

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal penting bagi kehidupan manusia untuk menunjang perkembangan bangsa di masa depan. Pendidikan yang berkualitas dapat membantu peserta didik menjadi cerdas dan mampu bersaing di era modern nanti. Purwanto (2007:10) Menyimpulkan bahwa “Pendidikan merupakan usaha seseorang dalam pergaulannya dengan peserta didik untuk memimpin pertumbuhannya kearah yang lebih dewasa”. Selaras dengan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 (dalam peraturan Republik Indonesia 2003) bahwasannya 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. Untuk mencapai tujuan dari Pendidikan tersebut diperlukan suatu proses pembelajaran.

Menurut Depdiknas (dalam Ramansyah 2012:9) bahwasannya Pembelajaran merupakan suatu proses mendidik peserta didik yang telah direncanakan, dilaksanakan, di evaluasi dengan sistematis supaya peserta didik memperoleh tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pembelajaran yang sesuai akan mempermudah peserta didik untuk menguasai apa yang telah dipelajarinya, apalagi bagi peserta didik tingkat sekolah menengah kejuruan (SMK). SMK merupakan salah satu tingkat Pendidikan formal yang bertujuan

untuk mewujudkan sumber daya manusia yang siap untuk bekerja atau mengisi kebutuhan dunia kerja. Setiap proses pembelajaran di kelas harus baik supaya tujuan dari pembelajaran yang disampaikan dapat tercapai secara maksimal. Namun, tidak semua teknik pembelajaran itu bakal berjalan dengan sempurna. Terkadang juga ada kendala dalam teknik menuntut ilmu di kelas seperti terjadinya kesulitan belajar di setiap peserta didiknya.

Kesulitan belajar ini dapat dialami oleh setiap pribadi dalam menuntut ilmu di kelas. Kesulitan belajar mencakup dua kata yaitu kesulitan dan belajar. Kesulitan bermakna sesuatu hal yang sulit. Sedangkan belajar merupakan suatu aktivitas dan suatu teknik untuk mendapatkan berbagai pengetahuan, menumbuhkan keterampilan, merenovasi perilaku, sikap, dan menguatkan kepribadian (Suyono and Hariyanto 2014:9). Jadi Kesulitan belajar dapat diartikan sebagai ketidakmampuan peserta didik ketika mengerjakan tugas yang diberikan sama guru. Menurut Rofiqi *and* Rosyid (2020:2) kesulitan belajar adalah suatu keadaan kompetensi dan prestasi peserta didik yang diperolehnya tidak akan sinkron sama kriteria standar pembelajaran yang telah ditentukan oleh sekolah. Jenis kesulitan belajar menurut *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (dalam Mulyadi 2010:174) mencakup 4 indikator, yaitu: keterampilan *linguistik*, keterampilan *perseptual*, keterampilan *matematis*, dan keterampilan *attentional*. Kesulitan tersebut biasanya disebabkan oleh banyak faktor diantaranya karakter personal individu, faktor keluarga, sekolah dan lingkungan di sekitarnya. Untuk memahami kesulitan yang dialami peserta didik bisa menggunakan berbagai model pembelajaran atau gaya belajar.

Gaya belajar adalah suatu cara dimana peserta didik memperoleh kabar terkini dan beberapa teknik yang akan mereka gunakan untuk belajar (Priyatna 2013:2). Peserta didik dapat menerima suatu informasi tersebut dengan 3 cara. Antara lain visual, auditori, kinestetik dapat disebut dengan gaya belajar VAK. Gaya belajar VAK ialah model pembelajaran yang memandang pembelajaran tersebut lebih ampuh dengan memprioritaskan ketiga gaya belajar tersebut. ketiga gaya belajar tersebut akan tetap menempel pada diri siswa, melainkan hanya satu gaya belajar yang menonjol. Dari ketiga gaya belajar tersebut terdapat beberapa siswa yang condong pada satu gaya saja dan ada pula yang menggabungkan beberapa gaya belajar tersebut. Peserta didik dengan gaya belajar Visual (V) lebih menyukai belajar dengan membaca, melihat seperti mengamati gambar, tulisan, pewarnaan, cerita/novel. Siswa dengan gaya belajar Auditori (A) condong menyukai pembelajaran menerapkan media suara seperti audio musik, nada, irama. Dan siswa dengan gaya belajar Kinestetik (K) condong menyukai belajar percobaan, dan melakukan hal secara langsung atau praktek.

Mata pelajaran Pemrograman dasar ialah mata pelajaran wajib atau mata pelajaran prasyarat untuk kelulusan di jurusan Multimedia, Teknik Komputer Dan Jaringan (TKJ) dan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) untuk kelas 10 SMK, yang tentunya ini menjadi hal dasar yang mesti dipelajari terutama untuk jurusan RPL. Pemrograman bermakna proses mencatat, mengecek, dan membenahi, serta merawat kode atau *source code* demi membangun suatu program komputer. *source code* yang dimaksud yaitu diketik memakai bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman yang banyak digunakan untuk belajar pemrograman dasar salah satunya yaitu bahasa C atau C++. Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar tentang

dasar algoritma pemrograman dan Bahasa pemrograman sendiri. Guru berkedudukan relevan dalam reaksi pembelajaran dikarenakan guru dianggap sumber mencari ilmu yang terpercaya bagi peserta didik.

Dari hasil Tanya jawab bersama guru pengampu Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di SMK Negeri 1 Kamal pada tanggal 19 November 2020 tentang kesulitan belajar siswa bahwasannya murid di kelas X RPL 1 mengalami kesulitan belajar pada mata pelajaran Pemrograman Dasar tepatnya pada materi struktur kontrol perulangan bagian sintaknya. Guru mengaku bahwasannya ia telah memberikan upaya semaksimal mungkin dalam memberikan pemahaman pada pelajaran yang susah dimengertikan oleh siswa kelas X RPL 1 menggunakan strategi pembelajaran kooperatif dan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) selama pembelajaran daring. Sebab model pembelajaran tersebut lebih berbasis ke proyek. Pembelajaran pada tahun ajaran 2020-2021 tidak maksimal seperti pembelajaran tahun lalu karena dengan adanya pandemi ini, pembelajaran sering berubah-ubah menyesuaikan kondisi lingkungan disekitar. Awal semester ganjil menggunakan pembelajaran daring *Via Groub Whatsapp* atau *Classroom*, dan akhir semester ganjil menggunakan pembelajaran tatap muka (*Offline*) persesi. Begitu pula pada saat semester genab. Jadi, siswa dalam 1 kelas dibagi 2 sesi yaitu masuk pagi dan siang agar proses belajar mengajar dikelas tetap berjalan lancar dengan tetap mematuhi protokol kesehatan. Murid di kelas X RPL 1 memiliki gaya belajar yang bertentangan seperti gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Kendala saat proses belajar mengajar di kelas secara tatap muka (*Offline*), apabila siswa A tidak menyukai pembelajaran guru secara visual atau auditori, sehingga murid itu akan mengacaukan pemfokusan siswa yang lainnya. kendala saat proses

belajar mengajar menggunakan pembelajaran daring, pemahaman siswa menjadi kurang, dan penyampaian materi juga tidak maksimal serta banyak siswa yang memilih *browsing* di *google* pada saat pemberian soal latihan tulis. Maka dari itu masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan, juga masih banyak peserta didik yang meminta untuk menjelaskan ulang materi yang telah diajari oleh guru baik saat dikelas maupun daring.

Kemudian peneliti mengadakan tanya jawab kepada beberapa siswa di kelas X RPL 1 Bahwasannya ia mengalami kesulitan belajar saat di kelas. Kesulitan belajar tersebut disebabkan karena guru yang menjelaskan terlalu cepat, terlalu rumit, dan terlalu banyak ceramah sehingga ia merasa ngantuk dan bosan. Apabila saat pembelajaran daring, siswa kurang memahami pelajaran yang tidak maksimal tersebut dan apabila ada tugas praktek bagi siswa yang tidak memiliki laptop/computer harus memakai fasilitas disekolah, serta kendalanya harus memiliki data internet, sehingga siswa merasa malas dan sering sekali bolos sekolah karena tidak memiliki data internet dan sistem pembelajaran di sekolah tersebut tidak maksimal. Selain itu kesulitan belajar pada siswa disebabkan karena masih awam tentang komputer yang akan mengakibatkan rendahnya skor belajar siswa yang tidak menjangkau nilai KKM. Sehingga guru harus telaten dalam mengajar dan harus bisa menarik perhatian kepada murid supaya lebih antusias belajar dan lebih paham ketika menerima pembelajaran.

Berdasarkan hasil Tanya jawab dari guru dan siswa diketahui bahwasannya siswa di SMK Negeri 1 Kamal pada kelas X RPL 1 memiliki gaya belajar yang berlainan seperti gaya belajar Visual, Auditori, dan Kinestetik. Mata pelajaran Pemrograman dasar di SMK Negeri 1 kamal memiliki waktu sks selama

3 jam pelajaran. Maka dari itu, guru harus mengkolaborasi ketiga gaya belajar tersebut saat pembelajaran tatap muka dikelas. Satu jam mengajar dengan visual/auditori seperti menerangkan point point materi di papan tulis dan 2 jam praktek/kinestetik supaya siswa yang mempunyai gaya belajar visual ataupun kinestetik sama-sama didapat dan dapat dimengerti. Sedangkan pada saat pembelajaran daring, guru diusahakan melakukan pembelajaran menggunakan tatap muka secara *Online* menggunakan *Google Meeting* atau *Zoom* sehingga guru bisa memantau siswa dan memberikan materi secara detail.

Beberapa Penelitian terdahulu yang relevan terhadap permasalahan di atas antara lain yaitu: (1) penelitian yang ditulis oleh Miranti, Luthfiana. (2015). yang berjudul “Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Topik Logika Pada Siswa SMK Muhammadiyah 3 Klaten Utara”. Kesimpulan dari penelitian tersebut faktor penyebab dari kesulitan belajar siswa SMK Muhammadiyah 3 Klaten kelas X Otomotif dari aspek fisiologis, sosial, emosional, intelektual, dan pedagogik yaitu siswa berkesulitan saat memastikan ekuivalensi kalimat majemuk, memastikan simpulan dari 2 dasar pemikiran dan kesulitan saat memastikan nilai keabsahan kalimat majemuk. (2). penelitian yang ditulis oleh Widyaningrum, Amalia Zulvia. (2016). yang berjudul “Analisis Kesulitan Siswa Dalam Mengerjakan Soal Cerita Matematika Materi Aritmatika Sosial Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Metro”. Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah kekeliruan yang sangat menonjol dilakukan oleh siswa Visual (V) yaitu tidak mampu menerjemahkan soal ke dalam Bahasa matematika, siswa Auditori (A) sering melakukan kekeliruan teknis, dan siswa Kinestetik (K) sering melakukan kekeliruan klarifikasi Bahasa dan teknis. (3) Penelitian yang ditulis oleh Susanti,

Eka. Dkk (2020). Yang berjudul “Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas X SMA N 1 Tenganan Ditinjau Dari Gaya Belajarnya”. Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah terdapat 3 siswa auditori mempunyai kesulitan belajar saat memperoleh materi dengan rasio yang sedikit. 3 siswa kinestetik memiliki kesulitan belajar dalam mencerna materi seperti tulisan dan gambaran. Dan 4 siswa visual memiliki kesulitan belajar dalam mencerna materi yang taraf visualisasinya sedikit.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mempunyai usulan untuk meluncurkan penelitian yang berjudul “**Analisis Kesulitan Belajar Siswa Kelas X RPL Terhadap Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Ditinjau Dari Gaya Belajar V-A-K di SMK Negeri 1 Kamal.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana kesulitan belajar siswa kelas X RPL 1 ditinjau dari gaya belajar Visual?
2. Bagaimana kesulitan belajar siswa kelas X RPL 1 ditinjau dari gaya belajar Auditori?
3. Bagaimana kesulitan belajar siswa kelas X RPL 1 ditinjau dari gaya belajar Kinestetik?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pernyataan penelitian yang telah disebutkan, maka tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengetahui kesulitan belajar siswa kelas X RPL ditinjau dari gaya belajar Visual.
2. Mengetahui kesulitan belajar siswa kelas X RPL ditinjau dari gaya belajar Auditori.
3. Mengetahui kesulitan belajar siswa kelas X RPL ditinjau dari gaya belajar Kinestetik.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini, terdapat beberapa manfaat yang diinginkan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menyampaikan kontribusi dalam meningkatkan bobot pembelajaran bagi dunia Pendidikan dan menjadikan acuan pertimbangan penelitian selanjutnya mengenai kesulitan belajar siswa di kelas.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Dapat menyampaikan informasi penting, pengetahuan baru guna pihak sekolah yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam rencana pembaruan proses belajar mengajar selanjutnya.

b. Bagi Guru

Dapat mengetahui kesulitan belajar yang ditinjau dari gaya belajar Visual, Auditori, Kinestetik siswa saat pembelajaran daring dan pembelajaran *offline* (luring) sehingga dapat menjadi acuan mengajar guru supaya lebih baik lagi dalam melaksanakan pembelajaran selanjutnya.

c. Bagi Peserta Didik

Dapat mendukung siswa saat mengatasi kesulitan belajar supaya dapat menambahkan dorongan belajar pada mata pelajaran pemrograman dasar.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambahkan wawasan, ilmu pengetahuan serta pengalaman tentang kesulitan belajar yang dialami siswa yang ditinjau dari gaya belajar Visual, Auditori, Kinestetik

E. Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, peneliti memiliki Batasan penelitian supaya penelitian ini lebih tertuju dan tidak menimbulkan kesalahpahaman. Maka Batasan Penelitian tersebut sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) tepatnya di kelas X RPL 1 di SMK Negeri 1 Kamal.
2. Materi yang diteliti yaitu Tentang Struktur Kontrol Perulangan Mata Pelajaran Pemrograman Dasar.
3. Penelitian ini dilakukan untuk pencarian terhadap siswa yang berkesulitan belajar dari keterampilan *linguistik, perseptual, matematis, dan attentional*.
4. Analisis kesulitan belajar ditinjau dari gaya belajar siswa.

F. Definisi Istilah

Berdasarkan Batasan Masalah diatas, akan dijabarkan lebih rinci sebagai berikut :

1. Kesulitan belajar

Kesulitan belajar ialah berbagai permasalahan terkait kompetensi dan prestasi peserta didik yang didapatkan tidak sinkron sama patokan standar yang sudah ditentukan karena adanya hambatan-hambatan tertentu.

2. Pemrograman Dasar

Pemrograman dasar merupakan salah satu mata pelajaran wajib atau mata pelajaran prasyarat kurikulum 2013 untuk kelulusan di jurusan Multimedia, Teknik Komputer Dan Jaringan (TKJ) dan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) bagi seluruh siswa kelas X tingkat SMK.

3. Gaya belajar VAK

Gaya belajar yaitu cara dimana peserta didik dapat memperoleh informasi terkini dan proses yang akan digunakan untuk belajar. Gaya belajar dibagi 3 tipe seperti gaya belajar Visual, Auditori, Kinestetik yang disebut dengan gaya VAK.