



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan dan kemajuan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) berdampak pada adanya berbagai perubahan di beberapa bidang, baik bidang ekonomi, sosial, budaya, religi, politik, ataupun pendidikan. Perubahan inilah yang menimbulkan berbagai masalah yang harus dihadapi dan menuntut dicarikan solusinya.

Tanggung jawab yang besar bagi sekolah dalam memasuki era globalisasi adalah mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan-tantangan di masyarakat yang sangat cepat perubahannya. Salah satu tantangan yang dihadapi para siswa adalah menjadi lulusan bermutu yang dibutuhkan dunia kerja. Kemampuan berbahasa asing dan kemahiran komputer merupakan dua kriteria utama yang pada umumnya diajukan sebagai syarat untuk memasuki lapangan kerja di Indonesia dan seluruh dunia.

Mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) menjadi mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan disekolah karena berdasarkan Standar Kompetensi Kurikulum 2004 (Depdiknas,2003).

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) bertujuan agar agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami teknologi informasi dan komunikasi.
2. Mengembangkan keterampilan untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.
3. Mengembangkan sikap kritis, kreatif, apresiatif dan mandiri dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.
4. Menghargai karya cipta di bidang teknologi informasi dan komunikasi.

Melihat substansi pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang baru ditetapkan dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan, pihak sekolah membutuhkan sarana laboratorium komputer yang memadai dan bermutu.

Seperti halnya dalam peraturan pemerintah no 19 tahun 2005 pada bab VII pasal 42 ayat 2 dikemukakan bahwa:

“Setiap satuan pendidikan wajib memiliki prasarana yang meliputi lahan ruang kelas, ruang pimpinan satuan pendidikan, ruang pendidik, ruang tata usaha, ruang laboratorium, ruang bengkel kerja, tempat berolahraga, tempat beribadah, tempat bermain, tempat berkreasi dan tempat/ruang lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan”.

Menurut Puskur Ballitbang Depdiknas (2007), fakta saat ini menunjukkan bahwa faktor kesenjangan pendidikan menjadi salah satu faktor utama dalam meningkatkan mutu pendidikan. Kesenjangan mutu pendidikan tersebut selain disebabkan oleh faktor sarana dan prasarana yang belum memadai, sumberdaya manusia yang masih terbatas dan juga kurikulum yang belum siap untuk menyongsong masa yang akan datang.

Sarana pendidikan sebagai salah satu komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dengan sarana dan prasarana pendidikan yang lengkap dan bermutu maka kualitas pendidikan akan semakin baik, dan motivasi belajar siswa akan meningkat. Hal itu akan menyebabkan meningkatnya daya serap siswa dalam pembelajaran yang pada akhirnya akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa.

Namun pada kenyataannya tidak semua sekolah mampu menyediakan sarana laboratorium komputer yang jumlah komputernya ideal dengan jumlah siswa tiap kelas. Hal ini berdasarkan temuan Puskur Balitbang Depdiknas (2007)

dalam pelaksanaan kurikulum TIK pada proses belajar mengajar banyak sekali permasalahan yang timbul terutama permasalahan sarana yang belum memadai. Karena kurikulum TIK yang berorientasi (fokus) pada komputer, beberapa masalah yang sering muncul menurut Puskur Balitbang Depdiknas (2007) antara lain:

1. Jumlah komputer yang belum mencukupi.
2. Daya listrik yang masih kurang.
3. Fasilitas akses internet kurang maksimal.
4. Bahan ajar on-line dari Dinas belum ada.

Kurangnya sarana komputer untuk pelajaran TIK merupakan salah satu hal yang mengakibatkan motivasi belajar siswa rendah karena sebagian siswa pada saat praktikum di laboratorium komputer tidak dapat mengaplikasikan materi yang dipelajari dalam kelas untuk diaplikasikan langsung pada komputer.

Selain sarana dan prasarana praktikum yang belum memadai, rutinitas pengajar dalam memberikan pengajaran kepada siswa belum sepenuhnya mengajak siswa untuk belajar, karena guru dalam memberikan materi pelajaran TIK umumnya dilakukan dengan memberikan soal dan cara mengerjakannya dan siswa secara kelompok maupun individu ditugaskan untuk mengerjakan soal tersebut mengikuti cara pengerjaan yang telah diberikan. Dengan kegiatan seperti itu membuat siswa tidak tertantang dalam pelajaran TIK dan pada akhirnya mereka akan merasa bosan untuk belajar dan motivasi untuk belajar TIK rendah. Apabila motivasi belajar yang dimiliki siswa rendah maka akibatnya bisa mempengaruhi hasil belajar siswa.

Motivasi belajar sangat diperlukan dalam proses pendidikan, agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik. Belajar tanpa

adanya motivasi kiranya sulit untuk berhasil, karena motivasi merupakan hal yang sangat penting hingga mempengaruhi setiap pekerjaan yang akan dilakukan.

Untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) guru dituntut untuk memilih metode mengajar yang relevan dan sesuai, agar siswa dapat belajar mandiri, kreatif dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Ruseffendi (2006:283) "belajar secara aktif dapat menyebabkan ingatan kita mengenai yang kita pelajari itu lebih tahan lama, dan pengetahuan kita menjadi lebih luas dibandingkan dengan belajar secara konvensional.

Salah satu pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran adalah *Discovery Learning*. Dengan menggunakan *Discovery Learning* siswa tidak hanya menerima pengetahuan dari guru tetapi siswa mencari pengetahuan tersebut sendiri. Hal ini sesuai dengan pengertian *Discovery Learning* yang dikemukakan oleh Ruseffendi (2006:329), *Discovery Learning* adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri.

Selain itu menurut pendapat Carin (1985) dalam makalah M. Agus Martawijaya (2010:05) menyatakan bahwa "discovery" adalah suatu proses mental di mana individu mengasimilasi konsep dan prinsip-prinsip. Dengan perkataan lain, "discovery" terjadi apabila individu terutama terlibat dalam menggunakan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip. Misalnya, seseorang menemukan apakah energi itu? berarti ia membangun konsep tentang

energi, selanjutnya ia menemukan suatu prinsip ilmiah "energi tidak dapat diciptakan dan tidak dapat dimusnahkan, hanya dapat berubah dari satu bentuk ke bentuk yang lain (energi listrik berubah menjadi energi gerak dan sebaliknya).

Berdasarkan penelitian Widasari (2006), metode *Discovery* berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa SD dalam pembelajaran seni tari. Metode *Discovery* dirasa cocok untuk diterapkan sebagai metode pembelajaran untuk materi-materi yang memerlukan praktik langsung seperti dalam pelajaran TIK, karena dapat menggali kreatifitas dan keaktifan siswa saat kegiatan belajar mengajar. Dengan melakukan penemuan sendiri juga diharapkan dapat menimbulkan rasa puas bagi siswa sehingga motivasi untuk belajarnya lebih tinggi dari sebelumnya. Dari motivasi belajar yang tinggi siswa diharapkan mendapatkan hasil belajar yang tinggi pula.

Discovery Learning (Pembelajaran penemuan) dalam pembelajaran TIK dapat dilakukan secara berkelompok, sehingga siswa yang lambat dalam melakukan penemuan dapat terbantu oleh siswa yang lebih cepat dalam melakukan penemuan materi belajarnya, dengan penemuan berkelompok pula para guru dapat mengatasi keterbatasan masalah sarana komputer disekolah.

Dari uraian di atas faktor motivasi dan penggunaan rancangan pembelajaran berdasarkan *Discovery Learning* dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap peningkatan proses dan hasil belajar siswa. Dengan demikian antara penggunaan pembelajaran *discovery* dan motivasi merupakan faktor yang saling mendukung dan melengkapi dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai hasil belajar khususnya pada mata pelajaran TIK.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis merumuskan judul penelitian sebagai berikut : **“Penerapan *Discovery Learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi SMP Negeri 1 Jalan Cagak Subang kelas VIII D ”**

B. RUMUSAN MASALAH

Mendasari pada persoalan yang di ungkapkan dalam latar belakang maka rumusan masalah yang di ajukan dalam penelitian ini-adalah:

Rumusan masalah umum: Apakah Penerapan *Discovery Learning* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi SMP Negeri 1 Jalan Cagak Subang:

Rumusan masalah khusus :

1. Bagaimanakah peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) setelah di terapkan *Discovery Learning*?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) setelah di terapkan *Discovery Learning* aspek memahami (C2) siswa?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) setelah di terapkan *Discovery Learning* aspek menerapkan (C3) siswa?

C. BATASAN MASALAH

1. Penelitian ini di lakukan di kelas VIII SMP Negeri 1 jalan cagak subang

2. Materi yang akan dipelajari selama penelitian ini adalah pengenalan dasar-dasar komputer.
3. Hasil belajar siswa akan diukur dengan tes hasil belajar pada ranah kognitif C2 dan C3 dengan karakter soal pilihan ganda..
4. Motivasi siswa akan diukur menggunakan angket motivasi
5. Penggunaan media pembelajaran hanya sebagai pelengkap pembelajaran

D. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan merupakan apa yang menjadi sasaran atau apa yang hendak dicapai dari suatu kegiatan, dalam penelitian ini tujuan merupakan apa yang hendak diketahui oleh peneliti berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan. Hal ini senada dengan pendapat Sugiyono (2008) bahwa tujuan penelitian merupakan jawaban atas rumusan masalah yang telah ditetapkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa SMP Negeri 1 jalan cagak subang kelas VIII dengan menerapkan *Discovery Learning* dalam mata pelajaran TIK.

Secara rinci tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui adanya peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) setelah di terapkan *Discovery Learning*.
2. Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) setelah di

terapkan *Discovery Learning* aspek memahami (C2).

3. Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) setelah di terapkan *Discovery Learning* aspek menerapkan (C3) siswa.

E. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait, yakni:

1. Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah *Discovery Learning* ini dapat di jadikan referensi tentang metode pembelajaran di kelas agar pembelajaran yang di laksanakan dapat menarik keinginan siswa untuk belajar lebih giat dan lebih baik lagi

2. Bagi Guru TIK

Pembelajaran dengan menggunakan *Discovery Learning* dapat memberikan masukan bersifat praktis tentang upaya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu pembelajaran dengan menggunakan *Discovery* juga dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan keterampilan guru dalam mengatasi pemahaman yang timbul pada kegiatan pembelajaran serta sebagai motivasi dalam pembelajaran TIK.

3. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa adalah melatih aspek keberanian, aspek keterampilan dan rasa percaya diri. Semua aspek tersebut berdampak pada motivasi dan

hasil belajar siswa dengan memberikan rasa kepuasan setelah melakukan penemuan sendiri.

4. Bagi jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Sebagai bahan masukan dalam memberikan perkuliahan yang efektif bagi mahasiswa untuk memahami konsep, strategi, dan aplikasi pembelajaran yang bisa diterapkan di sekolah.

F. DEFINISI OPERASIONAL

Agar menghindari kesalahpahaman dan untuk memudahkan tentang istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini, maka perlu kiranya dijelaskan makna dari istilah yang dipakai dalam penelitian ini. Istilah – istilah yang perlu di beri batasan adalah :

1. *Discovery Learning*

Pembelajaran Discovery Adalah suatu cara penyajian pelajaran yang banyak melibatkan siswa dalam pembelajarannya, metode ini menitik beratkan pada kreatifitas siswa untuk menemukan materi yang ingin ia ketahui dan guru hanya sebagai fasilitator atau hanya menjembatani siswa kepada tujuan yang ingin di capai.

2. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah dorongan yang kuat dalam diri seseorang yang kelak mengarahkan serta menyalurkan perilaku, sikap, dan tindakan seseorang yang selalu dikaitkan dengan pencapaian tujuan, baik tujuan organisasi maupun tujuan pribadi masing-masing anggota.

3. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan suatu penilaian proses akhir dalam pembelajaran, dan penilaian tersebut menjadi penilaian jangka waktu lama dalam pembelajaran dan menjadi acuan untuk menjadi individu yang lebih baik.

4. Mata pelajaran TIK di SMP adalah pelajaran yang berkaitan dengan pengelolaan data termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan dan memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan dan akurat.

G. ASUMSI

Asumsi merupakan suatu titik tolak pemikiran dalam penelitian yang tidak di ragukan lagi oleh penulis. Beberapa asumsi yang terdapat dalam penelitian ini adalah:

1. Sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk menemukan pengetahuan yang sebelumnya belum pernah mereka ketahui dalam kegiatan pembelajaran.
2. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan dengan siswa, siswa dengan siswa, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
3. Pemanfaatan *Discovery Learning* dapat memberikan pengalaman belajar yang konkrit serta dapat merangsang siswa untuk berfikir, bersikap dan berkembang lebih lanjut karena mereka diberi kesempatan untuk menemukan pengetahuannya sendiri.

4. *Discovery Learning* adalah Strategi pengajaran yang menekankan kepada proses pengolahan informasi di mana siswa yang aktif mencari dan mengolah sendiri informasi yang kadar proses mentalnya lebih tinggi atau lebih banyak.

H. HIPOTESIS

Hipotesis dalam sebuah penelitian merupakan jawaban yang bersifat sementara atas permasalahan yang sedang dihadapi. Seorang peneliti perlu menggunakan hipotesis atas permasalahan yang dihadapi dalam pembuatan karya tulis ilmiah, pernyataan hipotesis ini dilandasi pada asumsi sebelumnya. Untuk itu perlu jawaban serta dibuktikan kebenarannya melalui pengolahan dan analisis datanya.

1. Hipotesis Umum

Adapun hipotesis umum yang peneliti ajukan ialah sebagai berikut:

1. H_0 : Penerapan *Discovery Learning* tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK.
2. H_1 : Penerapan *Discovery Learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK.

2. Hipotesis Khusus

Hipotesis khusus yang peneliti ajukan adalah sebagai berikut:

1. H_0 = Penerapan *Discovery Learning* tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK.

H_1 = Penerapan *Discovery Learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK.

2. H_0 = Penerapan *Discovery Learning* tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK aspek memahami (C2) siswa.

H_1 = Penerapan *Discovery Learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK aspek memahami (C2) siswa.

3. H_0 = Penerapan *Discovery Learning* tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK aspek menerapkan (C3) siswa.

H_1 = Penerapan *Discovery Learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK aspek memahami (C3) siswa.

