

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Bahkan perilaku dan aktivitas manusia kini banyak tergantung pada teknologi informasi dan komunikasi. Aspek pendidikan juga tidak lepas dari pengaruh perkembangan teknologi. Salah satu dampaknya adalah dikenalkannya mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai salah satu mata pelajaran pokok di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) pada tahun 2004, tepatnya saat diberlakukannya Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK). Kemudian pada 2006, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mulai diberlakukan.

Inansyah (2009) menyatakan bahwa bahan kajian teknologi informasi dan komunikasi dalam standar isi mencakup 3 aspek yaitu

1. Konsep, pengetahuan, dan operasi dasar,
2. Pengolahan informasi untuk produktivitas,
3. Pemecahan suatu masalah, eksplorasi dan komunikasi.

Lebih lanjut, Inansyah (2009) menyatakan bahwa aspek-aspek standar kompetensi tersebut saling mendukung dalam membentuk suatu kompetensi. Cara mengajarkan aspek 1 dan 2 tidak harus berurutan, boleh juga dimulai dari aspek 2 ke aspek 1, atau disajikan secara serentak. Kompetensi siswa yang terbentuk dari aspek konsep, pengetahuan, dan operasi dasar atau aspek pengolahan informasi untuk produktivitas akan membangun kompetensi dari aspek pemecahan masalah, eksplorasi dan komunikasi.

Dari penjelasan tersebut, terlihat bahwa salah satu aspek utama dalam pembelajaran TIK adalah pemahaman siswa terhadap konsep,

pengetahuan, dan operasi dasar. Jika siswa tidak memahami suatu permasalahan, tentu ia tidak bisa menyelesaikan permasalahan tersebut. Menurut Bloom (1956), pemahaman adalah suatu kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman lebih dari sekedar mengetahui, karena pemahaman melibatkan proses mental yang dinamis.

Untuk mengatasi hal tersebut, guru perlu mencari cara mengajar yang dapat merangsang siswa lebih aktif secara mandiri ataupun kelompok untuk memahami suatu materi. Sayangnya, dari hasil survei yang dilakukan oleh Syamsuri (2010), masih banyak guru yang menggunakan metode pembelajaran ceramah yang membuat siswa cenderung hanya menjadi pendengar yang pasif. Padahal sejatinya siswa lah yang seharusnya aktif dalam proses pembelajaran.

Hal ini juga yang terjadi saat peneliti melakukan PPL di sebuah sekolah swasta di Bandung pada tahun 2012. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang mengajar di sekolah tersebut kebanyakan masih menggunakan metode yang membuat siswa pasif. Akibatnya, banyak siswa mengalami kesulitan untuk menyelesaikan permasalahan dan tugas yang diberikan guru.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran adalah metode *Discovery*. Dengan metode ini, siswa tidak hanya bertindak sebagai penerima pengetahuan dari guru, tetapi bertindak sebagai penemu pengetahuan itu sendiri. Dalam metode ini, guru bertindak hanya sebagai pembimbing siswa dalam mencapai pengetahuan tersebut.

Ruseffendi (Astuti, 2006) menyatakan bahwa metode *Discovery* merupakan metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga siswa memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, tetapi sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri oleh siswa. Sejalan dengan Ruseffendi, Oemar Hamalik (Ilahi, 2012) mengartikan metode *Discovery* sebagai

proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat ditemukan di lapangan. Dengan kata lain, jika mental siswa lemah dan mudah menyerah, maka pembelajaran *Discovery* tidak akan berhasil dengan baik. Artinya, guru harus menyusun kegiatan pembelajaran sedemikian rupa sehingga siswa tertarik dan bersemangat melakukan kegiatan pembelajaran *Discovery* hingga hasil yang diinginkan dapat tercapai.

Menurut Gorman (Effendi, 2012), pembelajaran menggunakan metode penemuan dapat dilakukan dalam dua bentuk, yaitu *free discovery* (penemuan bebas) dan *guided discovery* (penemuan terbimbing). Dalam penemuan bebas, siswa benar-benar dilepas dalam mengidentifikasi masalah, dan menguji hipotesis dengan konsep-konsep dan prinsip yang sudah ada, dan berusaha menarik pada situasi baru. Pada penemuan terbimbing, guru berperan sebagai pembimbing siswa dalam belajar. Guru membantu siswa memperoleh pengetahuan yang dicarinya dengan cara mengorganisasi masalah, mengumpulkan data, mengkomunikasikan, memecahkan masalah, dan menyusun kembali data-data sehingga membentuk konsep baru.

Markaban (Wulandari, 2012) mengatakan bahwa metode penemuan bebas kurang tepat digunakan karena pada umumnya siswa masih membutuhkan konsep dasar untuk dapat menemukan sesuatu. Selain itu, penemuan bebas dapat memakan waktu berhari-hari atau bahkan siswa tidak berbuat apa-apa karena tidak tahu apa yang harus dilakukan. Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka metode penemuan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penemuan terbimbing (*Guided Discovery*).

Selain penerapan metode pembelajaran yang tepat, media pembelajaran yang baik dan menarik juga dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Hasil penelitian Jacobs dan Schade

(Munir, 2008) menunjukkan, bahwa daya ingat orang yang hanya membaca saja memberikan persentase terendah, yaitu 1%. Daya ingat ini dapat ditingkatkan hingga 25%-30% dengan bantuan media lain, seperti televisi. Daya ingat makin meningkat dengan penggunaan media 3 dimensi seperti multimedia, hingga 60%. Penelitian yang dilakukan oleh Putri (2011) didapatkan data sebanyak 81% siswa menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif didalam proses pembelajaran memudahkan siswa dalam menerima pelajaran. Sebanyak 86% siswa menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif didalam pembelajaran membantu meningkatkan minat belajar. Dari hasil penelitian di atas, penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran memberikan motivasi belajar yang baik serta membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti akan mengangkat judul penelitian **“Penerapan Metode Pembelajaran *Guided Discovery* Berbantuan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMA Dalam Mata Pelajaran TIK”**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah peneliti paparkan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

“Bagaimanakah peningkatan pemahaman siswa kelas XI dalam pembelajaran TIK melalui penerapan metode pembelajaran *Guided Discovery* berbantuan multimedia interaktif?”

Untuk menjawab pertanyaan tersebut, diajukan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana perbedaan kemampuan pemahaman antara siswa kelompok atas, kelompok tengah, dan kelompok bawah yang

dalam pembelajarannya menggunakan metode pembelajaran *Guided Discovery* dengan berbantuan multimedia interaktif?

2. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode *Guided Discovery* berbantuan multimedia interaktif?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemahaman antara siswa kelompok atas, tengah, dan bawah yang dalam pembelajarannya menggunakan metode pembelajaran *Guided Discovery* dengan berbantuan multimedia interaktif.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Guided Discovery* berbantuan multimedia interaktif.

1.4. Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pokok bahasan pengenalan internet dengan materi yang diberikan yaitu perangkat keras internet dan cara akses internet.
2. Indikator kemampuan pemahaman yang dinilai pada penelitian ini adalah translasi, interpretasi, dan ekstrapolasi.
3. Multimedia interaktif yang dibuat pada penelitian ini hanya sebagai bahan ajar atau alat penunjang pada kegiatan belajar.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi siswa, metode pembelajaran *Guided Discovery* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.
2. Bagi guru, metode pembelajaran *Guided Discovery* dapat menjadi salah satu alternatif pilihan pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.
3. Bagi peneliti, mengetahui peningkatan pemahaman siswa yang pembelajarannya menggunakan metode *Guided Discovery*.

1.6. Definisi Operasional

Definisi operasional dari penelitian ini adalah:

1. Metode pembelajaran *Guided Discovery* merupakan metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk memperoleh pengetahuan secara mandiri, tanpa proses pemberitahuan secara langsung oleh guru. Pada penemuan terbimbing (*Guided Discovery*), guru berperan sebagai pembimbing siswa dalam belajar. Tahapan pembelajaran *Guided Discovery* yang digunakan dalam penelitian ini adalah: merumuskan masalah, membuat dugaan, mencari informasi yang diperlukan untuk memeriksa dugaan, menarik kesimpulan, dan mengaplikasikan kesimpulan dalam situasi baru. Keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan diukur dari lembar observasi.
2. Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan pemahaman adalah kemampuan yang mencakup tiga aspek, yaitu translasi, interpretasi, dan ekstrapolasi. Ketiga aspek tersebut diukur dengan menggunakan tes tertulis.
3. Multimedia yang digunakan adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, grafis, suara, dan video yang menghasilkan presentasi yang menarik. Multimedia interaktif yaitu multimedia yang dapat berinteraksi dengan penggunanya. Kelayakan multimedia yang digunakan divalidasi oleh seorang ahli multimedia.

1.7. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis nol (H_0) : “Tidak terdapat peningkatan kemampuan pemahaman siswa kelas XI dalam pembelajaran TIK melalui penerapan metode pembelajaran *Guided Discovery* berbantuan multimedia interaktif.”
2. Hipotesis kerja (H_1) : “Terdapat peningkatan kemampuan pemahaman siswa kelas XI dalam pembelajaran TIK melalui penerapan metode pembelajaran *Guided Discovery* berbantuan multimedia interaktif.”