

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu usaha untuk menumbuh kembangkan kompetensi sumber daya manusia (SDM) melalui berbagai kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan di semua jenjang pendidikan di tingkat dasar, menengah dan perguruan tinggi. Pemerintah saat ini telah berusaha meningkatkan kualitas manusia Indonesia, antara lain melalui pendidikan yang dimana suatu pendidikan itu diperoleh setiap individu. Adanya pendidikan sangat menunjang tinggi individu untuk mengalami suatu proses perubahan dimasa yang akan datang. Pendidikan dapat mempengaruhi kehidupan manusia dalam seluruh aspek kepribadian dan kehidupan.

Pendidikan menurut (Rahman et al., 2022) Pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi mereka dalam aspek spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas yang baik, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri serta untuk masyarakat.

“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, dimasyarakat, bangsa dan Negara”.

Menurut pendapat (syaiful fachmi,. 2020) Keberadaan sekolah sebagai institusi penyelenggara pendidikan formal, bermain peran strategis dalam keberhasilan sistem Pendidikan Nasional. Sistem Pendidikan Nasional. Sistem Pendidikan Nasional. Ramadhani, Lisa johar, rahmah ansari, bansu irianto pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Jadi Perencanaan strategis sekolah sudah tepat dilakukan di masing-masing instansi terkait terutama sekolah. Sekolah sebagai kebijakan berasal dari kebijakan pemerintah, maka kepala sekolah sebagai petugas profesional diperlukan untuk dapat merumuskan, melaksanakan dan mengevaluasi kebijakan pendidikan dengan pemangku kepentingan dalam upaya untuk pencapaian peningkatan mutu pendidikan.

Pengertian siswa menurut (Merpati et al., 2018) Para pelajar yang duduk di bangku sekolah dasar, menengah pertama (SMP), hingga sekolah menengah atas (SMA) belajar untuk memperoleh pengetahuan dan memahami materi yang diajarkan dalam dunia pendidikan. Mereka diserahkan oleh orang tua mereka untuk mengikuti proses pembelajaran di sekolah dengan tujuan untuk menjadi individu yang berilmu pengetahuan, terampil, berpengalaman, berkepribadian, berakhlak mulia, dan mandiri (Kompas, 1985).

Dapat di simpulkan bahwa siswa adalah pelajar dari tingkat sekolah dasar hingga menengah atas yang belajar untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam pendidikan. Mereka dituntut untuk menjadi individu yang

berilmu, terampil, berpengalaman, berkepribadian, berakhlak mulia, dan mandiri, dengan dukungan dari orang tua mereka.

Penerapan metode pembelajaran informatika bertujuan untuk memberikan keefektifan dalam proses pembelajaran, tidak terkecuali pada jurusan MPLB. Keterlibatan pembelajaran informatika digunakan sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan daya aktif kritis siswa guna meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan, penerapan metode keterlibatan pada mata pelajaran informatika di sekolah tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan belajar siswa, karena pada saat pelaksanaan kegiatan simulasi peneliti melihat siswa fokus pada saat guru memberikan penjelasan, sehingga siswa aktif dengan apa yang akan dilakukannya dalam pembelajaran. Penulis juga melihat siswa hampir maksimal dalam melaksanakan kegiatan uji coba simulasi sehingga hal yang demikian juga memberikan pengaruh pada saat pelaksanaan kegiatan simulasi berlangsung. Terakhir penulis juga melihat siswa aktif berpartisipasi pada saat kegiatan simulasi berlangsung.

Diharapkan dengan adanya standar ini SMK yang berada di pelosok menjadikannya sebagai acuan serta dapat memenuhi dan melengkapi sarana dan prasarana pendidikan di sekolahnya guna mensejajarkan diri dengan SMK yang sudah maju. Dengan demikian salah satu hal yang menyebabkan jurang pemisah kualitas pendidikan dapat terselesaikan.

pembelajaran adalah (Ruwaidah, 2021) proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses

interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar terjadi dalam lingkungan pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses interaksi yang melibatkan tiga komponen utama, Peserta didik (murid/siswa), Pendidik (guru) Sumber belajar (buku, media, fasilitas, dll.). Ketiga komponen tersebut saling berinteraksi dalam satu lingkungan belajar. Artinya, pembelajaran terjadi melalui interaksi antara murid dengan guru dan sumber belajar yang tersedia di dalam lingkungan belajar tertentu, seperti ruang kelas, laboratorium, perpustakaan, atau lingkungan belajar lainnya. Jadi, pembelajaran merupakan proses interaksi multi-arah yang melibatkan peserta didik, pendidik, dan sumber belajar secara terpadu dalam satu lingkungan belajar demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Menurut (Manalu et al., 2022) Kurikulum merupakan struktur yang kompleks dan memiliki beragam dimensi, yang menjadi landasan dari proses pembelajaran dari awal hingga akhir. Ia merupakan inti dari pendidikan yang harus diperiksa secara terus-menerus dengan cara yang inovatif, dinamis, dan rutin sesuai dengan perkembangan zaman. Dalam era teknologi yang terus berkembang saat ini, kebutuhan akan masyarakat untuk terus meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin ditekankan.

Jadi Kurikulum adalah landasan pembelajaran dari awal hingga akhir. Penting untuk terus diperbarui dengan cara yang dinamis sesuai dengan perubahan zaman, terutama dalam era teknologi saat ini. Masyarakat perlu

terus meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kontribusi aktif siswa yang menunjukkan kemauan mereka untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran informatika di sekolah, yang dapat diamati dari perilaku, respons emosional, dan kognitif mereka selama proses pembelajaran, juga menjadi faktor penting. Jadi, pembelajaran merupakan proses interaksi multi-arah yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik, pendidik yang membimbing, memanfaatkan sumber belajar secara optimal, semuanya terjadi secara terpadu dalam lingkungan belajar demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Salah satu isi dari Permendiknas RI tersebut adalah mengatur tentang standar keterlibatan pembelajaran informatika. Keterlibatan pembelajaran informatika harus dimiliki oleh setiap sekolah (dalam hal ini SMK). Proses pembelajaran informatika yang memadai sangat diperlukan dalam menunjang dan memperlancar proses belajar mengajar pembelajaran informatika. Ketersediaan sarana dan prasarana kelas yang memadai dapat membantu para siswa dalam mempersiapkan diri dalam menyongsong persaingan pembelajaran di masa kini, sehingga pembelajaran informatika yang mewakili pembelajaran sangat diperlukan dalam kegiatan keterlibatan siswa.

Pada umumnya sekolah mempunyai visi misi tujuan untuk mendukung pembelajaran informatika bagi siswa-siswinya. Salah satu kegiatan pembelajaran yang ada di sekolah adalah pembelajaran informatika. Ketersediaan keterlibatan siswa/i di SMK sangat dibutuhkan melaksanakan

kegiatan pembelajaran informatika, dengan analisis keterlibatan tersebut maka pembelajaran informatika dapat dilaksanakan. Seperti di SMK Budi Luhur Sintang telah tersedia visi berupa tujuan, dan misi kegiatan pembelajaran berupa tujuan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran informatika, yaitu bidang-bidang pengetahuan informatika Perangkat Keras Komputer, Perangkat Lunak Komputer, Mekanisme Sistem Operasi, Instalasi Sistem Operasi, Asesmen lain yang dibutuhkan dalam kegiatan proses pembelajaran informatika.

Kegiatan keterlibatan siswa sangat berkaitan dengan praktek dalam pelajaran Informatika di SMK, salah satunya pada praktek pelajaran Informatika di kelas X MPLB, karena pada materi pelajaran ini hampir semua praktek pelajaran membutuhkan kegiatan keterlibatan. Tetapi untuk kegiatan pada praktek pelajaran Informatika dalam pembelajaran TIK data kelas X MPLB SMK Budi Luhur Sintang belum diketahui apakah kegiatan praktek Informatika sudah optimal dilakukan atau tidak dalam pelaksanaannya. Oleh karena itu perlu dilakukannya analisis mengenai keterlibatan siswa pada pembelajaran informatika untuk mengetahui sudah aktif dilakukan atau tidak aktif siswa dalam pelaksanaan pembelajarannya. Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian yang akan dilakukan adalah tentang analisis keterlibatan siswa pada pembelajaran informatika kelas X MPLB di SMK Budi Luhur Sintang Tahun ajaran 2023/2024.

B. Rumusan Masalah

Untuk menjawab dari hasil penelitian maka diperlukan sebuah perumusan masalah. Pada bagian ini maka dapat dirumuskan sebuah masalah yang diambil dari latar belakang yang sudah tertera di atas yaitu:

1. Bagaimana keterlibatan siswa pada pembelajaran informatika pada kelas X MPLB di SMK Budi Luhur Sintang Tahun Ajaran 2023/2024?
2. Bagaimana Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterlibatan pada pembelajaran informatika pada kelas X MPLB di SMK Budi Luhur Sintang Tahun Ajaran 2023/2024?
3. Bagaimana Kendala Guru dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa pada kelas X MPLB di SMK Budi Luhur Sintang Tahun Ajaran 2023/2024?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memahami sejauh mana siswa terlibat dalam pembelajaran informatika di kelas X MPLB Sekolah Menengah kejuruan budi luhur sintang.

1. Mengetahui keterlibatan siswa pada pembelajaran informatika pada kelas X MPLB di SMK Budi Luhur Sintang Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Mengetahui Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterlibatan pada pembelajaran informatika pada kelas X MPLB di SMK Budi Luhur Sintang Tahun Ajaran 2023/2024.

3. Mengetahui Kendala Guru dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa pada kelas X MPLB di SMK Budi Luhur Sintang Tahun Ajaran 2023/2024.

Dengan demikian, penelitian tentang keterlibatan siswa dalam pembelajaran infoDrmatika tidak hanya bertujuan untuk memahami kondisi saat ini, tetapi juga untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa di masa depan serta memajukan pendidikan dan teknologi secara lebih luas.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terbagi menjadi dua, yaitu manfaat yang bersifat teoritis dan manfaat yang bersifat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah perkembangan dan pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam menganalisis suatu keterlibatan siswa pembelajaran informatika.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa

Dapat menambah perkembangan dan pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam menganalisis suatu pelaksanaan pembelajaran informatika.

- b. Bagi Guru

Guru dapat termotivasi membuat instrumen yang sesuai dengan indikator dalam pelaksanaan informatika dan menambah

wawasan, pengetahuan serta keterampilan guru tentang pelaksanaan pembelajaran informatika yang baik serta dapat meningkatkan pemahaman pendidik terhadap keterlibatan pada pelaksanaan pembelajaran informatika yang baik.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan pemikiran dan wawasan bagi sekolah dalam rangka mengembangkan sekolah untuk meningkatkan keterlibatan siswa pada pelaksanaan pembelajaran informatika dipembelajaran.

d. Bagi Penulis

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan bagi penulis serta memberikan gambaran pada peneliti selanjutnya terkait penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang analisis pelaksanaan keterlibatan siswa dalam pembelajaran informatika.

e. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa

Hasil penelitian ini dapat memperluas cakrawala apresiasi pembaca khususnya dalam bidang pendidikan untuk lebih kreatif lagi dalam mengembangkan pengetahuan akademik.

E. Definisi

Agar tidak terjadi pemahaman yang berbeda tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini ada beberapa istilah yang perlu dijelaskan yaitu. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran informatika Pembelajaran teterlibatan

siswa dalam pembelajaran informatika merupakan mata pelajaran yang mengandung kumpulan beberapa konten seperti menganalisis siswa dalam pembelajaran informatika. Sehingga peran laboratorium dalam pelaksanaan praktikum sangat penting keberadaannya dalam pembelajaran keterlibatan siswa dalam pembelajaran informatika.