

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan diperlukan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai salah satu cita-cita nasional. Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang memiliki martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. UU No 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa 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.

Menurut Wijayanti (2014) menyatakan bahwa Pendidikan juga memiliki peranan besar dan menjadi hal utama pada suatu negara. Keberhasilan dalam kemajuan suatu negara tergantung pada kondisi pendidikan di negara tersebut. Semakin berkembang pendidikan suatu negara, maka semakin maju dan berkembanglah negara tersebut. Pada dasarnya pendidikan dimulai dari lahir hingga akhir hayat. Namun, pada umumnya pendidikan dibagi dalam beberapa tahapan seperti Prasekolah, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, dan Perguruan Tinggi.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu tingkatan Sekolah Menengah Atas yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan sebagai lanjutan dari Sekolah Menengah Pertama sederajat. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

memiliki kekhususan untuk mempersiapkan lulusannya agar siap bekerja. SMK ditempuh dalam waktu 3 tahun, mulai dari kelas 10 sampai kelas 12. Ada beberapa mata pelajaran produktif yang harus ditempuh di tingkatan pendidikan SMK salah satunya adalah mata pelajaran produktif pemrograman dasar. Pemrograman dasar merupakan mata pelajaran produktif yang ditempuh pada tingkatan kelas X. Hal ini penting dikarenakan orang yang belajar pemrograman dasar akan terbiasa berpikir dengan logika dan sistematis, kita akan terlatih untuk mempertimbangkan berbagai hal untuk mengatasi berbagai macam permasalahan yang ada.

Peran seorang guru dalam pelajaran pemrograman dasar sangat dibutuhkan untuk mendorong siswa menerapkan ide-ide mereka sendiri dalam memecahkan masalah. Pada dasarnya tujuan utama pembelajaran pemrograman dasar adalah untuk mengembangkan siswa dalam berpikir kritis, kreatif dan inovatif, karenanya pemrograman dasar harus di ajarkan dengan cara yang tepat dan melibatkan siswa secara aktif salah. Satu caranya adalah melalui penggunaan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran digunakan untuk membuat siswa memiliki rasa senang terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Pemrograman dasar menuntut siswa untuk memiliki kemampuan dalam pemahaman konsep pemecahan masalah. Namun, ditemui beberapa masalah yang muncul ketika siswa diberi soal yang menekankan pemahaman konsep tertentu. Pada kenyataan dilapangan tidak sedikit siswa yang memiliki prestasi yang tinggi namun memiliki pemahaman konsep yang rendah. Seharusnya, siswa yang

memahami konsep dengan baik dalam proses pembelajaran kemungkinan besar memiliki prestasi belajar yang tinggi karena lebih mudah mengikuti pembelajaran sedangkan siswa yang tidak memahami konsep cenderung lebih sulit mengikuti pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena banyak siswa yang mencapai keberhasilan akademis tetapi sedikit yang menunjukkan kemampuan pemahamannya dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi pada tanggal 21 Oktober 2017, jam 09.00 WIB yang dilakukan di SMK AL-HIKAM Kecamatan Burneh, Kabupaten Bangkalan, Madura, dari hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa 75% siswa menyatakan bahwa pelajaran pemrograman dasar tergolong pelajaran yang sulit untuk dimengerti. Ditemukan juga dalam proses belajar mengajar, ada beberapa siswa yang tertidur di kelas pada saat jam pelajaran berlangsung, dan tidak memperhatikan proses pembelajaran yang sedang berlangsung di dalam kelas. Pada saat pemberian soal yang sedikit berbeda dari contoh yang telah diberikan guru, hanya 1 orang siswa dari 45 yang dapat menyelesaikannya.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran pemrograman dasar (Terlampir) pada tanggal 21 Oktober 2017, jam 10.00 WIB di sekolah tersebut menyebutkan bahwa segala usaha sudah dilakukan oleh guru mulai dari memberi tugas, permainan, hingga belajar kelompok. Namun, hasil belajar siswa tetaplah rendah. Beliau menyatakan bahwa perbandingan siswa yang mampu dalam pelajaran dan kurang mampu dalam pelajaran tersebut didalam kelas itu adalah 20% berbanding 80%. Ini membuktikan bahwa pemahaman konsep siswa masih rendah. Salah satu penyebabnya juga dikarenakan metode yang digunakan guru juga adalah metode ceramah yang membuat siswa merasa bosan di kelas dan kurang memahami proses

pembelajaran. Hal tersebut merupakan suatu masalah yang perlu ditindaklanjuti. Dalam hal ini siswa dituntut untuk mampu meningkatkan, membangun dan mengembangkan kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalahnya. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang inovatif yang tidak hanya mentransfer pengetahuan kepada siswa tetapi juga mampu membuat siswa untuk mandiri, kreatif, dan lebih aktif didalam kelas.

Salah satu model yang bisa digunakan adalah model pembelajaran *Treffinger*. Menurut Mulyani (2017) untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif perlu didukung dengan model yang menekankan belajar kreatif yaitu model *Treffinger*. Menurut Shoimin (2014), model *Treffinger* ini merupakan salah satu dari sedikit model yang menangani masalah kreativitas secara langsung dan memberikan saran-saran praktis bagaimana mencapai keterpaduan. Dengan melibatkan keterampilan kognitif dan afektif pada setiap tingkat model ini, *Treffinger* menunjukkan saling hubungan dan ketergantungan antara keduanya dalam mendorong belajar kreatif. Menurut Treffinger (dalam Huda, 2014) model *Treffinger* terdiri dari 3 langkah-langkah berikut: *Understanding Challenge*, *Generating Ideas*, dan *Preparing for Action*. Model ini memberi keleluasaan siswa untuk berkreaitivitas menyelesaikan permasalahan sendiri dengan cara-cara yang ia kehendaki.

Penelitian tersebut diperkuat dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa model tersebut tepat digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Wijayanti (2014) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Treffinger* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa”, disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Treffinger* berpengaruh lebih tinggi terhadap kemampuan pemecahan masalah matematik siswa dibandingkan dengan

pembelajaran konvensional. Sedangkan penelitian lain yang dilakukan oleh Fatimah (2015) dengan “Judul Penggunaan Model Pembelajaran *Treffinger* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Materi Optika Geometris Kelas X MAN Blora Tahun Pelajaran 2014/2015”, disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Treffinger* lebih tinggi dibanding dengan metode eksperimen pada materi optika geometris.

Berdasarkan latar belakang tersebut, diharapkan model pembelajaran *Treffinger* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Treffinger* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di SMK Al-Hikam Bangkalan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Treffinger* ditinjau dari aktivitas siswa dan aktivitas guru?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Treffinger* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar di SMK Al-Hikam Bangkalan?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan model pembelajaran *Treffinger*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Treffinger* ditinjau dari aktivitas siswa dan aktivitas guru.
2. Mengetahui Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Treffinger* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar di SMK Al-Hikam Bangkalan.
3. Mengetahui Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan model pembelajaran *Treffinger*.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian adalah:

1. Mata Pelajaran : Pemrograman Dasar
2. Materi :
Kompetensi Dasar
3.7 Menerapkan struktur kontrol Perulangan dalam bahasa pemrograman
4. Kelas : X TKJ SMK Al-Hikam Bangkalan
5. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian adalah:

- a. Bagi siswa :

- 1) Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran *Treffinger*.
 - 2) Membantu Siswa lebih aktif dalam belajar melalui model pembelajaran *Teffinger*.
 - 3) Meningkatkan, membangun dan mengembangkan kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalah siswa.
- b. Bagi Guru :
- 1) Model pembelajaran *Treffinger* dapat dijadikan sebagai alternatif model dalam proses pembelajaran.
 - 2) Sebagai bahan pertimbangan dalam pemilihan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi Sekolah :
- 1) Sebagai pelopor penerapan model pembelajaran *Treffinger*
 - 2) Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran di sekolah.
- d. Bagi Peneliti :
- 1) Memperoleh pengalaman dan pengetahuan tentang penggunaan model pembelajaran *Treffinger* pada mata pelajaran pemrograman dasar.
 - 2) Sebagai penerapan ilmu yang didapat peneliti selama kuliah.