

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dalam mencerdaskan kehidupan berbangsa dan bernegara, yang mana melalui dunia pendidikan akan menjadi tumpuan masyarakat untuk membina diri agar menjadi manusia yang cerdas, terampil dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pendidikan merupakan suatu proses membantu manusia untuk mengembangkan dirinya sehingga dapat menghadapi masalah dengan sikap terbuka, pendekatan kreatif tanpa harus kehilangan identitas dirinya, tentunya dilakukan dengan kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar adalah suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memadukan secara sistematis dan berkesinambungan antara kegiatan pendidikan di dalam lingkungan sekolah dengan kegiatan pendidikan di luar lingkungan sekolah dalam wujudkan pengalaman belajar untuk siswa.

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Rusman (2010:1) mengemukakan bahwa: "Kegiatan pembelajaran dilakukan antara guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar". Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut terkait dengan materi pembelajaran. Materi pembelajaran dapat berupa pengetahuan, nilai-nilai kesusilaan, seni, agama, sikap, dan keterampilan. Hubungan antara

guru, siswa, dan bahan ajar bersifat dinamis dan kompleks. Untuk mencapai hasil belajar yang sesuai dengan hasil yang maksimal dalam kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa komponen yang dapat menunjang, yaitu komponen tujuan, komponen materi, komponen strategi belajar mengajar, komponen evaluasi dan model-model pendukung lainnya. Masing-masing komponen tersebut saling terkait dan saling mempengaruhi satu sama lain.

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, model dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan model dan serta media pembelajaran yang dibuat semenarik mungkin agar siswa menjadi termotivasi dan juga memberikan perubahan terhadap hasil dalam kegiatan pembelajaran. Seorang guru juga diharapkan mampu memberikan materi dan bahan-bahan pembelajaran yang akan disampaikannya dan yang pasti mudah dicerna oleh siswa, dan juga harus mempersiapkan siswa untuk mengikuti pelajaran demi terciptanya suasana belajar yang kondusif.

Proses penyampaian suatu materi tertentu, tidak ada satu model pembelajaran yang lebih baik dari model pembelajaran lainnya. Artinya, setiap model pembelajaran harus disesuaikan dengan konsep yang lebih cocok dan dapat dipadukan dengan model pembelajaran yang lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pemilihan model pembelajaran dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, tujuan akan dicapai dalam

pengajaran, tingkat kemampuan siswa, jam pelajaran, lingkungan belajar dan fasilitas penunjang yang tersedia.

Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan peneliti selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 1 Teluk Keramat, siswa hanya mengandalkan peran guru dalam pembelajaran sebagai sumber belajarnya, kemudian saat mata pelajaran TIK, siswa lebih senang masuk ke ruang laboratorium komputer dan memanfaatkan komputer yang ada hanya untuk mengakses sosial media dari pada mencari pengetahuan yang berhubungan dengan materi pelajaran. Mereka juga menganggap guru merupakan komponen yang penting sebagai sumber belajar yang pasti memberi mereka ilmu pengetahuan dan informasi terbaru tentang pembelajaran.

Kondisi pembelajaran seperti ini yang membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran sehingga pada saat diberikan ulangan, rata-rata nilai siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Teluk Keramat Tahun Ajaran 2013/2014 masih kurang yaitu :

Tabel 1.1
Hasil Belajar Siswa kelas VIII materi fungsi menu dan ikon

No	Kelas	Rata-rata Nilai
1	VIII A	62
2	VIII B	64
3	VIII C	68
4	VIII D	66

Sumber : Guru TIK SMP NEGERI 1 Teluk Keramat

Dari tabel di atas, terlihat nilai siswa masih belum mencapai KKM yaitu 75. Peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran inkuiri yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi fungsi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah angka.

Fungsi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah angka merupakan salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran TIK kelas VIII semester genap. Materi fungsi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah angka perlu diajarkan karena dengan mempelajari materi ini siswa akan mampu memahami fungsi dari menu-menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah angka.

Ngalimun (2014:33) mengemukakan bahwa: “inkuiri adalah suatu strategi yang membutuhkan siswa menemukan sesuatu dan mengetahui bagaimana cara memecahkan masalah dalam suatu penelitian ilmiah”.

Teori yang mendukung pembelajaran inkuiri adalah Teori *Gestalt* yang mengemukakan bahwa belajar adalah proses mengembangkan *insight* yaitu pemahaman terhadap hubungan antar bagian dalam suatu permasalahan. Teori Medan yang dikembangkan oleh Kurt Lewin sama dengan Teori *Gestalt* yang menganggap bahwa belajar adalah proses pemecahan masalah. Sedangkan Teori *Konstruktivistik* yang dikembangkan oleh Piaget mengatakan bahwa pada dasarnya setiap individu sejak kecil sudah memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri.

Peneliti mengharapkan penggunaan model pembelajaran inkuiri dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi fungsi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah angka di kelas VIII SMP Negeri 1 Teluk Keramat pada Tahun Ajaran 2015/2016.

B. Rumusan Masalah

Masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Siswa pada materi fungsi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah angka di Kelas VIII SMP Negeri 1 Teluk Keramat?”.

Berdasarkan masalah umum diatas, maka dijabarkan kedalam sub masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana rata-rata hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Teluk Keramat sebelum menggunakan model pembelajaran inkuiri pada materi fungsi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah angka?
2. Bagaimana rata-rata hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Teluk Keramat sesudah menggunakan model pembelajaran inkuiri pada materi fungsi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah angka?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar siswa pada materi fungsi menu dan ikon pada perngkat lunak pengolah angka?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :
”pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar siswa pada materi fungsi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah angka di kelas VIII SMP Negeri 1 Teluk Keramat”. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran inkuiri pada materi fungsi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah angka di kelas VIII SMP Negeri 1 Teluk Keramat.
2. Rata-rata hasil belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran inkuiri pada materi fungsi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah angka di kelas VIII SMP Negeri 1 Teluk Keramat.
3. Pengaruh penggunaan model pembelajaran inkuiri pada materi fungsi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah angka di kelas VIII SMP Negeri 1 Teluk Keramat?

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik dari segi teoritis maupun dari segi praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang bermanfaat bagi pengembangan pembelajaran model inkuiri dalam upaya tenaga pendidik untuk meningkatkan hasil belajar yang efektif dan hasil yang memuaskan dalam belajar mengajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Pengaruh model inkuiri yang dilakukan dalam penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII SMP Negeri 1 Teluk Keramat khususnya pada materi fungsi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah angka.

b. Bagi guru

Model inkuiri dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran bagi guru mata pelajaran TIK khususnya pada materi fungsi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah angka.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai evaluasi atau acuan pelaksanaan pembelajaran, khususnya mengenai pelaksanaan model pembelajaran inkuiri dan sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Teluk Keramat.

d. Bagi pembaca

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi bacaan untuk melaksanakan penelitian sejenis atau penelitian lanjutan.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Agar pembahasan penelitian ini tetap terfokus pada apa yang menjadi pengamatan dalam penelitian, maka perlu adanya batasan atau ruang lingkup penelitian yang meliputi:

1. Variabel Penelitian

Sugiyono (2014:61) mengemukakan bahwa: “Variabel penelitian merupakan suatu objek, sifat, atribut, dan nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel Bebas

Sugiyono (2014:61) mengemukakan bahwa: “Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadikan sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)”.

variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran inkuiri. Inkuiri adalah suatu pembelajaran yang membutuhkan siswa menemukan sesuatu dan mengetahui bagaimana cara memecahkan masalah dalam suatu penelitian ilmiah, Ngilimun (2013:33) menyebutkan bahwa secara umum tahapan model pembelajaran inkuiri adalah sebagai berikut:

- 1) Orientasi
- 2) Merumuskan masalah
- 3) Merumuskan hipotesis
- 4) Mengumpulkan data
- 5) Menguji hipotesis
- 6) Merumuskan kesimpulan

b. Variabel Terikat

Sugiyono (2014:61) mengemukakan bahwa: “Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Berdasarkan pendapat di atas, variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Sudjana (Rusman 2013:1) mengemukakan bahwa: “Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik”.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah sebuah batasan-batasan yang dijabarkan oleh peneliti terhadap variabel penelitiannya sendiri sehingga variabel penelitian dapat diukur dan untuk menghindari kesalahan penafsiran. menurut buku pedoman operasional IKIP-PGRI Pontianak dituliskan bahwa: “Definisi operasional bukan definisi yang berdasarkan kamus tetapi definisi yang digunakan untuk memperjelas dan merinci variabel penelitian menjadi gejala-gejala yang akan diungkapkan dalam penelitian”.

a. Model Pembelajaran Inkuiri

Inkuiri adalah suatu pembelajaran yang membutuhkan siswa menemukan sesuatu dan mengetahui bagaimana cara memecahkan masalah dalam suatu penelitian ilmiah.

b. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu.

c. Fungsi menu dan ikon

Fungsi menu dan ikon adalah materi yang membahas tentang fungsi-fungsi dari setiap menu dan ikon yang terdapat pada lembar

kerja perangkat lunak pengolah angka antara lain menu dan ikon pada *menu bar*, *standar bar*, *formatting menu*, dan *drawing menu*.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara terhadap masalah yang diteliti, dan kebenarannya masih diragukan serta perlu pembuktian lebih lanjut agar penelitian dapat kita simpulkan dengan valid. Sugiyono (2014:97) mengemukakan bahwa: “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan”. Sedangkan Arikunto (2014:110) mengemukakan bahwa: “Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”. Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan menjadi dua macam yaitu:

1. Hipotesis alternatif (H_a)

Hipotesis alternatif dirumuskan sebagai berikut: “Terdapat pengaruh hasil belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran inkuiri pada materi fungsi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah angka di kelas VIII SMP Negeri 1 Teluk Keramat”.

2. Hipotesis nol (H_0)

Hipotesis nol dirumuskan sebagai berikut: “Tidak terdapat pengaruh hasil belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran inkuiri pada materi fungsi menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah angka di kelas VIII SMP Negeri 1 Teluk Keramat”.