

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada umumnya pembelajaran melibatkan dua pihak yaitu antara guru dan siswa. Guru dalam hal ini memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Selain harus dapat menyampaikan materi dengan baik, juga harus mampu menjadi contoh yang baik pula untuk siswa. Menurut Sudjana (2004:28) pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara guru dan siswa yang

melakukan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dalam hal ini merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Dengan belajar siswa akan dapat informasi atau pengetahuan baru. Selain itu dengan belajar siswa juga akan mengalami perubahan – perubahan baik perubahan sikap maupun keterampilan. Seperti yang dikemukakan oleh Winkel (dalam Riyanto, 2009. Hlm 5) belajar adalah suatu aktifitas mental/ psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan – perubahan dalam pengetahuan – pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap. Sedangkan pengertian mengajar menurut Burton (dalam Sagala, 2011. Hlm 61) adalah upaya memberikan stimulus, bimbingan pengarah, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar. Dari pendapat beberapa para ahli tersebut, terlihat bahwa pembelajaran itu tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar.

Namun selain peran guru dan siswa, dalam proses pembelajaran juga melibatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Menurut Suharsimi (dalam Suryosubroto, 2004. Hlm 114) mengungkapkan bahwa ditinjau dari fungsi dan perannya terhadap pelaksanaan proses belajar mengajar, maka sarana pendidikan (sarana material) dibedakan menjadi tiga macam yaitu

alat pelajaran, alat peraga dan media pengajaran. Selanjutnya menurut beliau diterangkan bahwa yang termasuk prasarana pendidikan adalah bangunan

Riska Apriani, 2014

*PEMBUATAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN GAME BERBASIS METODE DISCOVERY PADA MATERI
KONSEP DASAR INSTALASI SISTEM OPERASI DI SMK*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sekolah dan alat perabot sekolah. Prasarana pendidikan ini juga berpengaruh dalam proses belajar mengajar walaupun secara tidak langsung. Salah satu materi yang ada di SMK adalah tentang konsep dasar instalasi sistem operasi berbasis *GUI*. Menurut pengamatan penulis di salah satu sekolah di Bandung, materi ini biasanya disampaikan secara langsung melalui praktik menggunakan komputer. Namun dalam melakukan pembelajaran langsung menggunakan komputer proses pembelajaran dinilai kurang efektif karena sarana yang kurang mendukung, yaitu komputer yang dapat digunakan untuk pembelajaran masih kurang. Sehingga untuk manajemen kurangnya sarana dan prasarana tersebut pembelajaran dalam hal ini disampaikan oleh guru di dalam kelas.

Selain itu dalam penyampaian materi, guru biasanya menggunakan metode ceramah atau persentase sehingga siswa cenderung hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru. Agar proses pembelajaran menghasilkan tujuan yang sudah direncanakan, dalam pembelajaran guru seharusnya mempunyai strategi atau metode yang baik dalam melakukan proses pembelajaran. Menurut Rusyan (dalam Riyanto, 2010. Hlm 131) bahwa strategi secara umum dapat didefinisikan sebagai garis besar haluan bertindak untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan. Metode pembelajaran yang digunakan guru juga harus sesuai dengan kondisi siswa dan materi yang akan diajarkan. Seperti yang diungkapkan oleh Slameto (2010 : 92) :

Salah satu faktor yang menyebabkan timbulnya kelemahan dalam pembelajaran adalah kecenderungan guru untuk menggunakan metode penyajian yang selalu sama sehingga bahan pelajaran menjadi tidak menarik bagi siswa. Namun selain dari pihak guru, siswa juga harus ikut berperan aktif dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif. Hal ini sesuai dengan pendapat Dimiyati dan Mudjiono (2002 : 51) bahwa proses

pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Salah satu metode pembelajaran yang menekankan siswa aktif dalam pembelajaran adalah dengan metode *discovery*. Dalam jurnalnya Balim (2009 : 2) menjelaskan bahwa “*Discovery learning is a method that encourages students to arrive at a conclusion based upon their own activities and observations*”. Sedangkan menurut Sagala (2005: 196) metode ini bertolak dari pandangan bahwa siswa sebagai subjek dan objek dalam belajar, mempunyai kemampuan dasar untuk berkembang secara optimal sesuai kemampuan yang dimilikinya. Peranan guru lebih banyak menetapkan diri sebagai pembimbing atau pemimpin belajar dan fasilitator belajar. Metode *discovery* juga telah diteliti oleh penelitian lain yang berjudul “Penerapan Metode *Discovery* dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa“ oleh Riyani Purwita Rachmawati dari Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer UPI yang membuktikan bahwa metode *discovery* telah terbukti efektif digunakan untuk pembelajaran.

Seperti yang kita ketahui sekarang perkembangan teknologi sudah banyak berperan penting dalam pembelajaran khususnya dalam bidang pendidikan. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan diharapkan siswa dapat memperoleh informasi dan materi pelajaran dengan lebih mudah sehingga masalah – masalah dalam proses pembelajaran dapat teratasi. Salah satu pengaruh perkembangan teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Menurut Munir (2008 : 112)

Media pembelajaran meliputi segala sesuatu yang dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi, daya pikir, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas atau mempertahankan perhatian siswa terhadap materi yang sedang dibahas.

Sedangkan definisi multimedia dalam dunia komputer menurut Mulyantadan Leong (2009:1) “multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video, sehingga secara prinsip, multimedia merupakan gabungan dari tiga elemen dasarnya yaitu suara, gambar dan teks”. Sejalan dengan definisi tersebut Vaughan (2004 : hlm. 1) menjelaskan bahwa “ *multimedia is a combinations of digitally manipulated text, photographs, graphic art, sound, animation, and video elements*”.

Seperti yang diungkapkan oleh para ahli sebelumnya, multimedia merupakan suatu media pembelajaran yang dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran yang inovatif dapat berupa multimedia interaktif. Adapun model – model multimedia pembelajaran tersebut menurut Hannafin dan Peck (1998 : 139-158) diantaranya adalah model tutorial, model *drill and practice*, model simulasi, model *game* dan model *hybird*.

Game merupakan salah satu model multimedia pembelajaran yang dianggap menarik dalam penyampaian materi pelajaran. Menurut Kimpraswil (dalam As’adi Muhammad. 2009. hlm. 26) mengatakan bahwa definisi *game* (permainan) adalah usaha olah diri (olah pikir dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.

Dengan menggunakan *game* siswa akan secara aktif melihat dan melakukan pembelajaran seperti pendapat Batson & Feinberg (2005) “ *When student using game to learn, they are actively seeing and doing, rather than listening and reading* “. Selain itu Roblyer (2006 : 93) mengungkapkan bahwa “ *Instructional games are software designed to increase motivation by adding game rules and / or competition to learning activities*”. Sehingga dengan menggunakan multimedia pembelajaran *game* diharapkan siswa lebih aktif dalam belajar

sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan terlaksana dengan maksimal dan mendapatkan hasil yang lebih baik.

Metode *discovery* yang menekankan siswa juga ikut berperan dalam proses pembelajaran dan *game* yang dianggap menarik dalam penyampaian materi dikemas dalam bentuk multimedia yang diharapkan multimedia ini dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran yang lebih efektif. Berdasarkan uraian tersebut penulistertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pembuatan Multimedia Pembelajaran *Game* Berbasis Metode *Discovery* pada Materi Konsep Dasar Instalasi Sistem Operasi di SMK”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran *game* berbasis metode *discovery* pada materi konsep dasar instalasi sistem operasi di SMK ?
2. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran *game* berbasis metode *discovery* pada materi konsep dasar instalasi sistem operasi di SMK ?
3. Bagaimana penilaian siswa terhadap multimedia pembelajaran *game* berbasis metode *discovery* pada materi konsep dasar instalasi sistem operasi di SMK ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dicantumkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengembangan multimedia pembelajaran *game* berbasis metode *discovery* pada materi konsep dasar instalasi sistem operasi di SMK.

Riska Apriani, 2014

PEMBUATAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN GAME BERBASIS METODE DISCOVERY PADA MATERI KONSEP DASAR INSTALASI SISTEM OPERASI DI SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Mendapatkan kajian mengenai kelayakan multimedia pembelajar *game* berbasis metode *discovery* pada materi konsep dasar instalasi sistem operasi di SMK.
3. Mengetahui penilaian siswa terhadap multimedia pembelajar *game* berbasis metode *discovery* pada materi konsep dasar instalasi sistem operasi di SMK.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi guru, sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran khusus tentang konsep dasar sistem operasi yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga lebih mudah dipahami.
2. Bagi siswa, agar dapat mempermudah siswa dalam belajar dan memahami pelajaran karena materi dikemas dalam bentuk *game* yang langsung dapat dicoba sehingga meninggalkan kesan yang lama sekaligus memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan.
3. Bagi peneliti, untuk mendapatkan pengetahuan mengenai bagaimana membuat multimedia pembelajar *game* berbasis metode *discovery* pada materi konsep dasar instalasi sistem operasi khusus untuk instalasi sistem operasi berbasis *GUI* di SMK.

1.5 Definisi Operasional

1. Multimedia Pembelajaran *Game*
Menurut Mulyantadan Leong (2009:1) multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video, sehingga secara prinsip,

Riska Apriani, 2014

PEMBUATAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN GAME BERBASIS METODE DISCOVERY PADA MATERI KONSEP DASAR INSTALASI SISTEM OPERASI DI SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

multimedia merupakan gabungan dari tiga elemen dasar yaitu suara, gambar dan teks. Sedangkan menurut Munir (2008 : 112) Media pembelajaran meliputi segala sesuatu yang dapat membantu pengajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi, daya pikir, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas atau mempertahankan perhatian siswa terhadap materi yang sedang dibahas. Sementara konsep pembelajaran menurut Corey (dalam Sagala, 2010, hlm. 61) adalah suatu proses di mana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turutserta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu. Sedangkan Kimpraswil (dalam As'adi Muhammad, 2009, hlm. 26) mengatakan bahwa definisi *game* (permainan) adalah usaha olah diri (olah pikir dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.

2. Metode *Discovery*

Metode *discovery* adalah suatu metode di mana dalam proses belajar mengajar guru memperkenankan siswa-siswanya menemukan sendiri informasi yang selama ini secara tradisional biasa diberitahukan atau diceramahkan saja (Suryosubroto, 2008: 192).