

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan pada dasarnya adalah suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan dengan sikap terbuka. Seiring perkembangan zaman, teknologi berkembang dengan pesat pula. Teknologi hampir digunakan dalam semua bidang salah satunya dalam dunia pendidikan. Dalam hal ini teknologi digunakan sebagai media pembelajaran sekaligus sebagai alat bantu untuk menguasai sebuah kompetensi berbantu komputer.

Mudhoffir (1990 : 5) mengemukakan bahwa "Teknologi pendidikan adalah suatu proses yang kompleks dan terpadu yang meliputi manusia, prosedur, ide, alat, dan organisasi untuk menganalisis masalah serta merancang, melaksanakan, menilai, dan mengelolah usaha pemecahan masalah yang berhubungan dengan segala aspek belajar".

Dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat menawarkan kebutuhan dalam pembelajaran. Hal ini memungkinkan terjadinya perubahan cara belajar, dari belajar dengan guru disekolah menjadi belajar mandiri. Belajar mandiri adalah cara efektif mengembangkan diri yang tidak terikat dengan kehadiran guru, pertemuan tatap muka, dan kehadiran disekolah. Belajar mandiri membutuhkan motivasi, keuletan, keseriusan, tanggungjawab, dan keingintahuan untuk berkembang dan maju. Untuk memudahkan belajar mandiri perlu adanya media yang menunjang tugas-tugas guru guna memotivasi siswa dan meningkatkan pemahaman siswa. Alat bantu secara nyata sangat membantu aktifitas pembelajaran dikelas untuk meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.

Mata pelajaran Teknik Komputer dan Jaringan merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Dimana terdiri dari beberapa Standar Kompetensi dan

Kompetensi Dasar, mata pelajaran ini hanya terdapat di sekolah-sekolah kejuruan komputer, tidak semua sekolah memiliki mata pelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan langsung selama PPL di SMK Negeri 7 pada bulan agustus 2015 sampai januari 2016, peneliti mendapati bahwa minat baca siswa sangat kurang, baik itu membaca buku pelajaran ataupun materi yang telah diberikan oleh guru. Siswa cenderung lebih suka bermain *game* di laptop maupun di *handphone*. Berdasarkan hal tersebut, muncul gagasan untuk menggabungkan daya tarik *game* dengan materi pelajaran. Peneliti memadukan kompetensi dasar merencanakan kebutuhan dan spesifikasi kedalam *game* edukasi guna meningkatkan minat belajar siswa.

Media pembelajaran *game* edukasi sudah banyak dipasaran, tetapi media *game* edukasi untuk pelajaran teknik komputer jaringan, khususnya di SMK Negeri 7 Pontianak belum ada. *Game* edukasi yang akan dikembangkan ini membahas tentang merencanakan kebutuhan dan spesifikasi yang merupakan salah satu sub kompetensi dasar yang ada dalam silabus. Dalam *game* edukasi ini akan terdapat 3 (Tiga) *step*, dimana setiap *step* terdiri dari beberapa soal yang akan dikerjakan oleh siswa.

Pembelajaran dengan media *game* edukasi ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa untuk lebih memahami pembelajaran merencanakan kebutuhan dan spesifikasinya. Penggunaan *game* edukasi dalam proses pembelajaran dapat merangsang motivasi dan ketertarikan siswa terhadap suatu pokok bahasan yang dianggap sulit untuk dimengerti, merangsang aktifitas diskusi, membangun pemahaman dan memperpanjang daya ingat.

Dengan mempertimbangkan masalah atau latar belakang dalam penelitian ini, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Game Edukasi Pada Kompetensi Dasar Merencanakan Kebutuhan Dan Spesifikasi Terhadap Minat Siswa Pada Kelas X TKJ Di SMK Negeri 7 Pontianak ”. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah mengembangkan dan mengetahui kelayakan *game* edukasi dengan

kompetensi dasar merencanakan kebutuhan dan spesifikasi pada siswa SMK kelas X TKJ.

## **B. Rumusan Masalah dan Sub Masalah :**

### **1. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “ Bagaimanakah pengembangan *game* edukasi pada kompetensi dasar merencanakan kebutuhan dan spesifikasi terhadap minat siswa pada kelas X TKJ di SMK Negeri 7 Pontianak.

### **2. Sub – sub Masalah**

- a) Bagaimanakah hasil validasi kelayakan *game* edukasi pada kompetensi dasar merencanakan kebutuhan dan spesifikasi ?
- b) Bagaimanakah tingkat minat siswa setelah mencoba *game* edukasi pada kompetensi dasar merencanakan kebutuhan dan spesifikasi ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah pengembangan *game* edukasi pada kompetensi dasar merencanakan kebutuhan dan spesifikasi terhadap minat siswa pada kelas X TKJ di SMK Negeri 7 Pontianak.

Adapun sub-sub tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan *game* edukasi pada kompetensi dasar merencanakan kebutuhan dan spesifikasi.
2. Mengetahui minat siswa setelah mencoba *game* edukasi pada kompetensi dasar merencanakan kebutuhan dan spesifikasi.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoristis**

Secara teoristis penelitian ini dapat menjadi sumber referensi dan menambah wawasan tentang pengembangan bahan ajar Teknik

Komputer Jaringan (TKJ), khususnya pengembangan *game* edukasi pada kompetensi dasar merencanakan kebutuhan dan spesifikasi.

## 2. Manfaat Praktis

### a) Bagi siswa

Siswa dapat melakukan proses belajar yang menyenangkan baik disekolah maupun diluar sekolah dengan *game* edukasi pada pelajaran Teknik Komputer Jaringan (TKJ), khususnya pada kompetensi dasar merencanakan kebutuhan dan spesifikasi.

### b) Bagi guru

Dengan penelitian ini guru dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis *game* edukasi guna merangsang minat belajar siswa, serta dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan minat belajar siswa.

### c) Bagi peneliti

Bagi peneliti mendapatkan kesempatan langsung untuk menerapkan dan mengembangkan *game* edukasi, dan kelak jika menjadi pendidik nantinya dapat dijadikan sebagai referensi.

### d) Bagi mahasiswa

Dengan penelitian ini, semoga bisa dijadikan sebagai referensi kepada mahasiswa, terutama untuk mahasiswa yang ingin menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D).

## E. Ruang Lingkup Penelitian

### 1. Variabel penelitian

Menurut Kerlinger (dalam Sugiyono 2014:61) mengemukakan bahwa “variabel adalah kontrak (*constructs*) atau sifat yang akan dipelajari. Di berikan contoh misalnya, tingkat aspirasi, penghasilan, pendidikan, status sosial, jenis kelamin, golongan gaji, produktivitas kerja, dan lain-lain”. Variabel dalam penelitian ini adalah minat siswa

setelah mencoba *game* edukasi pada kompetensi dasar merencanakan kebutuhan dan spesifikasi.

## 2. Definisi Operasional :

Untuk menghindari perbedaan penafsiran pada istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini, maka perlu diberikan batasan-batasan dari istilah tersebut. Adapun istilah yang perlu di jelaskan pengertiannya secara operasional adalah sebagai berikut:

### a) *Game* edukasi

*Game* edukasi merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar (*game* edukasi). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas dan menarik.

### b) Minat

Minat merupakan kecenderungan seseorang yang berasal dari luar maupun dari dalam sanubari yang mendorongnya untuk merasa tertarik terhadap suatu hal sehingga mengarahkan perbuatannya kepada suatu hal tersebut dan menimbulkan perasaan senang.