

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Melalui kegiatan pembelajaran, mutu pendidikan akan mengalami peningkatan. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan harus sejalan dengan tujuan pendidikan nasional. Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, penggunaan multimedia sudah berkembang pesat khususnya di dunia pendidikan. Penggunaan multimedia di bidang pendidikan sudah mulai dimanfaatkan oleh pengajar dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Salah satu cara untuk mengetahui kemampuan hasil belajar peserta didik, guru melakukan evaluasi dengan mengembangkan model pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Hal tersebut sejalan dengan keputusan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) tahun 2016 mengenai pengembangan pendidikan berbasis multimedia melalui Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan (BPMP), dengan tujuan untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis multimedia untuk pendidikan dan kebudayaan.

Berdasarkan pengalaman pada saat melakukan kegiatan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di Sekolah Menengah Kejuruan Pembangunan Pertanian Negeri Lembang (SMK PPN Lembang), ditemukan permasalahan khususnya pada mata pelajaran Dasar Pengendalian Mutu Hasil Pertanian (DPMHP) yaitu, sebanyak 40,26% peserta didik memiliki nilai dibawah KKM, yaitu kurang dari 75. Media pembelajaran yang kurang bervariasi dapat menjadi salah satu faktor penyebab nilai peserta didik dibawah KKM. Adanya penggunaan alat evaluasi berbasis multimedia interaktif sebagai penunjang kegiatan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran diharapkan mampu

meningkatkan semangat belajar siswa yang dapat berpengaruh terhadap nilai siswa.

Temuan hasil penelitian yang telah dilakukan Mirza (2014) mengenai pembuatan sebuah alat evaluasi kuis matematika berbasis flash untuk tingkat sekolah dasar, bahwa dengan adanya game kuis tersebut dapat meningkatkan daya konsentrasi dan kecekatan seorang anak. Game yang dibuat juga harus menarik dan nyaman untuk dimainkan. Saputro (2015) membuat game edukasi bahasa Inggris berbasis *android* untuk tingkat sekolah dasar. Dalam karya tulisnya menyatakan bahwa game edukasi sangat membantu anak – anak dalam belajar dan menghafal bahasa Inggris. Dari paparan beberapa peneliti terdahulu dapat dipahami bahwa pembuatan game edukasi dinilai dapat membantu proses pembelajaran. Salah satu hal yang terpenting dalam pembuatan game edukasi ini yaitu tampilan yang menarik.

Berdasarkan penjelasan tersebut mengenai pengembangan multimedia, kondisi peserta didik di SMK PP Negeri Lembang dan penelitian terdahulu, penulis merancang alat evaluasi berupa *game* edukasi berbasis multimedia interaktif menggunakan *construct 2* dengan judul penelitian “Kelayakan Alat Evaluasi Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan *Mobile Learning* Menggunakan *Construct 2* Pada Pelajaran Dasar Pengendalian Mutu Hasil Pertanian Di SMK PP Negeri Lembang”. *Game* yang dibuat berisi soal – soal latihan *multiple chice* beserta pembahasannya. *Game* tersebut akan digunakan sebelum mengerjakan atau mengikuti tes, sehingga keistimewaannya yaitu peserta didik akan mendapatkan gambaran mengenai tes yang akan diselenggarakan setelah *game*. Selain itu, kelebihan dari alat evaluasi yang penulis rancang ini yaitu meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar secara mandiri maupun berkelompok dimana saja dan kapan saja. *Game* yang dirancang memiliki tampilan yang menarik, *eye catching* serta *user friendly* sehingga peserta didik dapat dengan mudah mengakses *game* tersebut dengan menggunakan laptop atau *smartphone*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya dapat diambil garis besarnya sebagai berikut:

1. Metoda penyampaian materi kurang menarik minat belajar peserta didik.
2. Media pembelajaran perlu dikembangkan sejalan dengan kemajuan teknologi.
3. Belum adanya alat evaluasi berbasis multimedia interaktif untuk melihat hasil belajar siswa sesuai perkembangan teknologi.

1.3 Batasan Masalah Penelitian

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu membahas kelayakan dalam pembuatan soal, perancangan dan implementasi alat evaluasi pembelajaran berupa *game* edukasi berbasis multimedia interaktif menggunakan *construct 2* pada mata pelajaran Dasar Pengendalian Mutu Hasil Pertanian (DPMHP) khususnya pada materi Memahami Teknik Pengendalian Mutu, Menerapkan Teknik Pengendalian Aseptis dan Menganalisis Jenis-jenis Media Kultur Mikroba di SMK PP Negeri Lembang.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, didapat beberapa rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana tahapan perancangan pembuatan alat evaluasi pembelajaran berupa *game* edukasi berbasis multimedia interaktif menggunakan *construct 2* pada mata pelajaran Dasar Pengendalian Mutu Hasil Pertanian (DPMHP) di SMK PP Negeri Lembang?
2. Bagaimana kelayakan alat evaluasi pembelajaran berupa *game* edukasi berbasis multimedia interaktif menggunakan *construct 2* pada mata pelajaran Dasar Pengendalian Mutu Hasil Pertanian (DPMHP) di SMK PP Negeri Lembang?
3. Bagaimana tingkat motivasi yang ditimbulkan dengan adanya alat evaluasi pembelajaran berupa *game* edukasi berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Dasar Pengendalian Mutu Hasil Pertanian (DPMHP) di SMK PP Negeri Lembang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui tahapan perancangan pembuatan alat evaluasi pembelajaran berupa *game* edukasi berbasis multimedia interaktif menggunakan *construct 2* pada mata pelajaran Dasar Pengendalian Mutu Hasil Pertanian (DPMHP) di SMK PP Negeri Lembang.
2. Mengetahui kelayakan alat evaluasi pembelajaran berupa *game* edukasi berbasis multimedia interaktif menggunakan *construct 2* pada mata pelajaran Dasar Pengendalian Mutu Hasil Pertanian (DPMHP) di SMK PP Negeri Lembang.
3. Mengetahui tingkat motivasi yang ditimbulkan dengan adanya alat evaluasi pembelajaran berupa *game* edukasi berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Dasar Pengendalian Mutu Hasil Pertanian (DPMHP) di SMK PP Negeri Lembang.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis dalam bidang alat evaluasi pembelajaran berupa *game* edukasi berbasis multimedia interaktif menggunakan *construct 2*.
2. Memberikan kemudahan untuk memahami materi pada mata pelajaran Dasar Pengendalian Mutu Hasil Pertanian dengan adanya alat evaluasi pembelajaran berbasis multimedia interaktif berupa *game* edukasi.
3. Memberikan tambahan informasi dan dapat dijadikan acuan untuk penelitian yang sejenis atau lanjutan.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia untuk menambah referensi penelitian pengembangan pendidikan.
2. Bagi peserta didik jurusan APHP SMK PP Negeri Lembang untuk memudahkan dalam memahami dan menguasai materi pada mata pelajaran Dasar Pengendalian Mutu Hasil Pertanian (DPMHP)

3. Bagi sekolah dan guru, sebagai bahan pertimbangan untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan alat evaluasi pembelajaran berbasis multimedia interaktif berupa *game* edukasi.
4. Bagi penulis, dapat menambah pengetahuan mengenai perancangan alat evaluasi pembelajaran berbasis multimedia interaktif berupa *game* edukasi dan sebagai sarana untuk mengembangkan media atau alat pembelajaran berdasarkan kemajuan teknologi.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

- BAB I : Merupakan bab pengenalan yang memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan struktur organisasi skripsi secara umum.
- BAB II : Bagian kajian pustaka/landasan teoritis yang memberikan konteks secara jelas terhadap topik atau permasalahan dalam penelitian yang terdiri dari penjelasan alat evaluasi berbasis multimedia interaktif, *mobile learning*, alat evaluasi berbasis *game* edukasi, peneliti terdahulu dan posisi penelitian.
- BAB III : Bagian ini merupakan bagian yang bersifat prosedural, yakni bagian yang mengarahkan pembaca untuk mengetahui bagaimana peneliti merancang alur penelitiannya, instrumen yang digunakan, tahapan pengumpulan data yang dilakukan, hingga langkah-langkah analisis data yang disajikan.
- BAB IV : Bab ini berisi data - data yang diperoleh berdasarkan metodologi penelitian mulai dari perancangan pembuatan alat evaluasi pembelajaran berbasis multimedia interaktif berupa *game* edukasi hingga data hasil uji kelayakan.
- BAB V : Bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan penelitian terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.