

**PERSEPSI SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN SIMULASI DIGITAL
DI KELAS X SMKN 9 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP*



**Oleh:
SAFNI HAYATI
1105394/2011**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

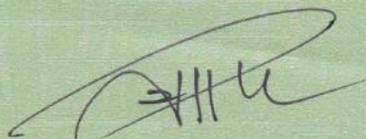
**PERSEPSI SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN SIMULASI DIGITAL
DI KELAS X SMKN 9 PADANG**

Nama : Safni Hayati
NIM/BP : 1105394/2011
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2015

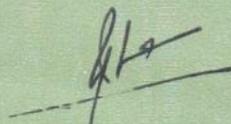
Disetujui Oleh:

Pembimbing 1



Drs. Zelhendri Zen, M.Pd
NIP. 19590716 198602 1 001

Pembimbing 2



Dra. Zuwirna, M.Pd
NIP.19580517 198503 2 001

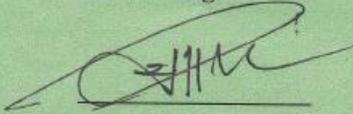
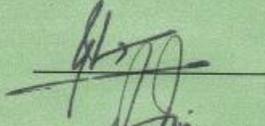
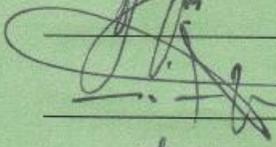
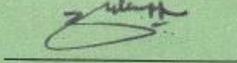
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum
dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Simulasi Digital
di Kelas X SMKN 9 Padang
Nama : Safni Hayati
NIM/BP : 1105394/2011
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2015

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Zelhendri Zen, M.Pd NIP. 195907161986021001	
2. Sekretaris	: Dra. Zuwirna, M.Pd NIP. 195805171985032001	
3. Anggota	: 1. Drs. Syafril, M.Pd NIP. 196004141984031004 2. Dra. Eldarni, M.Pd NIP. 196101161987032001 3. Dra. Zuliarni NIP. 195907271985032001	 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Agustus 2015

Yang menyatakan,



Safni Hayati

ABSTRAK

SAFNI HAYATI (2015): Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Simulasi Digital di Kelas X SMKN 9 Padang

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran Simulasi Digital yang dilakukan siswa terlihat belum maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap pembelajaran Simulasi Digital di kelas X SMK N 9 Padang yang terdiri dari empat indikator (1) persepsi siswa terhadap pembelajaran Simulasi Digital dalam kegiatan pendahuluan, (2) persepsi siswa terhadap pembelajaran Simulasi Digital dalam kegiatan inti pembelajaran atau proses pembelajaran, (3) Persepsi siswa terhadap pembelajaran Simulasi Digital dalam kegiatan penutup, dan (4) persepsi siswa terhadap pembelajaran Simulasi Digital dalam sarana dan prasarana penunjang pembelajaran Simulasi Digital.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di kelas X SMKN 9 Padang yang berjumlah 88 orang. Teknik pengambilan sampel yang dipakai adalah *Random Sampling*, alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket, dokumentasi dan wawancara sedangkan teknik analisis data menggunakan teknik persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap pembelajaran Simulasi Digital di kelas X SMKN 9 Padang tingkat pencapaian dalam kategori cukup positif. Hal tersebut dapat digambarkan melalui hasil penelitian dimana persepsi siswa terhadap pembelajaran Simulasi Digital dalam kegiatan pendahuluan siswa berpersepsi positif. Sedangkan persepsi siswa terhadap pembelajaran Simulasi Digital dalam kegiatan inti siswa berpersepsi cukup positif. Kemudian persepsi siswa terhadap pembelajaran Simulasi Digital dalam kegiatan penutup siswa juga berpersepsi cukup positif. Sementara itu persepsi siswa terhadap pembelajaran Simulasi Digital dalam sarana dan prasarana penunjang siswa mempunyai persepsi cukup positif. Dari uraian hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa terhadap pembelajaran Simulasi Digital di kelas X SMK N 9 Padang sudah cukup positif. Dalam hal ini tentu perlu adanya pengoptimalan maupun perbaikan dari sarana dan prasarana agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Simulasi Digital di Kelas X SMK Negeri 9 Padang”**. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan strata satu (S1) pada jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam melaksanakan dan penyelesaian skripsi, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis sampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Pembimbing I dan Penasihat Akademik sekaligus Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd, yang telah memberikan kemudahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Pembimbing II Ibu Dra. Zuwirna, M.Pd, yang senantiasa meluangkan waktu, memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti untuk kesempurnaan penulisan skripsi.
3. Bapak dan Ibu staff pengajar Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNP.
4. Kepala Sekolah, guru dan siswa kelas X SMK Negeri 9 Padang, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk memperoleh sejumlah informasi penting dalam penyelesaian skripsi.

5. Kedua orang tua tercinta serta seluruh anggota keluarga tercinta yang senantiasa dengan penuh kesabaran memberikan motivasi dan semangat, baik secara moril maupun materil untuk penyelesaian skripsi.
6. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, khususnya angkatan 2011 yang senantiasa memberikan motivasi demi penyelesaian skripsi.

Semoga bantuan, bimbingan, motivasi dan pengorbanan yang telah Bapak, Ibu dan rekan-rekan berikan kepada penulis menjadi amal ibadah dan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT, Amin Ya Rabbal 'Alamin.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari bahasa maupun struktur kata dan literturnya. Oleh sebab itu, dengan kerendahan hati penulis mengharapkan kritik maupun saran yang bersifat membangun demi kesempurnaannya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan serta dapat menjadi bahan kajian dalam bidang terkait.

Padang, Juli 2015

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Kawasan Teknologi Pendidikan.....	8
B. Persepsi.....	10
1. Pengertian Persepsi.....	10
2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Persepsi.....	11
3. Proses Terjadinya Persepsi.....	12
C. Hakikat Pembelajaran.....	13
1. Pengertian Pembelajaran.....	13
2. Komponen Pembelajaran.....	15
D. Pembelajaran Simulasi Digital.....	20
1. Pengertian Simulasi Digital.....	20
2. Simulasi Digital dalam Pembelajaran	22
3. Kompetensi Mata Pelajaran Simulasi Digital.....	24
4. Tujuan Mata Pelajaran Simulasi Digital.....	24
5. Manfaat Simulasi Digital.....	25
6. Pelaksanaan Pembelajaran Simulasi Digital.....	25

7. Sarana dan Prasarana Mata Pelajaran Simulasi Digital.....	28
8. Bahan Ajar Cetak Mata Pelajaran Simulasi Digital.....	30
E. Kerangka Konseptual	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian	32
B. Populasi dan Sampel.....	32
C. Jenis dan Sumber Data.....	33
D. Penyusunan Instrumen Penelitian.....	34
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	34
F. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Deskripsi Data	38
B. Pembahasan.....	51
BAB V PENUTUP	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Populasi dan Sampel	33
2. Skor Jawaban Responden.....	36
3. Kriteria Pengolahan Data.....	37
4. Distribusi dan Persentase tentang Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Simulasi Digital dalam Kegiatan Pendahuluan	38
5. Distribusi dan Persentase tentang Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Simulasi Digital dalam Kegiatan Inti	41
6. Distribusi dan Persentase tentang Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Simulasi Digital dalam Kegiatan Penutup.....	46
7. Distribusi dan Persentase tentang Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Simulasi Digital dalam Sarana dan Prasarana Penunjang	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Simulasi Digital di Kelas X SMK Negeri 9 Padang	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	63
2. Angket Penelitian	64
3. Tabulasi Skor Keseluruhan Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 9 Padang.....	69
4. Dokumentasi	73
5. Surat Penugasan Pembimbing.....	75
6. Surat Izin Penelitian dari Dekan FIP.....	76
7. Surat Izin Penelitian dari Dinas.....	77
8. Surat Balasan dari Sekolah.....	78

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan wahana pokok dan kunci bagi pengembangan sumber daya manusia yaitu menghasilkan manusia yang memiliki kemampuan, kepribadian dan keterampilan sesuai dengan tuntutan dan perkembangan zaman. Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk membantu individu mencapai perkembangan yang optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki dan melalui pendidikan dapat diwujudkan generasi muda yang berkualitas baik dalam bidang akademis, religius maupun sosial.

Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 bab II pasal 3 bahwa :

“Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang maha esa berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, dan kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut dapat diwujudkan apabila siswa menjalani proses belajar mengajar dengan baik. Proses belajar mengajar berjalan dengan lancar jika guru mempunyai strategi yang tepat dan guru mempunyai rencana pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk mendorong motivasi, minat, kreatifitas, inisiatif kemandirian dan semangat belajar.

Dalam mewujudkan proses belajar dapat ditempuh melalui pendidikan formal. Salah satunya melalui Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

merupakan salah satu jenjang pendidikan menengah yang bertujuan mempersiapkan lulusannya bisa langsung bekerja. Hal ini sesuai dengan isi Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 15 yang menjelaskan tentang pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa terutama untuk bekerja di bidang tertentu.

Sejalan dengan pembelajaran siswa SMKN 9 Padang pada kurikulum 2013 ini peserta didik dituntut harus mampu dan bijak dalam mengelola informasi sesuai kebutuhan pendidikan yang telah mengglobal dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu kemampuan yang dituntut adalah melakukan komunikasi melalui media digital yang dikemas dalam mata pelajaran Simulasi Digital.

Mata pelajaran Simulasi Digital merupakan mata pelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013, yang dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pembelajaran. Kesempatan melakukan pembelajaran melalui media digital semakin terbuka lebar bagi masyarakat pembelajar. Mata pelajaran Simulasi Digital perlu dipahami dan diaplikasikan peserta didik agar mereka memiliki bekal dalam menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat. Untuk menghadapi perubahan tersebut diperlukan kemampuan dan kemauan sepanjang hayat yang cepat dan cerdas.

Berdasarkan Kemendikbud (2013: 2), "Tujuan mata pelajaran Simulasi Digital yaitu mampu mempelajari teknik dan cara kerja yang terkait dengan

mata pelajaran kejuruan, karena mata pelajaran ini terkait dengan mata pelajaran produktif pada bidang keahlian yang dipelajari di SMK". Mata pelajaran ini tidak dapat dipisahkan dengan isi yang akan dikomunikasikan, yaitu gagasan atau konsep sebagai solusi atas masalah yang terkait dengan mata pelajaran produktif di SMK.

Penguasaan Simulasi Digital tidak hanya berguna bagi siswa untuk memperoleh nilai dalam mata pelajaran, bahkan bermanfaat untuk mengkomunikasikan gagasan atau konsep selama belajar di SMK. Simulasi Digital adalah kebutuhan manusia dan bagian kehidupan sehari-hari. Simulasi Digital dapat dimanfaatkan untuk merevitalisasi proses belajar yang pada akhirnya dapat mengadaptasikan siswa dengan lingkungan dan dunia kerja serta memberikan keterampilan yang akan menjadi bagian dari kecakapan hidup (*life skill*).

Keberhasilan dan kegagalan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor yaitu faktor internal maupun eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, seperti motivasi belajar, keterampilan belajar, kondisi fisik dan sebagainya. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa, seperti guru, mata pelajaran, tata tertib sekolah, teman sebaya, dan lingkungan.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak lepas dari peran seorang guru dengan menggunakan metode-metode pembelajaran tertentu. Oleh sebab itu

peran guru sangat dibutuhkan demi keseimbangan penguasaan pengemasan informasi yang bakal dihadapkan dan disajikan kepada siswa.

Belajar tidak selamanya menyenangkan, dalam kondisi tertentu saat belajar kadang muncul rasa bosan. Kebosanan ini tak hanya menimpa siswa yang sudah lama belajar, tetapi siswa baru pun bisa mengalami hal yang serupa. Kebosanan bisa timbul karena proses belajar yang monoton, tekanan dalam belajar, ada masalah pribadi dengan teman dan masih banyak lagi. Dalam proses pembelajaran seperti itu, maka pembelajaran tidak mungkin mencapai puncak yang maksimal. Oleh karena itu diperlukan pendekatan secara individual pada siswa.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan saat melaksanakan praktek lapangan kependidikan tahun 2014/2015 mengenai pembelajaran Simulasi Digital diketahui sarana dan prasarana kurang memadai, jumlah komputer yang aktif hanya 20 unit sementara siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran berjumlah 33 orang. Siswa dibagi menjadi 2-3 orang yang menggunakan satu unit komputer, hanya beberapa orang siswa yang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan siswa lain mengerjakan kegiatan lain seperti berbicara dengan teman serta mengganggu temannya yang sedang mengerjakan tugas.

Dalam pelaksanaan pembelajaran diantaranya banyak siswa yang tidak memiliki buku sumber, sehingga siswa hanya mencatat apa yang dijelaskan oleh guru. Selain itu, Siswa kelihatan kurang bersemangat, banyak yang mengantuk dan kurang memperhatikan guru dalam menjelaskan pembelajaran.

Ada siswa yang cabut mengikuti pembelajaran Simulasi Digital sedangkan untuk mata pelajaran lain siswa hadir. Kemudian, dari hasil wawancara dengan dua orang siswa kelas X SMK N 9 Padang pada tanggal 10 Januari 2015 dapat diperoleh informasi bahwa siswa merasa materi pembelajaran Simulasi Digital itu sulit ada juga siswa yang mengatakan mata pelajaran simulasi digital merupakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Ada juga siswa yang mengatakan tidak mengetahui manfaat dan tujuan pembelajaran Simulasi Digital. Siswa juga mengatakan sebagian komputer tidak bisa digunakan untuk praktik dan jaringan internet di sekolah kurang cepat.

Persepsi siswa terhadap mata pelajaran Simulasi Digital ini perlu dipahami karena siswa adalah sasaran utama dalam proses pembelajaran di sekolah, sehingga dengan demikian dapat dilakukan beberapa penyesuaian yang tepat agar mata pelajaran simulasi digital ini mendapatkan persepsi yang baik dimata siswa.

Melihat fenomena tersebut, maka penulis tertarik mengadakan Penelitian dengan judul “Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Simulasi Digital di Kelas X SMK Negeri 9 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi beberapa masalah diantaranya yaitu:

1. Sarana dan prasarana pada pembelajaran Simulasi Digital kurang memadai.

2. Siswa kurang mengetahui manfaat dan tujuan pembelajaran simulasi digital.
3. Materi yang dijelaskan guru kurang menarik.
4. Dalam pelaksanaan pembelajaran siswa tidak memiliki buku sumber.
5. Dalam proses pembelajaran siswa merasa bosan, mengantuk.

C. Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Persepsi siswa terhadap kegiatan pembukaan/pendahuluan pembelajaran Simulasi Digital di kelas X SMKN 9 Padang.
2. Persepsi siswa terhadap kegiatan inti/proses pembelajaran Simulasi Digital di kelas X SMKN 9 Padang.
3. Persepsi siswa terhadap kegiatan penutup pembelajaran Simulasi Digital di Kelas X SMKN 9 Padang.
4. Persepsi siswa terhadap sarana dan prasarana pembelajaran simulasi digital di kelas X SMKN 9 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang dikemukakan maka perumusan masalah yang lebih spesifik yakni “Bagaimana persepsi siswa terhadap pembelajaran Simulasi Digital di Kelas X SMK Negeri 9 Padang “.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Persepsi siswa terhadap kegiatan pembukaan/pendahuluan pembelajaran Simulasi Digital di kelas X SMKN 9 Padang.
2. Persepsi siswa terhadap kegiatan inti/proses pembelajaran Simulasi Digital di kelas X SMKN 9 Padang.
3. Persepsi siswa terhadap kegiatan penutup pembelajaran Simulasi Digital di Kelas X SMKN 9 Padang.
4. Persepsi siswa terhadap sarana dan prasarana pembelajaran simulasi digital di kelas X SMKN 9 Padang.

F. Manfaat Penelitian

1. Bahan masukan bagi guru Simulasi Digital dalam meningkatkan kualitas belajar dan pembelajaran.
2. Bahan masukan bagi Kepala Sekolah SMK Negeri 9 Padang untuk meningkatkan kualitas belajar dan pembelajaran pada mata pelajaran Simulasi Digital.
3. Bahan masukan dan informasi untuk peneliti lebih lanjut.
4. Menambah pengetahuan dan wawasan penulis yang berkaitan dengan karya tulis dan sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.