

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teoritik

1. Pendidikan Kejuruan

Pendidikan kejuruan merupakan subsistem dari system Pendidikan. Menurut undang-undang negara republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional menjelaskan bahwa Pendidikan kejuruan merupakan bagian dari Pendidikan menengah yang biasa dipersiapkan untuk berkerja pada bidang tertentu Berdasarkan bidang keahlian peserta didik.

Pendidikan kejuruan bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik untuk memiliki keterampilan/ keahlian di bidang tertentu sehingga peserta didik memasuki dunia kerja seperti tenaga kerja yang produktif atau menciptakan lapangan kerjanya sendiri dan orang lain (Sumantri et al., 2017: 1). Sedangkan menurut Arifah, (2009), Pendidikan kejuruan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan Masyarakat terhadap tenaga kerja, untuk meningkatkan pilihan pendidikan bagi setiap individu, untuk mendorong motivasi untuk terus belajar. Berdasarkan tujuan Pendidikan kejuruan di atas, jadi tujuan Pendidikan kejuruan adalah untuk mempersiapkan untuk memiliki keterampilan pada bidang tertentu agar dapat memasuki dunia kerja baik menciptakan bidang perkerjaa ataupun menjadi tenaga kerja.

Pendidikan kejuruan memiliki beberapa prinsip-prinsip. Menurut Suhaedin et al. (2023: 10322), prinsip-prinsip Pendidikan kejuruan sebagai berikut:

- a) Pendidikan kejuruan akan menjadi lebih efektif ketika siswa dilatih dalam lingkungan yang serupa dengan lingkungan tempat mereka akan bekerja di masa depan.
- b) Pendidikan kejuruan yang efektif hanya dapat diwujudkan ketika tugas-tugas latihan dilaksanakan menggunakan cara, alat, dan mesin yang serupa dengan yang digunakan di tempat kerja sesungguhnya.
- c) Pendidikan kejuruan akan mencapai efektifitas apabila mampu melatih individu dalam kebiasaan berpikir dan bekerja sesuai dengan tuntutan pekerjaan yang bersangkutan.
- d) Pendidikan kejuruan akan mencapai efektifitas ketika mampu mempertahankan setiap individu untuk mengembangkan minat, pengetahuan, dan keterampilannya ke tingkat yang paling tinggi.
- e) Pendidikan kejuruan yang efektif untuk setiap profesi, jabatan, atau pekerjaan seharusnya hanya disediakan bagi individu yang membutuhkannya, menginginkannya, dan meraih manfaat darinya.
- f) Pendidikan kejuruan akan mencapai efektifitas jika pengalaman latihan yang membentuk kebiasaan kerja dan pola pikir yang

benar diulang-ulang hingga sesuai dengan kebutuhan pekerjaan di masa mendatang.

- g) Pendidikan kejuruan akan mencapai efektivitasnya jika para guru memiliki pengalaman yang sukses dalam menerapkan keterampilan dan pengetahuan pada operasi serta proses kerja yang akan diajarkan kepada siswa.
- h) Pada setiap jabatan, terdapat standar kemampuan minimum yang harus dimiliki oleh seseorang agar mereka dapat tetap bekerja pada jabatan tersebut.
- i) Pendidikan kejuruan harus memperhatikan permintaan pasar.
- j) Pembinaan kebiasaan yang efektif pada siswa dapat tercapai melalui pelatihan pada pekerjaan yang nyata, di mana pengalaman tersebut sarat dengan nilai-nilai praktis dan aktual.
- k) Informasi yang dapat diandalkan untuk memahami materi pelatihan dalam suatu profesi tertentu berasal dari pengalaman para pakar di bidang tersebut.
- l) Setiap pekerjaan memiliki karakteristik isi yang berbeda-beda antara satu dengan yang lain.
- m) Pendidikan kejuruan akan menjadi layanan sosial yang efisien jika disesuaikan dengan kebutuhan individu yang memang memerlukannya. Pendekatan yang paling efektif dalam penyediaan layanan ini adalah melalui pengajaran kejuruan.

- n) Pendidikan kejuruan akan mencapai efisiensi optimal jika metode pengajaran yang diterapkan dan hubungan pribadi dengan peserta didik mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan individual dari masing-masing peserta didik tersebut.
- o) Administrasi pendidikan kejuruan akan mencapai efisiensi jika bersifat luwes.
- p) Pendidikan kejuruan memerlukan alokasi dana yang cukup, dan jika kebutuhan keuangan ini tidak terpenuhi, pendidikan kejuruan sebaiknya tidak dipaksakan untuk beroperasi.

2. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

Sekolah menengah kejuruan yang biasa disingkat dengan SMK. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah yang dipersiapkan untuk mencetak kelulusan yang kompeten dalam bidangnya agar langsung memasuki dunia kerja, serta unggul dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan (Pertiwi & Irfan, 2021:203). Sedangkan menurut Kristiani (2016) sekolah menengah kejuruan merupakan sub sistem pendidikan nasional sehingga akan mengutamakan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, memasuki lapangan kerja, berkompentisi dan mampu mengembangkan dirinya dengan sukses di lapangan kerja yang nantinya akan berubah sesuai tuntutan perkembangan jaman.

Berdasarkan definisi di atas, maka sekolah menengah kejuruan adalah sekolah yang mempersiapkan peserta didik untuk memasuki dunia kerja baik menjadi tenaga kerja maupun menciptakan lapangan kerja, serta memiliki pengetahuan, sikap, keterampilan, dan peserta didik mampu mengembangkan diri untuk menghadapi perkembangan jaman.

Sekolah menengah kejuruan (SMK) memiliki peran yang sangat penting yaitu mencerdaskan bangsa, menghasilkan calon tenaga kerja tingkat menengah yang berkompeten dan siap dilatih untuk memasuki lapangan perkerjaan tertentu (Sumantri et al., 2017).

Dalam hal fungsi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menurut Sumantri et al. (2017:17) yaitu:

- a. Sosialisasi: transmisi dan konkretisasi nilai ekonomi, solidarities, relegi, seni dan jasa.
- b. Kontrol sosial: control prilaku sesuai dengan norma-norma kerjasama, keteraturan, kebersihan, kedisiplin, kejujuran. keterbukaan.
- c. Selesksi dan alokasi: mempersiapkan, memilih, dan menempatkan calon tenaga kerja sesuai dengan permintaan pasar kerja.
- d. Asimilasi dan konservasi budaya: absorpsi antar budaya masyarakat serta pemeliharaan budaya local.
- e. Mempromasikan perubahan demi perubahan.
- f. Mendorong perubahan.

3. **Kurikulum Pendidikan Kejuruan Fase E**

Undang-undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Pendidikan nasional pasal 38 ayat 2 menyatakan Kurikulum Pendidikan menengah akan dikembangkan dengan relevansinya oleh setiap kelompok atau Pendidikan dan komite sekolah/madrasah di bawah koordinasi dan supervisi dinas Pendidikan atau kantor departemen agama provinsi untuk Pendidikan menengah. Dengan demikian menyatakan bahwa kurikulum Pendidikan kejuruan atau menengah ditentukan oleh pihak sekolah dan pemerintah.

Kurikulum pendidikan kejuruan memiliki beberapa fase berdasarkan tingkatan kelas. Menurut Pitoyo et al. (2023) , fase merupakan suatu model pembelajaran yang diyakini akan mampu meningkatkan kompetensi serta karakter peserta didik sesuai dengan standar dunia kerja. Berdasarkan keputusan kepada badan standar, kurikulum, dan asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi nomor 003/H/KR/2023 menyatakan bahwa capaian pembelajaran dimulai dari fase A samapi fase F. berdasarkan keputusan tersebut fase A samapai F dapat dilihat sebagai berikut:

- a) Fase A dari kelas I dan kelas II SD/MI/Program paket A.
- b) Fase B dari kelas III dan IV SD/MI/Program paket A.
- c) Fase C dari kelas V dan VI SD/MI/Program paket A.

- d) Fase D dari kelas VII, VIII, dan IX SMP/MTs/Program paket B.
- e) Fase E dari kelas X SMK/SMA/MA/Paket C.
- f) Fase F dari kelas XI dan XII SMK/SMA/MA/Paket C.

Kurikulum pendidikan kejuruan fase E pada umumnya dari kelas X pada jenjang Pendidikan menengah. Kurikulum pendidikan kejuruan fase E merujuk pada tahap pendidikan kejuruan yang lebih lanjut setelah lulusan program pendidikan menengah kejuruan (PKM) atau setara dengan SMK. Tahap ini sering kali dianggap sebagai tahap lanjutan atau tingkat lanjut dalam pendidikan kejuruan, di mana siswa lebih fokus pada pengembangan keterampilan khusus dan pengetahuan yang lebih mendalam dalam bidang tertentu

4. ***Game***

Berdasarkan kamus besar Bahasa Inggris, *game* yang berarti permainan. *Game* merupakan salah satu media hiburan yang menjadi pilihan Masyarakat untuk menghilangkan kejenuhan atau sekedar mengisi waktu kosong (Rianingtias, 2019: 28). Bermain dapat memberi pengaruh baik atau buruknya. Namun menurut Reyka (2023: 402), yang mengatakan “bermainan *game* tidak akan memberi pengaruh buruk jika dimainkan sebentar saja atau secukupnya”.

Jenis-jenis *game* yang biasa di kenal dengan istilah *genre*. Jenis *game* ini digolongkan dengan cara bermain pada *game* tersebut.

Menurut Rizky (2016: 15), jenis-jenis game dapat diklasifikasi sebagai berikut:

a) *Maze game*

Game ini menggunakan *maze* (papan alur) yang akan dijadikan latar game. contoh dari *maze game* yaitu Pacman.

b) *Board game*

Game ini hampir sama dengan *game board* tradisional *monopoly*, bedanya pada cara bermain dengan menggunakan komputer.

c) *Card game*

Game ini hampir sama dengan permainan kartu tradisional yang asli, namun dalam segi visualisasi lebih variasi dan lebih menarik dengan versi tradisional. Contoh *game* ini yaitu *solitaire*.

d) *Battle-card game*

game ini menceritakan tentang *battle card game*, Contoh dari *game* ini yaitu *yogi-oh*.

e) *Quiz game*

Game ini berbentuk permainan kuis atau pertanyaan. Contoh dari *game* ini yaitu *who wants to be a millionaire*.

f) *Puzzle game*

Game ini memiliki tantangan dengan cara menjatuhkan atau menghilangkan suatu susunan dari atas ke bawah atau kiri ke kanan. Contoh dari *game* ini yaitu *Tetris*.

g) *Shoot them up*

Game ini memiliki musuh yang berbentuk pesawat atau berbentuk lain yang akan dari arah kanan, kiri atau atas. Musuh itu akan ditambah hingga mati dengan cepat. *Game* ini menggunakan 2D atau 3D.

h) *Side scroller game*

Game ini di dimainkan dengan cara berjalan. Melompat dan menduduk untuk melewati jalur yang sudah ada dan akan menghindari rintangan. *Game* ini menggunakan 2D atau 3D. contoh dari *game* ini yaitu *Mario bros* dan *prince of Persia*.

i) *Fighting game*

Game ini berisi tentang pertarungan. Contoh dari *game* ini yaitu *street fighter*, *tekken*, *dragon ball*, *virtual fighter*.

j) *Rcing game*

Game ini berupa game tantangan blp. Contoh dari *game* ini yaitu *burnout*, *need for speed*, *asphlt*.

k) *Turn-based strategy game*

Game ini akan melakukan Gerakan secara bergantian pemain satu dengan yang lain. Contoh dari *game* ini yaitu *empire* dan *civilization*.

l) *Adventure game*

Game ini merupakan game pertualangan, disetiap pemain akan menemukan alat yang dapat disimpan dan dapat digunakan

sebagai alat petunjuk jalan. Contoh dari *game* ini yaitu *sm nd max* atau *beyond and evil*.

m) *Education and edutainment*

Game ini akan mengacu pada content dan soal dari game.

Game ini memiliki tujuan untuk memancing minat belajar anak sambil bermain. Contoh dari *game* ini yaitu *marbel*.

n) *Sports*

Game ini merupakan game olahraga sport game. Game ini memiliki kombinasi *game puzzle* dan *quiz game*.

5. ***Game Edukasi***

Game edukasi merupakan suatu perangkat yang berupa game atau permainan yang diperuntukkan dalam hal mendidik dan dalam konteks Pendidikan. Adapun definisi *game edukasi* menurut para ahli, sebagai berikut:

- a) Menurut Nirmala (2024), *game edukasi* merupakan game yang dirancang untuk mengajar siswa tentang pembelajaran tertentu, pengembangan konsep, pemahaman tertentu, membimbing siswa agar dapat melatih keterampilan dan dapat memotivasi dalam permainan
- b) Menurut Angge (2021), *game edukasi* adalah “*game* yang akan mengsisipkan unsur Pendidikan dan pembelajaran”.

c) Menurut Pramuditya (2018), *game edukasi* adalah salah satu permainan yang memberika nilai *edukasi* atau pendidikan dalam sebuah permainan sehingga akan membuat permainan yang pada awalnya hanya sebagai media hiburan.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *game edukasi* merupakan game atau permainan yang memiliki unsur pendidikan dan mendidik.

6. Minat siswa

Minat merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa secara tepat dalam melakukan proses pembelajaran di kelas. Menurut Raafiud & Dhiah (2016: 2), minat adalah “suatu perubahan energi seseorang yang ditandai dengan munculnya suatu perasaan dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan”. Sedangkan menurut Lusi (2016: 151), minat merupakan “kecenderungan yang ditandai dengan rasa senang atau ketertarikan pada suatu objek tertentu, sertai adanya pemusatan perhatian kepada objek dan keinginan untuk terlibat secara langsung dengan objek atau aktifitas sehingga merasa ada harapan yang dituju dan rasa yang bermakna”.

Menurut Lusi (2016: 151), menyatakan Minat siswa “dipengaruhi oleh dua (2) faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal”.

a. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang dari dalam diri siswa. Faktor internal yang menpegaruhi minat siswa dalam pembelajaran di kelas, sebagai berikut:

- 1) rasa ingin tahu (Marleni, 2016: 151).
- 2) Dorongan kuat dari diri sendiri(Hartati, Fatmawati, & Krismilah, 2020: 46)

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor dari luar diri siswa, seperti lingkungan, keluarga, masyarakat. Faktor eksternal yang menpegaruhi minat siswa dalam pembelajaran di kelas sebagai berikut:

- 1) Dorongan kuat dari orang tua dan keluarga (Hartati, Fatmawati, & Krismilah, 2020: 46),
- 2) Dorongan kuat dari sekolah seperti proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, sarana dan perasaranan di sekolah (Marleni, 2016: 152).

Faktor interal dan eksternal sangkatlah penting untuk siswa karena dalam menpegaruhi minat siswa dalam pembelajaran di kelas. Minat siswa dapat diketahui dengan ciri-ciri tertentu, Menurut Lusi (2016: 151) menyatakan minat belajar siswa memiliki tujuh (7) ciri-ciri, yaitu:

- a. Minat tumbuh bersamaan dengan pengembangan fisik dan mental
- b. Minat tergantung pada kegiatan belajar.
- c. Perkembangan minat mungkin terbatas.
- d. Minat berbobot emosional.
- e. Minat berbobot egoisentris.
- f. Senang terhadap suatu.
- g. Timbul rasa Hasrat untuk memilikinya.

7. **Motivasi belajar**

Motivasi belajar berasal dari kata motif yaitu kondisi dari dalam diri seseorang yang akan mendorong secara individu untuk melakukan aktifitas tertentu baik disadari ataupun tidak disadari untuk mencapai tujuan tertentu (Andriani & Rasto, 2019: 81). Menurut Indroyono (2017: 17), motivasi merupakan suatu dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu.

Sedangkan menurut Ayudia (2021: 37), motivasi belajar merupakan proses yang akan memberikan kekuatan, mengarahkan dan mempertahankan perilaku belajar siswa..

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pada intinya motivasi belajar adalah suatu dorongan dan proses secara individu untuk melakukan sesuatu aktifitas, memberikan kekuatan, mengarahkan dan mempertahankan perilaku belajar.

Dalam teori psikonalitik mengemukakan beberapa ciri-ciri motivasi dalam diri setiap orang (Indroyono, 2017: 18), yaitu sebagai berikut:

- a. Tekun menghadapi tugas (dapat berkerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- d. Lebih senang berkerja sendiri.
- e. Cepat bosan pada tugas-tugs yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis berualang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- h. Senang mencari dan memecakan masalah soal-soal.

Ciri motivasi diatas, jika ada seseorang memiliki ciri-ciri motivasi tersebut dapat diartikan memiliki ciri motivasi yang cukup kuat. Menurut Indroyono (2017: 19) menyatakan motivasi belajar berfungsi untuk mendorong manusia berbuat, menentukan akar perbuatan dan meyelesaikan perbuatan tersebut.

8. Hasil belajar

Menurut Nikma (2019: 11), hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran yang kemudian timbul adanya perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik dalam setiap individu. Hasil kegiatan pembelajaran tersebut diukur dengan menggunakan alat ukur bisa berupa tes yang dirancang secara konseptual berupa tes tertulis dan lisan (Agustia, 2022: 21).

Sedangkan menurut Deny (2013: 25), hasil belajar adalah suatu hasil perubahan seseorang dengan kondisi yang lebih baik yang bisa diperoleh melalui Latihan dan pengalaman,

Dari beberapa definisi diatas, yang dimaksud hasil belajar adalah kemampuan dan perubahan yang dimiliki oleh siswa melalui pelatihan dan pengalaman dalam proses pembelajaran , hingga menghasilkan perubahan tingkah laku dalam bidang kognitif, afektif dan psikomotorik pada setiap individu. Hasil pembelajaran ini akan di ukur secara tes tertulis dan tes lisan.

Dalam hasil belajar memiliki faktor-faktor yang menpegaruhi. Menurut Jian (2022: 23), faktor yang menpegaruhi hasil belajar siswa yaitu sebagai berikut:

- a. Faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri seseorang yang berupa aspek fisik seperti kesahan dan keadaan tubuh, dan

aspek psikologis seperti bakat, minat, intelegansi, emosi, kelelahan, dan cara belajar.

- b. Faktor eksternal yaitu faktor yang dari luar diri seseorang yang menpegaruhi oleh lingkungan keluarga, sekolah, Masyarakat, dan alam.

Dalam hasil belajar juga memiliki jenis-jenis belajar tertentu. Menurut Jamilatun (2019: 12), jenis-jenis belajar yakni sebagai berikut:

- a. Domain kognitif yaitu kemampuan intelektual siswa yang berkaitan dengan pemahaman, mengingat, memahani, mengorganisasikan dan mengvaliasi.
- b. Domain afektif yaitu sikap siswa dalam tingkah laku, seperti bentuk perhatian dalam pembelajaran, adanya motivasi belajar, disiplin, menghargai guru dan hubungan terhadap teman sekelas.
- c. Domain psikomotorik yaitu berkaitan dengan keterampilan (skill) dan kemampuan bertidak secara individu.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Adapun kajian penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ma'ruf (2021) yang berjudul "Pengembangan Game Edukasi Simulasi Perakitan Komputer Untuk Kelas X SMK" yang mengemukakan bahwa peneliti membuat game menggunakan Software Unity 3D dimana di dalam game akan terdapat menu materi, menu play game, dan menu kuis. Dalam game kuis akan terdapat 10 pertanyaan random dimana dalam setiap pertanyaan memiliki 4 pilihan jawaban. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi memiliki 23 item dengan nilai V 0,92 dengan kategori valid dan ahli media yang memiliki 18 item dengan nilai V 0,86 dengan kategori valid, serta respon yang memiliki 32 siswa dengan rata-rata 75. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa game edukasi merakit komputer ini valid digunakan di kelas.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Firmansyah, Zulfrianto, & Serwin (2020) yang berjudul "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Boalemo Berbasis Android", yang mengemukakan bahwa hasil pengujian dengan menggunakan metode user acceptance testing yang dilakukan pada 10 siswa mendapatkan rata-rata 9 dengan kesimpulan game edukasi media pembelajaran fisika ini menarik, mudah dipahami, mudah dioperasikan, mendukung kebijakan, membantu/memudahkan, aplikasi ini baik, dokumentasi baik, teknologi aplikasi canggih, bebas dari error dan perlu diimplementasikan. Serta kelayakan dan efektifitas ini dinilai

layak berdasarkan pengujian black box dengan hasil aplikasi ini sudah layak digunakan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Za'im Luthfya (2020) yang berjudul "Pengembangan *Game Edukasi* "Beruang Pintar (Belajar Bangun Ruang Pintar)" untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep", mengemukakan bahwa peneliti membuat game edukasi 4D dengan menggunakan coding ini menyajikan beberapa level game yang memiliki tantangan yang berdeda. berdasarkan hasil validasi ahli menyatakan game edukasi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran mandiri dengan hasil 3 ahli materi dengan presentase rata-rata 86,74%, 3 ahli media dengan presentase rata-rata 86,74 dan respon siswa dengan persentase 81%, serta game ini telah diuji 2 kali.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Rianingtias (2019) yang berjudul "pengembangan game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran biologi bernuasa motivasi siswa kelas XI SMA/MA", mengemukakan bahwa peneliti membuat game edukasi 2D yang dibuat dengan menggunakan construct 2 ini dengan menyajikan 5 level game yang memiliki tingkatan masing-masing setiap levelnya. Game edukasi ini memiliki game1-game 5 yang setiap game memiliki 2 soal, jadi jumlah soal adalah 10 soal. Berdasarkan hasil dari para ahli menyatakan bahawa game edukasi ini sangat menarik dijadikan media pembelajaran dengan validasi ahli media yaitu 80,62%, ahli materi 81,24%, ahli Bahasa 93,75% , respon guru dengan presentase

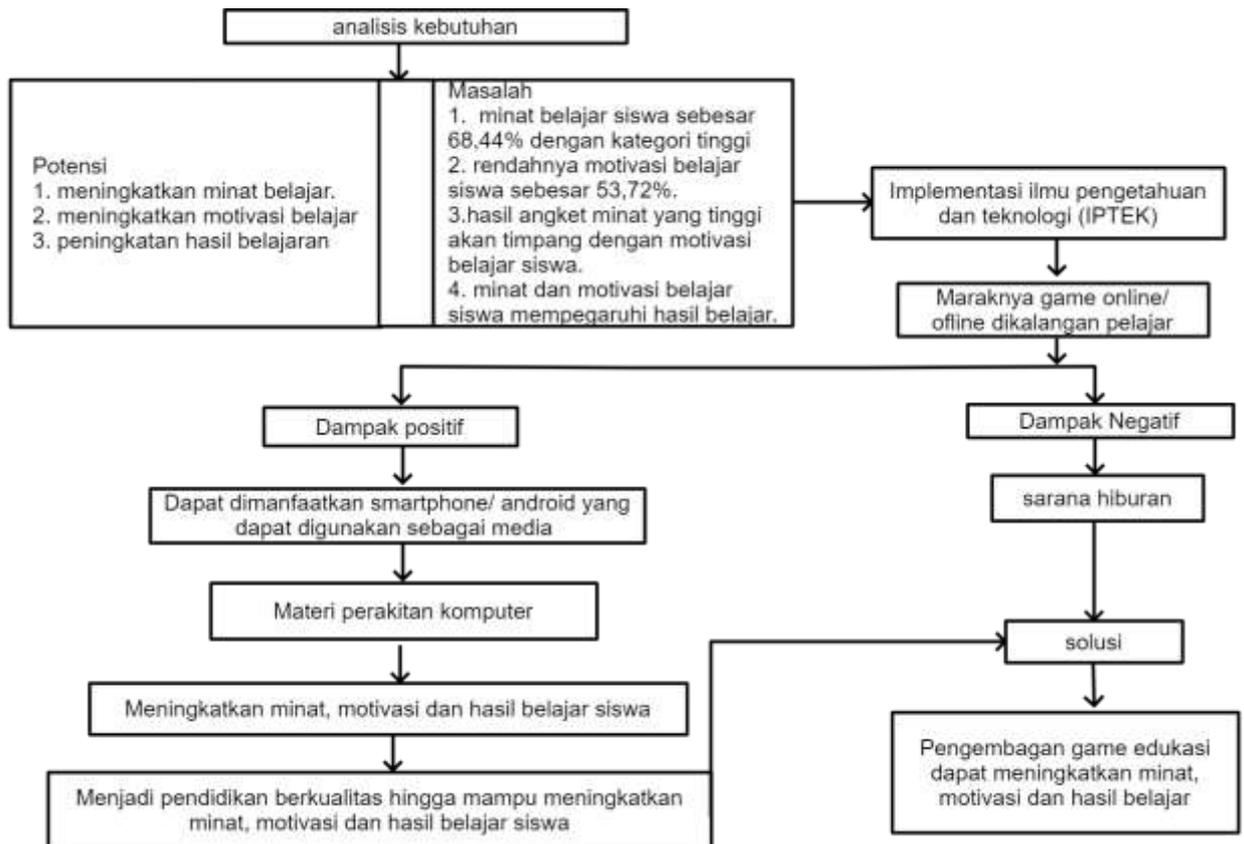
77,84%, dan respon siswa dengan presentase hasil berturut yaitu 85,90%, 78,69,dan 80,50%.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Yakin, Nyoman, & Bagus (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Gerak-Gerak Lurus”, mengemukakan bahwa peneliti membuat game edukasi menggunakan software adobe flash professional CS 6 dan adobe illustrator CS 6. Berdasarkan hasil validasi dan penilaian para ahli dengan menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa terjadi peningkatan dari 3,7 dengan kategori tinggi menjadi 4,0 dengan kategori sangat tinggi setelah menggunakan game edukasi sebagai media pembelajaran dan prestasi belajar siswa juga meningkat dari nilai rata-rata 52,65 menjadi 93,75 pada nilai post-test.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Koriaty dan Agustani (2016) yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas X TKL SMK Negeri 7 Pontianak”, yang mengemukakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi game yaitu dengan nilai 81,82% dikategorikan sangat baik/sangat layak, minat siswa terhadap game 50% berada kategori sangat tinggi yang diwakili oleh 17 responden; 47,06% kategori tinggi yang diwakili oleh 16 responden; 2,94% kategori cukup yang diwakili 1 responden.

C. **Kerangka Berfikir**

Pada era globalisasi saat ini adanya perkembangan teknologi yang dikaitkan dengan semua bidang khususnya bidang Pendidikan. Ilmu itu sendiri memiliki dasar dalam perkembangan teknologi, yang biasanya di sebut dengan IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi). Dalam kaitannya terhadap pembelajaran perakitan komputer, berdasarkan kurikulum Merdeka yang memiliki karakteristik pengembangan soft skills dan karakter, fokus pada materi esensial, dan pembelajaran yang fleksibel.

Dengan demikian dapat mengwujudkan dengan adanya inovasi dengan manfaat perkembangan teknologi dalam bentuk media pembelajaran. Media yang digunakan oleh guru atau pengajar memiliki banyak media, salah satunya media pembelajaran berbasis game edukasi.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu kesimpulan sementara atau preposisi temtatif tentang hubungan antara dua variable atau lebih (Ridhahani, 2020:47). Hipotesis juga berperan sebagai pedoman bagi peneliti dalam kegiatan penelitian.

Hipotesis tidaklah hal yang harus ada dalam penelitian, menurut Ridhahani (2020:47) itu kerana “ permasalahan yang dikemukakan bagitu terbuka”. Namun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan hipotesis penelitian sebagai pedoman dalam melakukan penelitian. Adapun hipotesis

penelitian atau simpulan sementara dalam penelitian tentang pengembangan game edukasi untuk meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa kelas X jurusan TJKT di SMK Negeri 1 Sintang, sebagai berikut:

Ha : Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi mampu meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar mata pembelajaran perakitan komputer kelas X jurusan TJKT SMK Negeri 1 Sintang.

Ho : Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi tidak mampu meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar mata pembelajaran perakitan komputer kelas X jurusan TJKT SMK Negeri 1 Sintang.