

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Penggunaan komputer akhir-akhir ini merambah hampir seluruh aspek kehidupan modern. Salah satu bidang yang berkembang secara revolusioner dengan masuknya aplikasi komputer di dalamnya, adalah pendidikan dan pembelajaran. Terutama setelah berkembangnya teknologi dan multimedia, penggunaan komputer dalam pembelajaran menjadi sangat berarti.

Perkembangan teknologi dewasa ini telah banyak mempengaruhi dunia pendidikan terutama perkembangan komputer yang berdampak pada perkembangan media lain seperti media audio, grafis, audio-visual, dan lain-lain. Menurut Shute dan Grandell dalam Asep bahwa:

...dari tahun ke tahun pembelajaran yang menggunakan komputer semakin meningkat, lebih dari tiga dekade komputer telah menunjukkan kemajuan yang sangat berarti dalam peranannya sebagai media pembelajaran. (2002:80)

Pemanfaatan komputer sebenarnya bisa lebih bervariasi dan inovatif sebagai sumber belajar seperti yang diungkapkan Sukirno (2000:3) bahwa pemanfaatan komputer terbagi kedalam dua fase yaitu : fase I komputer sebagai sumber belajar memainkan peran sebagai alat transfer informasi dan ilmu pengetahuan dalam proses pembelajaran seperti menampilkan bahan ajar. Pada fase II komputer memainkan peran lebih interaktif yaitu sebagai sumber belajar yang dapat digunakan secara individual dan mandiri.

Teknologi multimedia membantu meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif dengan adanya lima komponen yang terdapat di dalamnya, yaitu teks, grafik, audio, video, dan animasi. Gabungan dari lima komponen tersebut menjadikan penyajian suatu materi pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan berkesan. Kelima komponen ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menyajikan materi yang interaktif, yang disajikan secara *game*. Permainan atau *game* selama ini dianggap negatif oleh banyak orang tua dan pengajar. Mereka menganggap *game* membawa dampak yang kurang baik untuk perkembangan seorang anak. Namun sebenarnya jika dimanfaatkan dengan baik *game* dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran. Konsep *game* dalam pembelajaran sebenarnya sederhana, yaitu memanfaatkan *game* untuk belajar pada kondisi-kondisi tertentu yang kurang mendukung jika kondisi-kondisi tersebut terjadi di dunia nyata. Penggunaan *game* dalam pembelajaran akan lebih menarik siswa untuk belajar karena rasa penasaran mereka lebih tinggi daripada saat diajar dengan cara konvensional. Tampilan yang menarik dan audio visual merupakan nilai plus konsep ini. Pemanfaatan konsep ini harus diawasi dengan benar. Jangan sampai siswa malah terjebak dalam dunia *game*, artinya benar-benar merefleksikan yang ada di dalam *game* ke dunia nyata. Siswa tetap harus tahu mana yang simulasi dan mana yang nyata sehingga psikologisnya stabil.

Dari pembahasan diatas, secara umum proses pembelajaran yang dilakukan guru dengan siswa kurang mengoptimalkan penggunaan

metode dan media dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Maka peneliti merasa tertarik untuk memberikan suatu alternatif untuk mendorong minat belajar siswa umumnya berupa penggunaan media pembelajaran berbasis game, hal ini dimaksudkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih bervariasi, menarik, realistik dengan sajian game sehingga dianggap mampu mengeliminasi verbalisme dan menyenangkan siswa sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan mampu tercapai.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dilakukan penelitian yang berjudul: *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.*

## **B. Rumusan Masalah**

Adapun permasalahan yang akan dijawab dalam penelitian ini dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut: "Apakah hasil belajar siswa dalam aspek kognitif pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang menggunakan media pembelajaran berbasis permainan lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa dalam aspek kognitif yang menggunakan media modul?".

### C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa SMA, khususnya kelas XI dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi tentang: prestasi belajar siswa dalam aspek ingatan, aspek pemahaman, dan aspek penerapan antara siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis permainan dengan siswa yang menggunakan media modul.

### D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, diantaranya:

1. Bagi Guru Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, memberikan alternatif media pembelajaran dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa.
2. Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas kelas XI, dengan adanya media pembelajaran berbasis permainan ini, diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

### E. Definisi Operasional

1. *Game Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan/*game* yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran.

2. *Game* Pembelajaran adalah *game* yang khususnya dirancang untuk pembelajaran, misalnya untuk mengajarkan orang tentang sesuatu, memperluas pengetahuan, pengembangan diri, memahami satu peristiwa dan sejarah, atau sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
3. Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah mata pelajaran yang menyiapkan siswa agar dapat terlibat pada perubahan yang pesat dalam dunia kerja maupun kegiatan lainnya yang mengalami penambahan dan perubahan dalam variasi penggunaan teknologi. Siswa menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi untuk mencari, mengeksplorasi, menganalisis, dan saling tukar informasi secara kreatif namun bertanggungjawab.
4. Hasil Belajar adalah sesuatu yang nampak dalam perubahan tingkah laku seorang individu yang diukur dengan skor hasil belajar setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar yang meliputi ranah kognitif pada aspek pengetahuan, aspek pemahaman, dan aspek penerapan.

#### **F. Hipotesis**

Adapun hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah : “Hasil belajar siswa dalam aspek kognitif yang menggunakan media pembelajaran berbasis permainan lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang menggunakan media modul”.