

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di masa sekarang ini perkembangan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang proses pembangunan. Pendidikan juga merupakan hal yang paling utama bagi kita semua, karena pada dasarnya pendidikan bermaksud membantu dan menumbuhkan berbagai potensi yang ada dalam dirinya. Hal ini seperti yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 (2003 : 3) dijelaskan mengenai pengertian pendidikan sebagai berikut:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Slameto (2003:13), belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Selain itu Pembelajaran harus dilakukan dengan sungguh-sungguh, sehingga antara input dan output akan terjadi suatu proses yang dapat membangun karakter-karakter yang sesuai dengan potensi yang terdapat pada diri seorang siswa dengan cara memberikan pendidikan secara menyeluruh. Peran seorang guru semakin diharapkan untuk muncul sebagai figur yang bukan hanya mentransformasi ilmu, tetapi juga sebagai, pembimbing, pengatur lingkungan, partisipan, ekspeditor, perencana, supervisor, motivator, dan konselor sebagaimana yang dikemukakan oleh Adams & Decey (dalam Usman, 2006 : 9).

Salah satu indikator yang dapat dijadikan tolok ukur keberhasilan suatu lembaga pendidikan dalam menghasilkan lulusan yang berkualitas adalah tercermin dari hasil belajar yang dicapai atau nilai yang diperoleh pada setiap

mata pelajaran yang disajikan di lembaga pendidikan tersebut, termasuk pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Oleh karena itu, masalah rendahnya hasil belajar menjadi suatu hal yang perlu dikaji dan dibenahi oleh guru. Perlu suatu kajian dan perubahan pola belajar yang akan menjadi penunjang peningkatan hasil belajar tersebut. Ada banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Menurut Wahab (dalam Agus, 2008 : 5) salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah “ metode pembelajaran”, sehingga iklim pembelajaran yang dikembangkan oleh guru mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan dan kegairahan belajar, demikian pula kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran.

Senada dengan itu Djahiri mengungkapkan (dalam Ichsan, 2008 : 5), bahwa ‘pemilihan model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi siswa merupakan kemampuan dan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru.’ Hal ini didasari oleh asumsi, bahwa ketepatan guru dalam memilih model dan metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan dan peningkatan hasil belajar, karena model dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru berpengaruh terhadap kualitas PBM yang dilakukannya.

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi dan memberi petunjuk kepada guru di kelas (Suprijono, 2010:45-46). Model pembelajaran terdiri atas tiga bagian, yaitu model pembelajaran langsung, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran berdasarkan masalah.

Menurut pengamatan penulis, ketika mengajar di SMA Swata di kabupaten Bandung dengan metode ceramah yang diterapkan oleh guru membuat

siswa menjadi cepat bosan serta siswa yang aktif dalam pembelajaran hanya 30-40%, siswa hanya menerima informasi dari guru sehingga tidak menemukan konsep sendiri dalam pembelajaran. Selain itu, siswa banyak yang kurang siap ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, ditambah dengan hasil belajar kognitif belum memenuhi Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu 70 pada skala 100. Hal ini menjadi kendala bagi guru dalam mengajar terutama pada pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Penjelasan tersebut sejalan dengan pendapat Rusyan dan Daryani (1990: 4), yang menyatakan bahwa:

Salah satu faktor yang menyebabkan timbulnya kelemahan dalam pembelajaran adalah suasana dalam kegiatan pembelajaran yang tidak menyenangkan dan kurangnya minat dan usaha siswa pada mata pelajaran tersebut.

Artinya, jika suasana di kelas menyenangkan, tentu kegiatan pembelajaran pun akan menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa dipaksa untuk menyerap pelajaran yang diberikan. Dengan adanya minat dan usaha akan mendorong siswa untuk belajar lebih baik daripada belajar tanpa minat. Minat akan timbul apabila siswa tertarik akan sesuatu dan bila minat tersebut disertai dengan usaha tentu akan menentukan hasil belajar siswa.

Menurut Arsyad (2004: 8), *“Agar proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya.”* Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Dengan ini, siswa akan lebih baik dalam mengolah dan menerima informasi sehingga informasi tersebut akan dapat dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian, siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan. Hal ini sejalan dengan pendapat ahli lainnya yakni Levie dan Levie (Arsyad, 2004: 9), yang membaca kembali hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar. Ia menyimpulkan bahwa *“Stimulus gambar (visual) membuah hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep”*. Menurut Slameto (2010:92):

Salah satu faktor yang menyebabkan timbulnya kelemahan dalam pembelajaran adalah kecenderungan guru untuk menggunakan metode penyajian yang selalu sama sehingga bahan pelajaran menjadi tidak menarik bagi siswa

Sesuai dengan pendapat Dimiyati dan Mudjiono (2002:51) bahwa proses pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Melalui partisipasi seorang siswa akan dapat memahami pelajaran dari pengalamannya sehingga akan mempertinggi hasil belajarnya. Tidak hanya itu, proses pembelajaran TIK adalah proses yang menyeluruh dan saling berhubungan antara materi TIK yang satu dengan lainnya. Konsep awal yang diterima siswa menjadi syarat untuk penguasaan konsep berikutnya. Pengetahuan awal siswa pada setiap pengalaman belajarnya akan berpengaruh terhadap bagaimana mereka belajar dan apa yang dipelajari selanjutnya (Triyanto 2007:21),

Oleh Karena itu, diperlukan metode penyampaian materi yang tepat, yang dapat memberdayakan siswa baik dari segi akademik maupun kecakapan sosial, dapat memecahkan masalah dengan sifat terbuka dan suatu pembelajaran yang lebih tepat dan menarik, Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah Model Pembelajaran *Discovery Learning*. *Discovery Learning* merupakan pembelajaran di mana siswa diarahkan untuk menemukan konsep yang sudah ada dengan pengetahuan dan pengalaman belajarnya sendiri. Hal ini akan membuat siswa tertantang dalam belajar TIK. Dengan *Discovery Learning* ini siswa dituntut untuk berpikir kreatif serta menemukan konsep dalam pelajaran TIK. Sedangkan Multimedia Interaktif (MMI) adalah alat yang dapat menciptakan persentasi yang dinamis dan interaktif, yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video, sesuai dengan pendapat Hofstetter (dalam Benardo, 2011) “Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berintraksi, berkreasi dan berkomunikasi.”

Dalam Peningkatan mutu pembelajaran ini harus disesuaikan dengan perkembangan zaman, begitu pula pada mata pelajaran TIK. Implementasi model dalam pembelajaran akan lebih efektif dan terarah apabila menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Model ini biasanya digunakan untuk memecahkan persoalan yang berhubungan dengan logika matematika seperti pada materi pemrograman pascal.

Berdasarkan penelitian Susanti (2011:58) disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* (Belajar Penemuan) dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang signifikan dan Terdapat peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif siswa, serta Efektifitas model pembelajaran *Discovery Learning* (Belajar Penemuan) dalam meningkatkan hasil belajar siswa termasuk dalam kategori sedang pada setiap seri pembelajaran, artinya model pembelajaran *Discovery Learning* (Belajar Penemuan) berbantuan MMI cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* (Belajar Penemuan) berbantuan MMI pada pembelajaran TIK diharapkan siswa dapat lebih aktif dan termotivasi untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Berdasarkan permasalahan di atas penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan MMI Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ranah Kognitif Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan MMI?
2. Bagaimanakah peningkatan pada masing-masing ranah kognitif siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan MMI?

1.3 Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan untuk masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar yang ditinjau dalam penelitian ini digunakan pada aspek kognitif dari taksonomi *Bloom* yang dibatasi pada pengetahuan atau ingatan (C1), Pemahaman (C2), pengaplikasian (C3). Besarnya peningkatan hasil belajar ditentukan melalui perhitungan nilai gain yang dinormalisasi (N-gain) dari data tes awal (*pre test*) sebelum diberikan *treatment* (perlakuan) dan tes akhir (*post test*) sesudah diberikan *treatment* (perlakuan).
2. Model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan MMI ini diterapkan pada mata pelajaran TIK yaitu materi pokok Perulangan atau *repetition* bahasa pemrograman pascal untuk siswa SMA Kelas X tahun angkatan 2012-2013.

1.4 Tujuan Penelitian

Terdapat beberapa tujuan yang diharapkan dapat dicapai setelah penelitian ini dilakukan. Tujuan-tujuan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan MMI.
2. Untuk mengetahui peningkatan pada masing-masing ranah kognitif siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan MMI.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bukti tentang potensi kehandalan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan MMI dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif, yang nantinya dapat memperkaya hasil penelitian sejenis dan dapat digunakan oleh pihak yang berkepentingan, seperti guru, lembaga-lembaga pendidikan, para praktisi/pemerhati, para mahasiswa dan dosen, di LPTK dan lain-lain.

1.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran ganda terhadap beberapa istilah yang akan digunakan dalam penelitian, maka perlu didefinisikan istilah sebagai berikut:

1. Hasil Belajar TIK

Hasil belajar siswa adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2006 : 22). Ranah kognitif meliputi aspek hafalan (C 1), pemahaman (C2), penerapan (C3), dan analisis (C4) yang diukur dengan tes hasil belajar. Hasil belajar pada ranah afektif dan psikomotor diukur dengan menggunakan format observasi yang dilakukan oleh observer. Pada hakekatnya hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa akibat dari pengolahan informasi yang terjadi melalui proses pembelajaran.

2. Model *Discovery Learning* berbantuan MMI

Model pembelajaran *Discovery Learning* (Belajar Penemuan) merupakan suatu model instuksional kognitif yang dikemukakan Bruner (1966) dengan memahami konsep, arti dan hubungan melalui proses intuitif kemudian dapat dihasilkan suatu kesimpulan.

1.7 Variabel Penelitian

Arikunto (2006 : 118) mengungkapkan bahwa “Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian penelitian”.

Variabel dalam penelitian ini termasuk dalam kategori hubungan sebab akibat antara variabel X dan variabel Y. Variabel pada penelitian ini yaitu:

- a. Variabel bebas adalah model pembelajaran *Discovery Learning* (Belajar Penemuan)
- b. Variabel terikat adalah hasil belajar siswa