

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai salah satu pilar 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 dan siswa dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik (Ubabuddin, 2019). Dapat dikatakan pembelajaran adalah faktor utama dalam 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 peran strategis dalam membentuk lingkungan belajar yang kondusif untuk pengembangan minat dan kompetensi siswa.

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran komputer. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran, berusaha memahami materi, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas. Sebaliknya, siswa dengan minat belajar rendah cenderung pasif, mudah

bosan, dan mengalami kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang optimal. (Elisa *et al*, 2023) menegaskan bahwa minat belajar merupakan aspek psikologis yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar, sehingga menjadi kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan minat belajar komputer pada peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menjadi suatu kebutuhan yang mendesak guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran serta mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara optimal.

Dalam konteks pendidikan pembelajaran komputer, guru tidak hanya dituntut menyampaikan teori, tetapi juga perlu menghadirkan pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas eksplorasi, penemuan, dan pemecahan masalah. Model pembelajaran *Discovery Learning* menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk menjawab tantangan tersebut. Dibandingkan dengan model *Project Based Learning* yang lebih berorientasi pada pembuatan produk atau proyek serta memerlukan waktu pelaksanaan yang relatif lebih panjang dan kesiapan siswa yang lebih kompleks, *Discovery Learning* lebih menekankan pada proses penemuan konsep secara langsung melalui kegiatan pembelajaran. Selain itu, model ini dinilai lebih fleksibel diterapkan dalam alokasi waktu pembelajaran di kelas dan lebih sesuai untuk meningkatkan minat belajar siswa karena siswa terlibat aktif dalam menemukan serta memahami materi secara mandiri. *Discovery Learning* menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam menemukan konsep atau prinsip melalui serangkaian kegiatan belajar yang terstruktur (Purba & Dirgantoro, 2023). Dengan pendekatan ini, siswa diarahkan untuk membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman belajar langsung, sehingga diharapkan minat belajar mereka dapat meningkat.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Diponegoro 1 Jakarta merupakan sekolah menengah kejuruan swasta yang menyelenggarakan dua program keahlian, yaitu Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) serta Desain Komunikasi Visual (DKV). Adapun jumlah siswa kelas XI terdiri atas satu kelas program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) sebanyak 27 siswa serta dua kelas program keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV) dengan jumlah masing-masing 26 siswa dan 25 siswa. SMK Diponegoro 1 Jakarta memiliki visi dan misi, yaitu

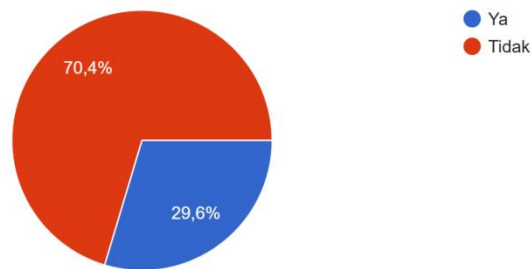
visinya membangun bangsa yang bermartabat. Misinya yaitu mengembangkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan dengan mendayagunakan IPTEK dan lingkungan, sehingga mampu meningkatkan potensi peserta didik secara optimal; menumbuhkembangkan karakter warga sekolah yang religius, cerdas, disiplin, dan cinta tanah air; serta membangun kehidupan sekolah yang demokratis dan berbudaya nasional.

Kendala utama dalam bidang pendidikan komputer di SMK Diponegoro 1 Jakarta terletak pada upaya menciptakan lingkungan belajar yang efektif, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Kesulitan ini menjadi semakin rumit karena banyak faktor pembatas, termasuk sumber daya pendidikan yang tidak mencukupi, tingkat motivasi siswa yang relatif rendah, dan tidak adanya beragam model instruksional dan media yang digunakan di dalam kelas. Keadaan seperti itu mengharuskan pendidik tidak hanya menyampaikan informasi secara lisan tetapi juga memiliki kemampuan untuk berinovasi strategi pedagogis, sehingga memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih dalam dan mempromosikan keterlibatan aktif di antara siswa selama proses pendidikan. Jika masalah ini tidak segera diatasi, ada risiko nyata bahwa kualitas pengajaran akan semakin memburuk, dan antusiasme siswa untuk mata pelajaran yang berhubungan dengan komputer dapat terus menurun.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Imrothus Sevinah, S.Kom selaku guru mata pelajaran Komputer di kelas XI SMK Diponegoro 1 Jakarta tahun ajaran 2025/2026, diketahui bahwa minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran komputer menunjukkan perbedaan yang cukup signifikan antar kelas. Beliau mengungkapkan bahwa karakter dan motivasi belajar siswa sangat bervariasi. Di kelas XI TKJ, tingkat keterlibatan siswa diperkirakan sekitar 70%, hanya sebagian siswa yang menunjukkan kemauan belajar tinggi, sementara sebagian lainnya cenderung pasif dan kurang antusias, yang terlihat dari dominannya aktivitas guru pada metode ceramah dan penjelasan satu arah. Sebaliknya, siswa kelas XI DKV menunjukkan tingkat partisipasi yang hampir menyeluruh, ditandai dengan sikap yang lebih komunikatif, kompetitif, serta kemampuan penguasaan materi yang relatif lebih baik. Perbedaan tersebut

mengindikasikan bahwa minat belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh materi pembelajaran, tetapi juga oleh karakteristik kelas serta motivasi internal siswa

Saya merasa pelajaran komputer kurang menarik bagi saya.
27 jawaban

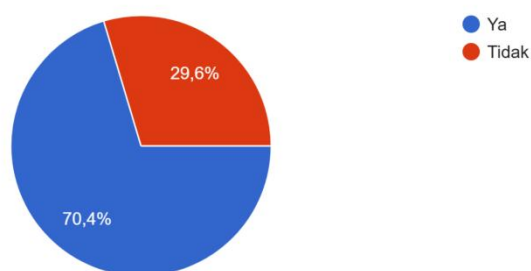


Gambar 1.1 Persentase Respons Siswa terhadap Pernyataan Ketertarikan pada Pelajaran Komputer

Berdasarkan hasil analisis kuesioner pada Gambar 1.1, diketahui bahwa secara umum minat belajar siswa berada pada kategori cukup, namun belum mencapai tingkat yang optimal. Temuan dari wawancara tersebut diperkuat oleh hasil penyebaran kuesioner kepada 27 orang siswa terhadap pembelajaran komputer. Sebanyak 70,4% siswa menyatakan tertarik dan bersemangat mengikuti pelajaran komputer, sementara 29,6% siswa menunjukkan sikap kurang tertarik. Meskipun mayoritas siswa menyadari bahwa materi dan keterampilan komputer penting untuk menunjang masa depan dan dunia kerja, masih terdapat siswa yang memandang pelajaran komputer kurang menarik, yang tercermin dari persentase jawaban negatif pada beberapa pernyataan terkait ketertarikan dan kebosanan dalam pembelajaran.

Saya berani mengemukakan pendapat saat diskusi pelajaran komputer berlangsung.

27 jawaban

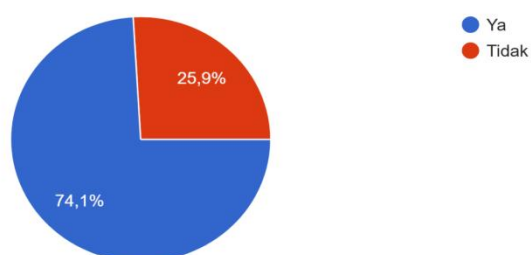


Gambar 1.2 Persentase Keberanian Siswa dalam Mengemukakan Pendapat pada Diskusi Pembelajaran Komputer

Berdasarkan hasil analisis kuesioner pada Gambar 1.2, ditinjau dari aspek keaktifan belajar, hasil kuesioner kepada 27 orang siswa menunjukkan bahwa 70,4% siswa mengaku aktif bertanya dan berani mengemukakan pendapat, temuan ini menunjukkan adanya inkonsistensi antara persepsi siswa terhadap keaktifannya dengan perilaku nyata di kelas, sebagaimana juga disampaikan oleh guru dalam wawancara bahwa sebagian siswa mudah menyerah, kurang fokus, dan pasif ketika mengalami kesulitan memahami materi. Kondisi ini menandakan bahwa keaktifan siswa belum merata dan masih dipengaruhi oleh faktor internal seperti rasa malas dan rendahnya ketekunan belajar.

Saya tertarik jika pembelajaran komputer melibatkan kegiatan menemukan konsep sendiri.

27 jawaban

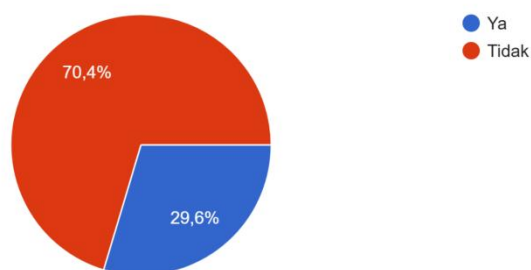


Gambar 1.3 Persentase Respons Siswa terhadap Ketertarikan pada Pembelajaran Komputer Berbasis Penemuan Konsep

Selain itu, berdasarkan hasil kuesioner pada 27 orang siswa pada Gambar 1.3 menunjukkan bahwa 74,1% siswa lebih tertarik apabila pembelajaran melibatkan kegiatan menemukan konsep secara mandiri. Temuan ini sejalan dengan hasil wawancara guru yang menyatakan bahwa pembelajaran teori cenderung membuat siswa kurang antusias dan mudah mengantuk, sedangkan pembelajaran praktik lebih mampu menarik perhatian siswa meskipun masih terkendala oleh keterbatasan fasilitas, seperti jumlah komputer yang tidak sebanding dengan jumlah siswa dan penggunaan perangkat lunak berbayar.

Cara guru mengajar komputer membuat saya cepat merasa bosan.

27 jawaban



Gambar 1.4 Persentase Respon Siswa terhadap Pernyataan “Cara Guru Mengajar Komputer Membuat Saya Cepat Merasa Bosan”

Dari aspek metode pembelajaran, berdasarkan hasil kuesioner kepada 27 orang siswa dapat dilihat pada Gambar 1.4 menunjukkan bahwa 70,4% siswa menyatakan bahwa cara guru mengajar komputer tidak membuat mereka cepat merasa bosan, yang mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan masih dapat diterima oleh sebagian besar siswa. Namun demikian, hampir 100% siswa menyatakan ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran komputer, memiliki semangat yang kuat dalam mengikuti pelajaran, menyadari pentingnya materi komputer bagi masa depan dan dunia kerja, aktif dalam proses pembelajaran, serta lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan kegiatan praktik, percobaan, dan penemuan konsep, sehingga mengindikasikan adanya potensi besar untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif, partisipatif, dan berpusat pada siswa. Temuan ini memperkuat pandangan guru bahwa diperlukan variasi model pembelajaran yang tidak hanya mampu

mengurangi kejenuhan, tetapi juga dapat mengakomodasi karakteristik dan kebutuhan belajar siswa, khususnya melalui penerapan model pembelajaran yang mendorong keaktifan, eksplorasi, dan kemandirian belajar, seperti model *Discovery Learning*, agar minat, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran komputer dapat meningkat secara optimal.

Selain hasil kuesioner, observasi langsung yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran komputer di kelas XI menunjukkan temuan yang sejalan dengan keterangan guru. Secara umum, terlihat adanya perbedaan tingkat keaktifan dan respons siswa antar kelas. Pada beberapa pertemuan, sebagian siswa tampak kurang fokus, pasif, dan cenderung menunggu arahan guru, terutama pada saat pembelajaran teori berlangsung. Siswa lebih sering mencatat tanpa banyak bertanya, serta menunjukkan keterlibatan yang terbatas dalam diskusi kelas. Sebaliknya, pada kegiatan praktik, siswa tampak lebih antusias, aktif mencoba, dan terlibat langsung dalam penyelesaian tugas. Namun demikian, keterbatasan sarana pendukung pembelajaran, seperti jumlah perangkat komputer yang tidak sebanding dengan jumlah siswa, turut memengaruhi kelancaran dan efektivitas proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara, kuesioner, dan observasi langsung, dapat disimpulkan bahwa minat dan keaktifan sebagian siswa dalam pembelajaran komputer masih belum optimal dan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut meliputi metode pembelajaran yang kurang variatif, sehingga belum sepenuhnya mampu menarik perhatian dan mempertahankan motivasi belajar siswa, rendahnya fokus dan ketekunan siswa dalam memahami materi, khususnya pada pembelajaran teori, serta keterbatasan fasilitas pendukung pembelajaran praktik, seperti jumlah perangkat komputer yang tidak sebanding dengan jumlah siswa. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui kecenderungan siswa untuk bersikap pasif, menunggu arahan guru, dan kurang berani mengemukakan pendapat maupun bertanya ketika mengalami kesulitan.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan sebagai solusi untuk permasalahan di SMK Diponegoro 1 adalah model pembelajaran *Discovery Learning*. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara

langsung dalam proses menemukan konsep melalui aktivitas eksplorasi, pengamatan, serta pemecahan masalah yang terstruktur. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan sebagai individu yang aktif membangun pengetahuannya sendiri. Hasil penelitian Andriyani (2023) menunjukkan bahwa *Discovery Learning* efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa karena model ini menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran dan mendorong aktivitas mental tingkat tinggi. Melalui penerapan *Discovery Learning*, diharapkan pemahaman terhadap materi komputer dapat berkembang lebih mendalam karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, model ini diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan kreativitas, serta mendorong kemampuan siswa untuk bekerja secara mandiri maupun kolaboratif, sebagaimana dibuktikan oleh beberapa studi yang menemukan bahwa *Discovery Learning* mampu meningkatkan minat dan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran (Purba & Dirgantoro, 2023). Dengan karakteristik tersebut, *Discovery Learning* berpotensi menjadi pendekatan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas XI di SMK Diponegoro 1 Jakarta.

Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* terbukti mampu meningkatkan kemampuan penemuan peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Amalia Safitri dalam jurnal berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPA di SMP Negeri 7 Makassar”. Penelitian ini juga mengungkap bahwa kondisi pembelajaran yang semula pasif berubah menjadi lebih aktif dan kreatif karena *Discovery Learning* melibatkan peserta didik dalam proses merumuskan masalah, membangun konsep, serta menemukan prinsip melalui aktivitas mental yang bermakna. Model ini menuntut siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan berpikir kritis. Dengan demikian, *Discovery Learning* dapat menjadi langkah strategis untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran serta memperkuat minat belajar siswa di SMK Diponegoro 1 Jakarta.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah utama sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru menyebabkan peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran sehingga minat belajar dan keterlibatan aktif siswa belum berkembang secara optimal.
2. Keterbatasan fasilitas pembelajaran dan variasi media pembelajaran yang digunakan menghambat optimalisasi proses pembelajaran.
3. Motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran komputer masih rendah.
4. Kurangnya penerapan model pembelajaran inovatif yang berorientasi pada aktivitas penemuan.
5. Rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran komputer.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam proses pembelajaran mata pelajaran Komputer untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XI TKJ SMK Diponegoro 1 Jakarta. Penelitian hanya mengkaji minat belajar siswa yang diukur melalui aspek perasaan senang, ketertarikan, perhatian, keterlibatan, motivasi, dan partisipasi selama proses pembelajaran. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

“Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap minat belajar komputer siswa kelas XI SMK Diponegoro 1 Jakarta?”

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah, maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah untuk meningkatkan minat belajar komputer siswa melalui penerapan model *Discovery Learning* pada kelas XI SMK Diponegoro 1 Jakarta.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis bagi pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran

1.6.1 Manfaat Teoritis

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

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Komputer melalui keterlibatan langsung dalam proses eksplorasi dan penemuan konsep.
- 2) Minat belajar siswa meningkat karena pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan memberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara mandiri.
- 3) Siswa dapat memperbaiki kesulitan belajar yang dialami di kelas.
- 4) Siswa memperoleh kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan problem solving yang sangat bermanfaat dalam memahami materi komputer secara lebih mendalam.

b. Bagi guru

- 1) Guru dapat memperbaiki kualitas pembelajaran yang dikelola sehingga hasilnya lebih optimal dan sesuai kebutuhan siswa.
- 2) Guru menjadi lebih percaya diri dalam menerapkan inovasi pembelajaran, khususnya dalam menggunakan model *Discovery Learning* sebagai strategi mengajar yang efektif.

- 3) Guru dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan profesionalnya, terutama dalam merancang pembelajaran yang berpusat pada aktivitas siswa
- 4) Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam melakukan refleksi dan perbaikan berkelanjutan terhadap proses pembelajaran di kelas.

c. Bagi sekolah

- 1) Sekolah dapat meningkatkan mutu pendidikan melalui penerapan model pembelajaran yang lebih efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa.
- 2) Sekolah memperoleh berbagai alternatif strategi pembelajaran inovatif yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
- 3) Sekolah dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi siswa dan guru terkait rendahnya minat belajar dan kesulitan memahami materi Komputer melalui implementasi model pembelajaran yang lebih interaktif.
- 4) Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan sekolah dalam merumuskan kebijakan peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan mengenai model-model pembelajaran aktif.

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

- 1) Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi akademik dan bahan kajian ilmiah bagi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) dalam pengembangan kurikulum.
- 2) Penelitian ini dapat memperkaya keilmuan dan koleksi karya ilmiah di lingkungan Universitas Negeri Jakarta (UNJ), serta menjadi rujukan bagi mahasiswa dalam menyusun penelitian sejenis di bidang pendidikan komputer dan teknologi pembelajaran.
- 3) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan mutu lulusan di bidang teknologi informasi dan komputer di lingkungan Universitas Negeri Jakarta (UNJ).