

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan sangat penting bagi kehidupan manusia. Berawal dari kesuksesan dibidang pendidikan suatu bangsa menjadi maju. Melalui pendidikan sumber daya manusia yang berkualitas dicetak untuk menjadi motor penggerak kemajuan dan kemakmuran bangsa. Sesuai yang termuat dalam UU nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhla mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, bangsa dan negara.

Proses untuk menciptakan sebuah kegiatan pendidikan adalah salah satunya dengan belajar, karena dengan belajar seseorang akan memperoleh kepandaian atau ilmu. Di dalam lampiran Permendikbud No. 81A Tahun 2003 tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran dijelaskan bahwa kegiatan pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi dalam hal sikap, pengetahuan, dan keterampilannya.

Menurut Kosasih (2014:10) Sebagaimana yang termuat dalam kurikulum 2013, disebutkan bahwa adanya keseimbangan antara sikap, pengetahuan, dan keterampilan untuk membangun kompetensi peserta didik dari mulai jenjang SD, SMP,

SMA/SMK, dan PT. Maka terdiri atas lima pengalaman belajar pokok yaitu: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi (menalar), mengasosiasi (mencipta), dan mengkomunikasikan. Kelima langkah itu kemudian lebih dikenal dengan istilah pendekatan saintifik atau pendekatan ilmiah.

Kosasih (2014:70) menyebutkan bahwa pendekatan ilmiah (saintifik) merupakan pendekatan yang memadukan kedua pendekatan induktif dengan pendekatan edukatif. Sebelumnya guru cenderung lebih banyak menggunakan pendekatan deduktif. Siswa secara langsung dijelaskan akan suatu materi dengan metode ceramah. Teori-teori tersebut diterima siswa begitu saja dan kurang adanya dorongan untuk memunculkan ide-ide baru dalam pemahaman suatu. Cara tersebut dilakukan oleh guru pada beberapa mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang menggunakan cara tersebut adalah mata pelajaran desain grafis.

Mata pelajaran desain grafis merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang ada pada Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) dan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Berdasarkan struktur kurikulum 2013 mata pelajaran desain grafis diberikan dikelas X semester 1-2. Desain grafis adalah mata pelajaran kategori C2 pada kurikulum 2013 yang merupakan dasar bidang keahlian pada program keahlian teknik komputer dan jaringan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Arosbaya hari Kamis pada tanggal 21 Februari 2019 di ruang TU didapat pemaparan permasalahan dari kelas X TKJ pada saat pelajaran desain grafis yaitu (1) kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, (2) rata-rata hasil belajar kognitif siswa pada mata

pelajaran desain grafis masih kurang, (3) kurangnya tingkat kreativitas siswa karena hanya mendapat materi saja dan kurangnya praktek pada saat proses pembelajaran. Karena latar belakang guru yang bukan berasal dari pendidikan sehingga dalam penyampaian atau penjabaran suatu materi pembelajaran guru tersebut kurang.

Oleh karena itu, keberhasilan pencapaian kompetensi satu mata pelajaran bergantung kepada beberapa aspek. Salah satu aspek yang sangat mempengaruhi adalah bagaimana cara seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran. Kecenderungan pembelajaran saat ini masih berpusat pada guru dengan bercerita atau berceramah. Siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran menurut Uno dan Mohamad (2015:75). Salah satu model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran adalah model pembelajaran penemuan (*discovery*) Bell dalam Priansa (2017:260).

Model pembelajaran *discovery* (penemuan) merupakan model pembelajaran yang mengatur cara peserta didik memperoleh pengetahuan yang belum diketahuinya dengan cara yang penuh dengan kemandirian. Model pembelajaran yang diterapkan guru didalam kelas memengaruhi proses pembelajaran dan hasil pembelajaran. Dalam pembelajaran penemuan, peserta didik diberi keleluasaan dalam menyusun kegiatan, menyusun strategi pencapaiannya, dan mengatasi masalah sehingga peserta didik menemukan jawabannya sendiri (Priansa, 2017:257-258).

Menurut Kosasih (2014 : 84) pembelajaran *discovery* mendorong siswa untuk berperan kreatif dan kritis. Adapun peranan guru tidak hanya sebagai penyuplai ilmu pengetahuan. Guru lebih memerhatikan pertumbuhan dan perkembangan kognitif dan

kreatifitas siswa. Kegiatan belajar mengajar berlangsung dari *teacher oriented* menjadi *student oriented*. Selain itu guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar secara aktif.

Berdasarkan pendapat diatas bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan menemukan ide-ide baru dalam memecahkan sebuah masalah. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Saragih Elly Afida (2016) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Fisika Ditinjau dari Motivasi Belajar pada Materi Elastisitas dan Hukum Hooke Siswa kelas X SMA YPPK Yos Sudarso Merauke”. Pada penelitian Saragi Elly Afida ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* akan mempengaruhi motivasi belajar yang semakin tinggi sehingga menghasilkan hasil dan prestasi yang belajar yang tinggi juga. Pada penelitian lain yang dilakukan oleh Aslam (2017) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Ekologi Berbantuan Data Penelitian Iklim Mikro Ruang terbuka Hijau Berdasarkan Habitus Vegetasi” bahwa hasil belajar pada siswa terbukti bahwa menggunakan model *discovery learning* pada proses pembelajaran siswa dapat mudah memahami materi dan berperan secara aktif dengan menumbuhkan sikap percaya diri dalam mengeksplor keterampilan dirinya. Dan dikuatkan pada penelitian lain yang dilakukan oleh Tumurun dkk (2016) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Sifat-sifat Cahaya” bahwa pembelajaran Ilmu

Pengetahuan Alam (IPA) dengan menggunakan model *discovery learning* dan konvensional terbukti dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa pada materi sifat-sifat cahaya. Hal tersebut didukung dengan aktifitas siswa yang memberikan respon positif serta berperan aktif terhadap pembelajaran, dan kinerja guru yang baik dalam pembelajaran sehingga dapat mengoptimalkan pembelajaran..

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti perlu melakukan penelitian mengenai penerapan model *discovery learning* dalam pembelajaran dengan harapan dapat menyelesaikan masalah yang ada. Judul penelitian yang akan diambil oleh peneliti adalah **“Pengaruh Model *Discovery Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X TKJ SMKN 1 Arosbaya”**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan masalah yang sudah diuraikan, maka rumusan masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran desain grafis kelas X TKJ SMKN 1 Arosbaya?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis kelas X TKJ SMKN 1 Arosbaya?

3. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan model *discovery learning* pada mata pelajaran desain grafis kelas X TKJ di SMKN 1 Arosbaya?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan sebelumnya maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model *discovery learning* terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa X TKJ pada mata pelajaran desain grafis di SMKN 1 Arosbaya.
2. Untuk mengetahui pengaruh model *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa X TKJ pada mata pelajaran desain grafis di SMKN 1 Arosbaya.
3. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan model *discovery learning* terhadap kemampuan berfikir kreatif dan hasil belajar siswa X TKJ pada mata pelajaran desain grafis di SMKN 1 Arosbaya.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini agar penelitian lebih terarah dan terfokus adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *discovery learning* dan variabel yang digunakan adalah berpikir kreatif dan hasil belajar.
2. Materi yang digunakan dalam penelitian adalah KD 3.8 yaitu Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor.

3. Hasil belajar pada ranah kognitif
4. Subyek penelitian ini pada kelas X TKJ SMKN 1 Aarosabaya yang terdiri dari 2 kelas.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun secara praktis.

1. Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat menambah pengetahuan mengenai *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa X TKJ pada mata pelajaran pemograman dasar SMKN 1 LABANG.

2. Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, sehingga terbentuk nuansa baru dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menemukan sebuah konsep yang diinginkan. Mempermudah guru dalam proses belajar mengajar karena adanya suatu variasi dalam pembelajaran yang lebih variatif yaitu terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. Memberikan sumbangan yang baik pada sekolah yang diteliti dan sekolah lain yang bertujuan meningkatkan mutu pendidikan dan dapat dijadikan sebagai kajian yang menarik yang perlu diteliti lebih lanjut dan lebih mendalam.