

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi ini, teknologi mulai berkembang, menyokong kebutuhan disegala bidang, termasuk pendidikan. Teknologi diciptakan untuk memudahkan pekerjaan manusia. Banyak yang bisa dimanfaatkan dari teknologi untuk bidang pendidikan . Hal ini didukung oleh ungkapan Haryanto (2008, hlm.120) yang menyatakan bahwa “dengan majunya teknologi saat ini hampir segala bentuk kegiatan maupun aktifitas pendidikan sudah terkomputerisasi”. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran merupakan salah satu kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan. Dengan adanya Teknologi dalam kegiatan pembelajaran, diharapkan dapat menjadi alat bantu ajar bagi guru dalam pembelajaran.

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru berperan sebagai fasilitator ataupun pelaksana, dimana guru sebagai tempat untuk bertanya dan menggiring peserta didik dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran. Sebagai fasilitator guru harus berperan aktif dalam memberikan pelayanan dan bimbingan dalam proses pembelajaran (Sanjaya, 2008). Dalam proses pembelajaran, interaksi antara guru dan peserta didik sangatlah penting, keaktifan serta minat peserta didik dalam proses pembelajaran sangat mempengaruhi kualitas dari proses pembelajaran yang nantinya mengacu pada peningkatan kualitas pendidikan. Daryanto (2013) mengatakan bahwa “perbaikan kualitas pendidikan diarahkan pada peningkatan kualitas proses pembelajaran, pengadaan buku paket dan buku bacaan atau buku referensi serta alat-alat pendidikan/pembelajaran”. Berdasarkan pendapat Daryanto tersebut dapat diketahui bahwa peningkatan kualitas proses pembelajaran sangat penting adapun salah satu cara peningkatan proses pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan teknologi melalui media pembelajaran.

Namun pada kenyataan tidak semua SMK menerapkan teknologi pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru pemograman dasar di salah satu SMK N 1 Mundu didapatkan

informasi bahwa optimalisasi penggunaan media dalam proses pembelajaran Pemograman Dasar masih dirasakan minim. Keadaan tersebut berdampak pada kurangnya motivasi belajar dan kurangnya pemahaman peserta didik akan materi perulangan sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hal tersebut diperkuat dengan data hasil belajar siswa yang masih dibawah standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu sebesar 42.5 dengan nilai KKM sebesar 70.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, banyak hal yang harus diperhatikan, salah satunya adalah pemanfaatan teknologi dan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Munir (2008) menyatakan bahwa “teknologi multimedia diharapkan mampu mengatasi kendala dalam proses belajar mengajar dengan dikemasnya program-program pendidikan dalam media berbasis TIK”. Rusman (2013) mengatakan bahwa “media pembelajaran ini salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar”. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran memiliki peranan sangat penting dalam meningkatkan kualitas pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

Multimedia pembelajaran merupakan salah satu media ajar yang mampu merubah suasana pembelajaran didalam kelas. Hamalik (1994) mengatakan bahwa ”fungsi secara umum daripada multimedia pembelajaran adalah untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, artinya berpengaruh terhadap hasil belajar”. Menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk berpikir kritis, lebih cenderung untuk mencari informasi dan lebih termotivasi dalam proses belajar. Perhatian peserta didik akan lebih terpusat dan rasa tahunya akan lebih tinggi untuk mempelajari hal-hal lain karena merasa tertarik akan media penyajiannya (Munir, 2012, hlm.9).

Dalam penerapan multimedia pembelajaran dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang dapat membantu peserta didik tertarik dalam hal proses pembelajaran. Metode mengajar adalah cara yang digunakan oleh

guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran (Nana Sudjana,1995).dari sekian banyak metode pembelajaran yang ada, salah satu metode pembelajaran yang banyak digunakan adalah metode inkuiri. Dalam metode inkuiri peserta didik dituntut untuk memaksimalkan kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki sesuatu secara sistematis,kritis.logis, dan analitis,sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuan dengan rasa percaya diri.Hal tersebut selaras dengan pendapat Garton (2005) yang mengatakan bahwa metode inkuiri menekankan pada keaktifan siswa menemukan suatu konsep pembelajaran dengan kemampuan yang dimiliknnya.

Metode inkuiri merupakan suatu teknik instruksional dimana dalam proses belajar mengajar siswa dihadapkan dengan suatu masalah.Bentuk pengajaran terutama memberi motivasi kepada siswa untuk menyelidiki masalah-masalah yang ada dengan menggunakama cara-cara dan keterampilan ilmiah dalam rangka mencari penjelasan (Djamarah dan Zain,2015). Dengan menerapkan multimedia ke dalam metode inkuiri diharapkan dapat mampu meningkatkan rasa percaya diri peserta didik sehingga pemahaman peserta didik dapat meningkat dengan pemikiran yang sistematis dan kritis. Berdasarkan hasil penelitian Agustanti (2012) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggukan model pembelajaran *Inquiry* dapat menjadikan siswa aktif, bergairah, antusias, berpartisipasi, dan peduli terhadap perkembangan teknologi serta dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. Selaras dengan hasil penelitian yang lain bahwa penerapan metode pembelajaran *Inquiry* terbimbing dengan berbantuan multimedia dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa (Wahyudin, dkk, 2010).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka penulis akan mengambil judul “PENERAPAN METODE *INQUIRY* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN PEMOGRAMAN DASAR BERBANTU MULTIMEDIA”

B. Rumusan Masalah

Dengan latar belakang seperti yang sudah dijelaskan di atas, ada beberapa permasalahan yang akan dibahas pada proposal ini, yaitu:

1. Bagaimana merancang multimedia pembelajaran interaktif untuk pembelajaran dengan metode *inquiry*
2. Apakah peningkatan hasil belajar siswa tingkat atas, tingkat menengah, dan tingkat bawah SMK setelah pembelajaran menggunakan model *inquiry* berbantuan multimedia interaktif lebih baik dari sebelumnya
3. Bagaimana respon siswa SMK setelah pembelajaran dengan metode pembelajaran *inquiry* berbantuan multimedia.

C. Batasan Masalah

Untuk membatasi permasalahan yang akan diteliti maka perlu ada batasan masalah supaya pembahasan tidak terlalu meluas. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Media sebagai alat bantu dalam penerapan model pembelajaran *inquiry*.
2. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran pemograman dasar
3. Penelitian dilakukan pada kelas X TKJ

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendapatkan hasil perancangan sebuah multimedia interaktif dengan pendekatan *inquiry*.
2. Mendapatkan data hasil peningkatan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran menggunakan dengan pendekatan *inquiry* berbantuan multimedia interaktif.
3. Mendapatkan data hasil tanggapan siswa SMK terhadap model pembelajaran *inquiry*

E. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukan penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, diantaranya :

1. Bagi siswa, agar dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar dengan bantuan multimedia interaktif berbentuk *game*.
2. Bagi guru, sebagai alat bantu yang mampu mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran Pemograman Dasar.
3. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran dan model pembelajaran untuk siswa SMK.
4. Bagi peneliti lain, dapat menjadi referensi untuk mengembangkan atau membuat media pembelajaran yang lebih baik.

F. Sistematika Penulisan

Struktur organisasi ini merupakan gambaran tentang isi skripsi secara keseluruhan berikut dengan pembahasan dari isi skripsi setiap bab nya. Struktur organisasi skripsi tersebut disusun sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan tentang teori yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan. Sebagai tinjauan terhadap beberapa literatur terkait dengan topik penelitian meliputi perancangan multimedia pembelajaran interaktif, pemanfaatan multimedia pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar dan model *Inquiry*

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang jenis dan sumber data serta langkah-langkah penelitian yang akan menjadi petunjuk dalam proses penelitian sampai dengan instrumen apa saja yang diperlukan disertai dengan teknik analisis data yang digunakan.

4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini mengemukakan tentang hasil penelitian yang telah dicapai meliputi pengolahan data serta analisis temuan dan pembahasannya.

5. BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian.