

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. LATAR BELAKANG**

Menurut UU Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sistem pendidikan nasional terus berkembang, dilihat dari terus dikembangkannya kurikulum yang digunakan untuk menjangkau proses pembelajaran dikelas. Kurikulum yang sedang berkembang saat ini dan digunakan oleh sebagian besar lembaga pendidikan yakni kurikulum 2013.

Kurikulum 2013, menuntut perubahan paradigma dalam pembelajaran. Oleh karena itu guru merupakan salah satu pihak yang bertugas untuk membimbing siswa agar dapat mencapai tujuan dalam pembelajaran, sekaligus mengelola kelas agar dapat menjadi sebuah tim yang solid, komunikatif, dan kondusif selama proses pembelajaran. Dari segi efektivitas, seorang guru diharapkan mampu mengelolapembelajaran dengan baik karena

konsep ideal pembelajaran itu ialah interaksi dua arah antara guru dan siswa dalam proses belajar-mengajar (Putra, 2013: 39). Dalam upaya peningkatan mutu proses belajar-mengajar bahasa Indonesia, pemilihan strategi dan model pembelajaran sangatlah penting dipikirkan oleh guru agar dapat memacu kemampuan serta minat belajar siswa. Dengan penerapan model pembelajaran yang tepat dan sesuai, siswa mampu meningkatkan motivasinya untuk aktif mengikuti proses pembelajaran dan memiliki semangat yang tinggi dalam mata pelajaran apapun.

Pengembangan Kurikulum 2013 mengarahkan pada proses pembelajaran berpendekatan saintifik pada semua mata pelajaran, tidak terkecuali mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran, meliputi menggali informasi melalui pengamatan, bertanya, percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, menalar, kemudian mengomunikasikan, (Kemendikbud, 2013: 159). Artinya, siswa akan dipacu untuk mengamati lingkungan dan keadaan sekitar, mencari tahu apa yang terjadi dan mencoba, kemudian mengkomunikasikannya. Pembelajaran melalui pendekatan saintifik ini akan mendorong siswa untuk berpikir kritis, dan mendorong siswa untuk menjadi proaktif.

Salah satu sekolah yang menerapkan kurikulum 2013 berpendekatan saintifik yakni SMK Negeri 2 Singaraja. SMK N 2 Singaraja merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang

mengimplementasikan Kurikulum 2013 dalam kegiatan pembelajaran. Sistem pembelajaran selama ini belum sepenuhnya mengarah kepada kemampuan yang diharapkan pembelajar yang sering ditemukan hanya menitikberatkan pada tuntutan kemampuan hafalan dan penanaman pola perilaku yang konformitis dan seragam. Pola pembelajaran semacam ini hanya menekankan pada pembentukan pola perilaku keseragaman dengan harapan untuk menghasilkan keteraturan, ketertiban, ketaatan, dan kepastian. Melalui pembelajaran seperti ini apa yang dipelajari siswa bukanlah pesan-pesan pembelajaran, tetapi cara-cara untuk mempertahankan diri, yang akhirnya pembelajar tidak mendapat perkembangan ilmu dalam pembelajaran tetapi justru menyembunyikan kemampuannya.

Studi kasus yang terjadi di SMK N 2 Singaraja khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yakni kurangnya sumber atau media pembelajaran yang digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran hal ini diperkuat dengan wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMK N 2 Singaraja, dalam proses wawancara dengan guru ditemukan beberapa permasalahan yakni minimnya sumber belajar yang digunakan oleh siswa yakni buku paket, penggunaan buku paket di SMK N 2 Singaraja dirasa kurang efektif karena buku paket yang disediakan oleh sekolah sangat terbatas, siswa hanya diberikan buku paket saat proses pembelajaran di kelas berlangsung dan tidak diperkenankan untuk dibawa ke rumah, sehingga siswa kesulitan untuk mengikuti pelajaran yang disampaikan oleh guru, hal ini menyebabkan pembelajaran di kelas

kurang efektif, selain itu penggunaan buku paket kurang dapat menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas karena guru cenderung menggunakan metode mengajar yang konvensional sehingga siswa

cenderung merasa bosan dan kurang berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran. Sedangkan di SMK N 2 Singaraja memiliki 3 Laboratorium Komputer dengan koneksi internet yang sangat memadai, fasilitas yang sangat baik ini tidak dipergunakan secara maksimal untuk proses belajar mengajar sehingga perlu dilakukan terobosan untuk memanfaatkan fasilitas yang disediakan oleh sekolah, serta di era ini penggunaan teknologi informasi juga dirasa sangat penting untuk dikolaborasikan dengan berbagai hal salah satunya dalam kegiatan belajar mengajar tidak hanya mata pelajaran yang berhubungan dengan teknologi saja. Apalagi berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran diketahui bahwa guru telah diberikan pelatihan tentang pembelajaran berbasis *online* atau *e-learning* namun belum mampu menerapkannya kepada siswa, karena kurangnya pemahaman mengenai pengembangan konten dan media pembelajaran yang harus digunakan untuk mengisi *e-learning* itu sendiri (*form* wawancara terlampir).

Setelah memahami permasalahan yang terjadi berdasarkan wawancara guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, peneliti melakukan penyebaran angket kepada siswa kelas, untuk mengetahui karakteristik

siswa dan mata pelajaran. Berdasarkan hasil observasi didukung angket karakteristik siswa yang telah disebar kepada 36 siswa kelas X A 5 SMK N 2 Singaraja diperoleh hasil yakni 71% siswa setuju bahwa metode mengajar konvensional pada mata pelajaran Bahasa Indonesia cenderung membuat siswa merasa bosan, kemudian hanya 63% dari siswa kelas yang mencari sumber belajar lain selain buku paket yang disediakan oleh sekolah, kesulitan belajar yang dialami siswa membuat 61% siswa merasa mudah menyerah dan tidak mengeksplor kemampuan yang dimilikinya, 83% siswa menginginkan guru menggunakan metode mengajar yang bervariasi, 70% siswa di kelas ingin mengkolaborasikan video gambar dan teks dalam kegiatan pembelajaran. Setelah mengetahui minat siswa dan antusiasme siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia, peneliti mengajukan pertanyaan mengenai pembelajaran berbasis *online* atau *e-learning* kepada siswa, 77% siswa menyetujui jika guru menggunakan pembelajaran berbasis *e-learning* dalam kegiatan mengajar, 80% siswa menyetujui jika guru menggunakan konten yang bervariasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *e-learning*, 63% siswa mengatakan pelajaran Bahasa Indonesia sulit dipahami apabila hanya dijelaskan dengan teori saja, 77% siswa menyatakan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan *e-learning* akan menjadi lebih menarik. Untuk mendukung pembelajaran berbasis *online* atau *e-learning* tentu dibutuhkan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan hasil angket 70% siswa menyatakan sekolah telah menyediakan sarana yang memadai yakni berupa

koneksi internet dan laboratorium komputer (angket terlampir).

Siswa juga perlu untuk mengetahui relevansi mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan bidang pekerjaan yang ditekuninta, di SMK khususnya jurusan Tata Boga relevansi Bahasa Indonesia dengan Tata Boga yakni kegiatan dan aktifitas belajar siswatentu dihadapkan oleh berbagai interksi dengan lingkungan sekitar, interaksi dengan lingkungan sekitar sersebut menuntut siswa untuk berkomunikasi dengan baik dan benar. Khususnya di SMK, yang merujuk pada pendidikan kejuruan, yang menuntut siswa untuk siap kerja dan siap untuk menjalin interaksi dengan lingkungan setelah menempuh pendidikan di jenjang pendidikan kejuruan, pembelajaran Bahasa Indonesia yang diperoleh tentunya memiliki pengaruh yang sangat besar bagi siswa, khususnya dalam penerapannya di dunia industri. Salah satu contohnya yakni mata pelajaran Bahasa Indonesia mengajarkan siswa untuk melakukan negosiasi dengan baik sesuai dengan ketentuan, sehingga akan sangat berguna bagi siswa untuk memasarkan produk yang dihasilkan dengan sangat baik.

Selain itu untuk mendukung pembelajaran berbasis *e-learning* seperti yang di ketahui di era Revolusi Industri 4.0 semua guru dan lembaga pendidikan khususnya pendidikan dasar harus merespon cepat agar tidak tertinggal. Guru harus paham dan menguasai literasi abad 21 yang menekankan pengetahuan berbasis data, teknologi, dan humanisme, bukan sekadar kemampuan membaca, menulis dan berhitung saja. Kemampuan literasi tertinggal jauh dari negara lain, mengharuskan

pendidikan dasar menguatkan kemampuan literasi.

Untuk memecahkan permasalahan yang terjadi berdasarkan analisis yang dilakukan maka, peneliti mencari referensi dari beberapa penelitian terkait guna

memperkuat ke efektifan produk yang akan dikembangkan, penelitian terkait yang dimaksud yakni berupa pengembangan media pembelajaran berbasis *e-learning*, hal-hal yang akan dipertimbangkan untuk menjadi referensi yakni berupa metode yang digunakan sesuai dengan kondisi kelas, karakteristik siswa, karakteristik mata pelajaran, serta mendapatkan beberapa bayangan mengenai konten yang akan digunakan, dari beberapa penelitian terkait yang telah diperoleh, sebagian besar menunjukkan keefektifan penggunaan media pembelajaran *e-learning* dalam proses belajar mengajar di kelas, beberapa penelitian terkait yang dimaksud yakni yang pertama penelitian oleh Edi Supratman Fitri Purwaningtias Program Study Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma, Palembang dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Schoology* yang melakukan penelitian di sekolah SMK Negeri SUMSEL Palembang yang mengatakan bahwa media pembelajaran berupa *e-learning* dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kemudian yakni penelitian oleh Ni Wayan Mei Ananda Putri Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas

Pendidikan Ganesha dengan judul Pengembangan E-Learning Berbasis Schoology Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP N 2 Seririt. Pada penelitian ini, peneliti ingin menguji keefektifan penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoology*. Pada uji coba responden pada penelitian ini didapatkan kualifikasi sangat baik, dilihat dari persentase jawaban siswa untuk tiap komponen penilaian.

Berdasarkan analisis penelitian terkait di atas ditemukan pemecahan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang terdapat di lapangan, yakni mengembangkan *Content* Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas X berbasis *E-Learning*, berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, hal ini dirasa cukup efektif untuk menunjang proses belajar mengajar di kelas, penggunaan komputer sangat mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar, guru dapat lebih berinovasi pada media pembelajaran yang digunakan. Untuk mendukung penggunaan Kurikulum 2013 yang mengarahkan pada proses pembelajaran berpendekatan saintifik, setelah dilakukan analisis mata pelajaran berdasarkan silabus mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X, model pembelajaran yang tepat digunakan ialah *Discovery Learning* karena model pembelajaran ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, dan mendorong siswa untuk menjadi proaktif.

Berdasarkan referensi yang diperoleh, serta analisis yang dilakukan maka peneliti menemukan solusi untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi yakni mengembangkan media pembelajaran

guna meningkatkan minat belajar siswa dan kualitas belajar mengajar, serta meningkatkan kualitas pendidikan berdasarkan dengan literasi baru era revolusi 4.0, yakni menembangkan media pembelajaran berbasis *E-learning* dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga penulis mengambil judul “**Pengembangan *Content* Pembelajaran Berorientasi *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Di SMK N 2 Singaraja**”

### 1.1 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang dapat dirumuskan permasalahan untuk dicari solusinya adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan dan implementasi dari pengembangan *content* pembelajaran berorientasi *discovery learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMK N 2 Singaraja ?
2. Bagaimana respon siswa dan guru terhadap *content* pembelajaran berorientasi *discovery learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMK N 2 Singaraja ?

### 1.2 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut.

1. Untuk dapat menghasilkan rancangan dan implementasi dari pengembangan *content* pembelajaran berorientasi *discovery learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMK N 2 Singaraja.

2. Untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap *content* pembelajaran berorientasi *discovery learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMK N 2 Singaraja.

### 1.3 BATASAN MASALAH

Berdasarkan analisis permasalahan pada latar belakang diatas yang telah diuraikan, maka permasalahan pada penelitian ini dibatasi hingga pengembangan dan pengujian tingkat kelayakan dan ke efektifan dari penggunaan *content* pembelajaran berorientasi *discovery learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMKN 2 Singaraja.

### 1.4 MANFAAT PENELITIAN

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun teoritis sebagai berikut :

- 1) Manfaat praktis
  - a. Bagi Siswa

Media pembelajaran *e-learning* ini diharapkan mampu menambah minat siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan media ini siswa diharapkan mampu menggunakan *e-learning* sebagai sumber belajar, melatih kemampuan menggunakan teknologi, melatih keaktifan siswa dalam mengeksplor diri dalam proses pembelajaran, serta diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih terhadap

pembelajaran.

b. Bagi Guru

Tujuan dari pengembangan *content* pembelajaran *e-learning* ini adalah untuk memfasilitasi siswa belajar, sehingga penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi tentang metode belajar yang aktif dan efektif, serta guru dalam hal ini akan berperan sebagai fasilitator, mediator dan pembimbing.

c. Bagi Sekolah

Media yang dihasilkan akan dapat membantu sekolah untuk mewujudkan pembelajaran yang semakin inovatif dan berkualitas serta mengikuti perkembangan teknologi. Penggunaan media pembelajaran *e-learning* dapat menciptakan kondisi belajar yang lebih optimal serta memaksimalkan penggunaan fasilitas sekolah.

d. Bagi Lembaga

Dengan penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat bagi mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha khususnya prodi Pendidikan Teknik Informatika dalam menemukan referensi untuk penelitian selanjutnya.

2) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis berupa pengetahuan tentang pengembangan *content* pembelajaran

berorientasi *discovery learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMK N 2 Singaraja. Selain itu juga diharapkan dapat memberikan manfaat kepada peneliti lain yakni dapat digunakan sebagai perbandingan dalam melaksanakan penelitian yang relevan, serta dapat menjadi bahan pustaka bagi mahasiswa khususnya Prodi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.

