

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan. Sifatnya mutlak dalam kehidupan, baik dalam kehidupan seseorang, keluarga, maupun bangsa dan negara. Maju mundurnya suatu bangsa banyak ditentukan oleh maju mundurnya pendidikan bangsa itu. (Dharmawan, 2008: <http://dadhar.blogspot.com>).

Tujuan pendidikan dan pengajaran di Indonesia berlandaskan pada falsafah hidup bangsa, yaitu Pancasila. Bila kita kaji lebih jauh lagi apa yang diuraikan dalam Pasal 4 UUSPN No. 2 tahun 1989, maka kita dapat mengetahui apa yang menjadi tujuan pendidikan di Indonesia dimana Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut, guru sebagai ujung tombak pelaksana pendidikan di lapangan sangat menentukan keberhasilannya. Dalam hal ini guru dapat dikatakan sebagai pemegang peranan utama dalam proses pendidikan yang tercermin dalam proses belajar-mengajar di sekolah. (Dharmawan, 2008: <http://dadhar.blogspot.com>).

Pendidikan bukanlah suatu hal yang statis atau tetap, melainkan suatu hal yang dinamis sehingga menuntut adanya suatu perubahan atau perbaikan secara terus menerus. Perubahan dapat dilakukan dalam hal metode mengajar, model dan media pembelajaran, buku-buku, maupun materi-materi pembelajaran. Salah satunya pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang merupakan salah satu bidang studi yang saat ini menduduki peranan penting dalam pendidikan di sekolah-sekolah karena perkembangan TIK sudah semakin pesat.

Mata pelajaran TIK dipersiapkan untuk mengantisipasi dan mengatasi dampak dari perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan kita sehari-hari. Mata pelajaran ini perlu diperkenalkan, dipraktikkan dan dikuasai peserta didik sedini mungkin agar mereka memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global yang ditandai dengan perubahan yang sangat cepat. (Depdiknas, 2003: 5).

Berdasarkan SK Kurikulum 2004 (Depdiknas, 2003:7) Teknologi informasi dan komunikasi menjadi sangat penting untuk diajarkan di sekolah karena:

Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Memahami teknologi informasi dan komunikasi
2. Mengembangkan keterampilan untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi
3. Mengembangkan sikap kritis, kreatif, apresiatif dan mandiri dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi
4. Menghargai karya cipta di bidang teknologi informasi dan komunikasi.

Agar mata pelajaran TIK dapat disampaikan dengan baik, maka diperlukan proses belajar-mengajar yang baik pula. Sehingga hasil belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan. Pada saat proses belajar-mengajar berlangsung di kelas, akan terjadi hubungan timbal balik antara guru dan siswa yang beraneka ragam, dan itu akan mengakibatkan terbatasnya waktu guru untuk mengontrol bagaimana pengaruh tingkah lakunya terhadap siswa. Selama pelajaran berlangsung guru sulit menentukan tingkah laku mana yang berpengaruh positif terhadap belajar siswa, misalnya gaya mengajar mana yang memberi kesan positif pada diri siswa selama ini, strategi mana yang dapat membantu kejelasan konsep selama ini, media dan metode atau model pembelajaran mana yang tepat untuk dipakai dalam menyajikan suatu bahan sehingga dapat membantu mengaktifkan siswa dalam belajar.

Karena hal tersebut, maka guru dituntut untuk lebih kreatif dalam proses belajar-mengajar, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan pada diri siswa yang pada akhirnya meningkatkan prestasi belajar siswa.

Materi yang diajarkan pada mata pelajaran TIK untuk Sekolah Menengah Atas (SMA) sangat beragam, salah satu contohnya materi untuk kelas XI yaitu materi dasar pemrograman *Pascal*. *Pascal* merupakan bahasa pemrograman terstruktur yang termasuk kedalam bahasa pemrograman tingkat tinggi. Pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran TIK masih banyak siswa yang kesulitan untuk memahami materi yang diajarkan sehingga hasil belajar menjadi kurang baik. Salah satu penyebabnya diduga karena kurangnya metode dan model pembelajaran yang digunakan, guru cenderung menggunakan metode

konvensional untuk memberikan materi. Padahal materi dasar pemrograman *Pascal* dalam mata pelajaran TIK adalah materi yang sangat penting, karena sebagai dasar untuk menguasai bahasa pemrograman yang lain, dan untuk menyongsong era yang akan datang diharapkan manusia tidak hanya menggunakan aplikasi atau program yang sudah jadi saja, tetapi juga membuat aplikasi atau program.

Solusi yang mungkin dapat menangani masalah tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dengan materi dasar pemrograman *Pascal*, yaitu model *Guided Discovery Inquiry*. Model ini akan menuntun siswa belajar dengan menyenangkan dan mendapatkan informasi baru serta mengajarkan konsep dan prinsip. Model ini merupakan suatu cara untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif. Dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa. Pengertian yang ditemukan dan diselidiki sendiri dengan tuntunan/bimbingan guru merupakan pengertian yang akan betul-betul dikuasai dan mudah digunakan atau ditransfer dalam situasi lain.

Dengan menggunakan model *Guided Discovery Inquiry*, anak belajar menguasai salah satu metode ilmiah yang akan dapat dikembangkannya sendiri, dan dengan metode ini juga, anak belajar berfikir analisis dan mencoba memecahkan problema yang dihadapi sendiri, kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan bermasyarakat. (Gunawan, 2009: <http://nilaieka.blogspot.com>).

Sebelumnya telah ada penelitian mengenai model pembelajaran *Guided Inquiry* yang dilakukan oleh Ratna Yuniar HB (2010) yang menerapkan Model

pembelajaran *Guided Inquiry* pada pokok bahasan momentum dan impuls untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan prestasi belajar siswa. Dari hasil penelitian tersebut, disimpulkan bahwa model *Guided Inquiry* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Penerapan Model *Guided Discovery Inquiry* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI pada Materi Dasar Pemrograman *Pascal*”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya adalah sebagai berikut:

- Apakah peningkatan prestasi belajar siswa kelas XI dengan menggunakan model pembelajaran *Guided Discovery Inquiry* lebih baik dari peningkatan prestasi belajar siswa kelas XI dengan menggunakan metode konvensional pada materi dasar pemrograman *Pascal*?
- Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan prestasi belajar siswa kelas XI yang menggunakan model pembelajaran *Guided Discovery Inquiry* dengan peningkatan prestasi belajar siswa kelas XI yang menggunakan metode konvensional pada materi dasar pemrograman *Pascal*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai melalui penelitian ini adalah:

- Mengetahui apakah peningkatan prestasi belajar siswa kelas XI dengan menggunakan model pembelajaran *Guided Discovery Inquiry* lebih baik dari peningkatan prestasi belajar siswa kelas XI dengan menggunakan metode konvensional pada materi dasar pemrograman *Pascal*.
- Mengetahui perbedaan antara peningkatan prestasi belajar siswa kelas XI yang menggunakan model *Guided Discovery Inquiry* dengan yang menggunakan metode konvensional pada materi dasar pemrograman *Pascal*.

#### 1.4 Penjelasan Istilah

Untuk memperoleh kesamaan pendapat dan menghindari penafsiran yang berbeda tentang penelitian ini, berikut diberikan beberapa penjelasan istilah :

- a. *Discovery* (Penemuan) adalah model pembelajaran yang cara penyajian pelajarannya banyak melibatkan siswa dalam proses-proses mental dalam rangka penemuannya. Proses-proses mental tersebut misalnya mengamati, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan sebagainya.
- b. *Inquiry* (Pencarian/ Penyelidikan) adalah model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk bekerja dan mencari untuk menemukan jawaban dari suatu masalah yang ada.
- c. *Guided Discovery Inquiry* (Penemuan dan Pencarian Terbimbing) adalah model pembelajaran gabungan dari *Discovery* dan *Inquiry* dengan melibatkan guru sebagai pemberi petunjuk yang cukup luas dan sebagai pembimbing siswa.



- d. Metode konvensional adalah pembelajaran yang lebih banyak berpusat pada guru, komunikasi lebih banyak satu arah dari guru ke siswa, dan metode pembelajaran lebih banyak menggunakan ceramah.
- e. Peningkatan (gain) prestasi belajar adalah perubahan prestasi belajar siswa yang diperoleh berdasarkan hasil tes pada saat sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran.
- f. Bahasa pemrograman *Pascal* adalah bahasa pemrograman tingkat tinggi yang orientasinya pada segala jurusan yang ditujukan untuk membuat program terstruktur atau *software* komputer. Bahasa pemrograman *Pascal* termasuk ke dalam salah satu materi pada mata pelajaran TIK di SMA untuk mengajarkan program komputer secara sistematis, khususnya untuk memperkenalkan pemrograman yang terstruktur (*structured programming*).

### 1.5 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian sampai dapat dibuktikan kebenarannya melalui data yang telah dikumpulkan.

Hipotesis yang diajukan penulis dalam penelitian ini adalah :

- Peningkatan prestasi belajar siswa kelas XI dengan menggunakan model *Guided Discovery Inquiry* lebih baik dari peningkatan prestasi belajar siswa kelas XI yang menggunakan metode konvensional pada materi dasar pemrograman *Pascal*.

- Terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan prestasi belajar siswa kelas XI yang menggunakan model *Guided Discovery Inquiry* dengan yang menggunakan metode konvensional pada materi dasar pemrograman *Pascal*.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Hasil penelitian ini akan diuraikan dengan sistematika sebagai berikut :

- Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, penjelasan istilah, hipotesis, dan sistematika penulisan.

- Bab II Kajian Pustaka

Berisi pengertian belajar dan pembelajaran; pengertian pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik, dan model pembelajaran; penjelasan sistem komputer; pengertian algoritma, pengertian *Pascal*; pengertian model pembelajaran *Guided Discovery Inquiry*; perbedaan model pembelajaran *Guided Discovery Inquiry* dengan metode konvensional; pembahasan prestasi belajar.

- Bab III Metode Penelitian

Bab ini menjabarkan metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik analisis data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, dan prosedur penelitian.

- Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini akan membahas analisis data hasil uji coba instrumen, analisis dan hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.



- Bab V Kesimpulan dan Rekomendasi

Berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan rekomendasi.

- Daftar Pustaka

Memuat semua sumber-sumber tertulis atau tercetak yang pernah dikutip dan digunakan oleh penulis.

