

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menurut Undang-undang Sisdiknas No.20 tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Perkembangan dan perubahan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, berbangsa dan bernegara, tidak terlepas dari pengaruh perubahan global, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya. Dari pendapat di atas bisa disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan terencana (bertahap) dalam meningkatkan potensi diri peserta didik dalam segala aspeknya menuju terbentuknya kepribadian dan akhlak mulia dengan menggunakan tugas hidupnya sehingga dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia pemerintah melakukan salah satu upaya untuk mendukung peningkatan kualitas tersebut yaitu dengan cara melakukan beberapa kali perubahan, mulai dari kurikulum 1947, 1968, 2004/KBK, KTSP, dan sekarang kurikulum 2013. Tidak di pungkiri bergantinya kurikulum yang diterapkan di Indonesia membuat anak menjadi bingung dan terbebani tanpa ada arah pengembangan yang betul-betul dimplementasikan

sesuai dengan perubahan yang diinginkan pada kurikulum tersebut. Dan semuanya itu selalu mengakibatkan pro dan kontra menurut Mulyasa (2013:6).

Implementasian kurikulum 2013 banyak sekali kendala yang dihadapi di dalam prosesnya. Menurut Mulyasa (2013:43), agar implementasi kurikulum 2013 berhasil maka, guru perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut: 1) Menggunakan metode yang bervariasi; 2) Memberikan tugas yang berbeda bagi setiap peserta didik; 3) Mengelompokkan peserta didik berdasarkan kemampuannya, serta di sesuaikan dengan mata pelajaran.; 4) Memodifikasi dan memperkaya bahan pembelajaran; 5) Menghubungi spesialis, bila ada peserta didik yang mempunyai kelainan; 6) Menggunakan prosedur yang bervariasi dalam membuat penilaian dan laporan; 7) Memahami bahwa peserta didik tidak berkembang dalam kecepatan yang sama; 8) Mengembangkan situasi belajar yang memungkinkan setiap anak bekerja dengan kemampuan masing-masing pada setiap pelajaran; dan 9) Mengusahakan keterlibatan peserta didik dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pengimplemtasi kurikulum 2013 diperlukan kreativitas guru, karena guru merupakan faktor penting yang besar pengaruhnya, bahkan sangat menentukan berhasil tidaknya peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Al-Hikam pada awal pra penelitian yang dilakukan pada waktu PPL (Praktik Pembelajaran Lapangan) bulan September sampai bulan oktober 2016, peneliti menemukan beberapa masalah; (1) Proses pembelajaran sistem komputer di kelas masih terpusat pada guru (*teacher center*). Guru menjadi satu-satunya pusat pembelajaran dalam setiap kegiatan pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran siswa kurang aktif, terlihat

kurang ketertarikan pada mata pelajaran; (2) Masih banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas, dan siswa mengerjakan Pekerjaan Rumah (PR) di sekolah, bahkan beberapa diantaranya menyalin pekerjaan temannya; (3) Banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan sewaktu guru mengajar; (4) Kemampuan Bertanya siswa masih kurang hasil belajar sistem komputer siswa dibawah KKM yang telah ditentukan. Nilai KKM yang telah ditentukan di sekolah yakni 70. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa tingkat keberhasilan proses belajar mengajar pada mata pelajaran sistem komputer masih kurang. Berdasarkan permasalahan yang terjadi di kelas X TKJ SMK Al-Hikam, untuk memperoleh pengetahuan yang mendalam tentang materi yang diajarkan oleh guru, siswa memerlukan model pembelajaran yang menarik, sehingga menghasilkan pembelajaran yang tepat.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2013:92), Kurikulum 2013 pada jenjang SMP dan SMA dilaksanakan menggunakan pendekatan ilmiah demi mencapai kemajuan tersebut. Sebagaimana Permendikbud No 65 tahun 2013 tentang proses pendidikan dasar dan menengah perlu kaidah-kaidah pendekatan saintifik ilmiah. Pembelajaran berbasis pendekatan ilmiah itu lebih efektif dibandingkan pembelajaran tradisional. Banyak para ahli mengatakan pembelajaran menggunakan pendekatan ilmiah/saintifik siswa bisa mengembangkan dan mengkontruksi pengetahuan dan keterampilan yang di miliki. Dan siswa juga bisa menyelidiki fakta-fakta atau fenomena-fenomena yang sedang terjadi. Artinya disini siswa diajarkan bagaimana cara menemukan kebenaran ilmiah dan bukan opini apalagi fitnah di dalam sebuah fenomena yang terjadi.

Untuk memperkuat pendekatan saintifik perlu diaplikasikan pembelajaran berbasis penyikapan/penemuan (*discovery learning*). *Discovery learning* adalah proses belajar yang didalamnya tidak disajikan suatu konsep bentuk jadi (*final*), tetapi siswa dituntut untuk mengorganisasi sendiri cara belajarnya dalam menemukan konsep. *Discovery learning* merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan cara peserta didik sendiri mencari konsep dalam pembelajaran sehingga peserta didik yang harus berperan aktif. Peran guru hanya membimbing dan memfasilitasi siswa agar aktif. Tujuan digunakan pendekatan saintifik dengan model pembelajaran *discovery learning* ialah supaya pembelajaran lebih menarik dan peserta didik bisa ikut aktif. Pengetahuan semakin luas, interaksi dengan guru bisa terjalin dan para peserta didik bisa memecahkan masalah dari suatu permasalahan.

Hal tersebut dikuatkan dari data Penelitian sebelumnya yang dilakukan Mubarak, Chusni dan Sulisty, Edy dengan judul penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas X TAV pada standar kompetensi melakukan instalasi sound system di SMK Negeri 2 Surabaya. Hasil belajar siswa yang menggunakan model *Discovery Learning* lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran langsung, dengan nilai rata-rata 80,176 pada model pembelajaran *Discovery Learning* dan 76,083 pada model pembelajaran langsung. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas X TAV. Dan dikuatkan lagi dari penelitian Mufida, Fitri Rahayu dengan judul Pengaruh Metode Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar dan Sikap Ilmiah

Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Tlogopojok Gresik. Hasil nilai rata-rata belajar siswa kelas eksperimen adalah 73,7 dan pada kelas kontrol 60,3 sedangkan nilai rata-rata sikap ilmiah kelas eksperimen adalah 75,2 dan pada kelas kontrol adalah 53,7. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dan sikap ilmiah pada kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol dengan menggunakan model *Discovery Learning*.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan melaksanakan penelitian serupa dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Sistem Komputer Siswa Kelas X SMK Al-Hikam”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan indentifikasi dan batasan masalah di atas dapat dibuat suatu rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar sistem komputer siswa kelas X TKJ SMK Al-Hikam?
2. Bagaimana aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar sistem komputer siswa kelas X TKJ SMK Al-Hikam?
3. Bagaimana respon siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning* pada mata pelajaran sistem komputer?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui ada pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar sistem komputer kelas X TKJ SMK Al-Hikam.
2. Untuk mengetahui aktivitas pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar sistem komputer siswa kelas X TKJ SMK Al-Hikam
3. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning* pada mata pelajaran sistem komputer

1.4 Batasan Masalah

Dari beberapa identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini memiliki keterbatasan dalam melakukan penelitian, baik tenaga, biaya, maupun waktu. Agar lebih terarah, maka penelitian membatasi permasalahan pada:

1. Pada mata pelajaran sistem komputer dalam Kompetensi Dasar (KD) memahami Organisasi dan Arsitektur Komputer.
2. Subyek penelitian ini pada kelas X TKJ SMK Al-Hikam yang terdiri dari dua kelas.
3. Hasil belajar siswa yang digunakan hanya pada ranah kognitif.

1.5 Asumsi

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dalam penelitian ini peneliti berasumsi bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sistem Komputer.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberi beberapa mamfaat sebagai berikut:

1. Teoritis

Penelitian ini akan menambah kekayaan penelitian di bidang Pendidikan Informatika dan memberikan sumbangan pemikiran bagi khasanah ilmu pengetahuan.

2. Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan guru dalam kegiatan pembelajaran khususnya bidang studi sistem komputer dala rangka mewujudkan pembelajaran yang berkualitas.

b. Bagi Siswa

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi tentang meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir mandiri dalam menyelesaikan masalah dalam pembelajaran sistem komputer
2. Dengan menggunakan pembelajaran *discovery learning* di harapkan dapat meningkatkan hasil belajar sistem komputer siswa.

c. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang cara mengajar dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam kompetensi produktif TKJ.