

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan wahana pengembangan ilmu pengetahuan untuk menuju bangsa Indonesia yang berkualitas dari segi intelektual maupun moral. Menurut Undang-Undang SISDIKNAS no 20 tahun 2003, Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa supaya peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif dan dapat memiliki pengendalian dalam diri, kecerdasan, keterampilan dalam Masyarakat, kekuatan spiritual keagamaan, pribadi serta baik. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia pendidikan berasal dari kata didik dan memiliki imbuhan yang awalan pe dan akhiran an, yang berarti proses atau acara pembuatan mendidik. Pendidikan adalah usaha etis dari manusia, untuk manusia dan untuk masyarakat (Amelia, 2019:775)

Dalam dunia Pendidikan di Indonesia memiliki jenis Pendidikan berdasarkan jenjang. Menurut UU Republik Indonesia no 2 tahun 2003, tentang Pendidikan nasional menyatakan bahwa jenjang Pendidikan di Indonesia terdiri atas: 1) Pendidikan dasar yang mulai usia 6 tahun akan dinyatakan berhak dan untuk usia 7 tahun dinyatakan wajib, 2) Pendidikan menengah terdiri atas Pendidikan umum, pendidikan kejuruan, Pendidikan luar biasa, pendidikan kedinasan, dan pendidikan keagamaan, dan 3) Pendidikan tinggi terdiri atas Pendidikan akademik dan pendidikan professional. Berdasarkan jenjang pendidikan SMK termasuk ke Pendidikan kejuruan. 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 and Irfan, 2021:203). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki pembelajaran yang berdeda dengan pembelajaran sekolah menengah lainnya. Menurut Pertiwi & Irfan (2021:203) menyatakan yang membedakan sekolah menengah kejuruan dengan sekolah menengah lain adalah mata pembelajaran produktif untuk setiap jurusan. Dengan adanya perbedaan ini, perlu meningkatkan mutu Pendidikan yang dengan cara perubahan dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang baik akan memiliki suasana belajar yang menarik dan menyenangkan di dalam kelas (Setiawan, Wigati, & Sulistyaningsih, 2019:169), hingga dapat meningkatkan mutu pendidikan. Upaya dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan di dalam kelas perlu beberapa terobosan, baik dengan pengembangan kurikulum, inovasi media pembelajaran dan pemenuhan sarana prasarana Pendidikan serta perlu peningkatan minat, motivasi dan hasil belajar siswa (Setiawan, Wigati, & Sulistyaningsih, 2019:169). Dalam melakukan upaya itu, guru sangat berperan penting, karena guru akan masuk dalam kelas dari awal hingga akhir pembelajaran di kelas. Dengan demikian guru perlu memilih metode atau media pembelajaran yang akan di terapkan dalam kelas.

Berdasarkan fakta yang telah ditemukan pada saat observasi di SMK Negeri 1 Sintang menggunakan instrument angket dengan hasil minat siswa sebesar 68,44% dan motivasi siswa sebesar 53,72%. Maka dengan hasil tersebut dinyatakan bawah minat siswa sudah baik dengan kategori tinggi, sedangkan motivasi siswa masih rendah dalam mengikuti pembelajaran produktif, hal ini dapat berdampak pada hasil belajar. Dalam mencapai nilai di atas Capaian Pembelajaran (CP), siswa perlu belajar dengan media yang menarik serta menyenangkan sehingga siswa akan tertarik dan memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran, serta mampu memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Dalam

memilih media pembelajaran guru dapat memilih dan menggunakan beberapa media atau metode yang sesuai dengan tujuan dalam penelitian tersebut (Rohmatin, 2023:80) dan berdasarkan karakteristik siswa (Aniyawai & Dewi, 2023:402).

Berdasarkan hasil wawancara guru dan siswa yang dilakukan oleh Peneliti pada tanggal 4 Maret 2024 di SMKN 1 Sintang, pada mata pembelajaran produktif khususnya pada materi “perakitan komputer” membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk menghafal serta memahami komponen-komponen penyusun komputer, bentuk, ciri-ciri, jenis, dan fungsinya. Pada saat pembelajaran guru biasanya menggunakan metode pembelajaran tanya jawab namun kurang efektif karena hanya beberapa siswa yang aktif. Pada saat pembelajaran guru pernah menggunakan game yang berupa quiz dengan menggunakan Kahoot namun kurang efektif karena guru hanya memberikan beberapa hari sebelum melaksanakan UTS dan UAS. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien yang dapat mempermudah dalam menghafal dan memahami materi perakitan.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti ingin melakukan penelitian yang berkaitan dengan game dalam menghafal komponen dan memahami perakitan komputer, dengan media game edukasi pada materi perakitan komputer pada kelas X jurusan TJKT SMK Negeri 1 Sintang. Game edukasi merupakan permainan yang berbentuk digital yang dirancang guna meningkatkan pengetahuan, serta dibuat dengan menggunakan teknologi multimedia dan dirancang dengan baik sesuai dengan kriteria Pendidikan yang diinginkan (Aniyawai & Dewi, 2023). Penggunaan game edukasi dalam pembelajaran dan pengajaran terus meningkat, hal ini karena game edukasi mempunyai kelebihan dalam hal

visualisasi dari permasalahan nyata (Bulan, Nahdlatul, & Ratama, 2023). Peneliti berharap dengan melalui game edukasi ini dapat membantu peserta didik dalam memahami komponen-komponen penyusun komputer, bentuk, ciri-ciri, jenis dan fungsi pada materi perakitan komputer hingga dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa. Adapun judul penelitian yang diangkat adalah “Pengembangan game edukasi untuk meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa kelas X jurusan TJKT SMK Negeri 1 Sintang”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka masalah umum dalam penelitian adalah “bagaimana pengembangan game edukasi dapat untuk meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa kelas X jurusan TJKT SMK Negeri 1 Sintang”

Agar menjadi lebih luas, maka dirumuskan ke dalam sub-sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan game edukasi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa kelas X Jurusan TJKT SMK Negeri 1 Sintang?
2. Bagaimana kelayakan game edukasi untuk meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa kelas X Jurusan TJKT SMK Negeri 1 Sintang?

3. Bagaimana efektifitas game edukasi untuk meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa kelas X Jurusan TJKT SMK Negeri 1 Sintang?
4. Bagaimana kondisi minat, motivasi dan hasil belajar siswa kelas x jurusan TJKT SMK Negeri 1 Sintang Sebelum menggunakan game edukasi?
5. Bagaimana kondisi minat, motivasi dan hasil belajar siswa kelas x jurusan TJKT SMK Negeri 1 Sintang sesudah menggunakan game edukasi?
6. Bagaimana perbedaan minat, motivasi dan hasil belajar siswa kelas x jurusan TJKT SMK Negeri 1 Sintang sesudah dan sebelum menggunakan game edukasi?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah umum penelitian, maka tujuan umum penelitian ini adalah “ mengetahui pengaruh pengembangan game edukasi untuk meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Sintang”

Adapun sub-sub tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tahap-tahap pengembangan game edukasi yang dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa kelas X Jurusan TJKT SMK Negeri 1 Sintang.

2. Mengetahui kelayakan game edukasi untuk meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa kelas X Jurusan TJKT SMK Negeri 1 Sintang
3. Mengetahui efektifitas game edukasi untuk meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa kelas X Jurusan TJKT SMK Negeri 1 Sintang.
4. Mengetahui kondisi minat, motivasi dan hasil belajar siswa kelas x jurusan TJKT SMK Negeri 1 Sintang sebelum menggunakan game edukasi.
5. Mengetahui kondisi minat, motivasi dan hasil belajar siswa kelas x jurusan TJKT SMK Negeri 1 Sintang sesudah menggunakan game edukasi.
6. Mengetahui perbedaan minat, motivasi dan hasil belajar siswa kelas x jurusan TJKT SMK Negeri 1 Sintang sebelum dan sesudah menggunakan game edukasi.

#### **D. Manfaat penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian tentang pengembangan game edukasi meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa Jurusan TJKT SMK Negeri 1 Sintang sebagai berikut:

## **1. Manfaat Teoritik**

Peneliti ini dapat memberikan kontribusi bagi ilmu Pendidikan khususnya pada bidang teknologi komputer seperti media pembelajaran berbasis game edukasi itu sendiri.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi guru**

- 1) Membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran terutama pada pengenalan komponen perakitan komputer, persiapan perakitan komputer dan Langkah-langkah perakitan komputer.
- 2) Membantu guru dalam meningkatkan konsentrasi siswa dalam belajar dan membuat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 3) Membantu guru dalam meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap suatu pokok bahasan yang dianggap sulit untuk dipahami.
- 4) Dapat mendorong guru untuk mendorong siswa untuk berpikir dan memecahkan masalah, yang bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan berpikir.
- 5) Mengintegrasikan pengalaman belajar dengan fantasi dan kreativitas, yang bermanfaat untuk mengembangkan daya imajinasi dan proses berpikir.

6) membantu guru dalam membantu siswa yang memilih permainan yang sesuai dengan minat dan ketertarikannya.

b. Bagi siswa

1) Membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran terutama pada pengenalan komponen perakitan komputer, persiapan perakitan komputer serta Langkah-langkah perakitan komputer.

2) Membantu konsentrasi siswa dalam belajar dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

3) Siswa memiliki integrasi pengalaman belajar fantasi dan kreativitas dalam pembelajaran.

4) Dapat merangsang motivasi dan ketertarikan siswa terhadap pokok pembahasan yang dianggap sulit untuk dipahami.

5) Dapat meningkatkan kualitas belajar siswa dengan proses pembelajaran yang interaktif dan menarik.

c. Bagi sekolah

1) membantu sekolah dalam meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap suatu pokok bahasan yang dianggap sulit untuk dipahami.

2) membantu sekolah dalam meningkatkan konsentrasi siswa dalam belajar dan membuat mereka lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

- 3) dapat mendorong sekolah untuk mendorong siswa untuk berpikir dan memecahkan masalah, yang bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan berpikir.
- 4) dapat mengintegrasikan pengalaman belajar dengan fantasi dan kreativitas, yang bermanfaat untuk mengembangkan daya imajinasi dan proses berpikir.
- 5) dapat meningkatkan kualitas belajar siswa karena proses pembelajaran yang interaktif dan menarik
- 6) membantu sekolah dalam membantu siswa yang memilih permainan yang sesuai dengan minat dan ketertarikannya.

#### **E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini merupakan game edukasi yang dalam penggunaannya berbantuan smartphone/android/komputer/laptop. Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Game edukasi ini dikembangkan sesuai dengan materi perakitan komputer kelas X.
2. Game edukasi ini dikembangkan untuk membantu siswa memahami materi perakitan komputer dan membantu siswa dalam membangun kemampuan kritis dan kreativitas.

3. Objek yang digunakan dalam produk adalah objek 3D dalam menyajikan visual gambar komponen-komponen perangkat keras, alat dan bahan perakitan komputer.
4. Game edukasi akan memiliki fitur skor yang dapat digunakan untuk mengukur kemajuan belajar siswa.
5. Game edukasi akan memiliki fitur materi perakitan komputer untuk mempermudah siswa memahami quiz dalam game.
6. Materi yang disajikan dalam produk mencakup mulai dari komponen komputer, persiapan perakitan komputer dan Langkah-langkah perakitan komputer.

#### **F. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dalam penelitian dan keterbatasan pengembangan game edukasi ini adalah:

##### **1. Asumsi pengembangan**

- a. Game edukasi dengan materi perakitan komputer mampu membantu peserta didik aktif dalam proses pembelajaran perakitan komputer dan mampu membawa perakitan komputer ke pengalaman hidup nyata.
- b. Game edukasi ini memiliki jenis game edukasi yaitu game Quiz.
- c. Peserta didik belajar dengan mandiri.

- d. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya. Selain itu juga validator ahli media yang cukup bernaung dalam multimedia.
- e. Item-item dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk digunakan.
- f. Background dalam game di download dari website freepik.com.
- g. Gambar dan icon dalam game di ambil dari website flaticon.com dan website adobe stock.com.
- h. Adobe Photoshop CS6 digunakan untuk mengubah gambar dan icon dengan format PNG.
- i. Adobe Illustrator digunakan untuk mengedit tampilan background yang di download dari website fleepik.com

## **2. Keterbatasan pengembangan**

- a. Game edukasi ini berbasis web <https://norma.hmpkm.my.id/>
- b. Game edukasi yang dikembangkan dalam bentuk online menggunakan teknologi tertentu.
- c. Game edukasi yang dikembangkan untuk pembelajaran siswa kelas x jurusan TJKT SMK Negeri 1 Sintang.
- d. Game edukasi ini hanya akan berisikan materi perakitan komputer.
- e. Uji validitas dilakukan pada validasi ahli, kelas XI TJKT SMK Negeri 1 Sintang.

- f. Uji produk dilakukan di SMK Negeri 1 Sintang di kelas X jurusan TJKT.
- g. Game edukasi dapat diakses menggunakan smartphone /android /komputer /laptop.