

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Berdasarkan Undang Undang No. 2 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas), Pendidikan Menengah Kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu. Sementara itu Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pendidikan Menengah Kejuruan menegaskan bahwa pendidikan pada jenjang pendidikan menengah kejuruan lebih mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk jenis pekerjaan tertentu.

SMK adalah suatu lembaga yang menyelenggarakan pendidikan dan latihan. Diharapkan dari lulusan SMK sesuai dengan sasaran pola penyelenggaraan kecakapan hidup ditinjau dari keberhasilan lulusan yaitu: 1. Lulusan bekerja sesuai dengan bidang keahliannya. 2. Tenggang waktu lulusan mendapatkan kerja setelah lulus maksimal satu tahun. 3. Keterserapan lulusan dalam periode dua tahun setelah lulus minimal 75%. 4. Jumlah lulusan yang mampu menciptakan lapangan kerja 5%. (Depdiknas, 2003: 3)

Namun Syaom, Barliana (2014), dalam artikelnya berjudul Revolusi dan involusi SMK mengungkapkan bahwa : ”Mutu lulusan SMK belum sesuai dengan harapan dan persyaratan dunia industri.” Selain permasalahan pada mutu SMK yang belum memenuhi mutu yang diharapkan. menurut Harrel et al (1996) dan Morley et al (2001), dalam artikel Syaom, Barlina “output pendidikan, merupakan hasil langsung dari suatu pelaksanaan internal program dan proses pendidikan.” Jadi penyelenggaraan pembelajaran adalah salah satu faktor belum sesuaiya mutu lulusan SMK yang diharapkan.

Pembicaraan mengenai mutu lulusan SMK tidak hanya tentang lulusan yang dapat bekerja saja, tapi bagaimana pandangan masyarakat tentang lulusan sekolah yang berkualitas. Menurut pendapat Finch dan Crunkilton (1984), bahwa : “Kualitas pendidikan kejuruan menerapkan ukuran ganda, yaitu kualitas menurut

Rifaldi Maulana, 2014.

**PENERAPAN PEMBELAJARAN INQUIRI BERBANTU MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PADA SISWA SMK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ukuran sekolah atau in-school success standards dan kualitas menurut ukuran masyarakat atau out-of school success standards”. Kriteria pertama meliputi aspek keberhasilan peserta didik dalam memenuhi tuntutan kurikulum yang telah diorientasikan pada tuntutan dunia kerja. Kriteria kedua, kemampuan lulusan untuk berhasil di luar sekolah berkaitan dengan pekerjaan atau kemampuan kerja yang biasanya dilakukan oleh dunia usaha atau dunia industri.

Adapun hubungan pembelajaran dengan kualitas pendidikan menurut ukuran sekolah atau ukuran masyarakat adalah pengaruh bagaimana siswa melakukan pembelajaran disekolah dan bagaimana masyarakat mempercayai pembelajaran disekolah. Kepercayaan itu terbentuk karena pembelajaran disekolah yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat.

Untuk memenuhi tuntutan Undang Undang dan Peraturan Pemerintah guru harus memenuhi tuntutan kurikulum dengan membekali siswa dalam berbagai kemampuan dasar. Menurut Harja (2011:3) “pada setiap pembelajaran diusahakan lebih ditekankan pada penguasaan konsep agar siswa memiliki bekal dasar untuk mencapai kemampuan dasar yang lain seperti penalaran, komunikasi, koneksi berpikir kritis dan pemecahan masalah”..

Dalam pembelajaran siswa harus bisa menyelesaikan berbagai jenis masalah yang timbul di lapangan, maka siswa harus memiliki kemampuan dalam pemecahan masalah. Kemampuan siswa dalam pemecahan masalah dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan yang muncul dilapangan.

Menurut B. Joyce and M. Weil (1996:187) bahwa “metode inquiri adalah sebuah model yang intinya melibatkan siswa kedalam masalah asli dan menghadapkan mereka mengidentifikasi konseptual atau metode pemecahan masalah yang terdapat pada penyelidikan, dan mengarahkan siswa untuk mencari jalan dalam keluar dari masalah tersebut”. untuk meningkatkan pemecahan masalah menurut B. Joyce dapat menggunakan inquiri.

Menurut Wina Sanjaya (2008:95) bahwa “Pendekatan *inquiry* adalah pendekatan yang mampu mengiring peserta didik untuk menyadari apa yang telah didapatkan selama belajar. *Inquiry* menempatkan peserta didik sebagai

subyek belajar yang aktif. Melalui pengajaran pendekatan inquiry diharapkan siswa aktif dalam belajarnya, serta mampu mengembangkan keterampilan proses siswa dalam mengadakan kegiatan”. Inquiry juga dapat membuat siswa belajar lebih aktif”,Sanjaya (2008).

Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi hari ini sepantasnya teknologi informasi dapat memberikan kontribusi yang cukup signifikan dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk teknologi yang jamak digunakan dalam pembelajaran adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif. menurut Rosch (1996) dalam Munir (2012:2) “Multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan menarik. Dari beberapa penjelasan di atas dapat diketahui bahwa multimedia merupakan gabungan gambar, teks, suara, video dan animasi dalam sebuah tampilan yang digunakan untuk menyampaikan pesan menjadi lebih menarik.”

Dari uraian diatas maka perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai pembelajaran *inquiri* berbantu multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

## 1.2 Rumusan Masalah

Agar lebih terarah, maka rumusan masalah dijabarkan menjadi beberapa pernyataan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran *Inquiri* dengan berbantu multimedia *interaktif* dalam upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah antara siswa kelompok atas, tengah dan bawah?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa pada siswa atas, tengah dan bawah?
3. Bagaimana tanggapan siswa dengan pembelajaran *Inquiri* berbantu multimedia *interaktif* ?

### 1.3 Batasan Masalah

batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini pada mata pelajaran algoritma dan pemrograman.
2. Penelitian ini dilakukan pada kelas X semester genap pada siswa SMK jurusan rekayasa perangkat lunak.
3. Multimedia yang digunakan berbasis WEB dan Adobe Flash.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan *inquiri* dengan berbantu multimedia *interaktif* dalam upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
2. Meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah siswa kelas atas, tengah dan bawah dengan menerapkan pembelajaran *inquiri* berbantu multimedia *interaktif*.
3. Mengetahui tanggapan siswa dengan metode pengajaran *inquiri* berbasis multimedia *interaktif*.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

#### 1) Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini untuk peneliti adalah mendapatkan pengalaman dan informasi tentang pembelajaran menggunakan *inquiri* berbantu multimedia *interaktif* sebagai bentuk pembelajaran bagi siswa.

#### 2) Bagi Guru

Manfaat penelitian ini untuk guru adalah guru dapat memberikan inovasi baru dalam pelaksanaan pembelajaran algoritma pemrograman yang

dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran algoritma pemograman.

### 3) Bagi Siswa

Melalui penelitian ini siswa mendapatkan cara belajar baru dan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pelajaran algoritma pemograman.

### 4) Bagi Dunia Pendidikan

Sebagai alternatif model pembelajaran pada mata pelajaran algoritma pemograman.

## 1.6 Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan oleh peneliti, maka hipotesis dari penelitian ini adalah:

H<sub>0</sub>: Tidak terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada rata-rata nilai kelas bawah, kelas tengah, dan kelas atas yang diberi pembelajaran *inquiri* berbantu multimedia *interaktif*.

H<sub>1</sub>: Terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada rata-rata nilai kelas bawah, kelas tengah, dan kelas atas yang diberi pembelajaran *inquiri* berbantu multimedia *interaktif*.

## 1.7 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap pokok-pokok masalah yang diteliti, beberapa istilah yang umum digunakan, diantaranya sebagai berikut :

- 1) Pengertian multimedia adalah kombinasi teks, seni grafis, suara, animasi, dan video yang dikirimkan oleh computer.
- 2) Pengertian multimedia interaktif sistem yang menggunakan lebih dari satu media presentasi (teks, suara, citra, animasi, video) secara bersamaan dan

melibatkan keikutsertaan pemakai untuk memberi perintah, mengendalikan, dan memanipulasi.

- 3) Pembelajaran inquiri adalah dimana guru berusaha mengarahkan siswa untuk mampu menyadari apa yang sudah didapatkan selama belajar. Sehingga siswa mampu berfikir dan terlibat dalam kegiatan intelektual dan memproses pengalaman belajar itu menjadi sesuatu yang bermakna dalam kehidupan nyata.
- 4) Kemampuan memecahkan masalah adalah pemecahan masalah, yaitu: 1) Menyajikan masalah dalam bentuk yang lebih jelas, 2) Menyatakan masalah dalam bentuk yang operasional (dapat dipecahkan), 3) Menyusun hipotesis-hipotesis alternatif dan prosedur kerja yang diperkirakan baik untuk dipergunakan dalam memecahkan masalah itu, 4) Menguji hipotesis dan melakukan kerja untuk memperoleh hasilnya (pengumpulan data, pengolahan data, dan lainnya), dan hasilnya mungkin lebih dari satu, 5) Memeriksa kembali (mengecek) apakah hasil yang diperoleh itu benar, atau mungkin memilih alternatif pemecahan yang terbaik.
- 5) Algoritma adalah serangkaian langkah-langkah yang tepat, terperinci, dan terbatas untuk menyelesaikan suatu masalah.