

BAB I

PENDHAULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berperan sangat penting dalam kemajuan sebuah negara di era sekarang dan menjadi titik penting dalam pengaruh meningkatkan mutu kualitas sumber daya manusia (SDM), melalui pendidikan manusia mampu membangun potensi dalam berbagai bidang keterampilan yang sudah pasti di miliki oleh setiap manusia. Undang-undang NO 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pentingnya pendidikan adalah salah satu hal yang harus kita perhatikan, karena pendidikan merupakan tatanan wadah atau tempat bagi manusia untuk mengembangkan seluruh potensi yang di miliki diri manusia (Kemendikbud, 2003). Dengan demikian, tujuan dan upaya pendidikan dalam menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang bermutu atau berkualitas yaitu dengan pendidikan itu sendiri.

Tujuan pendidikan tersebut menjadi latar belakang pembangunan pendidikan nasional yang merupakan pilar untuk meningkatkan kualitas SDM pendidikan di Indonesia. Pendidikan yang berkualitas menghasilkan sumber daya manusia yang terampil, berdaya saing dan unggul. Oleh karena itu, pembangunan pendidikan di Indonesia harus terus meningkatkan kualitas pendidikan untuk mewujudkan harapan akan terwujudnya pendidikan Indonesia yang berkualitas, berdaya saing dan unggul.

Kualitas pendidikan dapat ditingkatkan melalui pengembangan pendidikan, khususnya dalam pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Salah satu caranya adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran, dengan pengembangan pendekatan atau metode mengajar. Suasana belajar yang menarik dan menyenangkan harus diciptakan di dalam kelas, agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan tujuan pendidikan dapat tercapai, sehingga kualitas pengajaran menjadi lebih baik. Dengan menggunakan metode ceramah dapat membuat siswa menjadi kurang aktif dalam mendengarkan, sehingga mereka cenderung merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mengikuti proses belajar. Sebagai akibatnya, sebagian besar peserta didik tidak memahami materi secara menyeluruh. Namun, dengan memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai, maka dapat membantu menyampaikan materi secara efektif kepada peserta didik sehingga dapat meningkatkan minat, motivasi, dan kinerja belajar mereka.

Diperlukan langkah - langkah baru dalam pengembangan kurikulum, inovasi media pembelajaran dan fasilitas pendidikan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan di dalam kelas. Sebagai bagian dari proses pembelajaran, inovasi media pembelajaran dianggap penting untuk meningkatkan ketertarikan, motivasi, dan kinerja siswa. Di samping meningkatkan minat dan motivasi, peserta didik dapat memahami arti, belajar dengan lebih cepat, dan mencapai hasil pelajaran yang diinginkan (Yudha & Sundari, 2021).

Adapun berbagai metode dan cara untuk membuat siswa tertarik dan juga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran, media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang memegang peranan penting dalam pembelajaran. Karena media pembelajaran mampu mengaktifkan beragam alat indera siswa selama proses belajar-mengajar (Batubara, 2020). Penggunaan media pembelajaran harusnya menjadi bagian perhatian penting guru dalam setiap proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus belajar menentukan lingkungan belajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi sarana yang sangat membantu dalam proses pembelajaran, sehingga penting bagi guru untuk memperhatikan peran dan penggunaan media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas X TJKT SMK N 1 Kelam Permai menggunakan Kurikulum Merdeka Belajar, pada kurikulum tersebut terdapat mata pelajaran Dasar - Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (DDTJKT) materi Menerapkan Perakitan Komputer dilaksanakan pada laboratorium komputer. Dalam kegiatan pembelajaran guru telah menggunakan variasi dan berbagai macam metode dan media saat mengajar. Salah satunya adalah penggunaan sarana dan prasarana komputer, adapun pembelajaran lainnya yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis *Microsoft PowerPoint*. Peneliti melihat permasalahan yang muncul banyak siswa tidak paham mengenai komputer

maupun komponen komputer dan bagaimana cara pengoperasiannya, dimana materi tersebut seharusnya menjadi dasar yang penting bagi siswa terutama siswa SMK jurusan Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi. Ditambah masalah yang ditemukan pada saat pembelajaran berlangsung, banyaknya siswa yang sibuk sendiri ketika guru menjelaskan materi pembelajaran berlangsung. Banyak siswa yang bermain sendiri dengan komputer maupun bermain Hp pada saat guru menjelaskan materi di lab komputer. Hal tersebut menyebabkan keterlambatan dan banyaknya siswa kurang memahami materi yang sudah di sampaikan oleh guru, pada saat praktek dan diberikan pekerjaan tugas oleh guru banyak siswa yang kesulitan untuk memahami komputer maupun komponen - komponen komputer dan kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif jika diulang kembali.

Masalah lain yang di temukan yaitu diketahui siswa sibuk bermain *Game* di komputer lab pada saat guru menjelaskan. Adapun *Game* yang di mainkan tidak menambah keilmuan dan wawasan bagi siswa, hanya menjadi sebuah hiburan. *Game* juga memiliki dampak negatif pada remaja, seperti kehilangan prioritas dalam menjalani kegiatan sehari-hari, mendorong perilaku asosial, dan menurunkan minat belajar (Kurniawan, 2017). Hal tersebut menjadi tambahan tantangan bagi setiap guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, inovatif dan menyenangkan.

Penggunaan model atau metode pembelajaran yang baik menjadi salah satu cara upaya meningkatkan semangat belajar siswa. Selain itu, menciptakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif juga dapat menjadi salah satu metode lebih mudah untuk memahami materi dan sekaligus menyenangkan. Manfaat lain yang dapat diperoleh termasuk mengarahkan proses pembelajaran ke arah tujuan pembelajaran yang ditetapkan, meningkatkan hubungan yang erat antara guru dan siswa, mengeksplorasi potensi siswa, membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara optimal (Khairunnisa & Jiwandono, 2020).

Perkembangan teknologi telah memberikan pengaruh yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu, guru sebagai pengajar memiliki peran penting dalam mengintegrasikan topik perkembangan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Guru diharapkan mampu dapat menggunakan fasilitas berbasis teknologi yang telah disediakan sekolah untuk mendukung proses belajar mengajar. Selain menggunakan perangkat yang sudah tersedia, guru juga diharapkan mampu menciptakan media pembelajaran baru dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia.

Salah satu teknologi yang biasa digunakan dalam dunia pendidikan adalah komputer. Dalam bidang pendidikan, komputer merupakan salah satu perangkat sarana prasarana berbasis teknologi modern yang paling banyak ditemui di sekolah. Komputer saat ini wajib ada di sekolah karena

ada beberapa mata pelajaran yang mengharuskan penggunaan komputer terkhususnya dalam Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan komputer masih jarang ditemui dan penggunaan komputer masih jarang digunakan. Penggunaan komputer sebagai sarana prasarana media pembelajaran masih belum dimanfaatkan dengan maksimal terkhusus dalam mata pelajaran Menerapkan Perakitan Komputer.

Penggunaan komputer tidak terlepas dari *software* atau aplikasi yang digunakan untuk menunjang kemudahan dalam pembelajaran. Menurut (Pudjoatmodjo & Wijaya, 2016) *software* atau yang juga dikenal sebagai perangkat lunak merujuk pada himpunan instruksi atau program komputer yang tersimpan dalam bentuk data elektronik dan diatur oleh mesin komputer. Dari banyaknya *software* yang terdapat di dalam komputer sekolah, *Microsoft Office* menjadi salah satu *software* yang sudah pasti ada. Salah satunya *software* dari *Microsoft Office* yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik adalah *Microsoft PowerPoint*. *Microsoft PowerPoint* dapat membantu

Salah satu media interaktif yang menarik bisa di kembangkan melalui Microsoft PowerPoint ini adalah Game Kuis Millionare maka dari beberapa permasalahan yang peneliti sampaikan, mengingat pentingnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul “Pengembangan Game Edukasi Kuis Millionare dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X TJKT SMK N 1 Kelam Permai”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari pembahasan di atas, diidentifikasi permasalahan yang ada sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan *Game Edukasi Kuis Millionare* pada Mata Pelajaran Dasar - Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (DDTJKT) Kelas X TJKT SMK N 1 Kelam Permai ?
2. Bagaimana minat belajar siswa kelas X TJKT SMK N 1 Kelam Permai setelah menggunakan *Game Edukasi Kuis Millionare* pada Mata Pelajaran Dasar - Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (DDTJKT) Kelas ?
3. Bagaimana hasil belajar siswa kelas X TJKT SMK N 1 Kelam Permai setelah menggunakan *Game Edukasi Kuis Millionare* pada Mata Pelajaran Dasar - Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (DDTJKT) Kelas ?

4. Bagaimana efektivitas *Game* Edukasi Kuis *Millionare* pada Mata Pelajaran Dasar - Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (DDTJKT) Kelas X TJKT SMK N 1 Kelam Permai ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengembangan *Game* Edukasi Kuis *Millionare* pada Mata Pelajaran Dasar - Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (DDTJKT) Kelas X TJKT SMK N 1 Kelam Permai Tahun Pelajaran 2023/2024.
2. Mengetahui peningkatan minat belajar siswa terhadap *Game* Edukasi Kuis *Millionare* pada Mata Pelajaran Dasar - Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (DDTJKT) Kelas X TJKT SMK N 1 Kelam Permai Tahun Pelajaran 2023/2024.
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa terhadap *Game* Edukasi Kuis *Millionare* pada Mata Pelajaran Dasar - Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (DDTJKT) Kelas X TJKT SMK N 1 Kelam Permai Tahun Pelajaran 2023/2024.
4. Mengetahui efektivitas *Game* Edukasi Kuis *Millionare* pada Mata Pelajaran Dasar - Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (DDTJKT) Kelas X TJKT SMK N 1 Kelam Permai Tahun Pelajaran 2023/2024.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian penggunaan *Game* Edukasi Kuis *Millionaire* ini terdapat berbagai macam manfaat baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan untuk pembelajaran Menerapkan Perakitan Komputer khususnya dengan menggunakan *Game* Edukasi Kuis *Millionaire*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, diharapkan dapat mendorong para siswa untuk mampu meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Menerapkan Perakitan Komputer khususnya dengan menggunakan *Game* Edukasi Kuis *Millionaire*.
- b. Bagi pendidik, diharapkan dapat menjadi pedoman bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang menarik dan inovatif.
- c. Bagi peneliti, diharapkan dapat memberikan pengalaman melakukan kegiatan pembelajaran melalui *Game* Edukasi Kuis *Millionaire*.
- d. Bagi perguruan tinggi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, diharapkan dapat memberikan suatu masukan dalam upaya pengembangan proses pembelajaran di sekolah melalui pengembangan *Game* Edukasi Kuis *Millionaire* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Spesifikasi Game Edukasi Kuis *Millionare*

Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran berbentuk media pembelajaran Game Edukasi Kuis *Millionare*, yang tidak hanya memadukan hiburan dan pendidikan, tetapi juga dirancang dengan spesifikasi untuk memberikan pengalaman belajar yang mendalam. Media pembelajaran mempunyai spesifikasi sebagai berikut :

1. Media pembelajaran ini dirancang dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft PowerPoint*, disajikan sebagai media pembelajaran berbentuk Game Edukasi Kuis *Millionare*. Proses pembuatannya dilakukan dengan bantuan laptop sebagai perangkat utama.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi pokok DDTJKT pengenalan perangkat komputer pada media pembelajaran Game Edukasi Kuis *Millionare* yang di sajikan dalam bentuk tampilan presentasi *Microsoft PowerPoint*.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media pembelajaran Game Edukasi Kuis *Millionare* yang di dalamnya berisi materi dengan tampilan materi dan permainan dengan desain visual yang menarik tampilan *PowerPoint* yang estetik dan menarik perhatian, grafis dan animasi yang mendukung pembelajaran interaktif.
4. Suara dan efek Suara: suara latar yang mendukung atmosfer permainan, efek suara yang menarik untuk memberikan pengalaman bermain yang lebih nyata.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Game* Edukasi Kuis *Millionaire* ini adalah sebagai berikut :

1. Asumsi dalam Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Kuis *Millionaire* :

- a) Keterlibatan Peserta Didik: Asumsi bahwa peserta didik akan terlibat secara aktif dalam pembelajaran melalui format permainan edukasi ini. Mengasumsikan minat peserta didik terhadap media pembelajaran *Game* Edukasi Kuis *Millionaire* akan meningkatkan efektivitas pembelajaran.
- b) Aksesibilitas Teknologi: Asumsi bahwa peserta didik memiliki akses yang memadai ke perangkat komputer atau perangkat berbasis teknologi untuk menjalankan game ini. Diperkirakan bahwa aksesibilitas teknologi menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi.
- c) Kemampuan Adaptasi Peserta Didik: Asumsi bahwa peserta didik memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan konsep dan mekanisme permainan dengan cepat. Percaya bahwa adaptasi yang efektif akan meningkatkan efisiensi pembelajaran.

2. Keterbatasan dalam Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Kuis *Millionaire* :

- a) Keterbatasan Teknologi: Pengembangan game ini mungkin terbatas oleh kemampuan teknologi yang tersedia, seperti kecepatan pemrosesan atau grafik yang mungkin tidak optimal pada beberapa perangkat. Keterbatasan ini dapat mempengaruhi pengalaman pengguna secara keseluruhan.
- b) Ketergantungan pada Listrik dan Komputer : Keterbatasan bahwa penggunaan media pembelajaran ini memerlukan daya listrik dan komputer, yang dapat menjadi kendala terutama di lingkungan dengan aksesibilitas listrik yang tidak stabil.
- c) Kesesuaian dengan Kurikulum: Keterbatasan bahwa permainan ini mungkin tidak sepenuhnya mencakup seluruh kurikulum atau mungkin kurang sesuai dengan beberapa kurikulum khusus.
- d) Dukungan dan Pelatihan Guru : Keterbatasan dalam hal dukungan dan pelatihan bagi guru yang akan mengimplementasikan *game* ini dalam pengajaran mereka. Perlu memastikan bahwa para pendidik memiliki sumber daya dan pengetahuan yang cukup untuk mendukung penggunaan media pembelajaran ini secara efektif.