

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Menurut Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Undang-undang tersebut juga menyebutkan satuan pendidikan di bagi dalam beberapa jalur, yaitu formal, nonformal, dan informal. Pendidikan formal terbagi menjadi jenjang pendidikan dasar, jenjang pendidikan menengah, dan jenjang pendidikan tinggi. Salah satu bentuk dari pendidikan menengah adalah SMK atau Sekolah Menengah Kejuruan. Pendidikan kejuruan memegang peran penting dalam perkembangan manusia dengan meningkatkan kemampuan peserta didik baik untuk kehidupan maupun untuk kebutuhan industri (Goel, 2009). Banyaknya pilihan bidang keahlian yang terdapat dalam pendidikan kejuruan ini membuat masyarakat bisa memilih sesuai dengan kemampuan maupun minatnya. Salah satunya bidang keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi yang memiliki sebuah mata pelajaran yang tergabung dalam kelompok mata pelajaran dasar bidang keahlian, yaitu pemrograman dasar. Mata pelajaran pemrograman dasar diperlukan untuk memberikan fondasi dasar pemikiran tentang prinsip kerja komputer dalam bahasa pemrograman (Novianto, 2014).

Mata Pelajaran Pemrograman Dasar berisi tentang konsep-konsep mengenai algoritma, yaitu langkah-langkah untuk memecahkan suatu masalah. Algoritma dan Pemrograman adalah jantung dari pemahaman mengenai pemrograman dan merupakan fondasi awal bagi ilmu komputer dan informatika (Sukanto & Shalahuddin, 2010). Untuk bisa mengerti dan memahami bagaimana konsep algoritma yang bersifat sistematis dan dapat dimengerti oleh sebuah komputer, siswa harus memiliki pemahaman yang tinggi dan pemikiran dari sesuatu yang bersifat abstrak menjadi sesuatu yang bersifat konkrit atau nyata. Namun pada kenyataannya terdapat beberapa masalah dalam mempelajari pemrograman dasar,

yakni seperti kurangnya motivasi, cara mengajar yang dibawakan pengajar, dan peserta didik yang merasa cukup dengan pembelajaran di kelas. Hal ini selaras dengan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh (Septiyana, 2018) tentang Pemrograman Dasar di salah satu SMK Negeri di Kabupaten Bandung menunjukkan bahwa hanya 32,5% siswa yang lulus sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Ini mengindikasikan bahwa terdapat permasalahan mengenai rendahnya hasil belajar siswa di mata pelajaran pemrograman dasar.

Kurangnya motivasi menjadi salah satu masalah dalam mempelajari pemrograman dasar. Menurut Gomes & Mendes (2007) banyak peserta didik tidak mempunyai cukup motivasi untuk belajar pemrograman karena kebanyakan dari mereka mempunyai konotasi negatif tentang pemrograman. Hal ini dipertegas kembali oleh penelitian Zainal (2012), berdasarkan penelitiannya peserta didik yang memiliki motivasi tentang pembelajaran pemrograman memiliki nilai dan kemampuan pemrograman yang bagus. Sedangkan motivasi merupakan kunci utama dari pembelajaran termasuk pembelajaran pemrograman dalam meningkatkan hasil belajar karena dengan motivasi, siswa akan lebih sering menghabiskan waktu untuk berlatih (Jenkins, 2001).

Permasalahan lain dalam mempelajari pemrograman dasar menurut beberapa penelitian timbul dari cara mengajar guru mata pelajaran pemrograman dasar. Menurut penelitian Gomes & Mendes (2007), guru pemrograman dasar yang terlalu berfokus pada sintaks menjadi suatu permasalahan karena biasanya peserta didik diajarkan sintaks yang belum mereka pahami. Dan juga metode pembelajaran yang sekarang banyak diterapkan pada setiap kegiatan belajar mengajar adalah metode konvensional, pada pembelajaran ini suasana kelas cenderung teacher-centered sehingga siswa menjadi lebih pasif (Trianto, 2010). Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh Kamilah (2016) tentang Pemrograman Dasar di salah satu SMK Negeri di Bandung menunjukkan bahwa pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang telah diterapkan yakni berupa penyampaian materi menggunakan metode konvensional masih dirasa kurang cukup dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini dibuktikan dengan angket survey lapangan yang diberikan kepada siswa dan hasilnya adalah sebanyak 48% siswa masih kesulitan dengan mata pelajaran tersebut. Kendala yang dirasakannya

adalah sebanyak 17% materi yang sulit dipahami, 18% penggunaan model pembelajaran yang monoton, 5% media pembelajaran yang telah digunakan kurang menarik dan sisanya lain-lain. Padahal menurutnya sebanyak 75% siswa merasa tertarik untuk mempelajari Pemrograman Dasar.

Permasalahan berikutnya adalah peserta didik yang merasa cukup dengan pembelajaran yang diberikan di kelas. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Gomes & Mendes (2007) yakni peserta didik merasa pembelajaran di kelas sudah cukup, padahal untuk mempelajari pemrograman perlu usaha lebih untuk mencapai kompetensi. Agar peserta didik tak hanya mempelajari pemrograman di kelas diperlukan adanya minat dari peserta didik karena menurut Nurhasanah & Sobandi (2016), minat belajar punya pengaruh besar terhadap hasil belajar yang diikuti oleh peningkatan hasil belajar yang menunjukkan semakin baik minat belajar siswa, maka berdampak kepada hasil belajar siswa yang semakin baik. Namun, menurut Renumol (2009), banyak peserta didik yang masih mengalami kesulitan belajar yang berkaitan dengan aspek kognitif pada pembelajaran pemrograman.

Munir (2008) menyatakan bahwa teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang sekarang ini memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan memiliki tujuan yaitu membantu masalah-masalah yang terjadi terutama saat proses mengajar untuk mencapai target-target tertentu yang diinginkan oleh guru. Salah satu contoh dari pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan adalah sebagai alat bantu ajar untuk menyampaikan suatu materi tertentu, yaitu suatu multimedia. Menurut Suyanto (2005) Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks-teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Pembelajaran dengan multimedia yang baik mampu membantu siswa dan guru dalam mencapai output yang diinginkan pada proses pembelajaran. Hal ini senada dengan pendapat dari Rusman (2013) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu dalam penyampaian pesan dan

isi pembelajaran serta memberikan makna yang lebih dari proses pembelajaran sehingga memotivasi peserta didik untuk meningkatkan proses belajarnya.

Banyak keuntungan yang bisa didapatkan dengan menggunakan media pembelajaran, menurut Hamalik (2007) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad, 2011). Sejalan dengan pendapat tersebut, Mujacic (2015) menambahkan bahwa pengajaran dan pembelajaran menggunakan teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya berkisar pada penggunaan terbaru, namun juga berkisar pada mengetahui bagaimana menggabungkan alat terbaik dengan sebaik-baiknya dalam pengajaran dan pembelajaran, kapan dan di mana pun.

Proses pembelajaran yang baik akan menghasilkan output yang baik pula. Penerapan proses pembelajaran tradisional yang satu arah, yaitu dari guru ke siswa tidak dapat menghasilkan pembelajaran yang berkesan bagi siswa. Karena hal ini menyebabkan siswa merasa bosan ketika pembelajaran di kelas. Selain itu, hal tersebut dapat berdampak pada goal atau output yang dicapai, maka akan ada esensi pembelajaran yang tidak didapatkan siswa, salah satunya peningkatan kemampuan kognitif siswa. Menurut Tedjasaputra (2001), kognitif adalah pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berpikir. Hal ini selaras dengan pendapat dari Syaodih & Agustin (2008) perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berpikir dan bagaimana kegiatan berpikir itu bekerja. Sedangkan menurut Patmonodewo (1995) Kognitif adalah tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan, kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir dan kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

Dalam proses pembelajaran, siswa cenderung akan dituntut untuk mampu menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Aspek kognitif melibatkan siswa ke dalam proses berfikir seperti mengingat, memahami, menganalisis,

Tegar Cahyo Setiaji, 2019

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY BERBASIS CHAT ROOM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR**

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

menghubungkan, berimajinasi dan berkomunikasi. Pernyataan tersebut selaras dengan pernyataan menurut Renumol (2009) untuk belajar pemrograman dibutuhkan pengetahuan deklaratif dan prosedur tentang sintaks bahasa pemrograman yang membutuhkan memori dan pemahaman, lalu belajar pemrograman pun membutuhkan penalaran untuk memecahkan masalah pemrograman dan mendesain program. Aspek kognitif menuntut aktivitas intelektual sederhana hingga aktivitas intelektual tinggi, dalam hal ini siswa memahami konsep Pemrograman Dasar yang mendasar hingga rumit, atau berupa kemampuan berbahasa seperti dalam menuliskan sintaks bahasa pemrograman yang dipelajari dari yang mudah hingga yang sulit. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif yang peneliti teliti yaitu kemampuan daya nalar dan kemampuan berbahasa. Dengan kemampuan tersebut siswa dapat belajar dengan menggunakan daya lanarnya dalam menyelesaikan permasalahan serta memahami konsep Pemrograman Dasar. Selain itu, dengan kemampuan berbahasa siswa diharapkan mampu mudah dalam menguasai bahasa pemrograman yang dipelajari sebagai implementasi dari pembelajaran Pemrograman Dasar yang didapatkan.

Untuk menghasilkan multimedia yang berkualitas, Newby (2000) mengatakan bahwa multimedia harus mempertimbangkan tiga hal, yaitu: (1) *method*, yaitu tehnik dan prosedur yang digunakan dalam pembelajaran (model dan metode pembelajaran yang digunakan); (2) *media*, yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran untuk menarik minat siswa (video, teks, gambar, dan animasi); dan 3) *material*, yaitu isi pembelajaran yang meliputi: motivasi, orientasi, informasi, aplikasi, dan evaluasi. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa semakin menarik media dan metode yang digunakan dan didukung penyampaian materi oleh guru yang komunikatif, maka siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran sehingga tujuan pembelajaran pun akan tercapai. Metode pembelajaran yang cocok dengan materi yang disampaikan akan menimbulkan kesinergisan dalam pembelajaran, apalagi bila ditambahkan dengan media pembelajaran yang sesuai. Hal ini sama seperti yang diungkapkan Trianto (2009) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang bersifat tradisional sudah tentu umum digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar, namun tidak sedikit pula guru yang

menggabungkan atau mengganti metode tradisional tersebut dengan bermacam-macam metode pembelajaran lain yang lebih efektif dan menarik untuk siswa. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan adalah *Inquiry*. Inkuiri yang dalam bahasa Inggris *inquiry*, berarti pertanyaan, atau pemeriksaan, penyelidikan (Gulo, 2004). Model pembelajaran inkuiri adalah proses belajar yang memberi kesempatan pada siswa untuk menguji dan menafsirkan problem secara sistematis yang memberikan konklusi berdasarkan pembuktian (Nasution, 1992). Lebih lanjut dikatakan Model pembelajaran inkuiri adalah suatu proses untuk memperoleh dan mendapatkan informasi dengan melakukan observasi dan atau eksperimen untuk mencari jawaban atau memecahkan masalah terhadap pertanyaan atau rumusan masalah dengan menggunakan kemampuan berpikir kritis dan logis.

Setiap individu pasti pernah melakukan diskusi, karena berdiskusi bisa dilakukan dimana saja: di kantor, di jalan, atau di kelas. Di dalam diskusi pasti selalu ada kegiatan tanya jawab antara peserta, hal ini memberi kesempatan kepada peserta untuk menyampaikan pendapat, memberikan alasan, menyanggah pendapat orang lain, memberi tanggapan dan saran, dan ikut berperan aktif di dalam berdiskusi. Selain itu, peserta juga dapat memperoleh informasi lengkap mengenai masalah yang didiskusikan. Dengan demikian hasil dari kegiatan berdiskusi itu merupakan hasil kesepakatan pemikiran bersama. Menurut Abdul (2009), di dalam pembelajaran aktivitas diskusi merupakan salah satu cara mendidik yang berupaya memecahkan masalah yang dihadapi, baik dua orang atau lebih mengajukan argumentasinya, untuk memperkuat pendapatnya. Untuk mendapatkan hal yang disepakati, tentunya masing-masing menghilangkan perasaan subjektivitas dan emosionalitas yang akan mengurangi bobot pikir dan pertimbangan akal yang semestinya. Menurut Roestiyah (2008), aktivitas diskusi adalah salah satu teknik belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang guru di sekolah. Roestiyah melanjutkan, di dalam diskusi ini proses interaksi antar dua atau lebih individu yang terlibat, saling tukar menukar pengalaman, informasi, memecahkan masalah, dapat terjadi juga semuanya aktif tidak ada yang pasif sebagai pendengar saja. Dengan adanya proses tanya jawab dalam pembelajaran memungkinkan terjadinya komunikasi secara langsung yang bersifat dua arah dan pada saat itulah terjadi komunikasi timbal balik antara siswa dengan guru. Sehingga dalam komunikasi ini

dapat terlihat adanya hubungan timbal balik secara langsung dalam proses belajar mengajar. Tetapi permasalahan yang sering terjadi dari proses tanya jawab dalam proses pembelajaran adalah keterbatasan waktu, ruang, rasa malu dan tingkat pemahaman dari masing-masing siswa sehingga menjadi kendala kurang efektifnya proses belajar mengajar. Dengan perkembangan teknologi yang ada, hal tersebut dapat teratasi agar proses belajar dan mengajar tetap efektif, yakni dengan pemanfaatan teknologi Chatting dan penggunaan Chat Room.

Menurut Kasih & Simargolang (2016) Chatting adalah suatu feature atau suatu program di Internet untuk berkomunikasi langsung sesama pengguna internet yang sedang online yang sedang sama-sama menggunakan Internet. Selanjutnya Grinter & Palen (2012) mengungkapkan bahwa chatting merupakan kegiatan berkirim pesan dengan menggunakan aplikasi pengiriman pesan yang memungkinkan pengguna untuk saling berkirim pesan satu sama lain antara satu perangkat ke perangkat yang lain. Pesan yang dapat dikirim berupa teks, gambar, audio, maupun video. Dalam proses pembelajaran chatting dapat membantu siswa berkomunikasi secara lebih mudah kepada siswa lain maupun kepada Guru dengan cepat tanpa terhalang jarak dan waktu. Pemanfaatan Chat Room pada proses pembelajaran memberikan kesempatan untuk siswa agar dapat berdiskusi secara *real time* dengan kelompok belajarnya ataupun guru pada saat pengerjaan tugas atau memahami materi pembelajaran.

Salah satu teknologi dalam pembelajaran yang saat ini memiliki tren positif adalah media berbasis web. Online classroom atau ruang kelas online telah digunakan di seluruh dunia dan menciptakan global classroom atau ruang kelas global (Al Muhtadi, 2013). Hal ini dapat membantu meningkatkan jumlah peserta didik di negara-negara berkembang dan negara-negara dunia ketiga untuk mendapatkan pendidikan yang mereka butuhkan. Selanjutnya, Rusman (2011) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis web merupakan suatu pembelajaran yang bisa diakses melalui jaringan internet. Hal ini dirasa selaras oleh peneliti dengan meningkatnya pengguna internet di Indonesia yang dibuktikan dengan data Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2018 yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang dapat dilihat pada Gambar 1.1 berikut.

Tegar Cahyo Setiaji, 2019

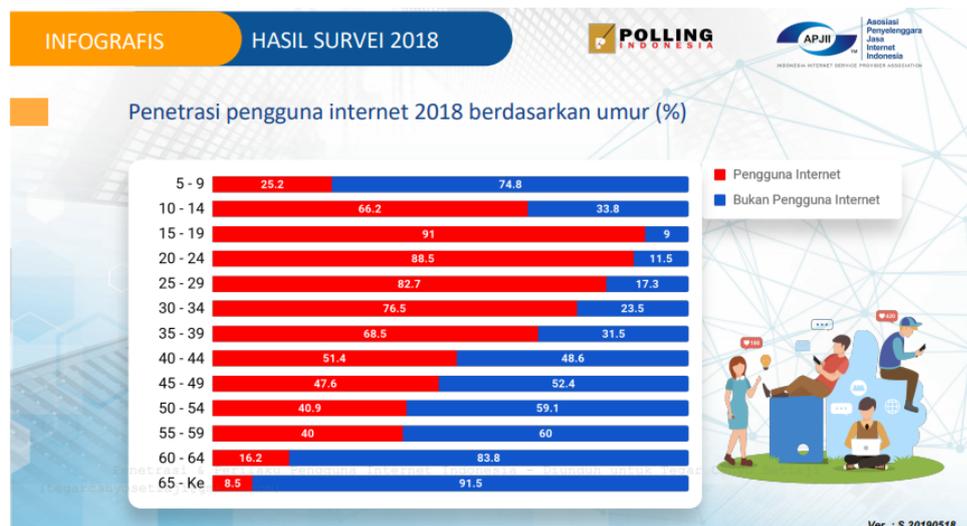
**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY BERBASIS CHAT ROOM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR**

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



Gambar 1.1 Jumlah Pengguna Internet di Indonesia

Menurut data dari APJII pada gambar 1.1 di atas, pengguna internet di Indonesia pada tahun 2018 mencapai 171 juta pengguna aktif atau 64,8% dari total populasi penduduk Indonesia. (Sumber: <http://www.apjii.or.id/>)



Gambar 1.2 Penetrasi Pengguna Internet Berdasarkan Umur

Selanjutnya, berdasarkan pada Gambar 1.2 diketahui bahwa pengguna internet tertinggi di Indonesia berusia 15-19 tahun yang mencapai angka 91%. Hal ini menunjukkan bahwa banyak siswa Sekolah Menengah yang menjadi pengguna internet. Dengan data tadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan Online Classroom atau E-Learning dirasa mendukung berkat banyaknya siswa yang menjadi

Tegar Cahyo Setiaji, 2019

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY BERBASIS CHAT ROOM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR**

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

pengguna internet. Selain itu, pembelajaran berbasis web menawarkan kecepatan dan tidak terbatasnya pada ruang dan waktu untuk mengakses informasi. Kegiatan belajar dapat dengan mudah dilakukan oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja. Selama komputer saling terhubung dengan jaringan internet akan memberikan kemudahan bagi siapa saja untuk mendapatkan informasi.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *INQUIRY* BERBASIS *CHAT ROOM* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR.**”

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang media pembelajaran berbasis Chat Room dengan model pembelajaran Inquiry pada mata pelajaran Pemrograman Dasar?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis Chat Room dengan model pembelajaran Inquiry dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran berbasis Chat Room dengan model pembelajaran Inquiry dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah agar permasalahan tidak meluas. Beberapa batasan masalah dalam membangun multimedia pembelajaran berbentuk e-learning berbasis Chat room ini antara lain:

1. Penelitian ini hanya dikenakan pada mata pelajaran Pemrograman Dasar kelas X SMK PU Negeri Bandung.
2. Penelitian ini dilakukan hanya terbatas pada materi tipe data hingga perulangan.
3. Multimedia pembelajaran berbasis Chat Room ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman Python dengan *framework* Django.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk memperoleh rancangan media pembelajaran berbasis Chat Room dengan model pembelajaran Inquiry pada mata pelajaran Pemrograman Dasar.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis Chat Room dengan model pembelajaran Inquiry dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar.
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis Chat Room dengan model pembelajaran Inquiry dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik bagi lembaga pendidikan seperti sekolah, siswa dan juga guru atau tenaga pendidik. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran berbasis Chat Room dengan model pembelajaran Inquiry pada mata pelajaran Pemrograman Dasar ini dapat digunakan oleh peserta didik di dalam pelajaran maupun di luar pelajaran. Dimana melalui multimedia ini dapat meningkatkan kecerdasan kognitif belajar siswa tanpa bimbingan guru.

2. Bagi Guru atau Tenaga Pendidik

Sebagai sumber informasi dan referensi dalam pengembangan penelitian media pembelajaran untuk menumbuhkan budaya meneliti agar terjadi inovasi pembelajaran

3. Bagi Sekolah

Hasil dari penggunaan media pembelajaran berbasis Chat Room dengan model pembelajaran Inquiry pada mata pelajaran Pemrograman Dasar ini dapat memberikan sumbangan yang positif dan berguna dalam proses peningkatan kualitas pendidikan sekolah.

4. Bagi Peneliti

Dapat memperoleh pengalaman penelitian pada peningkatan kecerdasan kognitif belajar siswa dengan penerapan media pembelajaran berbasis Chat Room dengan model pembelajaran Inquiry pada mata pelajaran Pemrograman Dasar.

## **1.6 Struktur dan Organisasi Skripsi**

Agar penelitian ini mengarah kepada maksud yang sesuai dengan judul serta tujuan penulisan, penulis menyusun pembahasan penelitian ini ke dalam 5 bab yaitu bab I berisi pendahuluan, bab II berisi kajian pustaka, bab III berisi metodologi penelitian, bab IV berisi pembahasan penelitian, dan bab V yang berisi kesimpulan serta saran. Selain itu data-data pendukung penelitian dilampirkan pada bagian lampiran.

Agar penelitian ini mengarah kepada maksud yang sesuai dengan judul serta tujuan penulis, penulis menyusun pembahasan penelitian ini ke dalam bab dengan rincian sebagai berikut:

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

BAB I menjelaskan awal dari penelitian. Didalamnya berisi latar belakang penelitian perancangan media pembelajaran berbasis Chat Room dengan metode pembelajaran Inquiry pada mata pelajaran Pemrograman Dasar, serta berisi rumusan masalah yang diambil, batasan masalah yang ditentukan, tujuan penelitian yang diinginkan, manfaat penelitian, definisi operasional, dan struktur organisasi skripsi.

### **2. BAB II KAJIAN PUSTAKA**

BAB II berisi teori yang melandasi penulisan skripsi ini. Teori yang dibahas yaitu tentang perancangan dan pembangunan media pembelajaran dengan metode pembelajaran inquiry berbasis Chat Room.

### **3. BAB III METODE PENELITIAN**

BAB III berisi penjelasan tentang metode dan prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian perancangan media pembelajaran berbasis Chat Room dengan metode pembelajaran Inquiry. Pada bagian ini juga dijelaskan tentang instrumen yang diperlukan dalam penelitian disertai dengan teknik pengumpulan dan analisis data yang digunakan.

### **4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

Tegar Cahyo Setiaji, 2019

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY BERBASIS CHAT ROOM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR**

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

BAB IV berisi penjelasan tentang hasil dan pembahasan dari penelitian perancangan media pembelajaran berbasis Chat Room dengan metode pembelajaran Inquiry pada mata pelajaran Pemrograman Dasar. Pembahasan yang dijelaskan berkaitan dengan teori-teori yang dibahas pada BAB II. Pada bab ini juga berisi hasil atau dampak dari penggunaan media pembelajaran yang dirancang pada pembelajaran mata pelajaran Pemrograman Dasar terhadap kemampuan kognitif siswa.

#### 5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

BAB V berisi tentang kesimpulan yang didapatkan dari penelitian serta saran yang ditunjukkan untuk pengguna hasil penelitian, dimana hasil penelitian ini dapat menjadi bahan untuk perbaikan pada penelitian selanjutnya.