

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan hasil sinergi dari tiga komponen pembelajaran yaitu siswa, kompetensi guru, dan fasilitas pembelajaran. Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir, sampai akhir hayat. (Baharudin 2007:11). Belajar dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Salah satunya dapat dilakukan di lembaga pendidikan, misalnya sekolah.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memacu pengelola pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Perubahan- perubahan dalam sistem pendidikan seperti yang kita ketahui misalnya perubahan dari kurikulum 2004 menjadi KBK (Kurikulum Berbasis Kompetensi) lalu berubah menjadi KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan), kurikulum ini telah diberlakukan pemerintah pada bulan Juni 2006. Menurut BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan) kurikulum ini akan memberikan kesempatan untuk berkreasi, yakni berkreasi mengembangkan kurikulum berdasarkan standar isi dan kompetensi kurikulum. Perubahan- perubahan tersebut merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan mata pelajaran baru. TIK menjadi mata pelajaran wajib setelah KBK (Kurikulum Berbasis Kompetensi) diberlakukan. Hal tersebut merupakan upaya pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya dalam bidang teknologi, yang dari waktu ke waktu semakin meningkat pesat. Mata pelajaran TIK erat kaitannya dengan suatu alat yang bernama komputer. Bahkan menurut standar isi dalam kurikulum, materi yang diajarkan TIK semua berhubungan dengan komputer.

Saat ini komputer tidak hanya mampu untuk mengolah angka atau kata saja. Munadi (2008: 149) menyatakan bahwa “komputer bisa dikatakan sebagai sumber belajar yang menyediakan berbagai macam bentuk media yang memungkinkan peserta didik membuat desain dan konsep dan ilmu pengetahuan, tidak hanya sebagai sarana komputasi dan pengolah kata saja”. Namun, hal tersebut juga perlu diimbangi dengan strategi pembelajaran pelajaran yang tepat, agar hasil belajar siswa meningkat.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama di SMA 10 Bandung, nilai pelajaran TIK masih dibawah rata-rata. Nilai rata-rata kelas X pada semester 1 hanya 66,29, nilai tersebut lebih rendah daripada mata pelajaran lain. Salah satu penyebabnya karena strategi pembelajaran guru bidang studi TIK hanya menggunakan caramah atau konvensional. Oleh karena itu banyak siswa yang kurang optimal dalam menyerap pelajaran dan mengeluh, merasa bosan saat pelajaran berlangsung.

Agar tujuan pelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien, diperlukan suatu strategi pengajaran yang tepat. Dengan menggunakan strategi pengajaran yang tepat, maka dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran yang diberikan.

Pengalaman peneliti pada saat Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA 10 Bandung, dijumpai beberapa permasalahan dalam pembelajaran TIK di kelas, diantaranya :

1. Strategi pembelajaran pengajaran masih monoton. Strategi pembelajaran yang digunakan masih ceramah, dan tidak melibatkan siswa secara langsung.
2. Suasana pembelajaran TIK kurang menyenangkan. Pengajaran yang berlangsung terkesan terlalu serius, sehingga murid merasa kaku.
3. Banyak siswa yang kurang memperhatikan pelajaran TIK. Ada yang mengobrol, bahkan mengerjakan tugas pelajaran lain.
4. Guru sering mengulang penjelasan, karena kemampuan satingkat anak berbeda-beda dalam menyerap pelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan suatu strategi pembelajaran yang dapat mendukung siswa belajar secara aktif. Dalam proses pembelajaran, seorang guru dituntut untuk selalu meningkatkan kualitas pengajarannya. Hal ini dapat dilakukan jika ia terus berinovasi dalam mengembangkan strategi, bahan ajar, serta media yang digunakan. Salah satu strategi pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah strategi pembelajaran *discovery*.

Apabila ditinjau dari katanya, *discover* berarti menemukan, sedangkan *discovery* adalah penemuan. Dalam kaitannya dengan pendidikan, Oemar Malik (1994:90) menyatakan bahwa:

Discovery adalah proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan di lapangan.

Dengan kata lain, kemampuan mental intelektual merupakan faktor yang menentukan terhadap keberhasilan siswa dalam menyelesaikan setiap tantangan yang dihadapi, termasuk persoalan belajar yang membuat siswa sering kehilangan semangat dan gairah ketika mengikuti materi pelajaran.

Strategi pembelajaran *discovery* ini menitikberatkan pada kemampuan para anak didik dalam menemukan sesuatu melalui proses mencari, atau penelitian yang terstruktur dan terorganisir dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Masarudin Siregar (1998:76) bahwa *discovery by learning* adalah proses pembelajaran untuk menemukan sesuatu yang baru dalam kegiatan belajar mengajar. Proses belajar dapat menemukan sesuatu apabila pendidik menyusun terlebih dahulu beragam materi yang akan disampaikan, selanjutnya siswa dapat melakukan proses untuk menemukan sendiri berbagai hal penting terkait dengan kesulitan dalam pembelajaran.

Untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman, hal yang penting bagi guru adalah memahami bagaimana siswa memperoleh pengetahuan dari cara belajarnya. Siswa harus mempelajari pelajaran melalui pemahaman dan aktif

memperoleh pengetahuan baru dari pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Apabila ditemukan kesulitan ditengah-tengah proses pembelajaran, guru bertugas memberikan arahan dan bimbingan guna memecahkan persoalan yang di hadapi anak didik.

Untuk menunjang strategi pembelajaran ini,diperlukan suatu media yang bisa membantu siswa dalam belajar. Karena dunia internet sekarang semakin berkembang pesat dan sudah digunakan dalam pendidikan,maka untuk mendukung strategi pembelajaran ini peneliti menggunakan aplikasi *Search engine* dalam internet. *Search engine* adalah program komputer yang dirancang untuk melakukan pencarian atas berkas-berkas yang tersimpan dalam layanan www, ftp, publikasi milis, ataupun news group dalam sebuah komputer dalam suatu jaringan.(Wendy Boswell:<http://websearch.about.com>).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka fokus utama penelitian ini adalah “ Apakah penerapan strategi pembelajaran *discovery* dengan menggunakan aplikasi *search engine* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK materi program pengolahan kata di SMA 10 Bandung?”

Agar pelaksanaan penelitian lebih terarah, secara terperinci identifikasi masalah dalam penelitian ini dibatasi dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pelaksanaan strategi pembelajaran *discovery* dengan aplikasi *search engine* pada mata pelajaran TIK materi program pengolahan kata kelas X di SMA 10 Bandung?

Lukman Bustomy, 2013

Penerapan Strategi Pembelajaran Discovery Dengan Menggunakan Aplikasi Search Engin Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Materi Program Pengolah Kata Kelas X Di SMA 10 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada mata pelajaran TIK materi program pengolah kata dalam ranah kognitif aspek memahami (C2) antara siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Discovery* dengan aplikasi *search engine* dan siswa yang menggunakan strategi pembelajaran Demonstrasi di kelas X SMA 10 Bandung?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada mata pelajaran TIK materi program pengolah kata dalam ranah kognitif aspek menerapkan (C3) antara siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Discovery* dengan aplikasi *search engine* dan siswa yang menggunakan strategi pembelajaran Demonstrasi di kelas X SMA 10 Bandung?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada mata pelajaran TIK materi program pengolah kata dalam ranah kognitif aspek menganalisis (C4) antara siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Discovery* dengan aplikasi *search engine* dan siswa yang menggunakan strategi pembelajaran Demonstrasi di kelas X SMA 10 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan strategi pembelajaran pembelajaran *Discovery* dengan aplikasi *search engine* pada mata pelajaran TIK materi program pengolah kata kelas X di SMA 10 Bandung.

2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada mata pelajaran TIK materi program pengolah kata dalam ranah kognitif aspek memahami (C2) antara siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Discovery* dengan aplikasi *search engine* dan siswa yang menggunakan strategi pembelajaran Demonstrasi di kelas X SMA 10 Bandung.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada mata pelajaran TIK materi program pengolah kata dalam ranah kognitif aspek menerapkan (C3) antara siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Discovery* dengan aplikasi *search engine* dan siswa yang menggunakan strategi pembelajaran Demonstrasi di kelas X SMA 10 Bandung.
4. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada mata pelajaran TIK materi program pengolah kata dalam ranah kognitif aspek menganalisis (C4) antara siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Discovery* dengan aplikasi *search engine* dan siswa yang menggunakan strategi pembelajaran Demonstrasi di kelas X SMA 10 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak,

di antaranya:

Lukman Bustomy, 2013

Penerapan Strategi Pembelajaran Discovery Dengan Menggunakan Aplikasi Search Engin Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Materi Program Pengolah Kata Kelas X Di SMA 10 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran bagi program Teknologi Pendidikan dalam mengembangkan disiplin ilmu dan kualitas lulusannya.

2. Kepala Sekolah

- a. Mendorong guru untuk semakin kreatif dalam pembelajaran TIK
- b. Dapat memantau jalannya pembelajaran TIK sehingga kegiatan belajar dan berjalan dengan lancar.

3. Guru

Diharapkan dapat menambah wawasan berupa konsep penggunaan strategi pembelajaran *discovery* dalam pembelajaran TIK.

4. Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran.

5. Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran keefektifan penggunaan strategi pembelajaran *discovery* melalui pemanfaatan aplikasi *search engine* dan juga untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa setelah diterapkannya strategi pembelajaran ini.