

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena pendidikan mempunyai peran yang strategis untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Oleh karena itu, dengan pendidikan subjek pembangunan (manusia) dididik, dibina dan dikembangkan potensi-potensi yang ada padanya dengan tujuan agar terbentuk SDM yang berkualitas. Pembangunan nasional di bidang pendidikan merupakan usaha mencerdaskan kehidupan manusia Indonesia dalam mewujudkan masyarakat yang maju, adil, dan makmur. Hal tersebut sejalan dengan rumusan fungsi dan tujuan pendidikan yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3, yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu cara untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional adalah dengan mengembangkan sistem pembelajaran dan proses belajar mengajar yang inovatif dan bervariasi yang nantinya akan menghasilkan generasi emas yang berkualitas dan dapat mewujudkan cita-cita negara Indonesia untuk membangun bangsa ke arah yang lebih baik. Belajar (*learning*) secara umum dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku yang relatif menetap sebagai hasil dari

pengalaman (Hitipeuw, 2008: 1). Menurut Ramansyah (2012: 2) belajar adalah proses perubahan perilaku secara aktif, proses mereaksi situasi yang ada di sekitar individu, proses yang diarahkan pada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu yang diperelajari.

Mengacu pada cita-cita dan tujuan pendidikan, maka inovasi dalam proses pembelajaran sangat diperlukan agar dapat meningkatkan prestasi ke arah yang optimal dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dengan baik. Akan tetapi, pada kenyataannya hal tersebut tidaklah mudah karena banyak sekali faktor-faktor yang mempengaruhinya, baik yang berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) maupun dari luar siswa (faktor eksternal). Faktor internal diantaranya adalah sikap belajar, minat, bakat, motivasi, kemampuan berprestasi atau unjuk hasil belajar, rasa percaya diri siswa, dan tingkat intelegensi siswa. Sedangkan faktor eksternal diantaranya adalah guru sebagai pembelajar, sarana prasarana pembelajaran, kebijakan penilaian, lingkungan sosial siswa, model/perangkat pembelajaran dan kurikulum sekolah. Salah satu faktor eksternal yang berpengaruh dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru, maka dari itu pengembangan model-model pembelajaran harus dilakukan oleh guru sehingga nantinya pembelajaran jadi lebih bermakna dan dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan berpikir siswa.

Observasi dan wawancara dilakukan oleh peneliti pada tanggal 28 Juli 2018 di SMK Negeri 2 Bangkalan, dari hasil wawancara yang dilakukan dengan narasumber guru mata pelajaran pemograman dasar yaitu Ibu Rindah Indira, S.T. beliau mengatakan bahwa mata pelajaran pemograman dasar adalah salah satu mata pelajaran yang menuntut siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya.

Pelajaran pemograman web bukan hanya menekankan pada banyaknya konsep yang dihafal dan mencari jawaban atas suatu pertanyaan, tetapi lebih kepada bagaimana agar peserta didik berlatih untuk berpikir kritis dalam memahami suatu konsep pelajaran dan menyelesaikan suatu masalah sehingga nantinya siswa dapat menganalisis ide atau gagasan terhadap suatu masalah kearah yang lebih spesifik, membedakannya secara tajam, memilih, mengidentifikasi, mengkaji, dan mengembangkannya kearah yang lebih sempurna. Namun pada kenyataannya, kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah, masih banyak siswa yang menggunakan sistem menghafal dan hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru tanpa bertanya apabila mengalami kesulitan dalam memahami suatu konsep pelajaran, selain itu siswa hanya dapat menjawab atas suatu pertanyaan tanpa menjelaskan dan memberikan alasan yang logis atas jawabannya tersebut, sehingga saat diberi suatu permasalahan yang baru mereka mengalami kesulitan.

Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa ini juga berimbas pada hasil belajar yang diperoleh siswa. Masih banyak siswa kelas X TKJ yang nilainya berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, hal ini dibuktikan dari jumlah 47 siswa, sekitar 91% = 43 siswa belum memenuhi nilai KKM, sedangkan siswa yang memenuhi nilai KKM itu sekitar 9% = 4 siswa. Dari permasalahan tersebut, diduga bahwa proses pembelajaran pemograman dasar selama ini kurang bervariasi, dan pembelajaran di sana masih didominasi dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yang membuat siswa kurang aktif di kelas. Kurang aktifnya siswa ini ditunjukkan pada proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher center*). Guru lebih mendominasi pembelajaran sehingga membuat siswa menjadi pasif dalam pembelajaran, siswa hanya

mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru tanpa bertanya ketika mereka tidak mengerti atau mengalami kesulitan dalam belajar. Oleh karena itu, keterlibatan siswa selama proses pembelajaran perlu ditingkatkan agar hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa meningkat.

Berdasarkan beberapa permasalahan di atas, maka perlu adanya suatu solusi untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi peserta didik agar proses belajar siswa tidak monoton. Kondisi belajar yang menarik dan bermakna ini dapat dilakukan dengan cara menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan memberikan kesempatan pada siswa untuk berperan lebih aktif sehingga dengan kondisi tersebut siswa dapat membangun pengetahuan, pemahaman, dan pengalamannya sendiri. Salah satu cara untuk mengatasi pasifnya siswa dan adanya pemusatan pada guru saat proses pembelajaran serta rendahnya hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan pembelajaran konstruktivisme. Aunurrahman (2011: 15-16) menyatakan bahwa konstruktivisme merupakan respon terhadap berkembangnya harapan-harapan baru berkaitan dengan proses pembelajaran yang menginginkan peran aktif siswa dalam merekayasa dan memprakarsai kegiatan belajarnya sendiri. Peran aktif siswa menjadi kunci dasar dalam pembelajaran konstruktivisme bahkan untuk merekayasa dan memprakarsai dalam proses kegiatan belajar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran konstruktivisme siswa memiliki peran aktif untuk membangun pengetahuan dan pemahamannya sendiri serta meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya.

Penelitian ini diperkuat dengan adanya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Juriah dan Nengsih Juanengsih (2016) dengan judul “Pembelajaran Konstruktivisme Berbantu Media Video/Animasi untuk Meningkatkan Hasil

Belajar Biologi Siswa Kelas X MIPA 3”. Hasil penelitian Juriah dan Nengsih Juanengsih ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran konstruktivisme berbantu media video/animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terdapat kenaikan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II, selain itu untuk presentase jumlah siswa yang mencapai Ketuntasan Belajar Minimal juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Penelitian lain juga dilakukan oleh Sigit Dwi Saputro, dkk (2014) dengan judul “Pembelajaran Fisika dengan Pendekatan Konstruktivisme Melalui Metode Mind Map dan Diskusi Ditinjau dari Kemampuan Memori dan Verbal Siswa”. Hasil penelitian Sigit Dwi Saputro, dkk ini menunjukkan bahwa pembelajaran konstruktivisme melalui metode *mind map* dan diskusi berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar kognitif, kemampuan memori siswa juga berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar dalam ranah kognitif akan tetapi tidak berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar dalam ranah afektif. Selain itu kemampuan verbal siswa juga berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar kognitif dan afektif siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penelitian ini dilakukan untuk mencari solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang muncul, sehingga nantinya proses pembelajaran pemograman dasar menjadi lebih optimal dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul: **“Pembelajaran Konstruktivisme Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Algoritma Percabangan di SMK Negeri 2 Bangkalan”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diemukakan diatas, masalah penelitian yang akan dipecahkan dalam penelitian ini, dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa dengan pembelajaran konstruktivisme dan siswa dengan pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa dengan kemampuan berpikir kritis kategori tinggi dan siswa dengan kemampuan berpikir kritis kategori rendah?
3. Apakah terdapat interaksi antara penggunaan pembelajaran konstruktivisme dan kemampuan berpikir kritis ditinjau dari hasil belajar siswa?
4. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan pendekatan konstruktivisme?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa dengan pembelajaran konstruktivisme dan siswa dengan pembelajaran konvensional.
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa dengan kemampuan berpikir kritis kategori tinggi dan siswa dengan kemampuan berpikir kritis kategori rendah.
3. Mengetahui interaksi antara penggunaan pembelajaran konstruktivisme dan kemampuan berpikir kritis diinjau dari hasil belajar siswa.
4. Mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan pendekatan konstruktivisme.

#### **1.4 Batasan Penelitian**

Dalam pelaksanaan penelitian ini adapun batasan-batasan yang telah disusun oleh peneliti, seperti berikut ini:

1. Penelitian ini dilakukan di kelas X TKJ SMK Negeri 2 Bangkalan pada mata pelajaran pemograman dasar.
2. Pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan pembelajaran konstruktivime.
3. Faktor dari dalam diri siswa yang diungkapkan dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis siswa.
4. Agar pelaksanaan belajar mengajar berjalan lancar dan efektif digunakan media atau alat bantu pengajaran. Dalam penelitian ini media atau alat bantu yang digunakan adalah media LKS.
5. Hasil belajar siswa dibatasi hanya pada ranah kognitif.
6. Materi yang diambil pada penelitian ini adalah algoritma percabangan.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang pembelajaran algoritma percabangan dengan pendekatan konstruktivisme ditinjau dari kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 2 Bangkalan.

##### **2. Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini nantinya akan memberikan manfaat yang berarti bagi perseorangan atau institusi yang terkait, seperti berikut:

a. Guru

Guru memiliki pandangan yang luas dalam mengajar terutama dalam penerapan pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme sebagai salah satu alternatif pendekatan pembelajaran.

b. Siswa

Siswa dapat membangun pengetahuan, pemahaman, dan pengalamannya sendiri karena dalam pembelajaran konstruktivisme siswa dituntut untuk lebih aktif serta mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya.

c. Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti sebagai dasar atau acuan berpikir secara ilmiah, kreatif dan inovatif. Selain itu, bisa digunakan sebagai sarana untuk menyesuaikan antara teori-teori yang dikaji dengan keadaan ruang lingkup lingkungan sekolah.

d. Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan masukan yang positif bagi pengembangan sekolah, terutama untuk perbaikan proses pembelajaran yang nantinya dapat berpengaruh terhadap meningkatnya kualitas lulusan dan citra sekolah.