

BAB 1

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Masalah

Pemahaman merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Pemahaman merupakan tahapan kedua pada proses belajar setelah pengetahuan. Menurut Bloom (1975, hlm. 89), yaitu *“Here we are using the term as “comprehension“ to include those objectives, behaviors, or responses which represent an understanding of the literal message contained in a communication.”*

Menurut Bloom, pemahaman yaitu mencakup tujuan, tingkah laku, atau tanggapan yang mencerminkan sesuatu pemahaman pesan tertulis yang termuat dalam satu komunikasi. Oleh sebab itu, siswa dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkan dengan hal-hal yang lain.

Untuk terciptanya pemahaman terhadap siswa dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar. Pemilihan metode pembelajaran yang kurang tepat dapat mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Metode pembelajaran pun seyogyanya dibantu dengan penggunaan media pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik.

Saat ini, proses pembelajaran yang dilakukan seperti salah satunya adalah proses pembelajaran yang dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan sesuai dengan angket yang disebarkan, Hanya 38% guru yang menggunakan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan pun hanya menggunakan *slide* presentasi. Sehingga menimbulkan kurangnya rasa ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan. Kurangnya rasa ketertarikan tersebut dapat berimbas terhadap tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Karena Sekolah Menengah Kejuruan yang notabene nya dalam kurikulum lebih banyak melaksanakan praktek dituntut hanya untuk mendengarkan guru menjelaskan sehingga kurangnya pemahaman yang didapat oleh siswa terhadap materi yang

diajarkan. Dengan kurangnya rasa pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dapat menyebabkan pencapaian hasil belajar siswa kurang maksimal.

Berdasarkan hal ini, peneliti memiliki ide untuk menggunakan suatu metode pembelajaran dibantu oleh media yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Metode dan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Seperti penelitian yang akan dilakukan adalah kepada peserta didik kelas X sehingga perlu adanya suasana belajar yang disesuaikan dengan usianya.

Untuk mendapatkan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa maka digunakannya metode pembelajaran pendekatan *LAPS* (*Logan Avenue Problem Solving*) - Heuristik, seperti yang dikemukakan oleh Adiarta dkk (2014) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *LAPS* (*Logan Avenue Problem Solving*) – Heuristik Terhadap Hasil Belajar TIK Ditinjau dari Kreatifitas Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Payangan” mengemukakan bahwa pembelajaran *LAPS* (*Logan Avenue Problem Solving*) - Heuristik merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang berlandaskan paradigma konstruktivistik. Kegiatan pembelajaran pada model pembelajaran *LAPS-Heuristik* cenderung berpusat pada siswa (*student centered*), dimana siswa diberikan kesempatan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, yaitu bermula dari mengetahui tentang apa masalahnya, adakah alternatifnya, apakah bermanfaat, apakah solusinya, dan bagaimana sebaiknya mengerjakannya. Dengan kata lain, siswa membangun pengetahuannya sendiri tentang prosedur-prosedur yang ada dalam pembelajaran, mengetahui alternatif-alternatif pemecahannya, serta bisa menggunakan alternatif yang sebaiknya digunakan. Dengan demikian siswa akan lebih memahami apa yang dipelajari. Seperti hasil yang tercantum dalam jurnalnya yaitu terjadinya kenaikan presentase nilai hasil pembelajaran TIK dari 3,96 hingga 11,23 dengan taraf signifikansi 5%.

Selain menggunakan pendekatan *LAPS* – Heuristik dalam mencapai tujuan peningkatan pemahaman siswa, dalam penelitian ini juga akan mencoba menggunakan media pembelajaran untuk memudahkan siswa menerima materi yang diajarkan. Media yang digunakan adalah multimedia berbasis *education game*.

Seperti menurut penelitian yang dilakukan Rohwati (2012) dalam jurnalnya yang berjudul “Penggunaan *Education Game* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup”, didapatkan hasil penilaian hasil belajar pada siklus I yaitu 55,03 menjadi 81,71. Pada akhir siklus II, hasil belajar meningkat menjadi 87,57. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi IPA Biologi ketika menggunakan *game* edukatif.

Penerapan pendekatan *LAPS – Heuristik* menggunakan multimedia berbasis *game education* dalam bentuk *puzzle game* diterapkan pada mata pelajaran simulasi digital. Pemilihan mata pelajaran simulasi digital dalam penelitian ini dikarenakan mata pelajaran simulasi digital merupakan salah satu mata pelajaran dibidang keahlian TKJ yang diberikan untuk membekali mereka dalam dunia kerja. Karena siswa diharapkan tidak hanya memahami hal-hal yang berkaitan dengan simulasi digital tetapi juga dapat menghubungkan konsep yang diperoleh dengan kenyataan yang ada dilapangan. Selain itu, sesuai dengan angket yang disebar kepada 35 siswa SMK TIK Kelas X diperoleh hasil bahwa 62% siswa mengatakan simulasi digital merupakan mata pelajaran yang menarik. Namun, karena 82% proses pembelajaran yang guru terapkan menggunakan metode konvensional maka tidak membantu siswa untuk memahami materi simulasi digital.

Melihat potensi bahwa simulasi digital merupakan mata pelajaran yang dianggap menarik oleh siswa menjadi tantangan bagi peneliti untuk mengemas proses pembelajaran dalam bentuk multimedia dalam bentuk *education game* sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran simulasi digital.

Berdasarkan latar belakang tersebut, serta untuk mencapai tujuan peningkatan pemahaman siswa maka penulis tertarik untuk membuat multimedia multimedia yang menarik, mudah digunakan dan tepat sasaran maka penelitian ini akan diarahkan pada penerapan model pembelajaran pendekatan *LAPS (Logan Avenue Problem Solving) - Heuristik* menggunakan multimedia dalam bentuk *puzzle game* dengan mengambil judul “Penerapan Pembelajaran Pendekatan *LAPS – Heuristik* Menggunakan Multimedia *Puzzle Game* untuk Meningkatkan Pemahaman Simulasi Digital Siswa.”

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas terdapat beberapa masalah yang dapat disebutkan sebagai berikut :

1. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran guru disekolah?
2. Bagaimana menerapkan model pembelajaran *LAPS – Heuristik* ?
3. Bagaimana tingkat pemahaman siswa setelah menggunakan pendekatan *LAPS – Heuristik* berbasis multimedia *puzzle game*?
4. Bagaimana respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran simulasi digital menggunakan model pendekatan *LAPS – Heuristik* berbasis multimedia *puzzle game*?

1.3 Batasan Masalah

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

1. Mata pelajaran simulasi digital yang dimaksud adalah pembelajaran pada materi editing video presentasi menggunakan camtasia studio.
2. Model pembelajaran yang digunakan adalah pendekatan *LAPS – Heuristik*.
3. Pendekatan *LAPS – Heuristik* diterapkan pada *puzzle game*.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk merancang bangun adalah *Visual Basic*

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam pengkajian materi ini adalah untuk :

1. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran guru disekolah.
2. Untuk mengetahui penerapan model pendekatan *LAPS – Heuristik*.
3. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah menggunakan pendekatan *LAPS – Heuristik* berbasis multimedia *puzzle game*.
4. Untuk mengetahui respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran simulasi digital menggunakan model pendekatan *LAPS – Heuristik* berbasis multimedia *puzzle game*.

1.5 Manfaat Pengkajian Materi

Pengkajian materi ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

1. Bagi peneliti

Memperoleh pengalaman langsung dalam mengeksplorasi ilmu dan pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *LAPS - Heuristik* berbasis *game* pada mata pelajaran Simulasi Digital

2. Bagi siswa

Agar siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran pendekatan *LAPS - Heuristik* berbasis multimedia *puzzle game*.

3. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan Guru dalam keterampilan praktik pembelajaran mata pelajaran Simulasi Digital khususnya pada materi editing video presentasi menggunakan *camtasia studio* dan alternatif untuk pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran.

4. Bagi Sekolah

Penerapan pendekatan *LAPS - Heuristik* berbasis *game* diharapkan mampu memberikan pengalaman kepada siswa untuk dapat belajar aktif, mengoptimalkan pembelajaran di dalam dan di luar kelas dan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar dengan memanfaatkan fasilitas teknologi.

5. Bagi Dunia Pendidikan

Sebagai alternatif model pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan secara aktif, kreatif, kritis, menyenangkan dan inovatif.

1.6 Definisi Operasional

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa istilah. Agar pembaca dapat mudah memahami, peneliti memandang perlu menjelaskan istilah-istilah berikut. Diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Pendekatan *LAPS - Heuristik*

Pendekatan *LAPS (Logan Avenue Problem Solving)- Heuristik* yaitu suatu model pembelajaran untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada peserta didik dengan tahapan penyelesaian dimulai dari tahap pemahaman masalah, pembuatan perencanaan,

sistem pengerjaannya, sampai pada tahapan mengevaluasi jawaban yang sudah dikerjakannya.

Tahapan-tahapan tersebut dilakukan peserta didik dengan langkah-langkah sebagai berikut : (1) memahami masalah; (2) merencanakan pemecahannya; (3) menyelesaikan masalah sesuai rencana langkah kedua; (4) memeriksa kembali hasil yang diperoleh (looking back).

2. *Puzzle Game*

Puzzle game adalah suatu jenis permainan yang menuntut peserta didik untuk memecahkan bagian yang menantang atau menyelesaikan tugas dan tantangan yang ada. *Puzzle game* ini digunakan untuk memberikan efek ‘fun’ dalam pembelajaran agar peserta didik tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang ada. Serta materi yang ada dalam *puzzle game* dapat tersampaikan kepada peserta didik

3. Algoritma *Backtracking*

Algoritma *backtracking* atau algoritma runut balik merupakan algoritma yang digunakan untuk mencari solusi persoalan secara lebih praktis daripada menggunakan algoritma *backtracking*. Algoritma ini mencari solusi berdasarkan ruang solusi yang ada secara sistematis namun tidak semua ruang solusi akan diperiksa, hanya pencarian yang mengarah kepada solusi yang akan diproses.

5. Pemahaman

Pemahaman adalah suatu kemampuan untuk cukup mengerti dan menangkap makna dari sesuatu yang dipelajari dengan dapat menjelaskan secara ringkas apa yang telah dipelajari sehingga tersampainya suatu informasi.

Dengan penerapan pendekatan *LAPS – Heuristik* berbasis *puzzle game* peserta didik diharapkan dapat meningkatkan pemahaman yang dimiliki peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

6. Simulasi Digital

Mata pelajaran simulasi digital adalah Salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa SMK terutama dibidang keahlian TKJ yang mencakup tentang pen simulasian terhadap suatu objek, seperti simulasi visual, video presentasi, buku digital,

dll. Materi simulasi digital diberikan untuk membekali mereka dalam dunia kerja sesuai dengan bidangnya. Mata pelajaran ini diharapkan siswa tidak hanya memahami hal-hal yang berkaitan dengan simulasi digital tetapi juga dapat menghubungkan konsep yang diperoleh dengan kenyataan yang ada dilapangan.

1.7 Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini adalah: “Peningkatan pemahaman siswa dengan pendekatan *LAPS - Heuristik* berbasis *puzzle game*”.

1.8 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi ini merupakan gambaran tentang isi skripsi secara keseluruhan berikut dengan pembahasan dari isi skripsi setiap bab nya. Struktur organisasi skripsi tersebut disusun sebagai berikut:

1. Bab 1 Pendahuluan

Bab ini merupakan bagian awal dari skripsi yang menguraikan latar belakang penelitian berkaitan dengan kesenjangan harapan dan fakta di lapangan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab 2 Kajian Pustaka

Bab ini berisi tentang kajian teori-teori yang terdiri dari pengertian game menurut para ahli, model pembelajaran pendekatan *LAPS – Heuristik* yang mencakup langkah-langkah pembelajaran, pengertian *puzzle game*, pengertian pemahaman dalam pembelajaran dan simulasi digital beserta standar kompetensi dan kompetensi dasar di SMK kelas X Bidang Keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi.

3. Bab 3 Metode Penelitian

Bab ini berisi tentang deskripsi mengenai lokasi, populasi dan sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, prosedur penelitian, variabel dan definisi operasional variabel, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

4. Bab 4 Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini mengemukakan tentang hasil penelitian yang telah dicapai meliputi pengolahan data serta analisis temuan dan pembahasannya.

5. Bab 5 simpulan dan saran.

Bab ini menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian.