

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sebagai salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa, telah menjadi perhatian banyak pihak di Indonesia. Pendidikan memiliki peran penting dalam pembentukan karakter, pembinaan nilai-nilai, dan pengembangan potensi siswa (Dewi et al., 2024). Di Indonesia, tujuan pendidikan nasional tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup individu dan masyarakat, serta mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pembelajaran merupakan inti dalam pendidikan yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi yang dibutuhkan. Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik (Ubabuddin, 2019). Dapat dikatakan pembelajaran adalah ujung tombak untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan formal menjadi salah satu poin penting dalam melaksanakan pembelajaran yang berkesan. Dalam Undang-Undang Negara Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Pasal 1 Ayat 25, sekolah adalah bagian dari penyelenggara pendidikan yang memiliki arti sebagai lembaga mandiri yang beranggotakan orang tua/wali siswa, komunitas sekolah, serta tokoh masyarakat yang peduli pendidikan. Sekolah memiliki peranan aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menurut Undang-Undang Negara Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 18 dijelaskan bahwa Pendidikan Kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa untuk bekerja pada bidang tertentu. SMK sebagai salah satu institusi yang menyiapkan tenaga kerja, dituntut mampu menghasilkan tenaga kerja

yang terampil sebagaimana diharapkan dunia kerja. Salah satu tujuan pendidikan SMK menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006, Pendidikan Kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan siswa untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan program kejuruannya.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Jakarta adalah sekolah menengah kejuruan negeri yang berlokasi di Jl. Budi Utomo No. 7, Jakarta Pusat. SMKN 1 Jakarta dikenal sebagai salah satu SMK tertua di Indonesia. Sekolah ini didirikan pada 20 Mei 1906 dengan nama awal *Koning Klike Wilhelmina School* (KWS), dan secara resmi berubah nama menjadi SMK Negeri 1 Jakarta pada tahun 1997. Saat ini, SMKN 1 Jakarta memiliki sebelas program keahlian, yaitu Teknik Pemesinan (TP), Teknik Perancangan dan Gambar Mesin (TPGM), Teknik Kendaraan Ringan Otomotif (TKRO), Teknik Tenaga Listrik (TTL) 4 Tahun, Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL), Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB), Bisnis Konstruksi dan Properti (BKP), Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), Sistem Informatika, Jaringan dan Aplikasi (SIJA) 4 Tahun, Multimedia (MM), serta Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Berbagai jurusan tersebut dirancang untuk membekali siswa dengan keterampilan dan pengetahuan yang sesuai dengan kebutuhan dunia industri dan teknologi saat ini.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Jakarta memiliki visi misi, yaitu visinya menjadikan SMK Negeri 1 Jakarta sebagai sekolah pilihan masyarakat dan sebagai pilar bagi dunia usaha dan dunia industri. Misinya yaitu menerapkan keterbukaan, kemitraan dan pelayanan prima; mengembangkan keunggulan keterampilan, dan ketelitian dengan mengutamakan kedisiplinan dan kejujuran yang dilandasi oleh jiwa dan semangat keimanan, kreatifitas, kekeluargaan, dan kepedulian serta kasih sayang terhadap sesama dan lingkungan; membangun dan membina jaringan kerjasama dengan dunia usaha dan industri nasional dan internasional serta masyarakat luas dalam mengembangkan standar lulusan; mewujudkan SMK Negeri 1 Jakarta menjadi Sekolah Bertaraf Internasional.

Namun, untuk mewujudkan visi dan misi tersebut, SMKN 1 Jakarta masih menghadapi berbagai tantangan dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari. Tantangan ini tergambarkan dari hasil wawancara dengan guru TIK di SMKN 1 Jakarta

mengatakan penyesuaian terhadap model, pendekatan pembelajaran dan media yang digunakan merupakan hal yang sulit dilakukan akan tetapi hal tersebut menjadi tantangan seorang guru untuk memberikan yang terbaik kepada siswa. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Wakil Kurikulum SMKN 1 Jakarta berpendapat kesulitan yang dialami yaitu siswa yang kurang termotivasi untuk belajar sehingga berperilaku kurang disiplin, hal lain seperti fasilitas sebenarnya masih cukup tapi belum maksimal, seperti kurangnya komputer dan alat praktik lainnya. Dari kedua pernyataan tersebut terdapat kesulitan sekaligus tantangan dalam proses pembelajaran, baik dari sisi guru maupun siswa. Penggunaan model, pendekatan, media pembelajaran dan fasilitas yang belum optimal sehingga mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa.

Pembelajaran informatika di kelas X SIJA dan X RPL SMKN 1 Jakarta pada tahun 2023-2024 masih belum maksimal hal ini tercermin dari hasil wawancara dengan beberapa siswa mengatakan kesulitan belajar yang dialami karena guru hanya berfokus pada penyelesaian tugas tanpa sadar banyak dari siswa yang belum memahami materi. Hal tersebut berdampak pada hasil nilai yang belum memuaskan, rata-rata siswa memiliki nilai 72. Hasil tersebut terbilang rendah dikarenakan tingkat KKM pada mata pelajaran informatika sebesar 75.

Tantangan utama yang dihadapi dalam proses pembelajaran di SMKN 1 Jakarta adalah bagaimana menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan ditengah keterbatasan fasilitas, rendahnya motivasi belajar siswa, serta kurangnya variasi dalam model dan media pembelajaran. Guru dituntut untuk mampu berinovasi dalam menyampaikan materi agar dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa secara aktif. Jika permasalahan tersebut dibiarkan, akan memberikan dampak negatif terhadap proses pembelajaran. Solusi yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan pembelajaran dengan model pembelajaran yang dapat membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Suatu model pembelajaran yang bisa membantu siswa bekerja sama dalam kegiatan belajar mengajar.

Penerapan model seperti *Discovery-Inquiry* dapat meningkatkan kemampuan penemuan individu hal tersebut berdasarakan penelitian yang dilakukan oleh Warih widayanti dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Inquiry* Berbasis



*Google Workspace for Education* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada SMPN 2 Ngalames. Hasil penelitian ini mengungkap bahwa penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar sebesar 93% . Selain itu agar kondisi belajar yang awalnya pasif menjadi lebih aktif dan kreatif. *Discovery-Inquiry* terjadi bila individu terlibat dalam merumuskan masalah yang membentuk proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip menyenangkan yang menghendaki siswa untuk aktif, kreatif dan berpikir kritis. Dengan demikian, *Discovery-Inquiry* dapat menjadi langkah strategis untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di SMKN 1 Jakarta.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya fasilitas seperti komputer dan alat praktik lainnya menghambat optimalisasi proses pembelajaran.
2. Kurangnya motivasi siswa untuk belajar yang berdampak rendahnya keterlibatan dalam proses pembelajaran.
3. Pada mata pelajaran informatika hasil belajar yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 75.
4. Model yang digunakan tidak bervariasi sehingga proses pembelajaran kurang menarik dan tidak efektif.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada penerapan model *Discovery-Inquiry* pada mata pelajaran informatika terhadap hasil belajar siswa di kelas X SIJA dan X RPL SMKN 1 Jakarta.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah pada penelitian ini, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana hasil peningkatan pembelajaran melalui penerapan model *Discovery-Inquiry* pada kelas X SIJA dan X RPL SMKN 1 Jakarta?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah, maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah untuk mengetahui hasil peningkatan pembelajaran melalui penerapan model *Discovery-Inquiry* pada kelas X SIJA dan X RPL SMKN 1 Jakarta.

### 1.6 Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis peneliti mengharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam bidang pendidikan khususnya pembelajaran Informatika melalui model *Discovery-Inquiry*.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi siswa

- 1) Siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran.
- 2) Hasil belajar siswa lebih meningkat.
- 3) Siswa dapat memperbaiki kesulitan pelajaran di kelas.

##### b. Bagi guru

- 1) Guru dapat memperbaiki pembelajaran yang dikelola dengan hasil maksimal.
- 2) Guru lebih percaya diri dalam mengajar.
- 3) Guru dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki.

##### c. Bagi sekolah

- 1) Meningkatkan mutu pendidikan.
- 2) Menghasilkan berbagai strategi pembelajaran.
- 3) Sekolah dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi siswa dan guru dalam berbagai kesulitan belajar.

##### d. Bagi prodi Pendidikan Informatika dan Komputer Universitas Negeri Jakarta

- 1) Bagi Prodi PTIK memberikan gambaran nyata tentang implementasi pembelajaran informatika.
- 2) Menjadi referensi studi kasus yang relevan dalam merancang strategi pembelajaran.

- 3) Bagi Universitas Negeri Jakarta menunjukkan peran aktif mahasiswa sesuai dengan Tri Dharma Perguruan Tinggi.

e. Bagi Penulis

- 1) Menambah Pengalaman terkait kondisi nyata pembelajaran informatika.
- 2) Meningkatkan kepekaan terhadap tantangan dan kebutuhan siswa serta guru di dunia nyata.
- 3) Menjadi bagian dari kontribusi awal penulis dalam memajukan pendidikan informatika.

