

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Antusias siswa yang baru lulus SMP untuk masuk ke SMA atau SMK sederajat cukup besar, tetapi banyak siswa yang belum matang dalam memilih jurusan kelanjutan sekolah sehingga dapat berakibat pada kegagalan ditengah jalan ketika sudah diterima di sekolah menengah atas sederajat, atau banyak kasus siswa yang tidak cocok dengan jurusan yang dipilih ketika telah memperoleh pelajaran di sekolah (Hermanto, 2012).

Minat yang dimiliki masing-masing siswa akan berbeda sesuai dengan proses pengembangan potensi pada dalam diri siswa. Potensi yang dimiliki akan memudahkan dalam penangkapan materi, bimbingan, dan pelatihan sesuai dengan kecerdasan. Pada dasarnya setiap manusia dilahirkan unik dengan kepribadian dan bakat yang berbeda. Dalam Pendidikan di sekolah, minat dapat mempengaruhi baik buruknya prestasi belajar berhubungan dengan tujuan Sekolah yang mendasar yaitu untuk mengembangkan bakat dan kemampuan siswa selama proses Pendidikan (Slamet Iman Santoso, 1979).

Pengembangan kemampuan siswa untuk mencapai tujuan Pendidikan disesuaikan dengan kemajuan pembelajaran pada era digital saat ini yang mempengaruhi dunia pembelajaran terutama dalam industri kreatif yang sedang berkembang di Indonesia. Tahun 2007 industri kreatif dikenalkan di Indonesia oleh Kementrian Perdagangan RI secara resmi (Maryunani, 2014). Pemanfaatan keterampilan, kreatifitas, dan bakat individu merupakan dasar dari industri kreatif yang dapat menciptakan kesejahteraan masing-masing individu. Industri kreatif memiliki potensi untuk menjadi salah satu penggerak masyarakat Indonesia yang mandiri, makmur, adil, dan maju (Santosa & Ghazali, 2015). Berhubungan dengan perkembangan industri kreatif, Departemen Perdagangan RI memetakan bidang ekonomi kreatif menjadi 14 bidang yaitu; (1) jasa periklanan; (2) arsitektur; (3) pasar seni dan barang antik; (4) kerajinan; (5) desain; (6) fashion; (7) video; (8) permainan interaktif; (9) music; (10) seni pertunjukan; (11) penerbitan dan percetakan; (12) layanan komputer dan piranti lunak; (13) televisi dan radio; (14)

riset dan pengembangan.

Beberapa bidang yang telah dipetakan oleh Departemen Perdagangan RI merupakan cakupan dari Multimedia. Multimedia merupakan alat presentasi yang dinamis dan interaktif dari kombinasi grafik, teks, animasi, video dan audio (Darmawan, 2014). Multimedia merupakan salah satu paket keahlian yang dibutuhkan dalam perkembangan industry kreatif. Saat ini paket keahlian Multimedia sudah ada di tingkat Pendidikan menengah, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi atau Kemendikbud Ristek pada tahun pelajaran 2022-2023 sudah menerapkan kurikulum merdeka dalam menjalankan pembelajaran. Pada kurikulum merdeka di SMK lebih mengeksplor keterampilan dengan memperbanyak projek agar siswa lebih mandiri. Maka dengan itu, keahlian Multimedia dikonversi oleh Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi menjadi beberapa jurusan yang lebih spesifik, yaitu; (1) Desain Komunikasi Visual; (2) Animasi; (3) Produksi dan Siaran Program Televisi; (4) Produksi Film; (5) Pengembangan Gim. (Andayaningtyas & Arista, 2022)

SMK dengan paket keahlian Multimedia dapat menjadi salah satu fasilitator dalam melahirkan sumber daya yang memadai bagi perkembangan industri kreatif. Beberapa Sekolah Kejuruan di Kota Bandung memiliki jurusan dengan bidang keahlian Multimedia yang telah dikonversi oleh Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi, dan beberapa jurusan lainnya yang masuk dalam lingkup Multimedia industri kreatif. Jurusan tersebut diantaranya adalah jurusan; (1) Rekayasa Perangkat Lunak, dan (2) Teknik Audio Video. Kedua jurusan ini dicantumkan ke dalam bidang keahlian Multimedia di Sekolah Kejuruan Kota Bandung.

Pemilihan jurusan keahlian ke SMK Multimedia dimulai dari Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan melihat minat dan bakat siswa. Siswa yang memiliki ketertarikan pada bidang Multimedia dapat diarahkan lebih lanjut untuk mendapatkan bidang keahlian yang lebih spesifik agar bisa terus berkembang dan maksimal dalam berkontribusi terhadap perkembangan industri kreatif. Faktor yang berperan dalam membantu siswa memilih bidang keahlian yang lebih spesifik adalah peran guru di sekolah. Guru BK di sekolah merupakan salah satu yang ikut

andil dan berperan dalam memberikan arahan bagi siswa untuk memilih kejuruan.

Guru BK memegang peranan cukup penting dalam proses perkembangan peserta didik sebagai individu yang mandiri agar mampu mengembangkan potensi dalam bidang keahlian sesuai minat dan bakat siswa. Maka dapat disebut bahwa guru BK turut memberi peran dalam meningkatkan mutu Pendidikan disekolah. Kedudukan guru BK sebagai tenaga professional dibuktikan dengan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 6, UU nomor 111 tahun 2014 dan penguasaannya terhadap standar kompetensi bidang bimbingan dan konseling dan memiliki sertifikat Pendidikan.

Koordinator guru BK SMPN 42 Bandung, Ibu Lucy, menyebutkan bahwa SMPN 42 Bandung baru memiliki guru BK di dua tahun terakhir. Sebelumnya, SMPN 42 Bandung tidak memiliki guru BK sehingga tidak ada perhatian khusus mengenai bimbingan konseling siswa. Untuk itu, saat ini BK berusaha memberikan peran terbaik bagi siswa mengenai bimbingan konseling. Salah satunya adalah memberikan perhatian khusus bagi siswa dalam pengenalan potensi dan perkembangan minat dan bakat. Hal ini dilakukan sebagai salah satu cara untuk memberikan rekomendasi kelanjutan sekolah, baik ke SMA, SMK, sederajat.

Ibu Lucy berpendapat bahwa perkembangan teknologi saat ini telah menjadi sebagian dari hidup masyarakat dewasa ini termasuk remaja SMP sehingga kebutuhan akan multimedia penting adanya. Beliau menyatakan beberapa siswa SMP Negeri 42 Bandung memiliki potensi untuk melanjutkan Studi ke jurusan multimedia. Tetapi pihak BK kesulitan dalam menemukan instrumen keminatan siswa untuk masuk ke bidang keahlian multimedia. Sehingga dibutuhkan sistem yang dapat membantu guru BK mendapatkan instrument penilaian keminatan ke bidang keahlian multimedia.

Sistem pendukung keputusan yang dilakukan untuk mengarahkan siswa memilih bidang keahlian Multimedia menggunakan metode *Analytical Hierarchy Process* (AHP). Menurut Thomas L. Saaty metode AHP dapat membantu memecahkan persoalan yang kompleks dengan menstrukturkan hierarki kriteria, pihak yang berkepentingan, hasil dan dengan menarik macam-macam pertimbangan untuk dapat mengembangkan bobot prioritas. Sekolah Menengah Pertama Negeri 42 Bandung bekerjasama dengan guru BK dapat menggunakan

konsep Sistem Pengambilan Keputusan (SPK) sebagai alat bantu menentukan jurusan keahlian Multimedia bagi siswa. Salah satu metode yang relevan dan memiliki nilai konsistensi dalam menentukan tingkat prioritas kriteria yaitu metode *Analytical Hierarchy Process* (AHP).

Berdasarkan latar belakang penelitian dan identifikasi masalah dapat diidentifikasi bahwa dibutuhkan sistem yang dapat melahirkan sumber daya yang memadai bagi perkembangan industri kreatif dalam bidang Multimedia. Oleh karena itu, penelitian ini akan membahas mengenai Sistem Rekomendasi Keahlian Multimedia Berdasarkan Minat Bakat Siswa SMPN 42 Bandung Menggunakan Metode AHP.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah yang dapat diuraikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan sistem rekomendasi pilihan keahlian Multimedia di SMK menggunakan metode AHP?
2. Bagaimana penerapan metode AHP dan respon pengguna dalam sistem rekomendasi pemilihan keahlian Multimedia berdasarkan minat dan bakat?

1.3 Batasan Masalah

Agar peneliti fokus pada bahasan penting, Batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan sistem menggunakan metode AHP
2. Rekomendasi jurusan bidang keahlian Multimedia
3. Pengguna sistem siswa Sekolah Menengah Pertama dan pihak Bimbingan Konseling sekolah

1.4 Tujuan

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Menggambarkan perancangan perancangan sistem rekomendasi pilihan keahlian Multimedia di SMK menggunakan metode AHP
2. Menggambarkan penerapan metode AHP dan mengetahui respon pengguna terhadap sistem rekomendasi pilihan keahlian Multimedia berdasarkan minat dan bakat siswa

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Metode AHP yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alat bantu memilih bidang keahlian Multimedia
2. Metode AHP dapat mengembangkan minat dan bakat dan memberikan pemahaman bagi siswa dalam pengaruh rekomendasi pilihan keahlian Multimedia

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur Organisasi Skripsi atau sistematika penulisan penelitian memiliki peran sebagai pengarah penulisan dan terdiri dari beberapa bagian :

BAB I Pendahuluan

Pada BAB ini berisi latar belakang masalah yang diambil dalam penelitian, identifikasi masalah berupa rumusan masalah, tujuan diadakannya penelitian, manfaat yang akan didapat dalam penelitian, dan struktur penulisan penelitian.

BAB II Kajian Pustaka

Pada BAB ini berisi konsep dan teori mengenai media pembelajaran, boardgame, dan pendidikan karakter. Serta penelitian terdahulu mengenai bidang yang diteliti, dan posisi penelitian yang sedang diteliti.

BAB III Metodologi Penelitian

Pada bagian ini peneliti mengarahkan pembaca untuk mengetahui alur penelitian berupa desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

BAB ini membahas hasil dari penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan mengenai pengaruh media pembelajaran board game terhadap pendidikan karakter anak Sekolah Dasar.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada bagian ini berisi kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian dan saran mengenai penelitian yang telah dilaksanakan baik untuk penelitian selanjutnya maupun untuk penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber rujukan dari penelitian berupa nama penulis, tahun terbit, judul

tulisan, penerbit, dan identitas penerbit.

LAMPIRAN

Berisi dokumen tambahan yang mendukung penelitian.