

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dalam pelaksanaannya selama ini dikenal sebagai usaha yang berbentuk bimbingan terhadap anak didik guna mengantarkan kearah pencapaian cita-cita tertentu dan proses perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik. Hasbullah (2012: 1) menyatakan bahwa pendidikan diartikan dalam arti sederhana yakni sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaannya. Sudirman dkk. (dalam Hasbullah, 2012: 1) pendidikan dapat diartikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (dalam Hasbullah:) 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.

Undang-undang di atas menjelaskan bahwa pendidikan dilaksanakan untuk mengembangkan potensi dan watak peserta didik agar menjadi manusia-manusia yang unggul dan berkualitas, serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa untuk membentuk bangsa yang bermartabat, bertanggung jawab, serta menjunjung tinggi nama bangsa.

Sebenarnya, proses belajar siswa sangat dipengaruhi oleh emosi. Apabila siswa merasa terpaksa dalam mengikuti suatu pelajaran, mereka akan kesulitan untuk menerima pelajaran atau materi-materi yang diberikan oleh guru. Maka dari itu, guru harus dapat menciptakan suasana yang kondusif dan membuat pembelajaran efektif dan menyenangkan. Agar pembelajaran menyenangkan, perlu adanya perubahan cara mengajar dari metode pembelajaran tradisional menuju metode pembelajaran yang inovatif. Dalam metode pembelajaran inovatif, siswa dilibatkan secara aktif dan bukan hanya dijadikan sebagai objek. Pembelajaran tidak berpusat lagi pada guru tetapi pada siswa. Pembelajaran seharusnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam menyusun dan membangun pengetahuan dan pemahaman. Piaget (dalam Trianto, 2014: 31) berpendapat, “dalam kelas, penyajian pengetahuan jadi (*ready-made*) tidak mendapatkan penekanan tetapi anak didorong menemukan sendiri pengetahuan itu melalui interaksi spontan dengan lingkungannya”. Penerapan pembelajaran tersebut siswa lebih aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dengan mengembangkan pengetahuan untuk berfikir kreatif dalam memecahkan permasalahan dalam pembelajaran.

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Menurut Purwanto (2008: 44) hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah menjadi lebih baik dalam sikap dan tingkah lakunya. Perubahan perilaku hasil belajar itu dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik, tergantung dari tujuan pembelajarannya.

Tabel 1.1 menampilkan presentase hasil belajar siswa pada mata pelajaran PBO:

Tabel 1.1 Presentase nilai UH kelas XI RPL

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Siswa yang mencapai KKM		Rata-rata UH yang mencapai KKM (%)	Siswa yang belum mencapai KKM		Rata-rata UH yang belum mencapai KKM (%)
			UH 1	UH 2		UH 1	UH 2	
XI -RPL 1	27	75	11	12	43%	16	15	57%
XI -RPL 2	26	75	13	11	46%	13	15	54%

Sumber: Arsip nilai guru mata pelajaran PBO (Fikki Andika,S.Pd.)

Keterangan:

UH : Ulangan Harian

KKM : Kriteria Ketuntasan Minimal

Berdasarkan observasi di SMK Negeri 1 Kamal pada kelas XI RPL nilai pada ulangan harian mata pelajaran PBO (lihat tabel 1.1) dari siswa kelas XI konsentrasi Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) tergolong rendah, dan ada beberapa siswa yang nilainya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM pada mata pelajaran PBO di SMK Negeri 1 Kamal adalah 75. Pada kelas XI RPL 1, dari 27 siswa yang mencapai KKM pada ulangan harian kesatu adalah 11 siswa dan pada ulangan harian kedua adalah 12 siswa. Dari ulangan harian kesatu dan kedua dapat disimpulkan bahwa, rata-rata siswa yang mencapai KKM adalah 43%. Sedangkan yang belum mencapai KKM pada ulangan harian kesatu ada 16 siswa dan pada ulangan harian kedua ada 15 siswa. Jadi rata-rata 57% belum mencapai KKM pada ulangan harian kesatu dan kedua. Pada kelas XI RPL 2 dari 26 siswa yang mencapai KKM pada ulangan harian kesatu adalah 13 siswa dan pada ulangan harian kedua adalah 11 siswa. Dari ulangan harian kesatu dan kedua dapat disimpulkan bahwa rata-rata siswa yang mencapai KKM hanya 46%.

Sedangkan, yang belum mencapai KKM ada 13 siswa pada ulangan harian kesatu dan ada 15 siswa pada ulangan harian kedua. Jadi rata-rata yang belum mencapai KKM sebanyak 54%. Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban benar siswa $\geq 65\%$ dan suatu kelas dikatakan tuntas (standar ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang tuntas belajarnya (Trianto dalam Azudya, 2016: 3). Dapat dilihat pada tabel 1.1 bahwa standard ketuntasan belum mencapai 85%. Jadi, ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran PBO masih banyak di bawah standar KKM. Adapun hasil belajar yang ingin diteliti pada penelitian ini adalah hasil belajar kognitif pada mata pelajaran PBO dan materi yang akan diteliti penulis adalah *class* dan *object*.

Menurut Nugroho (2004: 14) “Pemrograman Berorientasi Objek (Inggris: *Object-Oriented Programming* disingkat OOP) adalah suatu cara baru dalam berpikir serta berlogika dalam menghadapi masalah-masalah yang akan dicoba atasi dengan bantuan computer”. Dimana dalam OOP ini mencoba melihat permasalahan lewat pengamatan dunia nyata dimana setiap objek adalah entitas tunggal yang memiliki kombinasi struktur data dan fungsi tertentu. Dalam OOP ini materi yang akan digunakan untuk penelitian adalah tentang *class* dan *object* .

Nugroho (2004: 26) mengemukakan *Class* adalah wadah yang berisi abstraksi (pemodelan) dari suatu objek (benda), yang mendeskripsikan data (sifat karakteristik) dan tingkah laku (*method*) yang dimiliki oleh objek tersebut. *Object* adalah kesatuan entitas (benda), baik yang berwujud nyata ataupun hanya suatu sistem atau konsep yang memiliki sifat karakteristik dan fungsi. *Method* adalah prosedur atau fungsi yang dimiliki oleh sebuah objek. *Method* ini akan mengolah atau mengubah data/variabel yang ada di dalam objek sesuai dengan operasi yang telah ditentukan. Dalam beberapa referensi, *method* dianalogikan juga dengan istilah prosedur, fungsi dan behavior.

Sudjana (2010: 76) mengemukakan maksud dari metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Jadi, metode pembelajaran adalah suatu cara yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan dari rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan. Banyak metode pembelajaran telah dikembangkan oleh guru yang pada dasarnya untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami dan menguasai suatu pengetahuan atau pelajaran tertentu.

Tetapi pada kenyataannya pengembangan metode pembelajaran sangat tergantung dari karakteristik mata pelajaran ataupun materi yang akan diberikan kepada siswa sehingga tidak ada metode pembelajaran tertentu yang diyakini sebagai metode pembelajaran yang paling baik, semua tergantung situasi dan kondisinya. Salah satu alternatif sebagai pemecahan masalah dalam pembelajaran diatas dapat dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran DLPS untuk mendukung tumbuhnya kegiatan berfikir kreatif dan untuk meningkatkan hasil belajar.

Menurut Shoimin (2014: 71) metode pembelajaran DLPS juga memiliki kelebihan diantaranya : a) melatih siswa untuk mendesain penemuan; b) berfikir dan bertindak kreatif; c) memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis; d) menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan; e) merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat; f) dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja. Kelemahan metode pembelajaran DLPS adalah memerlukan waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lainnya.

Metode pembelajaran DLPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian menggunakan metode DLPS yang pernah dilakukan oleh Penelitian juga dilakukan oleh Mas'ad dkk. (2016) dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Double Loop Problem Solving* (DLPS) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Mataram Tahun Pelajaran 2015-2016”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikan tes akhir dari kedua kelas lebih kecil dari 0,05 yaitu sebesar 0,016. Hal ini berarti bahwa H_a diterima H_0 dan ditolak, artinya terdapat pengaruh metode pembelajaran DLPS terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Mataram Tahun Pelajaran 2015-2016”.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Sunarti dan Rohmawati dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Garawangi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Dimana rata – rata tes akhir (*post test*) untuk kelas eksperimen yang menggunakan metode *problem solving* sebesar 8,35, sedangkan kelas kontrol dengan metode konvensional rata – rata tes akhirnya sebesar 6,56. Artinya bahwa terdapat perbedaan tes akhir (*post test*) antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang dapat dilihat dari hasil uji – t dimana ***t hitung*** (5,4291) ***> t tabel*** (1,6702).

Berdasarkan observasi di kelas XI RPL di SMK Negeri 1 Kamal terdapat beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya ketuntasan hasil belajar, diantaranya: (1) Guru menggunakan cara konvensional yaitu ceramah, mencatat dan penugasan; (2) Interaksi pada saat pembelajaran hanya berjalan satu arah yaitu guru kepada siswa, jarang sekali terjadi interaksi oleh siswa kepada guru

bahkan antar siswa sekalipun sehingga tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran rendah; (3) beberapa siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran yang berlangsung membosankan, saat pembelajaran siswa hanya sebatas menerima penjelasan dari guru, jadi siswa terbiasa hanya menghafal apa yang telah dijelaskan oleh guru tidak sampai pada tahap memahami dengan cara mencari tahu sendiri sebab dan akibat dari suatu permasalahan. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang dicapai pun kurang optimal.

Dari penjelasan diatas, maka metode pembelajaran DLPS menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran yang perlu diterapkan khususnya untuk materi *class* dan *object*. Secara spesifik, peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut apakah terdapat pengaruh hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan metode *Double Loop Problem Solving*. Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*Pengaruh Metode Pembelajaran Double Loop Problem Solving (DLPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI RPL Pada Materi Class dan Object Di SMKN 1 Kamal*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh metode pembelajaran DLPS ditinjau dari hasil belajar kognitif siswa kelas XI RPL pada materi *class* dan *object* di SMKN 1 Kamal?
2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran menggunakan metode DLPS ditinjau dari hasil belajar kognitif siswa kelas XI RPL pada materi *class* dan *object* di SMKN 1 Kamal?

3. Bagaimana respon siswa kelas XI RPL di SMKN 1 Kamal terhadap penerapan metode pembelajaran DLPS pada materi *class* dan *object*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran DLPS terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI RPL pada materi *class* dan *object* di SMKN 1 Kamal.
2. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan metode DLPS ditinjau dari hasil belajar kognitif siswa kelas XI RPL pada materi *class* dan *object* di SMKN 1 Kamal.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran DLPS pada materi *class* dan *object* pada kelas XI RPL di SMKN 1 Kamal.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah yang ada, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran DLPS terhadap hasil belajar kognitif siswa.
2. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran Pemrograman Berorientasi Objek pada materi *class* dan *object*.

3. Penelitian dilakukan di kelas XI RPL di SMKN 1 Kamal, dimana kelas XI RPL 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI RPL 2 sebagai kelas kontrol

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Bagi Siswa

- a. Melalui penerapan metode pembelajaran DLPS diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep *class* dan *object*;
- b. Meningkatkan proses analisis siswa serta hasil belajar kognitif siswa.

2. Bagi Guru

- a. Sebagai bahan masukan dan evaluasi bagi guru untuk meningkatkan kualitas belajar di kelasnya;
- b. Menambah wawasan guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang tepat, terutama dalam menerapkan metode pembelajaran DLPS.

3. Bagi Sekolah

- a. Sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui inovasi metode pembelajaran, yakni metode pembelajaran DLPS khususnya dalam pembelajaran PBO pada materi *class* dan *object* di kelas XI RPL di SMKN 1 Kamal