

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan secara universal dapat dipahami sebagai upaya pengembang potensi secara utuh dan penanaman nilai-nilai sosial budaya yang diyakini oleh sekelompok masyarakat agar dapat mempertahankan hidup dan kehidupan secara layak. Pendidikan sebagai salah satu instrumen utama dalam pengembangan sumber daya manusia dengan multi kemampuan kognitif efektif dan psikomotorik.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan pada jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan keterampilan psikomotorik siswa. Keterampilan yang dimiliki oleh siswa merupakan hasil dari pembelajaran di sekolah maupun ketika praktik di dunia industri. Praktik industri bagi siswa SMK merupakan ajang menerapkan ilmu yang pernah diperoleh di bangku sekolah. Siswa juga mendapatkan ilmu baru di dunia industri, dan lebih banyak praktek dari pada teori karena mereka belajar pada kondisi nyata sesuai dengan dunia kerja.

SMKN 2 Padang merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang akan mengembangkan aspek psikomotorik siswa agar mampu bersaing di dunia kerja ada beberapa jurusan, di SMKN 2 Padang yaitu jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) yang beralamatkan di Jl Andalas No. 5 Simpang Haru. Salah satu mata pelajaran wajib yang harus ditempuh oleh siswa RPL yaitu Sistem Komputer. Dengan silabus yang didapat dari guru, ada beberapa materi yang

diajarkan diantaranya yaitu: pengertian dan perbedaan organisasi dan arsitektur komputer, struktur dan fungsi utama komputer, konsep dasar operasi komputer, dan perakitan komputer.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di SMKN 2 Padang melalui hasil wawancara dengan ibu Aria Amelia, S.Kom selaku guru mata pelajaran Sistem Komputer pada tanggal 2 Januari 2019, penulis menemukan masalah yaitu: perlunya inovasi dalam media pembelajaran, media pembelajaran belum menarik dan guru menggunakan metode konvensional saat mengajar mata pelajaran Sistem Komputer.

Berdasarkan masalah yang diuraikan tersebut, penulis membuat suatu pengembangan media untuk menarik minat siswa, sehingga siswa tidak bosan saat proses pembelajaran pada mata pelajaran Sistem komputer, maka dari itu penulis mengembangkan media pembelajaran berbasis *matching game* edukasi. *Game* yang dikembangkan oleh penulis juga menyediakan evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa tentang materi pelajaran yang diberikan. *Game* Edukasi ini bisa dijadikan penunjang oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga bisa mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka penulis membuat skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Matching Game* Edukasi Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Untuk Siswa Kelas X SMKN 2 Padang”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Perlunya inovasi dalam media pembelajaran.
- b. Media pembelajaran belum menarik.
- c. Guru menggunakan metode konvensional.

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut:

- a. Materi pelajaran yang digunakan adalah materi perakitan komputer.
- b. Target penelitian ini diarahkan pada siswa kelas X SMKN 2 Padang jurusan RPL.
- c. *Game* edukasi ini digunakan sebagai penunjang dalam kegiatan proses belajar mengajar disekolah.

## 1.4 Perumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana mengembangkan game edukasi untuk siswa SMK Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) Kelas X yang valid dan praktis ?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah: Mengembangkan *matching game* edukasi pada mata pelajaran sistem komputer untuk siswa SMK jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) Kelas X yang valid dan praktis.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

a. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh dibangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata.

b. Bagi Guru

Menambah variasi media pembelajaran yang dimiliki guru serta meningkatkan pengetahuan dan kreatifitas guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

d. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk memahami materi pelajaran dalam bentuk media sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran dan memperoleh pengalaman belajar sehingga meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan bisa mengembangkan efektifitas media pembelajaran berbasis *matching game* edukasi.