BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Menurut Abidin (2004), Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan penguasaan kemahiran tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Proses pembelajaran pada hakikatnya diarahkan untuk dapat mencapai tujuan yang diperlukan dengan demikian, proses pengembangan perancanaan dan desain pembelajaran, siswa harus dijadikan pusat dari segala kegiatan (Sanjaya, 2015).

Salah satu komponen dari proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Menurut Hamalik (dikutip oleh Arsyad, 2014: 19-20) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat penyampaian materi pembelajaran dengan efektif dan membangkitkan motivasi siswa dengan penyajian yang menarik sehingga minat siswa untuk belajar dapat meningkat.

Media pembelajaran yang saat ini sering dipakai adalah *Power Point* yang terkadang terkesan monoton dan belum melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran yang berdampak pada kurangnya motivasi siswa untuk belajar. Siswa masih terbiasa dengan pemberian materi yang disampaikan oleh guru tanpa mengekplorasi dan berusaha menemukan pengetahuan barunya secara mandiri.

Perkembangan teknologi pada saat ini mengalami kemajuan yang pesat. Pada saat ini teknologi merupakan suatu hal yang bisa lepas dari kehidupan sehari-hari. Dalam penggunaan teknologi terdapat dampak positif dan negatif. Penggunaan teknologi telah diterapkan di berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan.

Penggunaan teknologi di bidang pendidikan bisa digunakan sebagai alat untuk menyingkirkan sebagian dari keterbatasan ruang kelas dalam menyajikan tugas-tugas belajar yang bersifat kognitif. Tugas-tugas yang dilaksanakan dengan menggunakan komputer dapat menjadi lebih autentik daripada tugas-tugas yang bersifat tradisional. Sebagai contoh melalui rentangan sumber informasi yang dapat dijangkau, Teknologi informasi dapat menyediakan lebih banyak keberuntungan dan spontanitas dalam belajar yang merupakan karakteristik yang tidak dimiliki ruang kelas. Salah satu penggunaan teknologi di dunia pendidikan adalah *e-learning. E-learning* adalah pembelajaran berbasis elektronik dengan penggunaan internet dimana interaksi antara guru dan siswa dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.

Munardi (2013), mengatakan bahwa internet mempunyai efek yang cukup berarti terhadap proses hasil belajar baik di dalam maupun diluar kelas. Pemanfaatan internet memungkinkan terjadinya proses kemandirian, akselerasi, pegayaan, perluasan, efektivitas, serta produktivitas dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

Pemanfaatan internet dalam pembelajaran (*e-learning*) diharapkan dapat merangsang siswa untuk belajar secara lebih mandiri serta berkelanjutan sesuai dengan kecakapan serta potensi alami yang dimiliki. Pengembangan kreativitas serta kemandirian peserta didik juga terbuka sangat lebar dengan menjadikan internet sebagai sebuah sistem pembelajaran baru. Pemanfaatan internet sebagai sebuah sistem pembelajaran cukup bermanfaat untuk mengurangi jarak antara guru dan siswa (Husain, 2014).

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan internet (*e-learning*) dapat merangsang siswa untuk belajar secara mandiri dan dapat terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal itu sesuai dengan

konsep kurikulum 2013 pembelajaran berupa kurikulum berbasis kompetensi. Proses belajar berada pada siswa, sehingga siswa dituntut untuk aktif pada proses pembelajaran. Siswa dituntut untuk bisa mengembangkan kemampuannya secara mandiri dan guru berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

Pentingnya keterlibatan siswa langsung dalam belajar dikemukakan oleh John Dewey dengan konsep *learning by doing* belajar sebaiknya dialami melalui perbuatan langsung dan harus dilakukan oleh siswa secara aktif. Prinsip ini didasarkan pada asumsi bahwa para siswa dapat memperoleh lebih banyak pengalaman dengan cara keterlibatan aktif dan proporsional, dibandingkan dengan bila mereka hanya melihat materi atau konsep. (Abidin, 2014)

Menurut Abidin (2014), salah satu model pembelajaran yang cocok untuk kurikulum 2013 adalah model *discovery learning. Discovery learning* ingin merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang *teacher-oriented* ke *student-oriented*. Mengubah modus ekspositori siswa hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke modus *discovery* siswa menemukan informasi sendiri.

Berdasarkan penelitian Istiana (2015), penggunaan model *Discovery Learning* pada proses pembelajaran memberikan dampak positif pada peningkatan aktivitas dan prestasi belajar siswa. Peningkatan yang terjadi pada aktivitas belajar siswa adalah 40% dan pada prestasi belajar sebesar 18% pada aspek kognitif.

Selain itu, Sumianingrum (2017) dalam penelitiannya tentang efektivitas model *discovery learning* berbantuan media *e-learning* menyatakan bahwa penggunaan media *e-learning* dengan model *discovery learning* lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan model *discovery learning* pada media aplikasi presentasi. Perbedaan hasil belajar dengan penggunaan media *e-learning* membuat suasana belajar di kelas menjadi lebih kondusif, aktif dan minat serta antusias peserta didik sangat terlihat jika dibandingkan dengan model *discovery learning* berbantuan aplikasi presentasi. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa, rata-rata

hasil belajar peserta didik menggunakan media *e-learning* lebih tinggi daripada siswa yang menggunakan aplikasi presentasi.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan pemahaman dan pengembangan pengetahuan sendiri oleh siswa adalah Sistem Komputer. Berdasarkan kurikulum 2013 Mata Pelajaran ini termasuk ke dalam kategori mata pelajaran C1 (Dasar Bidang Keahlian) yang disampaikan pada kelas XI SMK bidang TIK. Mata Pelajaran Sistem Komputer.

Berdasarkan hasil observasi di SMKN 1 Majalaya, masih belum ada pemanfaatan media pembelajaran web untuk menunjang pembelajaran pada mata pelajaran Sistem Komputer. Hasil dari wawancara terhadap guru sistem komputer, pembelajaran yang dilakukan hanyalah dengan menggunakan buku yang tersedia di perpustakaan. Motivasi dan fokus siswa untuk belajar terbilang rendah karena kurangnya ketertarikan siswa untuk membaca materi dengan menggunakan buku. Hasil belajar siswa pun cenderung kurang baik, siswa masih belum terlalu paham mengenai materi-materi pada pelajaran Sistem Komputer.

Guru mata pelajaran sistem komputer merasa bahwa perlu adanya media pembelajaran yang dapat menjelaskan lebih mudah dan lebih menarik bagi siswa. Terutama untuk materi *Flowchart,* karena masih ada siswa yang kurang dapat memahami materi tersebut. Materi *Flowchart* membahas tentang gambaran alur tentang bagaimana suatu proses berjalan sifatnya berupa visual. Sehingga perlu adanya media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami dengan lebih mudah materi tersebut.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis meyakini bahwa dengan pengembangan pembelajaran berbasis web dapat lebih memahami dan mengembangkan pengetahuannya secara mandiri sehingga pengetahuan tersebut dapat diterapkannya didalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web dengan Model *Discovery Learning* Pada Mata**

Pelajaran Sistem Komputer untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMK Kelas XI.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis web dengan model *discovery learning* pada mata pelajaran sistem komputer untuk meningkatkan pemahaman siswa?
2. Bagaimana tanggapan siswa terhadap media pembelajaran web yang telah dibuat?
3. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran sistem komputer, setelah dibantu dengan media pembelajaran berbasis web?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis web dengan model *discovery learning* pada mata pelajaran sistem komputer untuk meningkatkan pemahaman siswa.
2. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran web yang telah dibuat.
3. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran sistem komputer, setelah dibantu dengan media pembelajaran berbasis web.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat yang diantaranya adalah:

1. Bagi siswa

   Pengembangan media pembelajaran berbasis web ini diharapkan dapat membantu siswa untuk mengembangkan pemahaman dan belajar secara mandiri.

2. Bagi guru

   Diharapkan dapat membantu guru untuk memfasilitasi siswa untuk belajar mandiri dan mengkontrol proses pembelajaran siswa.

3. Bagi peneliti

   Peneliti dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran berbasis web dengan model *discovery learning* untuk meningkatkan pemahaman siswa.

1.5 Batasan Masalah

Agar tidak terjadi perluasan permasalahan yang dikaji, maka peneliti membatasi kedalam:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada mata pelajaran sistem komputer khususnya materi *flowchart*.
2. Teknologi yang digunakan adalah Bahasa pemrograman PHP, MySQL dan aplikasi pendukung lainnya.
3. Media pembelajaran diujicobakan pada siswa kelas XI SMK.

1.6 Sistematika penulisan

Dalam penulisan hasil penelitian dibutuhkan sistematika penulisan. Dalam sistematika penulisan ini, terdapat rincian tentang urutan penulisan pada setiap bab dan sub-bab yang ada dalam skripsi.

Bab I Pendahuluan

Berisi uraian latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah dan sistematika penulisan

Bab II Kajian Pustaka

Berisi tentang teori-teori dan penelitian-penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini seperti pengertian dari media pembelajaran, web, *discovery learning*, pemahaman.

Bab III Metode Penelitian

Berisi penjabaran mengenai metode penelitian, prosedur penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian dan teknik analisa data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini akan membahas pengolahan data untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, hipotesis, tujuan penelitian dan pembahasan temuan.

Bab V Kesimpulan dan Rekomendasi

Berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan rekomendasi