

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Agar tercapainya hasil pendidikan yang lebih baik, pendidikan bertindak sebagai kekuatan pemandu yang berdampak pada perubahan yang mencoba menumbuhkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Pendidikan didefinisikan oleh UU No. 20 tahun 2003 sebagai “usaha sadar dan sistematis 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” Dwipayani et al., (2017). Pendidikan memiliki peran komponen penting untuk menentukan kemajuan suatu bangsa, sebagaimana diatur dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional(Saputro et al. 2025)

Menurut Hamalik di dalam Nurhayati dan Langlang Handayani, (2020), tujuan pendidikan adalah membentuk siswa menjadi individu yang adaptif. Oleh karena itu, hal ini akan memudahkan anak untuk meningkatkan keterampilan sosialnya. Pada akhirnya, tujuan dari setiap usaha pendidikan adalah untuk membantu siswa mencapai berbagai macam hasil belajar. Kurikulum mata pelajaran Informatika merupakan salah satu pendekatan untuk mencapai tujuan pendidikan dan membekali siswa agar dapat beradaptasi dengan lingkungannya.

Menurut Fauzi di dalam Andika et al., (2021), kurikulum 2013 adalah kurikulum terintegrasi, yaitu cara mengajar yang menggabungkan beberapa mata

pelajaran untuk memberikan pendidikan yang menyeluruh kepada siswa. Selain memfasilitasi perolehan pengetahuan, pendidik memainkan peran penting dalam proses pendidikan. Guru memiliki beban berat untuk membangun model pembelajaran yang membantu murid-muridnya memahami, karena hal ini berdampak langsung pada nilai mereka. Mengingat krisis pendidikan yang berkepanjangan yang disebabkan oleh pandemi COVID-19, kurikulum mandiri diciptakan. Pergeseran kebijakan menuju kurikulum mandiri memiliki tujuan untuk menghidupkan kembali penilaian, yang telah mengalami penurunan dalam beberapa tahun terakhir. Proyek-proyek yang secara lintas sektoral berupaya meningkatkan visibilitas Pancasila dalam pendidikan untuk mencapai hasil pembelajaran yang telah ditetapkan merupakan bagian dari payung ini menurut Sherly di dalam Dwipayani dkk., (2023).

Menurut Rani di dalam Johni, Yusfita, dan Akmal, (2024). Model pembelajaran inkuiri mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran mereka sendiri dengan cara menemukan sendiri, mempelajari, dan menganalisis. Hasilnya, siswa mampu memberikan temuan yang akurat dan berkesan. Bruner berpendapat bahwa siswa merupakan bagian integral dari proses pembuatan standar dan desain, dan mode inkuiri ini mendukung klaim tersebut. siswa dapat meningkatkan pengetahuan mereka tentang desain dan konsep dasar dengan menggunakan teknik inkuiri. Hal ini juga memungkinkan mereka untuk mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki dalam berbagai situasi. Hasil dari pembelajaran berbasis inkuiri mengungguli model pembelajaran pembelajaran lainnya dalam hal transfer pengetahuan.

Lingkungan pendidikan tidak akan lengkap tanpa model pembelajaran berbasis inkuiri. Baik guru maupun siswa mendapat manfaat besar dari penggunaan strategi pembelajaran berbasis inkuiri. Tanggung jawab berikut ini diberikan kepada guru: (1) memberikan perhatian pada fakta bahwa siswa belajar dengan melakukan; (2) membantu siswa menjadi lebih sadar diri melalui penemuan; (3) membantu siswa menjadi lebih mahir dalam proses pembelajaran kognitif; (4) memastikan bahwa siswa menginternalisasi dan mempertahankan apa yang mereka pelajari; dan (5) mengakui bahwa siswa memiliki akses ke berbagai sumber belajar di luar guru mereka. Sejalan dengan apa yang dikatakan oleh M. Sumantri (1999).

Peneliti melihat beberapa siswa masih kesulitan dalam memahami materi pelajaran informatika pada tanggal 4 November 2024, saat mereka berada di kelas X di DKV SMKN 10 Surabaya, dengan Ibu Dhyana sebagai pengajarnya. Beberapa siswa menganggap pelajaran tersebut membosankan karena guru mengadopsi teknik pengajaran tradisional. Prestasi akademik masih dipengaruhi oleh kurangnya keterlibatan siswa dalam menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru. Hal ini berarti bahwa sejumlah besar siswa masih gagal memenuhi tingkat kelulusan KKM. Hal ini terlihat dari tingginya persentase siswa yang kesulitan memahami konsep-konsep yang tercakup dalam pelajaran Informatika. Fakta bahwa para siswa masih bingung dengan materi yang disampaikan adalah poin utamanya. Hal ini dibuktikan pada Tabel 1.1 dan 1.2 yang dapat dilihat pada Lampiran halaman 189.

Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa, diketahui bahwa banyak dari mereka merasa bosan dengan pembelajaran yang bersifat konvensional, di mana guru lebih dominan dan siswa hanya menjadi pendengar pasif. Kejenuhan ini berdampak pada menurunnya hasil dan konsentrasi belajar. Menanggapi hal

tersebut, peneliti menawarkan solusi berupa penerapan model pembelajaran inkuiri. Model pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan, salah satunya adalah kemampuan untuk mendorong siswa berpikir sendiri, objektif, jujur, dan terbuka. Mendorong siswa untuk mengambil kepemilikan atas pembelajaran mereka dan mengembangkan keterampilan yang berharga seperti berpikir kritis, kreativitas, dan analisis serta membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan dengan kehidupan mereka.

Siagian dan Nurfitriyanti (2015), dalam sebuah penelitian terkait, menulis sebuah artikel dengan judul “Metode Pembelajaran Inkuiri dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Kreativitas Belajar”, yang menunjukkan adanya Penelitian ini menunjukkan beberapa temuan penting. Pertama, Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode inkuiri dalam pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Kedua, kreativitas belajar turut memberikan pengaruh yang berarti terhadap pencapaian belajar matematika. Ketiga, ditemukan adanya interaksi antara metode pembelajaran inkuiri dan kreativitas belajar yang berdampak pada hasil belajar siswa. Selanjutnya, hasil belajar matematika menunjukkan Perbedaan signifikan dalam hasil belajar ditemukan antara siswa yang diajar menggunakan metode inkuiri dan mereka yang mengikuti pembelajaran konvensional, khususnya di kalangan siswa dengan kreativitas tinggi. Namun, pada siswa dengan kreativitas rendah, kedua pendekatan tersebut tidak menunjukkan perbedaan hasil belajar yang berarti. Metode inkuiri memberikan keuntungan lebih besar bagi siswa yang memiliki kreativitas tinggi, tercermin dari hasil belajar mereka yang lebih unggul dibandingkan dengan siswa yang kreativitasnya rendah. Sebaliknya, pembelajaran

konvensional tidak menimbulkan perbedaan signifikan dalam pencapaian hasil belajar antara kedua kelompok kreativitas tersebut. Temuan ini diperkuat oleh studi Ulandari dkk. (2019) yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Teorema Pythagoras”, yang membuktikan bahwa pendekatan inkuiri efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Merujuk pada hal-hal yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti berinisiatif untuk mengangkat judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan WordWall terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Informatika*” dalam penelitiannya. Peneliti memiliki keyakinan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri, khususnya dengan dukungan media *WordWall*, dapat meningkatkan pencapaian akademik siswa kelas X DKV di SMK Negeri 10 Surabaya.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada penjabaran dalam latar belakang, rumusan masalah berikut dirancang untuk mendasari penelitian ini :

1. Bagaimana aktifitas pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Inkuiri terhadap hasil belajar siswa untuk mata pelajaran Informatika Kelas X DKV SMK Negeri 10 Surabaya?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pelaksanaan model pembelajaran Inkuiri terhadap hasil belajar siswa untuk mata pelajaran Informatika Kelas X DKV SMK Negeri 10 Surabaya?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran Inkuiri terhadap hasil belajar siswa untuk mata Pelajaran Informatika Kelas X DKV SMK Negeri 10 Surabaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan model pembelajaran inkuiri yang dipadukan dengan media *WordWall* dalam meningkatkan hasil belajar Informatika siswa kelas X DKV di SMK Negeri 10 Surabaya:

1. Untuk mengetahui aktivitas pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Inkuiri terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X DKV SMK Negeri 10 Surabaya.
2. Mengetahui respon siswa terhadap perbedaan model pembelajaran Inkuiri dengan siswa yang diajar menggunakan metode pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Informatika kelas X DKV SMK Negeri 10 Surabaya.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Inkuiri terhadap hasil belajar siswa untuk mata Pelajaran Informatika kelas X DKV SMK Negeri 10 Surabaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Keunggulan Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan *WordWall* yang Dibuktikan dengan Dampaknya terhadap Prestasi Siswa SMKN 10 Surabaya pada Mata Pelajaran Informatika DKV di Kelas Sepuluh adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

Menjelajahi Cakrawala Baru dalam Penciptaan Model Pembelajaran Penelitian ini memiliki potensi untuk menambah apa yang telah diketahui tentang bagaimana kelas-kelas informatika sekolah menengah dapat memperoleh manfaat dari model pembelajaran inkuiri berbantuan teknologi seperti *WordWall*. Dengan hasil yang telah diproyeksikan, penelitian ini bertujuan memberikan kontribusi

dalam ranah teoritis guna mendorong kemajuan penerapan model pembelajaran berbasis teknologi di bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis:

Temuan dari penelitian ini dapat membantu memberikan pencerahan kepada para pendidik informatika tentang keuntungan dari paradigma pembelajaran Inkuiri berbantuan *WordWall*, yang menawarkan pendekatan alternatif untuk meningkatkan pemahaman dan kemahiran siswa dalam topik tersebut.

Penelitian ini dimaksudkan untuk mendorong peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik oleh guru di SMKN 10 Surabaya. Melalui upaya tersebut, diharapkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Informatika dapat meningkat secara signifikan karena tingkat keterlibatan siswa yang lebih tinggi dan menjadi pembelajaran yang aktif ketika mereka menggunakan paradigma pembelajaran inkuiri berbantuan *WordWall*.

1.5 Batasan Penelitian

Penelitian tentang dampak Pengaruh penggunaan model pembelajaran inkuiri dengan bantuan media *WordWall* dalam kaitannya dengan pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika DKV di SMKN 10 Surabaya (Kelas X) dapat memperoleh manfaat dari beberapa hal berikut ini:

1. Keterbatasan Subjek dalam Penelitian:

Hanya siswa yang terdaftar di Desain Komunikasi Visual 10 di SMKN 10 Surabaya yang menjadi subjek penelitian ini. Dengan demikian, penelitian ini hanya dapat menarik kesimpulan tentang siswa sekolah berdasarkan demografi dan keadaan

mereka saat ini. Siswa dari kelas 10 yang mengambil kelas Informatika pada tahun ajaran 2023-2024 adalah siswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini.

2. Tujuan Penelitian yang Diteliti:

WordWall, sebuah platform digital yang memfasilitasi keterlibatan siswa melalui berbagai permainan dan kuis online, merupakan objek utama dari penelitian ini untuk menyelidiki Model Pembelajaran Inkuiri. Teknologi informasi (TI), perangkat lunak, dan ide-ide fundamental dalam ranah digital adalah fokus dari mata pelajaran yang diteliti, informatika, yang sesuai untuk jurusan DKV.

3. Batasan Lingkungan Pembelajaran:

Penelitian ini dilakukan di ruang kelas yang memiliki semua sumber daya teknologi yang diperlukan, termasuk PC dan koneksi internet yang dapat diandalkan untuk menggunakan platform *WordWall*. Penelitian ini mengikuti pengaturan yang berlaku di SMKN 10 Surabaya, di mana pembelajaran dilakukan secara daring atau gabungan antara daring dan luring.

1.6 Definisi Istilah

Pengertian istilah yang digunakan dalam penelitian:

1. Model pembelajaran inkuiri mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran melalui aktivitas seperti menyusun pertanyaan, menyusun penyelidikan, serta melaksanakan eksperimen atau penelitian secara mandiri.
2. Hasil belajar merujuk pada transformasi perilaku siswa yang terjadi akibat keterlibatan mereka dalam proses kegiatan belajar yang dirancang dengan perencanaan yang sistematis agar selaras dengan tujuan pembelajaran.
3. *WordWall* : Aplikasi berbasis website untuk membuat media ajar untuk peserta didik.