

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) telah membawa dampak besar pada berbagai bidang kehidupan manusia dewasa ini. Hampir semua bidang dirasa telah berkenaan dengan TIK, seperti bidang ekonomi, sosial, budaya, politik, pertahanan keamanan, dan tak lupa bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, komputer sebagai salah satu produk dari perkembangan TIK, telah digunakan baik dalam proses pengadministrasian pendidikan, pelaksanaan pendidikan atau pembelajaran, maupun dalam proses evaluasi pendidikan.

Pada pelaksanaan pembelajaran, komputer telah dilibatkan sebagai sarana dalam pembelajaran. Dewasa ini, telah berkembang media pembelajaran berbantuan komputer hampir dalam setiap mata pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Hal ini bersesuaian 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, metode dan *media*, evaluasi, anak didik / siswa dan adanya pendidik / guru."

Berkaitan dengan media pembelajaran, Mustikasari (2008) dalam situs *edu-articles.com* mengungkapkan pengertian media pembelajaran bahwa

“Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa)”.

Media pembelajaran yang dimaksud adalah media yang bisa menimbulkan rasa ketertarikan siswa untuk terfokus pada pembelajaran dan merangsang peran aktif siswa untuk menemukan, mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman (2007: 37) yang mengungkapkan bahwa “...belajar merupakan proses aktif dari si subjek belajar untuk merekonstruksi makna, sesuatu entah itu teks, kegiatan dialog, pengalaman fisik dan lain-lain”.

Berkaitan dengan penggunaan media pendidikan atau pembelajaran, Sadiman (2008: 17-18) mengungkapkan :

“Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk :

- a. menimbulkan kegairahan belajar;
- b. memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;
- c. memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.”

Berdasarkan hal-hal di atas, jelaslah bahwa salah satu peran dari komputer, yaitu sebagai media pembantu atau penunjang dalam proses pembelajaran sehingga kegunaan atau manfaat media pendidikan atau pembelajaran yang diuraikan sebelumnya bisa tercapai secara optimal. Penggunaan komputer dalam proses pembelajaran ini lebih dikenal dengan

istilah Pembelajaran Berbantu Komputer atau *Computer-Assisted Instruction* (CAI).

Terdapat banyak bentuk yang ditawarkan oleh CAI. Hal ini sesuai dengan pendapat Newby (2006: 165) yang menjelaskan bahwa terdapat banyak bentuk dari CAI dan banyak cara untuk menunjukkan peran komputer dalam bidang pendidikan. Lebih lanjut, Newby (2006:165-169) memaparkan beberapa bentuk dari CAI, yaitu *Drill and Practice*, *Tutorial*, *Simulation*, *Problem Solving* dan *Instructional Games*.

Yang menarik perhatian penulis untuk dikaji adalah CAI model *Instructional Games*. Hal ini berhubungan dengan ketertarikan terhadap *games* atau permainan di Indonesia sendiri dirasa tinggi yang sesuai dengan Heriyanto (2006) dalam situs *detik.com* yang mengungkapkan bahwa “ketertarikan masyarakat Indonesia akan *game online* tampaknya memang tidak bisa dipungkiri. Lyto, penerbit game online di Indonesia menuturkan, saat ini penggunaannya sudah mencapai 6 juta orang”. Jumlah ini mungkin akan terus bertambah dari waktu ke waktu. Hal ini sejalan dengan Firman (2010) yang mengungkapkan bahwa diperkirakan setiap tahun jumlah *gamer* Indonesia naik sekitar 33 persen. Sedangkan, menurut Sensus Penduduk pada tahun 2000, penduduk Indonesia berjumlah sekitar 205.1 juta jiwa. Jika dihitung, maka pemain *games* tersebut sebanyak 2,9 % dari total penduduk Indonesia. Hal ini mungkin dirasa sedikit, tetapi berkaitan dengan *games online*, yang tentunya berhubungan dengan penggunaan internet, pengguna internet di Indonesia saat ini diperkirakan sebanyak 30 juta orang berdasarkan

situs *internetworldstats.com*, hal ini dirasa cukup besar, jika dikaitkan dengan pengguna games online yang sebanyak 6 juta, maka bisa dihitung, pengguna *games online* sebanyak 20 % dari total pengguna internet. Permasalahan yang muncul adalah diperkirakan jumlah pelajar / mahasiswa pengguna internet adalah setengah dari jumlah pengguna internet secara keseluruhan (Henry, 2006). Henry lebih lanjut menjelaskan jika dihitung secara mudah, maka jumlah pemain *games online* hampir mencapai 50% dari seluruh pelajar / mahasiswa yang terkoneksi di internet. Hal ini bersesuaian dengan fenomena yang sering penulis lihat bahwa tempat-tempat *games online* hampir selalu dipenuhi oleh pelajar.

Melihat fenomena tersebut, tantangan yang dihadapi saat ini adalah merubah pandangan bahwa bermain *games* bertolak belakang dengan pembelajaran. Pelajar dirasa akan lebih tertarik kepada kegiatan bermain games yang menyenangkan, menarik, dan menantang daripada melakukan kegiatan belajar yang menjemukan dan tak menarik. Dihubungkan dengan bentuk CAI *Instructional Games*, diharapkan akan didapatkan proses pembelajaran menarik yang dikemas dalam bentuk permainan sehingga muncul minat, ketertarikan dan motivasi siswa untuk belajar. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Roblyer (2006: 93) bahwa "*Instructional Games are software designed to increase motivation by adding game 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.

Motivasi berkaitan dengan pengertian *Instructional Games*, merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman (2008:84) yang mengungkapkan bahwa “*motivation is an essential condition of learning*”. Sementara Djamarah (2002: 118) mengungkapkan bahwa “motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang”.

Berkaitan dengan pengertian motivasi, Sardiman (2007: 75) berpendapat sebagai berikut:

“Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu”.

Lebih lanjut, Sardiman (2007: 75) berpendapat bahwa:

“Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai”.

Dari uraian di atas, maka bisa didapatkan gambaran betapa pentingnya menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar. Oleh karena itu, diharapkan dengan mengambil manfaat atau kegunaan dari media pembelajaran CAI model *Instructional Games*, diharapkan motivasi siswa untuk belajar akan lebih meningkat. Berbagai penelitian yang berkenaan dengan permainan dan motivasi telah dilakukan, diantaranya adalah sebagai berikut:

- Adams (1998) dalam *Teaching and learning with SimCity 2000* menyimpulkan bahwa *game* komputer meningkatkan motivasi dan mengajarkan siswa tentang peran perencana urban (pembelajaran afektif).
- Becker (2001) dalam *Teaching with games – The minesweeper and Asteroids experience* menemukan bahwa permainan lebih efektif dan bermotivasi daripada pembelajaran tradisional.
- Rosas (2003) dalam *Beyond Nintendo : A design and assessment of educational video games for first and second grade students* menyimpulkan bahwa permainan komputer meningkatkan motivasi, dan di dalamnya terdapat pentransferan kompetensi dalam teknologi dari penggunaan permainan komputer.
- Syihab (2007: 43) dalam penelitiannya *Pengaruh Metode Permainan Terhadap Motivasi Siswa Dalam Mempelajari Bahasa Jerman*, menyimpulkan, hasil dari penghitungan pretes dan postes menunjukkan bahwa metode permainan yang diberikan memberikan pengaruh dalam meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Jerman.
- Rahmawati (2006: 120) dalam penelitiannya *Implementasi Model Pembelajaran Permainan Amplop Wasiat Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*, mengungkapkan bahwa dengan diterapkannya model pembelajaran permainan amplop wasiat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dilihat dari minat, partisipasi dan kreativitas belajar siswa dibandingkan sebelum diterapkannya model pembelajaran permainan tersebut.

Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan tersebut, maka bisa disimpulkan bahwa terdapat keterkaitan antara permainan atau *games* dengan motivasi belajar dan hal ini menunjukkan adanya peluang untuk mengembangkan suatu *instructional games*.

Bertolak dari hal di atas semua, dengan mengadaptasinya dalam pembelajaran, media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan atau *games*, diharapkan bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang bisa menimbulkan ketertarikan siswa dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Melihat fenomena dan potensi tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran CAI model *Instructional Games* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga judul yang penulis angkat adalah **“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CAI MODEL *INSTRUCTIONAL GAMES* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA”**.

## 1.2. Perumusan Masalah

Dari uraian di atas, permasalahan yang penulis angkat secara umum adalah “Bagaimana model *Instructional Games* yang akan dikembangkan sebagai multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa?”

Sedangkan, secara khusus, permasalahan yang penulis angkat dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pandangan dan ketertarikan siswa mengenai pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif CAI model *Instructional Games*?
2. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran interaktif CAI model *Instructional Games* yang telah dikembangkan untuk diujikan kepada siswa?
3. Apakah penggunaan multimedia pembelajaran interaktif CAI model *Instructional Games* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa?
4. Bagaimana penilaian atau tanggapan siswa terhadap penggunaan multimedia pembelajaran interaktif CAI model *Instructional Games*?

### 1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah “mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif CAI model *Instructional Games* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.”

Secara khusus, tujuan penelitian ini, penulis uraikan sebagai berikut :

1. Untuk didatakannya kajian berkaitan dengan pandangan dan ketertarikan siswa mengenai mengenai pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif CAI model *Instructional Games*.
2. Untuk didatakannya kajian mengenai kelayakan multimedia pembelajaran interaktif CAI model *Instructional Games* ditinjau dari berbagai aspek penilaian sebagai validasi dan verifikasi pakar atau *expert judgment*.

3. Untuk didaptkannya kajian mengenai peningkatan motivasi belajar siswa setelah siswa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif CAI model *Instructional Games*.
4. Untuk didaptkannya kajian mengenai penilaian atau tanggapan siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif CAI model *Instructional Games*.

#### 1.4. Manfaat Penelitian

Setelah penulis melakukan penelitian ini, diharapkan akan didaptkannya manfaat sebagai berikut:

##### *Bagi Siswa*

- Dengan menggunakan multimedia *instructional games* sebagai produk hasil dari penelitian dan pengembangan ini, motivasi belajar siswa diharapkan dapat meningkat dengan disajikannya pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan atau *games*.
- Siswa yang menggunakan multimedia *instructional games* ini diharapkan dapat menemukan suatu kegiatan pembelajaran menyenangkan, menarik dan menghibur yang berbeda dari pembelajaran konvensional yang biasa siswa dapatkan.

##### *Bagi Guru*

- Guru mata pelajaran TIK diharapkan dapat menggunakan multimedia *instructional games* dalam pembelajaran di kelas pada materi yang sesuai dengan yang diangkat.

- Guru diharapkan dapat terinspirasi dalam hal mengembangkan sebuah pembelajaran alternatif yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

#### *Bagi Dunia Pendidikan*

- Dihasilkannya sumbangan produk pendidikan berupa multimedia pembelajaran interaktif CAI model *Instructional Games*.
- Didapatkannya kajian mengenai kelayakan multimedia pembelajaran interaktif *Instructional Games*, motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia *instructional games* ini, dan juga penilaian siswa terhadap multimedia tersebut.

### **1.5. Definisi Operasional**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa istilah. Agar tidak terjadi kesalahpahaman, maka penulis mencantumkan beberapa istilah yang penulis gunakan sebagai berikut :

1. Pembelajaran (*Instruction*) merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*) (Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, 2006: 95). Sementara *Wikipedia.org* (2006) dalam situsnya mengartikan pembelajaran sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.
2. Multimedia Pembelajaran Interaktif merupakan penggunaan berbagai macam media pembelajaran (teks, audio, visual, gambar bergerak, dan

lain-lain) dalam proses pembelajaran yang mempunyai sifat interaktif atau bisa melakukan interaksi antara penggunanya dengan media itu sendiri.

3. CAI Model *Instructional Games* merupakan perangkat lunak yang didesain untuk meningkatkan motivasi dengan menambahkan aturan permainan dan atau kompetisi ke dalam aktivitas pembelajaran (Roblyer, 2006: 93).
4. Motivasi dapat dikatakan sebagai upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Peranan motivasi belajar yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar (Sardiman, 2007: 73-75). Motivasi dalam penelitian ini menggunakan identifikasi indikator motivasi menurut Makmun (2005: 40) sebagai berikut: durasi kegiatan; frekuensi kegiatan; persistensi; ketabahan, keuletan dan kemampuan dalam menghadapi rintangan dan kesulitan; devosi (pengabdian) dan pengorbanan; tingkatan aspirasi; tingkatan kualifikasi prestasi atau produk atau ouput yang dicapai; serta arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan.