

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan oleh peserta didik untuk menjadi pribadi yang dewasa sehingga mempunyai sikap tanggung jawab terhadap segala pola pikir dan tingkah laku yang dilakukan sehari-hari. Pendidikan merupakan kegiatan interaksi dimana pendidik atau guru memiliki tugas untuk mendidik siswa menjadi seorang yang mandiri, dan untuk menjadi pribadi yang mandiri, siswa harus belajar.

Sesuai yang tertuang dalam Undang – Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 (1) yang menyatakan bahwa : “Pendidikan adalah : usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan kejuruan yang memiliki tujuan untuk menghasilkan siswa siap kerja. Wardiman (dalam Mella, 2017:1) mendeskripsikan pendapat Rupert Evans (1978) bahwa “Pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang bertujuan untuk: (1) memenuhi kebutuhan masyarakat akan tenaga kerja, (2) meningkatkan pilihan pendidikan bagi setiap individu , dan (3) menumbuhkan motivasi untuk belajar sepanjang hayat”. Siswa SMK mempelajari mata pelajaran keahlian khusus (mata pelajaran produktif) sesuai bidang yang mereka ambil di sekolah sebagai bekal siswa untuk melanjutkan masa depan setelah lulus sesuai dengan tujuan pendidikan kejuruan.

Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak (PWPB) adalah salah satu mata pelajaran produktif di kelas XII jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Mata pelajaran PWPB berisi materi-materi untuk menambah serta mengasah kemampuan siswa di bidang RPL sehingga siswa sudah memiliki bekal untuk masuk di dunia kerja. Mata pelajaran PWPB memiliki materi yang cukup banyak dan saling berhubungan antar materi satu dengan materi selanjutnya yang memiliki bobot kesulitan yang meningkat disetiap materinya sehingga guru harus memilih model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Proses belajar-mengajar berisi interaksi antara guru dan peserta didik seperti yang dikatakan Syah (2014:237) bahwa Proses Belajar Mengajar (PMB) ialah sebuah kegiatan antara siswa yang berperan sebagai pelajar yang memiliki tugas belajar dan guru berperan sebagai pengajar dan melakukan proses mengajar. Proses belajar mengajar menjembatani proses transfer ilmu dari pengajar kepada siswanya oleh karena itu jika terdapat interaksi yang kurang baik maka akan terjadi hambatan dalam proses transfer ilmu tersebut sehingga tujuan pendidikan tidak tercapai sebagaimana mestinya.

Berdasarkan hasil pengamatan dikelas dalam kegiatan praktik mata pelajaran pemrograman web dan perangkat bergerak kelas XII RPL 1 terdapat sebagian siswa yang melakukan aktivitas lain seperti mengobrol dengan temannya, bermain *game online* serta mengganggu teman lain yang sedang belajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas dan guru mata pelajaran pemrograman web permasalahan proses belajar-mengajar yang dialami siswa kelas XII RPL 1 adalah: (1) banyak siswa yang dianggap mampu mempelajari mata pelajaran web di kelas

X, akan tetapi sebagian kurang maksimal dalam memahami materi dikelas XII, (2) sebagian siswa dianggap kurang mampu dalam materi dasar mata pelajaran pemrograman web dan perangkat bergerak, hal ini dibuktikan terdapat 30% dari hasil UTS (Ujian Tengah Semester) siswa kelas XII RPL1 memperoleh nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), (3) terdapat siswa yang amat baik dalam aspek afektif akan tetapi kurang dalam aspek kognitif serta keterampilan nya dilihat dari nilai hasil akhir pada rapot nya (4) terdapat penurunan motivasi belajar siswa (dilihat dari semangat dan perilaku yang muncul saat pelajaran berlangsung) sebelum dan sesudah melakukan kegiatan PRAKERIN (Praktek Kerja Industri), dan (5) Sebagian siswa menganggap mata pelajaran produktif seperti pemrograman web dan perangkat bergerak merupakan mata pelajaran yang sulit sehingga berdampak terhadap minat setelah lulus, hal ini terbukti hanya beberapa lulusan RPL yang melanjutkan kuliah dan kerja sesuai jurusannya dan sebagian besar memilih untuk lintas jurusan.

Permasalahan proses belajar mengajar yang dialami siswa kelas XII RPL 1 sesuai dengan gejala kesulitan belajar seperti yang diungkapkan oleh Mulyadi (2010:10) bahwa “Patokan kesulitan belajar dapat ditentukan seperti : 1). Tingkat pencapaian tujuan, 2). Perbandingan antara potensi dan prestasi, 3). Kedudukan dalam kelompok, 4). Tingkah laku yang nampak. Kesulitan belajar merupakan hambatan yang terjadi selama proses belajar sehingga tidak tercapainya tujuan pendidikan seperti yang diharapkan”. Kesulitan belajar memiliki jenis dan faktor faktor yang beragam sesuai dengan karakteristik masing masing individu.

Salah satu faktor penyebab kesulitan belajar adalah motivasi belajar. Motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam keberhasilan belajar

seseorang. Motivasi belajar merupakan pondasi awal atau dorongan mental manusia untuk melakukan kegiatan belajar dan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Kesulitan dan motivasi belajar merupakan suatu hal yang penting dalam proses belajar-mengajar sehingga pengajar dituntut untuk mengetahui tingkat motivasi belajar dan faktor faktor penyebab kesulitan belajar siswa untuk mencapai tujuan yang sesuai dengan tujuan pendidikan SMK yaitu menyiapkan siswa yang siap kerja dengan kemampuan yang sesuai dengan bidangnya.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan terkait dengan penelitian tentang minat mahasiswa prodi pendidikan informatika didapatkan hasil yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan Saputro dkk (2016) menyatakan bahwa peminatan jurusan multimedia diminati oleh separuh keseluruhan mahasiswa yaitu 55%. Peminatan jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) menduduki urutan kedua peminatan mahasiswa yaitu 29%. Sedangkan peminatan jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) menduduki peminatan terendah keseluruhan mahasiswa yaitu 16%.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan terkait dengan penelitian tentang perancangan aplikasi learning by doing interaktif untuk mendukung pembelajaran bahasa pemrograman prodi Teknik Informatika Universitas Trunojoyo Madura dalam penyelesaian masalah dalam pemrograman didapatkan hasil yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan Sophan dan Kurniawati (2018) menyatakan bahwa terdapat mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam belajar pemrograman pada awal semester, dan disaat pada semester-semester selanjutnya mereka cenderung akan menghindari mata pelajaran pemrograman. Penulis

membuat sebuah aplikasi *learning by doing* untuk mendukung pembelajaran bahasa pemrograman salah satunya mata kuliah algoritma dan pemrograman dan memperoleh hasil yang sesuai dengan ekspektasi yaitu aplikasi tersebut mampu meningkatkan ketertarikan mahasiswa dalam belajar bahasa pemrograman dan meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam pemrograman.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan terkait dengan penelitian tentang motivasi belajar siswa pada materi instalasi pengujian peripheral ditinjau dari kepribadian siswa SMKN 1 Arosbaya didapatkan hasil yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan Farhat (2017) menyatakan bahwa motivasi pada siswa baik jenis motivasi belajar intrinsik maupun motivasi belajar ekstrinsik pada seluruh sampel penelitian dengan tipe kepribadian siswa yang berbeda beda yaitu tipe kepribadian *introvert* dan *ekstrovert* memiliki beberapa indikator diantaranya (1) adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan, (2) adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan, (3) adanya lingkungan yang baik. Siswa yang memiliki motivasi belajar secara intrinsik dan ekstrinsik memiliki perbedaan dalam menjelaskan.

Berdasarkan uraian diatas terdapat permasalahan siswa dalam mengalami masalah kesulitan belajar serta kurangnya motivasi belajar siswa. Hal ini merupakan tugas guru untuk lebih dalam mengetahui faktor penyebab masalah kesulitan belajar siswa dan yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut penulis mengangkat judul "Studi multikasus kesulitan belajar dan motivasi belajar siswa kelas XII jurusan RPL pada mata pelajaran pemrograman web dan perangkat bergerak di SMKN 2 Bangkalan"

1.2.Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang yang ditentukan, maka pertanyaan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana masalah kesulitan belajar yang dialami siswa yang mengalami kesulitan belajar dengan motivasi belajar tinggi pada mata pelajaran pemrograman web dan perangkat bergerak kelas XII RPL 1 di SMKN 2 Bangkalan ?
2. Bagaimana masalah kesulitan belajar yang dialami siswa yang mengalami kesulitan belajar dengan motivasi belajar sedang pada mata pelajaran pemrograman web dan perangkat bergerak kelas XII RPL 1 di SMKN 2 Bangkalan ?
3. Bagaimana masalah kesulitan belajar yang dialami siswa yang mengalami kesulitan belajar dengan motivasi belajar rendah pada mata pelajaran pemrograman web dan perangkat bergerak kelas XII RPL 1 di SMKN 2 Bangkalan ?

1.3.Tujuan Penelitian

Berdasarkan pernyataan penelian, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui masalah kesulitan belajar yang dialami siswa yang mengalami kesulitan belajar dengan motivasi belajar tinggi pada mata pelajaran pemrograman web dan perangkat bergerak kelas XII RPL 1 di SMKN 2 Bangkalan

2. Mengetahui masalah kesulitan belajar yang dialami siswa yang mengalami kesulitan belajar dengan motivasi belajar sedang pada mata pelajaran pemrograman web dan perangkat bergerak kelas XII RPL 1 di SMKN 2 Bangkalan
3. Mengetahui masalah kesulitan belajar yang dialami siswa yang mengalami kesulitan belajar dengan motivasi belajar rendah pada mata pelajaran pemrograman web dan perangkat bergerak kelas XII RPL 1 di SMKN 2 Bangkalan

1.4.Batasan Istilah

Batasan istilah diperlukan agar tidak terjadi kesalahpahaman antara penulis dan pembaca mengenai istilah istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Beberapa batasan istilah yang perlu di definisikan adalah sebagai berikut :

1. Kesulitan Belajar

Kesulitan belajar merupakan suatu masalah dimana peserta didik tidak dapat belajar semestinya karena adanya hambatan hambatan tertentu untuk mencapai hasil belajar.

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan mental manusia yang menjadi kekuatan penggerak dan mengarahkan perilaku manusia dalam belajar yang berasal dari berbagai sumber.

3. Pemrograman web dan perangkat bergerak (materi *user interface* basis data)

Pemrograman web dan perangkat bergerak merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang mempelajari tentang konsep pemrograman web serta penerapannya. Pemrograman web dan perangkat bergerak bukan hanya

mempelajari konsep saja melainkan juga penerapan sehingga siswa dituntut bukan hanya memahami saja tetapi juga dapat mengimplementasikan. Salah satu materi yang mewakili semua sub bab pada pemrograman web dan perangkat bergerak di SMK Negeri 2 Bangkalan adalah *user interface* basis data yaitu mengenai CRUD dan login pada suatu sistem.

User interface merupakan bagian visual pada suatu program sebagai penghubung antara pengguna dengan sistem. Sedangkan basis data memiliki pengertian kumpulan data yang tersimpan dalam suatu penyimpanan elektronik. *User interface* basis data memiliki fungsi untuk menghubungkan antara pengguna dengan sistem basis data sehingga pengguna dapat memperoleh dan mengolah informasi sesuai dengan apa tersimpan dalam basis data.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat secara teoritis dan praktis, adapun penjabaran manfaat tersebut adalah :

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai acuan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pihak Sekolah

Memberikan informasi serta pengetahuan baru yang dapat dijadikan acuan, sehingga bermanfaat untuk semua pihak

b. Bagi Guru

Mengetahui faktor faktor kesulitan belajar serta faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa, sehingga dapat menjadi acuan sebuah gambaran rencana dan pelaksanaan proses pembelajaran yang baik.

c. Bagi Peserta Didik

Mengetahui penyebab kesulitan belajar yang dialami serta motivasi belajar seperti apa yang dibutuhkan untuk dapat meningkatkan dorongan belajar pada mata pelajaran pemrograman web dan perangkat bergerak.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman tentang faktor faktor penyebab masalah kesulitan belajar serta pengaruh motivasi siswa RPL di SMK.

