

ABSTRAK

Fitria Puteri Arviani (1502411), Motivasi Siswa dalam Membuat Produk pada Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi (Sekolah Menengah Kejuruan Program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika). **Tesis**, Program Studi Pengembangan Kurikulum, Sekolah Pasca Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Tahun 2018. Penelitian ini dilatar belakangi oleh keresahan pada masyarakat ketika Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang diharapkan mampu untuk memberikan lulusan yang siap kerja berbanding terbalik dengan realita yang ada di masyarakat bahwa SMK merupakan penyumbang angka pengangguran tertinggi pada saat ini. Penelitian ini menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan, yaitu: “Bagaimana motivasi siswa Sekolah Menengah Kejuruan Program Studi Keahlian Teknik Komputer dan Informatika dalam membuat produk pada implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi?”. Secara khusus masalah tersebut dirumuskan sebagai berikut: (1) Bagaimana motivasi siswa dalam membuat produk dilihat dari motivasi intrinsik dan ekstrinsik? (2) Bagaimana kompetensi yang dimiliki siswa dalam membuat produk pada siswa Kompetensi Keahlian Multimedia dan siswa Kompetensi Keahlian Animasi? (3) Apakah terdapat pengaruh motivasi siswa dalam membuat produk terhadap kompetensi siswa? Penelitian ini menggunakan pendekatan rancangan penelitian metode campuran (*mixed methods research design*) dengan menggunakan rancangan sekuensial eksplanatoris dan metode Deskriptif. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup. Pengujian digunakan dengan menganalisis data dan mengkode data. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMK Program Keahlian Multimedia dan Program Keahlian Animasi di Kota Bandung. Teknik dalam menentukan sampling dengan menggunakan sampling purposif. Dengan demikian sampel yang akan digunakan pada penelitian ini ialah 102 siswa Program Keahlian Multimedia dan Program Keahlian Animasi dan dilakukan di SMKN 14 Kota Bandung serta SMK Pasundan 3 Kota Bandung karena pada sekolah tersebut terdapat Program Keahlian Multimedia dan Program Keahlian Animasi. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah terdapat faktor yang mempengaruhi kompetensi yang dimiliki siswa. Salah satunya ialah faktor motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Siswa yang termotivasi secara intrinsik akan mengerjakan produk karena keinginannya sendiri dan memang menyukai dalam membuat produk sedangkan siswa yang termotivasi secara ekstrinsik akan mengharapkan dukungan dari orang disekitarnya terutama dari orangtua dengan harapan produk yang dibuatnya akan dipuji oleh orang lain. Kompetensi yang dimiliki siswa tidak tersalurkan dengan baik dikarenakan kurangnya fasilitas yang mereka miliki. Hal tersebut menyebabkan siswa merasa malas dalam membuat produk sehingga produk yang dihasilkan tidak sesuai dengan kompetensi yang mereka miliki dan kebutuhan DU/DI.

Kata Kunci : Motivasi, Kompetensi, Kurikulum Berbasis Kompetensi, Produk, Sekolah Menengah Kejuruan

ABSTRACT

Fitria Puteri Arviani (1502411), Student Motivation in Making Products on the Implementation of Competency Based Curriculum (Vocational High School Computer and Information Engineering Skills Program). Thesis, Curriculum Development Study Program, Graduate School, Universitas Pendidikan Indonesia, Year 2018. This study is based on the unrest among the public when Vocational High School is expected to be able to provide graduates who are ready to work inversely with the reality in society that Vocational High School is the highest contributor to the current unemployment rate. This study answers the questions that have been formulated, namely: "How the motivation of students of Vocational Secondary School Study Program of Computer and Informatics Engineering Skills in making products on the implementation of Competency Based Curriculum?". In particular the problem is formulated as follows: (1) How student motivation in making the product viewed from intrinsic and extrinsic motivation? (2) What is the competence of the students in making the product on the students of Multimedia Competence and on the students of the Animation Competence? (3) Is there any influence of students motivation in making product to student competence? This research uses mixed methods research design approach using explanatory sequential design and descriptive method. The instruments used are open questionnaires and closed questionnaires. Testing is used by analyzing data and encoding data. The population in this study are students of Vocational High School Multimedia Expertise Program and Animation Expertise Program in Bandung. Techniques in determining sampling by using purposive sampling. Thus the sample to be used in this research is 102 students of Multimedia Expertise Program and Animation Expertise Program and conducted in SMKN 14 Bandung City and SMK Pasundan 3 Bandung City because the school have Multimedia Expertise Program and Animation Expertise Program. The conclusion obtained from this research is that there are factors that influence the competence of the students. One of them is intrinsic motivation factor and extrinsic motivation. Students who are intrinsically motivated will work on the product because of their own desires and are fond of making products while students who are extrinsically motivated will expect support from the people around them especially from parents by expecting the products they make will be praised by others. The competencies of the students are not well channeled due to the lack of facilities at their disposal. This causes students to feel lazy in making the product so that the resulting product is not in accordance with the competencies they have and the needs of the World Business or Industrial World.

Keywords : Motivation, Competency, Competency Based Curriculum, Product, Vocational School