

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan mutu hidup di Indonesia. Sebagaimana hal itu diatur dalam UU No. 2 Tahun 1985 menerangkan tujuan pendidikan nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, yaitu bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, memiliki pengetahuan, sehat jasmani dan rohani, memiliki budi pekerti luhur, mandiri, kepribadian yang mantap, dan bertanggungjawab terhadap bangsa. Tujuan pendidikan dapat di wujudkan oleh lembaga pendidikan seperti sekolah. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) salah satu bagian lembaga pendidikan melakukan berbagai upaya dalam memperoleh lulusan dalam rangka memenuhi standar dari dunia usaha ataupun dunia industri demi terwujudnya tujuan pendidikan nasional.

Struktur pembelajaran di SMK sama terbagi dalam tiga kelompok mata pelajaran : Kelompok A dan B sebagai mata pelajaran wajib sementara kelompok C mata pelajaran peminatan. Mata pelajaran kelompok A dan C adalah kelompok mata pelajaran yang substansinya dikembangkan oleh pemerintah pusat sedangkan kelompok mata pelajaran B dikembangkan oleh pemerintah pusat dan dapat di lengkapi dengan muatan lokal yang dikembangkan oleh pemerintahan daerah dengan upaya memenuhi standar dunia usaha ataupun dunia industri.

Berdasarkan penjabaran diatas maka dapat diketahui bahwa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah lembaga pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan tenaga kerja yang memiliki keterampilan dan pengetahuan yang

sesuai dengan kebutuhan lapangan kerja dan mampu mengembangkan potensi diri serta beradaptasi dengan semakin berkembangnya teknologi. Adapun dari banyaknya mata pelajaran peminatan yang diajarkan di sekolah yang berorientasi pada kurikulum 2013 terdapat mata pelajaran teknik pemrograman sebagai salah satu upaya meningkatkan kualitas peserta didik sesuai peminatan kejuruan teknik komputer dan jaringan.

Pembelajaran dalam implementasi kurikulum 2013 yang berbasis karakter dan kompetensi hendaknya dilaksanakan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta kompetensi dasar pada umumnya. Oleh karena itu, prinsip-prinsip dan prosedur pembelajaran berbasis karakter dan kompetensi sudah seharusnya dijadikan sebagai salah satu acuan dan dipahami oleh guru, fasilitator, kepala sekolah, pengawas sekolah dan tenaga kependidikan lain di sekolah (Mulyasa, 2013: 104).

Adapun dalam penyampaian mata pelajaran teknik pemrograman harus menarik minat sehingga mampu memunculkan motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran teknik pemrograman sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Dan perlu juga diketahui peserta didik masih berada pada tahun pertama di sekolah sehingga masih sangat awam terhadap inti pembahasannya. Ditambah mata pelajaran teknik pemrograman merupakan salah satu pengetahuan dasar dalam mata pelajaran kejuruan keahlian komputer dan jaringan yang penting bagi peserta didik guna melanjutkan ke jenjang selanjutnya.

Dalam proses belajar mengajar, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan. Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas

untuk membantu proses perkembangan siswa. Penyampaian materi pelajaran hanyalah merupakan salah satu dari berbagai kegiatan dalam belajar sebagai suatu proses yang dinamis dalam segala fase dan proses perkembangan siswa (Slameto, 2010: 97).

Perlunya guru yang berkompeten dalam suatu proses pembelajaran dikarenakan proses belajar bertujuan agar siswa mendapatkan pengetahuan dan. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar, segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Kemudian yang terakhir metode pembelajaran, yaitu adalah suatu cara atau upaya yang dilakukan oleh para pendidik agar proses belajar mengajar pada siswa tercapai sesuai dengan tujuan. Dalam hal ini pendidik berperan penting dalam menentukan metode yang sesuai untuk peserta didik agar materi yang disampaikan dapat dengan mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik.

Proses pembelajaran di sekolah guru menerangkan pelajaran cenderung menggunakan metode ceramah, proses pembelajarannya berpusat kepada guru. Siswa lebih banyak berperan sebagai penerima ilmu dimana tugasnya hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini dapat menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang menimbulkan semangat dalam belajar, seperti siswa cenderung bosan, tidak memperhatikan guru, serta kurang membangkitkan semangat dan partisipasi siswa. Akibatnya, siswa kurang menguasai materi dan kemampuan berpikir siswa kurang. Oleh karena itu diperlukan solusi model pembelajaran yang tepat untuk memberdayakan keterampilan sosial dan kemampuan berpikir siswa

Adapun dalam menggunakan model pembelajaran perlunya menentukan hal penting dengan tepat agar tujuan pembelajaran tercapai, yakni memilih model pembelajaran yang sesuai dengan pengetahuan yang akan diajarkan, tujuan pembelajaran, dan tujuan yang dicapai bagi peserta didik. Perlu upaya dalam menganalisa mengenai model pembelajaran yang akan digunakan. Sehingga mampu membuat *ritme* yang tepat dalam aktivitas belajar mengajar.

*Grup investigasi* adalah model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa kedalam kelompok secara heterogen dilihat dari kemampuan siswa untuk melakukan *investigation* terhadap suatu topik. Model pembelajaran kooperatif tipe *Grup investigasi* melibatkan siswa sejak perencanaan, baik dalam penentuan topik maupun cara untuk mempelajarinya melalui *investigation* sehingga akan memberi peluang kepada siswa untuk lebih mempertajam pengetahuan mereka. Guru pada pembelajaran kooperatif *Grup investigasi* berperan sebagai fasilitator (Tairedja , 2013: 56). Dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok - kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai dengan 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuannya, kemudian siswa akan bekerjasama dan berdiskusi dalam kelompok-kelompok kecilnya dalam memecahkan permasalahan yang diberikan. Model pembelajaran *Grup investigasi* (GI) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model GI memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Pada penulisan oleh Muhammad Sai (2017: 52) dengan model pembelajaran Grup investigasi (GI) pada peserta didik SMP KHM. Nur Surabaya dengan rata-rata 25,56 Sedangkan Pada penulisan yang dilakukan oleh Yunita Haffidianti (2011: 66 ) Dengan menerapkan model pembelajaran *Grup investigasi* (GI) terhadap Peserta didik MTs Negeri 1 Semarang. Menunjukkan adanya peningkatan hasil akhir. Pada siklus I rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 57.89 dengan ketuntasan klasikal 52.63%, dan pada siklus II rata-rata hasil belajar peserta didik lebih meningkat lagi mencapai 74.90 dengan ketuntasan klasikal 91.89%.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada SMK Karya Guna Jakarta. Masih terdapat peserta didik yang belum mencapai standar kelulusan. Khususnya pada kompetensi dasar menganalisis penggunaan *Array* untuk menyimpan data di memori. Hal ini diperjelas dengan nilai hasil yang rendah apabila di ukur berdasarkan dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 75. Diketahui sebanyak 23 peserta didik dari seluruh peserta didik berjumlah 35 siswa kelas X SMK Teknik Komputer Jaringan melakukan remedial untuk memperbaiki hasil belajar. Hal ini dapat dilihat melalui tabel 1.1 Nilai Ulangan Akhir Semester Teknik Pemrograman hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran teknik pemrograman :

**Tabel 1.1 Nilai Ulangan Akhir Semester Teknik Pemrograman Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020**

Interval Nilai	Jumlah Peserta Didik
40-47	3
48-55	5
56-63	4
64-71	10
72-79	5
80-90	8

Keterangan Tabel 1.1 :

Standar Nilai KKM	: 75	Nilai Tertinggi	: 90
Rata-rata Nilai	: 67,8	Nilai Terendah	: 40
Jumlah Peserta didik	: 35 orang		

Diketahui pada proses pembelajaran pendidik menyampaikan materi kurang memperhatikan metode yang digunakan, pendidik hanya menyampaikan materi yang sesuai dengan silabus, hal itu didapatkan ketika penulis melakukan wawancara dengan pendidik. Pendidik menguraikan bahwa proses pembelajaran teori diberikan hanya 1-2 kali tatap muka menjelang pertengahan semester sehingga proses pembelajaran sangat tidak efektif. Metode yang digunakan pun masih metode konvensional dan demonstrasi, sehingga siswa menjadi pasif dalam pembelajaran karena guru lebih banyak berperan aktif dalam pembelajaran. Dengan metode yang monoton setiap harinya menyebabkan peserta didik bosan dan jenuh seperti yang diungkapkan oleh salah satu siswa, dia menyatakan bahwa metode konvensional dan demonstrasi sangat membuat kondisi kelas merasa bosan bahkan membuat mengantuk dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di SMK Karya Guna Jakarta banyak diantara siswa yang mengantuk, mengobrol, dan melakukan hal hal lain yang tidak termasuk aktivitas dalam pembelajaran. Hal ini berdampak pada nilai mata pelajaran masih terdapat 23 siswa yang belum tuntas KKM. Maka dari itu pendidik memerlukan metode pembelajaran yang tepat agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik dan anak juga ikut berperan aktif dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai model pembelajaran *Grup investigasi* dengan judul penulisan “Pengaruh Model Pembelajaran *Grup investigasi* (GI) terhadap Hasil Belajar Teknik Pemrograman Kelas X di SMK Karya Guna Jakarta”. Metode penulisan yang akan digunakan ialah eksperimen dengan mode *Posttest Only Control Design* .

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan, masalah yang muncul dapat di identifikasi sebagai berikut :

1. Sebanyak 23 siswa dari 35 siswa kelas X Teknik Komputer Jaringan belum mencapai standart nilai sekolah berdasarkan KKM.
2. Kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran terhadap materi yang di ajarkan.
3. Model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik kurang menarik dan monoton sehingga siswa pasif dan motivasi belajar menurun dalam mengikuti proses pembelajaran menganalisis penggunaan *array*.
4. Model pembelajaran kooperatif tipe Grup Investigasi (GI) belum pernah di terapkan pada mata pelajaran teknik pemrograman.

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di jabarkan akan banyak pertanyaan maka perlu dibatasi agar penulisan lebih terfokus serta terarah agar mencapai tujuan penulisan. Maka penelitian ini di batasi pada permasalahan tentang:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Grup investigasi* pada kelas eksperimen dan model pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung.
2. Siswa yang dijadikan objek adalah siswa kelas X Teknik Komputer Jaringan SMK Karya Guna Jakarta.
3. Materi yang digunakan adalah teknik pemrograman pada kompetensi menganalisis penggunaan *array* untuk penyimpanan data di memori

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalah penulisan ini yaitu: apakah ada pengaruh model pembelajaran grup *investigasi* terhadap hasil belajar pada kompetensi dasar menganalisis penggunaan Array untuk menyimpan data di memori pada kelas X Teknik Komputer Jaringan di SMK Karya Guna Jakarta?

#### **1.5. Tujuan Penulisan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penulisan ini adalah sebagai berikut: Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran grup *investigasi* terhadap hasil belajar pada kompetensi dasar menganalisis penggunaan Array untuk menyimpan data di memori pada kelas X Teknik Komputer Jaringan di SMK Karya Guna Jakarta?

#### **1.6. Manfaat Penulisan**

Hasil dari penulisan ini diharapkan dapat berguna sebagai berikut:

1. Bagi pendidik, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan bahan masukan berkaitan dengan referensi penerapan model pembelajaran.

2. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu pengalaman dan latihan guna memecahkan masalah secara nyata serta memperoleh gambaran tentang model pembelajaran.

