

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan sosial serta era globalisasi dewasa ini menuntut adanya inovasi dibidang pendidikan, sebagai upaya untuk menjembatani masa sekarang dan masa yang akan datang. Sejalan dengan hal tersebut maka guru mulai dituntut untuk merubah cara atau metode pembelajaran yang bersifat konvensional yaitu dimana guru mengajar lebih banyak tentang konsep-konsep, bukan kompetensi, tujuannya adalah siswa mengetahui sesuatu bukan mampu untuk melakukan sesuatu, dan pada saat proses pembelajaran siswa lebih banyak mendengarkan (Sukandi, 2003:62). Hal ini tentu saja membuat siswa menjadi sangat pasif. Seharusnya proses pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang berasal dari dua arah yaitu dari guru dan siswa. Suherman (2003:2) menyatakan bahwa dalam pembelajaran lupakanlah tradisi guru sebagai pemain dan guru sebagai sutradara. Dalam pembelajaran seharusnya siswa bersifat lebih aktif dan kreatif sehingga siswa dapat mempunyai kemampuan untuk memahami pelajaran sehingga hasil belajar menjadi baik. Seperti yang dikemukakan oleh Arsyad (2009:86), "Kegiatan belajar hanya bisa berhasil jika siswa belajar secara aktif mengalami sendiri proses belajar". Bahkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 pasal 19 ayat 1 mengenai Standar Nasional Pendidikan disebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang

yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Untuk menangani masalah tersebut, komputer dapat diprogram untuk bersikap tanggap dan bersahabat sehingga para siswa dapat mengikuti pelajaran tanpa tekanan psikologis. Berdasarkan hasil penelitian Schade (Munir, 2010: 232), pembelajaran dengan menggunakan alat bantu seperti televisi, komputer dapat meningkatkan daya ingat sekitar 25-30%. Pada penelitian lain, Kulik, Bergert dan Wiliam telah mengkaji daya tarik komputer dalam proses pembelajaran terhadap 48 siswa dan hasilnya menunjukkan bahwa 39 siswa memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan metode konvensional. Penelitian yang dilakukan Bobbi De Porter, penggagas *quantum learning* mengungkapkan, manusia dapat menyerap suatu materi sebanyak 70 % dari apa yang dikenakan, 50 % dari apa yang didengar serta dilihat (audio visual), dan 30% dari yang dilihatnya, dari informasi 20 % dan dari yang dibaca hanya 10 % .

Salah satu pemanfaatan komputer yang dapat digunakan yaitu *Computer Based Instruction (CBI)*. *Computer Based Instruction* yang selanjutnya disebut CBI, menurut Criswell (dalam Pranajaya, 2007:85) adalah sebuah pembelajaran terprogram yang menggunakan komputer sebagai sarana utama atau alat bantu yang mengkomunikasikan materi kepada siswa. CBI menjadikan komputer sebagai pusat pembelajaran (*center of learning*) dimana siswa berperan aktif dalam mempelajari suatu materi. Komputer dalam CBI berfungsi sebagai media sumber belajar yang berperan besar dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat TIM Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran

(2006:107) yang mengungkapkan bahwa “...dalam pembelajaran akan terdapat komponen-komponen sebagai berikut; tujuan, materi/bahan ajar, metoda dan *media*, evaluasi, siswa dan adanya guru. Media yang dimaksud adalah media yang bisa menimbulkan rasa ketertarikan siswa untuk terfokus pada pembelajaran dan merangsang peran aktif siswa untuk menemukan, mengkontruksi pengetahuannya sendiri dalam proses pembelajaran. Salah satu jenis media yang sangat cocok digunakan yaitu Multimedia Interaktif. Multimedia Interaktif yaitu kombinasi dari berbagai media yang dikemas (diprogram) secara terpadu dan interaktif untuk menyajikan pesan pembelajaran tertentu (Warsita, 2008:154).

Banyak model dari pengembangan multimedia interaktif yang dapat digunakan. Salah satu metode yang menarik untuk diteliti dan dikaji lebih jauh yaitu model *Instructional Games*. Hal ini melihat fakta bahwa ketertarikan terhadap *games* atau permainan di Indonesia sangat tinggi, sesuai dengan Heriyanto (2006) dalam situs *detik.com* yang mengungkapkan bahwa “ketertarikan masyarakat Indonesia akan *game online* tampaknya memang tidak bisa dipungkiri, Lyto, penerbit games online di Indonesia menuturkan, saat ini penggunaanya sudah mencapai 6 juta orang”. Jumlah ini bahkan mungkin saja akan terus bertambah dari waktu ke waktu. Hal ini bersesuaian dengan fenomena yang terjadi sekarang dimana tempat-tempat *games online* semakin banyak dan justru permasalahan mulai muncul setelah diketahui bahwa tempat-tempat *games online* hampir selalu dipenuhi oleh para siswa. Melihat keadaan tersebut maka menjadi tantangan tersendiri, bagaimana caranya agar ketertarikan dan motivasi siswa dalam belajar sama dengan disaat siswa bermain games. Karena siswa dirasa lebih

tertarik kepada kegiatan bermain games yang menyenangkan, menarik, dan menantang daripada melakukan kegiatan belajar yang menjemukan dan tidak menarik.

Berdasarkan hal tersebut maka pembelajaran yang memanfaatkan komputer dalam hal ini CBI, dapat menggunakan Multimedia Interaktif dengan model *Instructional Games* dimana proses pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang interaktif sehingga diharapkan akan didapatkan proses pembelajaran yang menarik sehingga muncul minat, ketrampilan dan motivasi siswa untuk belajar dengan demikian dapat membantu dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Roblyer (2006:93) bahwa *“Instructional Games are software designed to increase motivation by adding games rules and / or competition to learning activities”*. *Instructional Games* merupakan perangkat lunak yang didesain untuk meningkatkan motivasi dengan menambahkan aturan permainan dan atau kompetisi ke dalam aktivitas pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan fakta bahwa prestasi belajar yang diperoleh siswa tidak semata-mata berdiri sendiri, tetapi banyak dipengaruhi oleh faktor lain. Sesuai dengan pendapat Nasution (dalam Djamarah, 2002:141) yang mengemukakan bahwa “hasil belajar itu bukanlah aktivitas yang berdiri sendiri”. Seperti yang digambarkan Djamarah (2002:143) faktor-faktor yang berpengaruh dalam hasil belajar siswa yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi minat, kecerdasan, bakat, kemampuan dan *motivasi*. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa CBI dengan multimedia pembelajaran

interaktif model *Instructional games* dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, sebab multimedia pembelajaran interaktif model *Instructional Games* dapat menumbuhkan motivasi siswa, sehingga akan menyebabkan minat belajar siswa meningkat dan dapat membantu meningkatkan prestasi belajar siswa. Beberapa penelitian yang berkenaan dengan permainan, motivasi dan prestasi belajar telah dilakukan, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Susilawase (2006: 123) dalam penelitiannya Penggunaan Program Pembelajaran Interaktif Model Games dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar, mengungkapkan terdapat perbedaan hasil belajar pada ranah kognitif yang signifikan dalam pembelajaran pengetahuan sosial dengan pembelajaran interaktif model games dari pada pembelajaran yang biasa dilakukan.
2. Becker (2001) dalam *Teaching with games – The minesweeper and Asteroids experience* menemukan bahwa permainan lebih efektif dan bermotivasi daripada pembelajaran tradisional.
3. Fadilah (2010) dalam penelitiannya Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi belajar Biologi Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Malang pada Pokok Bahasan Ciri-ciri Makhluk Hidup, berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penerapan pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan dari semua uraian di atas maka peneliti menyimpulkan untuk mengangkat judul penelitian ***“COMPUTER BASED INSTRUCTION DENGAN MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MODEL INSTRUCTIONAL GAMES UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK”***

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

*“Apakah Computer Based Instruction menggunakan Multimedia Interaktif model Instructional Games dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK?”.*

Dari permasalahan utama tersebut maka dapat diuraikan kedalam beberapa sub pokok masalah sebagai berikut :

1. Apakah prestasi belajar siswa dengan *Computer Based Instruction* menggunakan *Multimedia Interaktif model Instructional Games* lebih baik dari pada prestasi belajar siswa yang pembelajarannya konvensional?
2. Bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa dengan *Computer Based Instruction* menggunakan *Multimedia Interaktif model Instructional Games* dari pada prestasi belajar siswa yang pembelajarannya konvensional?
3. Bagaimana respon siswa terhadap *Computer Based Instruction* menggunakan *Multimedia Interaktif model Instructional Games* pada mata pelajaran TIK?



### 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa dengan *Computer Based Instruction* menggunakan *Multimedia Interaktif model Instructional Games* lebih baik dari pada prestasi belajar siswa yang pembelajarannya konvensional.
2. Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa dengan *Computer Based Instruction* menggunakan *Multimedia Interaktif model Instructional Games* dari pada prestasi belajar siswa yang pembelajarannya konvensional.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap *Computer Based Instruction* menggunakan *Multimedia Interaktif model Instructional Games* pada mata pelajaran TIK.

### 1.4 Batasan Masalah

Mengingat luasnya lingkup permasalahan dalam penelitian ini, penulis membatasi lingkup permasalahan sebagai berikut :

1. Pembelajaran TIK yang dimaksud adalah pembelajaran pada materi *Microsoft Office Excel* kompetensi dasar mengolah dokumen pengolah angka dengan variasi teks, tabel, grafik, gambar dan diagram untuk menghasilkan informasi.
2. Prestasi belajar yang dimaksud adalah prestasi belajar ranah kognitif pada aspek pengetahuan, pemahaman, dan penerapan, yang diukur melalui tes prestasi belajar, yakni *pretest* dan *posttest*.

### 1.5 Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis pada penelitian ini yaitu :

1. Prestasi belajar siswa dengan *Computer Based Instruction* menggunakan *Multimedia Interaktif model Instructional Games* lebih baik dari pada prestasi belajar siswa yang pembelajarannya konvensional.
2. Terdapat peningkatan yang signifikan antara prestasi belajar siswa dengan *Computer Based Instruction* menggunakan *Multimedia Interaktif model Instructional Games* dari pada prestasi belajar siswa yang pembelajarannya konvensional
3. Respon siswa terhadap *Computer Based Instruction* menggunakan *Multimedia Interaktif model Instructional Games* sangat baik.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari *Computer Based Instruction* dengan menggunakan *Multimedia Interaktif model Instructional Games* ini diantaranya :

1. Bagi Siswa, diharapkan *Computer Based Instruction* dengan menggunakan *Multimedia Interaktif model Instructional Games* dapat membantu proses pembelajaran TIK, sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara mandiri dan siswa dapat lebih aktif dan termotivasi dengan baik dan dapat membantu meningkatkan prestasi belajar.
2. Bagi Guru Mata Pelajaran, diharapkan *Computer Based Instruction* dengan menggunakan *Multimedia Interaktif*, guru dapat lebih kreatif menentukan media pembelajaran yang akan digunakan sebagai upaya dalam meningkatkan



prestasi belajar siswa dan dapat memberikan ide untuk mengembangkan media lainnya dengan metode yang berbeda sehingga sistem *teacher center* dapat diminimalisir.

3. Bagi Peneliti, mengetahui sejauh mana *Computer Based Instruction* dengan menggunakan *Multimedia Interaktif model Instructional Games* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
4. Bagi Dunia Pendidikan, sebagai alternatif media pembelajaran untuk pembelajaran mandiri bagi siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan secara kreatif, menyenangkan dan inovatif.

### **1.7 Definisi Operasional**

1. *Computer Based Instruction* (CBI) merupakan sebuah pembelajaran terprogram yang menggunakan komputer sebagai sarana utama atau alat bantu yang mengkomunikasikan materi kepada siswa..
2. *Multimedia Interaktif model Instructional Games* dapat didefinisikan sebagai kombinasi dari berbagai media yang dikemas (diprogram) secara terpadu dan interaktif dalam bentuk games untuk meningkatkan motivasi dengan menambahkan aturan permainan dan atau kompetisi dalam aktivitas pembelajaran.
3. Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar atau capaian dan hasil akhir yang bisa dilihat setelah proses belajar.