ulang konsep yang sama dengan format yang berbeda, sehingga mempermudah siswa dalam memahami konsep dan memecahkan masalah dengan caranya sendiri. Hal ini didasarkan pada penelitian tentang model pembelajaran *Guided Inquiry* oleh Juniar Hutahaeandkk. (2016) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing(*Guided Inquiry*) terhadap hasil belajar siswa pada materi listrik dinamis di kelas X semester II

SMA Negeri 12 medan T.P. 2015/2016”, menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Guided Inquiry* sebesar 77,02 dengan kategori sudah mencapai kriteria kelulusan minimal dan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional sebesar 68,15 dengan kategori belum mencapai kriteria kelulusan minimal.

Begitupula hasil penelitian Sukma,dkk (2016) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*) dan motivasi terhadap hasil belajar fisika siswa”, menyatakan bahwa besarnya pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*) terhadap hasil belajar siswa sebesar 20% dengan $F_{hitung} = 8.56$ dan rata-rata hasil belajar siswa adalah 85,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran inkuiri terbimbing (*guided inquiry*) terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka penulis akan melakukan penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Guided Inquiry* dengan Multi Representasi (GIMuR) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ Mata Pelajaran Pemrograman Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Guided Inquiry* dengan Multi Representasi (GIMuR) terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ mata pelajaran pemrograman dasar?

2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Guided Inquiry* dengan Multi Representasi (GIMuR) pada kelas X TKJ mata pelajaran pemrograman dasar ditinjau dari aktivitas guru dan aktivitas siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Guided Inquiry* dengan Multi Representasi (GIMuR) terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ mata pelajaran pemrograman dasar.
2. Mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Guided Inquiry* dengan Multi Representasi (GIMuR) pada kelas X TKJ mata pelajaran pemrograman dasar ditinjau dari aktivitas guru dan siswa.

1.4 Batasan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah, agar penelitian lebih terfokus dan terarah, maka penelitian dibatasi pada masalah-masalah berikut:

1. Alternatif pembelajaran adalah model pembelajaran *Guided Inquiry* dengan Multi Representasi (GIMuR).
2. Penelitian dilakukan di kelas X TKJ pada mata pelajaran pemrograman dasar Kompetensi Dasar (KD) menganalisis penggunaan *array* untuk penyimpanan data di memori.
3. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 1 Arosbaya

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tolak ukur dan bermanfaat oleh berbagai pihak diantaranya:

1. Bagi sekolah, sebagai informasi lembaga pendidikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang terbaru.
2. Bagi guru, sebagai masukan dalam proses kegiatan belajar mengajar agar menerapkan hasil yang diperoleh penelitian ini sehingga kelemahan yang terjadi sebelumnya dapat diperbaiki sesuai rekomendasi dari hasil penelitian yang dilakukan guru
3. Bagi siswa
 - a. Membantu dan mempermudah siswa kelas X dalam memahami suatu konsep pemrograman dasar dengan baik sehingga siswa mampu untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
 - b. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam melakukan kreatifitas belajar agar memiliki kemampuan yang maksimal untuk bekal di masa yang akan datang.
 - c. Dapat belajar secara aktif, belajar mengemukakan ide atau gagasan, menanamkan kepercayaan akan kemampuan diri sendiri.
4. Peneliti lain, hasil dari penelitian ini dapat menjadi refleksi untuk melakukan penelitian lebih lanjut pada peningkatan prestasi belajar siswa dengan lokasi, waktu, dan subjek yang berbeda sehingga akan memperkuat kajian tentang model pembelajaran *Guided Inquiry* dengan Multi Representasi (GIMuR).