

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya merupakan kebutuhan dasar manusia. Pendidikan di Indonesia khususnya selalu mengalami perubahan dan perkembangan sesuai dengan kemajuan di berbagai kehidupan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan sosial serta era globalisasi dewasa ini menuntut adanya inovasi dibidang pendidikan. Perubahan dalam bidang pendidikan dilakukan dalam berbagai segi, antara lain pelaksana pendidikan di lapangan (kompetensi guru dan kualitas tenaga pendidik), mutu pendidikan, perangkat kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan, serta mutu manajemen pendidikan termasuk perubahan model dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif (Praptinasari dkk, 2012). Sejalan dengan dengan hal tersebut, menurut Arikunto (2009) faktor-faktor yang berpengaruh dan menentukan tinggi rendahnya prestasi belajar, diantaranya yaitu pembelajaran oleh guru, keadaan fisik psikis siswa, kapasitas guru yang mengajar dan membimbing siswa, serta sarana prasarana pendidikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti melakukan observasi di salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Kota Bandung untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhinya prestasi belajar. Setelah dilakukan wawancara dengan beberapa narasumber yang ada di sekolah, didapat hasil diskusi tentang kurikulum yang diterapkan, sarana prasarana sekolah, model pembelajaran yang digunakan oleh guru, serta motivasi siswa dalam belajar. Untuk kurikulum, menurut wakil kepala sekolah bagian kurikulum, sekolah menerapkan kurikulum 2013 baik dalam program sekolah

maupun pelaksanaan pembelajaran, dalam pelaksanaannya sendiri sudah cukup baik karena sudah sesuai standarisasi pelaksanaan kurikulum 2013. Untuk sarana prasarana yang dimiliki sekolah, menurut karyawan tata usaha dan kepala lab, sarana prasarana yang dimiliki sekolah sudah cukup baik, hal ini terlihat dari jumlah dan kondisi kelas, lab, ketersediaan akses internet, serta pengadaan buku, meskipun jumlah buku kurikulum 2013 yang diberikan terbatas dan adanya larangan sekolah untuk jual beli buku, tetapi hal tersebut dapat diantisipasi sekolah dengan cara peminjaman buku. Untuk pembelajaran di kelas sendiri, menurut wakil kepala sekolah bagian kurikulum, guru-guru dalam pelaksanaan pembelajarannya terbiasa menggunakan metode pembelajaran *discovery learning* dengan pendekatan saintifik, dalam hal ini guru lebih sebagai pendamping siswa, dengan terbiasa menggunakan model pembelajaran tersebut dampaknya siswa kurang termotivasi selama kegiatan pembelajaran, bahkan pada beberapa mata pelajaran tertentu hasil belajar yang diperoleh siswa rendah.

Rendahnya hasil belajar dapat disebabkan oleh banyak faktor, menurut Syah (dalam Toha dkk, 2014) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu faktor internal (dalam diri siswa), faktor eksternal (lingkungan luar siswa), dan faktor pendekatan (jenis upaya belajar siswa). Pembelajaran yang menyebabkan siswa menjadi pasif ini tentunya memiliki dampak yang kurang baik apabila dibandingkan dengan pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif. Perlu adanya pendekatan suatu model pembelajaran yang baik agar terciptanya kualitas pembelajaran yang baik juga, hal ini sesuai pernyataan Bloom (dalam Sudjana, 2001) yaitu “tiga faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar adalah kemampuan kognitif, motivasi berprestasi, kualitas pembelajaran”. Berdasarkan kedua pendapat diatas, didapatkan kesimpulan bahwa perlu diterapkannya suatu

model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran adalah model pembelajaran ARIAS (*assurance, relevance, interest, assessment, dan satisfaction*). Model pembelajaran ARIAS merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar, hal ini sesuai dengan hasil penelitian Sopah (2007) yang menyatakan bahwa “Hasil percobaan di lapangan menunjukkan model pembelajaran ARIAS memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa”. Oleh karena itu, model pembelajaran ARIAS ini dapat digunakan sebagai suatu alternatif dalam usaha meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Menurut Sopah (2007) model pembelajaran ARIAS berisi lima komponen yang merupakan suatu kesatuan yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan teori-teori belajar, meliputi *assurance, relevance, interest, assessment* dan *satisfaction*. Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model ini dimulai dari tahap *assurance* yaitu tahap yang dimana siswa percaya diri dan yakin akan keberhasilan pengalaman belajarnya, selanjutnya tahap *relevance* yaitu tahap dimana siswa mengalami pengalaman belajar yang berhubungan dengan kehidupan siswa baik berupa pengalaman sekarang atau yang telah dimiliki untuk bekal yang akan datang, selanjutnya tahap *interest* yaitu tahap dimana siswa tertarik, minat dan perhatian akan pembelajaran yang dialaminya, selanjutnya tahap *assessment* yaitu tahap yang berhubungan dengan penilaian terhadap siswa, dan terakhir tahap *satisfaction* yaitu tahap yang berhubungan dengan penguatan rasa bangga dan puas terhadap siswa setelah berhasil mengarjakan atau mencapai suatu proses pembelajaran tertentu.

Model pembelajaran ARIAS diterapkan pada materi jaringan dasar. Hal ini didasari oleh hasil observasi yang peneliti lakukan di salah satu SMK kota Bandung. Dari hasil observasi yang peneliti dapatkan, karakteristik materi jaringan meliputi konsep-konsep dan praktek jaringan dasar yang harus dipahami oleh siswa sebagai bahan materi selanjutnya dan erat kaitannya dengan bidang kerja mereka. Akan tetapi yang menjadi permasalahan adalah siswa kurang percaya diri dan tertarik dalam menguasai materi jaringan dasar sehingga hasil yang diraih siswa tidak memuaskan, oleh karena itu tahapan-tahapan ARIAS yaitu *assurance*, *relevance*, *interest*, *assessment* dan *satisfaction* diharapkan dapat membantu siswa SMK untuk dapat memahami materi jaringan dengan baik sebagai landasan dalam memahami kajian ilmu terutama bidang kejuruan.

Selain model pembelajaran, agar materi pembelajaran dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa, peneliti menambahkan unsur multimedia ke dalam model pembelajaran, hal ini didasarkan dari pendapat Hamalik (Nurseto, 2011) bahwa “pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis terhadap siswa”. Selain itu dalam *Computer Technology Research* (Munir, 2012) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat, 30% dari yang didengar, 50% dari yang dilihat dan didengar, dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Oleh karena itu, informasi yang ada pada materi dengan menggunakan multimedia dianggap efektif untuk diserap dan dipahami oleh siswa.

Multimedia interaktif yang peneliti kembangkan adalah *game*. *Game* merupakan aktivitas terstruktur atau semi terstruktur yang bertujuan untuk hiburan. Karakteristik *game* yang menyenangkan dan memotivasi membuat

aktivitas ini digemari oleh banyak orang. Terdapat tiga unsur utama yang membuat video *games* menyenangkan, yaitu tantangan, fantasi, dan penasaran. Ketiga unsur tersebut sesuai dengan apa yang diutarakan Squire (dalam Anisa, 2012), "... *three main elements that make video games fun: challenge, fantasy, curiosity*". Kelebihan yang dimiliki oleh *game* tersebut dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. *Game* dapat mengajarkan banyak keterampilan dan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pendidikan. Bermain *game* merupakan sebuah literasi baru dalam pendidikan (Aeni, 2009).

Beberapa penelitian sebelumnya juga memberikan hasil yang positif terhadap penggunaan *game* dalam pembelajaran. Salah satunya, penelitian yang dilakukan oleh Anisa (2012) mengenai pengaruh pembelajaran berbasis *game* terhadap mata pelajaran TIK, yang menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis *game* berpengaruh baik terhadap peningkatan hasil belajar TIK.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Penerapan Model Pembelajaran ARIAS Berbantuan Multimedia Pembelajaran *Game* Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar SMK TKJ**".

B. Rumusan Masalah

Dari hasil penjabaran latar belakang, maka didapatkan rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana skenario penerapan model pembelajaran ARIAS untuk mata pelajaran jaringan dasar siswa SMK TKJ ?

2. Bagaimana proses rancang bangun multimedia pembelajaran *game* interaktif untuk mata pelajaran jaringan dasar siswa SMK TKJ ?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran ARIAS berbantu multimedia pembelajaran *game* interaktif pada mata pelajaran jaringan dasar siswa SMK TKJ ?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah dalam penelitian ini dapat lebih terfokus, antara lain :

1. Diterapkan pada siswa SMK TKJ hanya untuk mata pelajaran jaringan dasar sesuai silabus SMK TKJ.
2. Perancangan Multimedia pembelajaran *game* interaktif ini menggunakan pemrograman *Action Script*.
3. Penelitian ini berfokus pada pengembangan *game* untuk *desktop*.
4. Teknologi perangkat lunak utama yang digunakan adalah *Adobe Flash*.
5. Pengukuran hasil belajar yang dilihat hanya pada aspek kognitif dalam taksonomi bloom dan hanya dalam perkembangan C1-C3 (pengetahuan, pemahaman, penerapan).

D. Tujuan

1. Untuk mendapatkan skenario penerapan model pembelajaran ARIAS pada mata pelajaran jaringan dasar siswa SMK TKJ.
2. Untuk mendapatkan produk multimedia pembelajaran *game* interaktif pada mata pelajaran jaringan dasar siswa SMK TKJ.

3. Untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran ARIAS berbantu multimedia pembelajaran *game* interaktif pada mata pelajaran jaringan dasar siswa SMK TKJ.