

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Pendidikan kejuruan pada dasarnya merupakan subsistem dari sistem pendidikan. Terdapat banyak pengertian menurut para ahli tentang pendidikan kejuruan yang pada dasarnya merujuk pada hal yang sama. Pendidikan kejuruan menurut Undang-Undang Negara Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 15 dijelaskan bahwa : “Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu”. Sebagaimana jenjang pendidikan lainnya, SMK memiliki tujuan yang dibedakan menjadi dua, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Salah satu tujuan khusus dari pendidikan kejuruan adalah menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di bidang usahanya sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya. Selain itu, menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), salah satu Standar Kompetensi Lulusan (SKL) SMK dalam keterampilan komputer dan pengelolaan informasi adalah mampu menggunakan teknologi komputer untuk mengolah data, keperluan sehari-hari serta keperluan yang terkait dengan kebutuhan kerja. Dari tujuan dan SKL SMK tersebut, lulusan dari SMK sudah sepatutnya dapat bersaing dengan lulusan jenjang lainnya dan memiliki keahlian khusus untuk menjalani dunia pekerjaan di bidangnya.

Menurut Data Badan Pusat Statistik (BPS) jumlah lulusan SMK yang menganggur mencapai 813.776 jiwa, atau 11,24 persen dari jumlah total pengangguran terbuka di Indonesia (Kompas, 5 November 2014; Tempo, 5 November 2014). Angka pengangguran tersebut tentu disebabkan oleh berbagai masalah pembelajaran yang dialami oleh siswa SMK.

Hasil pengkajian kebijakan kurikulum SMK yang dilakukan oleh Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional dalam Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum SMK mengidentifikasi beberapa masalah dalam pelaksanaan pembelajaran di SMK, diantaranya adalah : (1)

Fitria Wahyuni, 2017

PENGGUNAAN MULTIMEDIA GAMIFIKASI DENGAN MODEL PEMBELAJARAN DIRECT INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Belum tercukupinya bahan ajar yang dapat memenuhi standar kompetensi lulusan baik secara kuantitatif, kualitatif dan relevansi. Optimalisasi dan pengadaan bahan ajar yang dapat memenuhi standar kompetensi lulusan menjadi salah satu alternatif pemecahan masalah pembelajaran tersebut. (2) Masih Terbatasnya referensi. Pengadaan referensi dan perluasan akses informasi menjadi salah satu alternatif pemecahan masalah pembelajaran tersebut. (3) Keterbatasan bahan ajar dan bahan praktik sesuai dengan standar isi. Pemenuhan bahan ajar dan bahan praktik serta penyediaan akses informasi/internet menjadi salah satu alternatif pemecahan masalah pembelajaran tersebut.

Penelitian pendahuluan yang dilakukan di SMK di Cimahi mengungkap berbagai macam informasi. Wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru SIJA dan beberapa murid di SMK mengungkap fakta bahwa media pembelajaran yang biasa dipakai saat pembelajaran adalah modul dan *powerpoint*, dimana media tersebut tidak sepenuhnya digunakan bila terdapat kesalahan teknis saat pembelajaran berlangsung. Selain itu saat pembelajaran pemrograman dasar, guru lebih sering menekankan pembelajaran pada latihan dan tes dimana hal tersebut kurang baik mengingat pemahaman dari siswa terkait pembelajaran harus lebih diperhatikan agar siswa mampu memenuhi standar nilai minimum dan kriteria ketuntasan minimal.

Penelitian tersebut juga mengungkap bahwa kurangnya bahan ajar, cara penyampaian materi dan kurangnya pemahaman siswa menjadi faktor penyebab utama dari kesulitan siswa saat mempelajari pemrograman dasar. Hal tersebut dapat disebabkan oleh faktor eksternal maupun internal siswanya. Faktor internal yang sangat mempengaruhi adalah kurangnya motivasi siswa dalam mempelajari mata pelajaran ini. Sedangkan faktor eksternal yang dapat menyebabkan kesulitan siswa dalam pemahamannya adalah lingkungan, guru, kurikulum, dan lain sebagainya. Berdasarkan studi kasus, siswa yang berpendapat bahwa pemrograman dasar merupakan mata pelajaran yang sulit lebih dari setengahnya, dan dari beberapa hasil evaluasi mereka membuktikan bahwa siswa yang memenuhi standar nilai minimum hanya 31%. Selain itu, 85% siswa menyatakan ketertarikannya pada pembelajaran dengan adanya penggunaan media pembelajaran dengan *game*.

Fitria Wahyuni, 2017

PENGUNAAN MULTIMEDIA GAMIFIKASI DENGAN MODEL PEMBELAJARAN DIRECT INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Salah satu solusi yang dapat digunakan dalam mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut adalah penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Penggunaan multimedia sebagai alat bantu untuk pembelajaran dapat digunakan oleh guru untuk membantu proses pembelajarannya. Munir (2012), menjelaskan bahwa “Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas dan sikap belajar peserta didik dapat ditingkatkan, dan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja”. Tentunya pemilihan media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif bukan faktor kebetulan saja, namun media ini mempunyai banyak bentuk positif dan sesuai dengan yang dibutuhkan oleh siswa yang mempelajari pemrograman dasar.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan beragamnya teknologi tertentu adalah hal yang menarik jika media yang dirancang mengacu pada media yang bukan hanya memberikan pengetahuan secara kognitif, melainkan fungsi memberikan efek *fun*, salah satunya adalah unsur *game*. Perancangan multimedia interaktif dengan gamifikasi ini juga dapat membuat multimedia tersebut lebih menarik dan banyak diminati oleh para siswa. Dalam multimedia tersebut juga diikuti dengan sebuah alur desain yang menggunakan teknik dan penerapan dari suatu model pembelajaran *Direct Instruction*. Dalam melakukan pencapaian materinya dimana diakhir setiap tahap tersebut siswa harus bisa menjawab pertanyaan terkait dengan materi yang disajikan dalam bentuk multimedia interaktif.

Berdasarkan paparan tersebut, akan dilakukan kajian yang berkenaan dengan “PENGUNAAN MULTIMEDIA GAMIFIKASI DENGAN MODEL PEMBELAJARAN DIRECT INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK”.

1.2.Rumusan Masalah

Beberapa rumusan masalah yang akan dibahas terkait dengan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pemrograman dasar diantaranya sebagai berikut :

Fitria Wahyuni, 2017

PENGUNAAN MULTIMEDIA GAMIFIKASI DENGAN MODEL PEMBELAJARAN DIRECT INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Bagaimana cara merancang dan membangun multimedia gamifikasi dengan model pembelajaran *direct instruction* untuk meningkatkan pemahaman siswa SMK?
2. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa SMK dalam pembelajaran pemrograman dasar menggunakan multimedia gamifikasi dengan model pembelajaran *direct instruction*?
3. Bagaimana penilaian siswa terhadap multimedia gamifikasi dengan model pembelajaran *direct instruction* dalam pembelajaran di SMK?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini agar penelitian tidak meluas, yaitu :

1. Materi pembelajaran pemrograman dasar yang dibahas dalam multimedia ini adalah algoritma percabangan dan algoritma perulangan.
2. Penentuan hasil belajar siswa dilihat atau dinilai dari hasil *pretest* dan *posttest*.
3. Penelitian dilakukan pada kelas X SIJA A SMK Negeri 1 Cimahi.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditulis sebelumnya, maka tujuan dari pengkajian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun multimedia gamifikasi dengan model pembelajaran *direct instruction* untuk meningkatkan pemahaman siswa SMK
2. Menganalisis peningkatan pemahaman siswa SMK dalam pembelajaran pemrograman dasar menggunakan multimedia gamifikasi dengan model pembelajaran *direct instruction*.
3. Menganalisis penilaian siswa terhadap multimedia gamifikasi dengan model pembelajaran *direct instruction* dalam pembelajaran pemrograman dasar.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dikategorikan sebagai manfaat teoritis dan manfaat praktis. Secara teoritis, bermanfaat bagi perkembangan teori
Fitria Wahyuni, 2017

PENGGUNAAN MULTIMEDIA GAMIFIKASI DENGAN MODEL PEMBELAJARAN DIRECT INSTRUCTION
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK

Universitas Pendidikan Indoenesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran, khususnya model pembelajaran *direct instruction*, lebih khusus lagi pengembangan model pembelajaran *direct instruction* yang diimplementasikan pada multimedia interaktif.

Secara praktis, penelitian ini diharapkan membawa manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Untuk penelititi agar mempunyai wawasan baru terkait bagaimana cara membuat multimedia interaktif yang mampu membantu siswa untuk meningkatkan pemahamannya.

2. Bagi Guru

Guru dapat terinspirasi untuk membuat ataupun mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yang lebih baik lagi dan memanfaatkannya di dalam kelas agar motivasi dari siswanya meningkat.

3. Bagi Peneliti Lainnya

Untuk peneliti lainnya, agar penelitian ini dapat menjadi referensi dalam mengembangkan penelitiannya terkait dengan model pembelajaran *direct instruction* dan multimedia interaktif dengan *game*.

4. Bagi Siswa

Siswa dapat terbantu dalam memahami materi pemrograman dasar dengan adanya multimedia interaktif ini. Sehingga tingkat pemahamannya meningkat dan siswa akan termotivasi untuk belajar mata pelajaran ini.

1.6. Definisi Operasional

1. Multimedia

Multimedia adalah salah satu media digital interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran, dimana terdapat berbagai unsur yaitu teks, audio, video, dan animasi.

2. Gamifikasi

Gamifikasi adalah penerapan teknik dan strategi dari sebuah permainan ke dalam konteks nonpermainan untuk menyelesaikan suatu masalah.

Tujuannya yaitu untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, dan prestasi pesertanya.

3. Direct Instruction

Model *direct instruction* adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa dalam mempelajari sesuatu yang dilakukan selangkah demi selangkah (*step by step*). Adapun langkah dalam model pembelajaran *direct instruction* ini, yaitu :

- a. Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa.
- b. Menyajikan materi pembelajaran.
- c. Praktik yang terstruktur.
- d. Mengecek pemahaman dengan pemberian latihan mandiri.

4. Pemahaman

Pemahaman merupakan aspek kognitif yang setingkat diatas pengetahuan. Siswa akan mengerti materi atau fakta yang diajarkan kepadanya.

1.7.Struktur Bab

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan latar belakang masalah dari penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan definisi operasional.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab 2 menjelaskan mengenai teori dari judul penelitian yang diangkat pada bab 1. Berikut teori yang dijelaskan yaitu multimedia, gamifikasi, model pembelajaran *direct instruction*, pemrograman dasar (percabangan dan perulangan), dan pemahaman.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bagian ini dijelaskan alur penelitian berdasarkan judul penelitian yang diangkat oleh peneliti mulai dari desain penelitian yang digunakan, instrumen penelitian, tahapan pengumpulan data dan langkah-langkah analisis.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Fitria Wahyuni, 2017

PENGUNAAN MULTIMEDIA GAMIFIKASI DENGAN MODEL PEMBELAJARAN DIRECT INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada bab ini menjelaskan temuan dari multimedia gamifikasi yang digunakan oleh peneliti hingga analisis hasil penggunaan multimedia gamifikasi yang telah dibuat oleh peneliti.

BAB V SIMPULAN

Pada bagian ini merupakan simpulan dan rekomendasi dari hasil penelitian penggunaan multimedia gamifikasi dengan model *direct instruction*.