

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) erat kaitannya dengan dunia kerja atau industri, karena tujuan pendidikan menengah kejuruan adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya (Kristiani *et al*, 2016). Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa pendidikan SMK lebih mengarahkan siswa untuk memiliki keahlian tertentu, kreatif dan mampu memecahkan persoalan-persoalan, sehingga siswa siap untuk dapat bekerja baik secara mandiri (wirausaha) atau menjadi tenaga kerja tingkat menengah. Maka untuk memperoleh pencapaian tersebut, keberhasilan siswa tidak terlepas dari proses pembelajaran yang diterima selama di sekolah.

Masalah utama pembelajaran yang masih banyak ditemui adalah tentang rendahnya hasil belajar siswa (Wasonowati *et al*, 2014). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMKN 4 Garut pada mata pelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian dan Perikanan (DPPHP), siswa kelas X dalam pencapaian hasil belajar masih rendah. Hal ini dibuktikan dari nilai Ulangan Akhir Semester (UAS), sebanyak 49% siswa masih memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75, sehingga untuk memenuhi ketuntasan siswa perlu dilakukan remedial. Rendahnya hasil belajar siswa diantaranya disebabkan selama proses pembelajaran siswa terlihat kurang aktif, aktifitas siswa didominasi dengan mendengarkan saja, dan ketika ditanya apakah sudah mengerti atau belum terkait materi pembelajaran yang telah disampaikan, siswa lebih banyak diam dan tidak bertanya, hingga pada akhirnya siswa mengalami kesulitan untuk memahami konsep pada pembelajaran DPPHP.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran DPPHP, guru sudah berupaya menerapkan model-model

Eneng lif Afifah, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DENGAN BANTUAN MEDIA MINDJET MINDMANAGER PADA MATERI PENGEMASAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

pembelajaran yang inovatif seperti model pembelajaran demonstrasi dan *cooperative integrated reading and composition*, namun implementasinya di dalam kelas kurang sesuai dengan yang diharapkan karena siswa kurang paham dengan apa yang dilakukan oleh dirinya, sehingga guru masih mendominasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, konsep-konsep materi yang telah diberikan oleh guru mudah sekali hilang dari ingatan siswa, sebab konsentrasi belajar siswa hanya dapat bertahan dalam jangka waktu yang pendek.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran DPPHP, diperoleh pula informasi bahwa cakupan materi mengenai pengemasan pada mata pelajaran DPPHP cukup banyak, diantaranya mencakup materi prinsip, syarat dan fungsi pengemasan; jenis, sifat dan teknik pengemasan; kriteria mengemas yang baik; prinsip, syarat dan fungsi pelabelan; serta perancangan identitas dan informasi produk dalam kemasan. Maka dari pada itu, dibutuhkan model pembelajaran yang bisa membuat siswa menjadi lebih aktif dalam belajar, baik dalam proses diskusi atau bekerja sama dengan kelompok. Model pembelajaran tersebut harus mengupayakan siswa terampil mengidentifikasi dan merumuskan masalah dalam pembelajaran, melakukan pembuktian dalam rumusan masalahnya, hingga pada akhirnya siswa mampu menarik kesimpulan terkait solusi pada masalah tersebut.

Salah satu model pembelajaran yang mampu mengakomodasi kegiatan pengidentifikasian dan perumusan masalah hingga sampai pada penarikan kesimpulan oleh siswa adalah model pembelajaran *discovery learning*. Kemendikbud (2014) menyebutkan bahwa dalam model pembelajaran *discovery learning*, materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa tidak disampaikan dalam bentuk *final* akan tetapi siswa didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dan dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) atas apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir. Berdasarkan hal tersebut maka model pembelajaran *discovery learning* dapat menjadikan siswa menjadi lebih aktif dalam belajar serta mampu mendukung tercapainya hasil belajar baik itu pada aspek kognitif, afektif, dan

Eneng lif Afifah, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DENGAN BANTUAN MEDIA MINDJET MINDMANAGER PADA MATERI PENGEMASAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

psikomotorik. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian Dewi (2016) tentang penerapan model pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan tingkat keaktifan dan prestasi siswa, terdapat peningkatan keaktifan siswa dari sebelum penelitian 15,38% meningkat pada siklus I menjadi 30,76%, dan pada siklus 2 meningkat menjadi 46,15%. Lebih lanjut dipaparkan bahwa rata-rata prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari 83,85 pada siklus I, meningkat menjadi 90,77 pada siklus 2.

Selain model pembelajaran yang tepat diperlukan juga media pembelajaran untuk lebih meningkatkan keaktifan siswa, meningkatkan motivasi dan membuat siswa menjadi lebih mudah memahami materi pengemasan. Hasil observasi peneliti yang dilakukan selama kegiatan PPL, media yang umum digunakan pada berbagai penerapan model pembelajaran baik pada mata pelajaran DPPHP ataupun pada mata pelajaran lainnya terlihat masih belum bervariasi, umumnya masih menggunakan *white board*, dan *powerpoint* sehingga menjadikan siswa cenderung pasif dan bosan, serta merasa kurang termotivasi dalam belajar. Oleh karena itu, perlu adanya pengupayaan penggunaan media yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih hidup, variatif, dan membantu siswa untuk terbiasa merumuskan serta menarik kesimpulan terhadap penyelesaian masalah sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi khususnya pada materi pengemasan, serta dapat menguatkan struktur kognitif, afektif dan psikomotor siswa.

Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu proses pembelajaran DPPHP adalah *mindjet mindmanager*. Aplikasi media *mindjet mindmanager* dapat membantu mempercepat penempatan informasi ke dalam otak, mudah mengingat kata-kata kunci dalam sub-sub bab materi, dan membantu mengembangkan gagasan-gagasan melalui rangkaian peta-peta konsep secara mudah dan menyenangkan (Alamsyah 2009). Pembelajaran dengan bantuan media *mindjet mindmanager* sangat efektif dalam mempertahankan daya ingat dan meningkatkan pemahaman siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar (Maimunah 2016; Khoirudin 2012). Hal ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Laksono (2016)

Eneng lif Afifah, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DENGAN BANTUAN MEDIA MINDJET MINDMANAGER PADA MATERI PENGEMASAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan *mindjet mindmanager* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang dinyatakan tuntas 100% dengan rata-rata nilai 3,36 pada predikat A-. Kelebihan media *mindjet mindmanager* dibandingkan dengan media lain adalah peta pikiran berisi materi pelajaran yang telah dibuat pada media tersebut, dapat diekspor dalam bentuk *image*, *microsoft word* dan *powerpoint* (Alamsyah 2009; Laksono 2016). Penggunaan media *mindjet mindmanager* juga dapat dihubungkan dengan aplikasi program lain seperti *power point* atau *macromedia flash* secara *offline*, dan juga dapat dihubungkan secara *online* dengan alamat *website*, *youtube* dan lain sebagainya dengan berbantuan *link* (Alamsyah, 2009).

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan penelitian mengenai “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan Bantuan Media *Mindjet Mindmanager* pada Materi Pengemasan”.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu :

1. Rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian (DPPHPP). Hal ini dibuktikan dari hasil Ulangan Akhir Semester (UAS), dimana 49% siswa masih memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75.
2. Selama proses pembelajaran siswa terlihat kurang aktif, dan kesulitan memahami konsep pada pembelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian dan Perikanan (DPPHP).
3. Belum bervariasinya media pembelajaran dalam materi pelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian dan Perikanan (DPPHP).

C. Batasan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperlukan batasan masalah untuk menghindari meluasnya permasalahan dalam

Eneng lif Afifah, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DENGAN BANTUAN MEDIA MINDJET MINDMANAGER PADA MATERI PENGEMASAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

penelitian ini. Oleh karena itu batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Materi pengemasan dari Kompetensi Dasar Menerapkan Prinsip Pengemasan dan Melakukan Pengemasan pada Mata Pelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian (DPPHP).
2. Hasil belajar siswa yang meliputi aspek kognitif berupa pengetahuan dan pemahaman siswa yang diukur melalui *pre-test* dan *post-test*, aspek psikomotor diukur melalui kegiatan praktikum dan aspek afektif diukur melalui sikap kerja pada saat kegiatan praktikum.

D. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran model *discovery learning* dengan bantuan media *mindjet mindmanager* pada materi pengemasan?
2. Bagaimana hasil belajar siswa (kognitif, afektif, dan psikomotorik) dengan penerapan model pembelajaran *discovery learning* yang dibantu dengan penggunaan media *mindjet mindmanager* pada materi pengemasan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Mengetahui keterlaksanaan pembelajaran model *discovery learning* dengan bantuan media *mindjet mindmanager* pada materi pengemasan.
2. Mengetahui hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *discovery learning* yang dibantu dengan penggunaan media *mindjet mindmanager* pada materi pengemasan.

F. Manfaat Penelitian

Eneng lif Afifah, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DENGAN BANTUAN MEDIA MINDJET MINDMANAGER PADA MATERI PENGEMASAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan bagi dunia pendidikan sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan yang lebih baik khususnya mengenai penggunaan variasi model pembelajaran, menambah variasi media pembelajaran yang digunakan, penciptaan suasana belajar kelas yang nyaman dan kondusif, serta keaktifan belajar siswa dalam kelas sehingga dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penggunaan model *discovery learning* dengan bantuan media pembelajaran *mindjet mindmanager* diharapkan dapat membantu proses pembelajaran sehingga dapat membuat siswa lebih aktif, termotivasi dalam belajar, mudah mengingat konsep, kata kunci dan memahami materi yang disampaikan.

b. Bagi Siswa

Sebagai salah satu model dan media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan pengetahuan, ketarampilan mengidentifikasi masalah dan menarik kesimpulan atas penyelesaian masalah, dan meningkatkan kemampuan serta pemahaman siswa pada mata pelajaran yang bersangkutan ataupun mata pelajaran lain yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dan media *mindjet mindmanager*.

c. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan proses belajar mengajar di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan kepada peneliti mengenai penggunaan model dan media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, dan dapat menjadi bahan rujukan atau gambaran bagi penelitian

Engel Afifah, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DENGAN BANTUAN MEDIA MINDJET MINDMANAGER PADA MATERI PENGEMASAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

selanjutnya dalam memilih dan menggunakan media maupun model pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran ketika kelak menjadi tenaga pengajar.

G. Struktur Organisasi Penelitian

Skripsi ini terdiri dari 5 bab utama, yaitu :

- BAB I Pendahuluan. Pada bab ini mengemukakan tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.
- BAB II Kajian Pustaka. Pada bab ini berisi mengenai teori dan penelitian terdahulu yang akan digunakan peneliti untuk mendasari dan menguatkan hasil temuan penelitian.
- BAB III Metodologi Penelitian. Pada bab ini menguraikan tentang rencana penelitian yang meliputi: lokasi dan waktu penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel penelitian, desain penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan proses pengembangan instrumen.
- BAB IV Temuan dan Pembahasan. Pada bab ini berisi tentang hasil data yang didapatkan selama penelitian dan penjelasannya yang dibahas menggunakan teori yang digunakan.
- BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi. Pada bab ini mengenai kesimpulan berdasarkan temuan-temuan yang ditujukan untuk sekolah berdasarkan temuan dalam penelitian.

Eneng lif Afifah, 2018

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DENGAN BANTUAN MEDIA MINDJET MINDMANAGER PADA MATERI PENGEMASAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu