

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kualitas pendidikan di Indonesia secara umum terus ditingkatkan, baik dari proses maupun hasilnya. Hal ini terbukti dari usaha-usaha yang dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang semakin gencar. Bangsa Indonesia pada saat ini bertekad untuk lebih meningkatkan kualitas dan kuantitas pembangunan. Untuk mewujudkan tekad tersebut diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi.

Kualitas sumber daya manusia ditentukan oleh ilmu dan sikap yang pada umumnya didapat melalui proses pendidikan. Sebagaimana tercantum dalam RUU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Bab II Pasal 3 yang berisi :

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mencapai tujuan tersebut, sistem pendidikan perlu ditata secara baik dan terpadu, yaitu disesuaikan dengan kebutuhan di masa sekarang dan tetap memproyeksikan untukantisipasi kebutuhan di masa yang akan datang. Dengan kata lain, diharapkan sistem pendidikan dan hasil-hasilnya relevan dengan kebutuhan pembangunan saat ini dan di masa yang akan datang.

Salah satu tempat pendidikan adalah sekolah, di sekolah terjadi proses belajar mengajar antara murid dan gurunya. Dengan belajar, kelak diharapkan para siswanya memiliki kemampuan intelektual, sikap dan keterampilan. Kemampuan ini pada akhirnya akan menentu kualitas sumber daya manusia seseorang.

Di zaman yang semakin canggih ini, banyak sekali produk-produk hiburan yang bermunculan, ada yang berdampak baik dan ada pula yang berdampak negatif. Diantara produk-produk hiburan itu adalah *games*.

Games disini adalah suatu produk permainan berbasis komputer yang berisikan suatu tantangan atau alur cerita yang harus diselesaikan oleh si pengguna komputer. *Games* ini banyak sekali macamnya diantaranya adalah *game* strategi, *games* petualangan, *games* olahraga, *games* pendidikan, dan banyak jenis *games* lainnya yang tak bisa peneliti sebutkan di sini.

Games edukasi untuk remaja jumlahnya cukup sedikit, selain itu jarang sekali dimanfaatkan oleh para pihak guru ataupun orang tua, sehingga anak-anak lebih banyak dan lebih sering menggunakan *games* yang kurang manfaatnya dan ini malah membuat dunia pendidikan anak cukup tersaingi, karena sering kali anak-anak sekarang ini menggunakan komputer sekolah ataupun komputer rumah untuk bermain *games*.

Dari permasalahan tadi maka peneliti mencoba untuk memasukkan materi-materi sekolah, yang dalam hal ini adalah komponen pasif linier pada mata diklat elektronika dasar ke dalam sebuah *game* Tic Tac Toe, yang peneliti akan gunakan sebagai alat bantu mengajar, dalam hal ini sebagai pengganti latihan soal, diharapkan akan menjadi upaya meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah (MA Raudlatutta'allum Cidahu).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran menguasai Keterampilan Elektro setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis *games*?
2. Kendala apa saja yang ditemukan dalam penerapan media pembelajaran berbasis *games*?

1.3. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan pembatasannya tepat menuju sasaran serta tidak menyimpang dari tujuan penelitian, maka perlu diadakan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini adalah :

- a. Pengukuran terhadap hasil belajar siswa dalam penelitian ini diungkap dari penilaian aspek kognitif yaitu hasil dari pretest dan post-test.
- b. Hasil penilaian aspek kognitif dibatasi pada jenjang hafalan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).
- c. Materi mata pelajaran keterampilan elektronika yang diberikan yaitu mengenai Komponen Dasar Pasif Linier.

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan akan berjalan baik jika mempunyai tujuan yang jelas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman siswa pada pembelajaran menguasai Keterampilan Elektro dengan penerapan media pembelajaran berbasis *games*.
2. Mengetahui kendala dalam penerapan media pembelajaran berbasis *games*.

1.5. Kegunaan Penelitian

1.5.1. Bagi Siswa

- Mendorong siswa untuk lebih interaktif atau tanggap terhadap pelajaran.
- Mendorong siswa untuk lebih menyukai pelajaran yang materinya adalah elektronika dasar.
- Mengurangi resiko stress siswa karena model pembelajarannya variatif.

1.5.2. Bagi Guru

- Meningkatkan kualitas pengajaran agar lebih variatif dalam melakukan pengajaran.
- Meningkatkan pengetahuan guru dengan belajar membuat *games* sendiri.

1.5.3. Bagi Orang tua

- Dapat mengarahkan anak-anaknya untuk memilih *games* yang bersifat edukatif.

1.5.4. Bagi Masyarakat umum

- Menambah pengetahuan dengan bermain *games*.

- Masyarakat umum yang tidak mempunyai biaya untuk sekolah dapat lebih dekat dengan ilmu pengetahuan melalui *games*, karena biaya untuk mengaksesnya relatif murah.

1.5.5. Bagi Peneliti

- Mengembangkan bakat menulis gagasan konseptual yang dapat dimanfaatkan oleh orang lain.

1.6. Asumsi

Menurut (Suharsimi Arikunto, 2006:65), asumsi merupakan landasan teori di dalam pelaporan hasil penelitian nanti. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dalam penelitian ini peneliti merumuskan asumsi sebagai berikut:

- a. Siswa memahami bagaimana menggunakan komputer.
- b. Siswa mengetahui bagaimana aturan dasar bermain tic tac toe
- c. Siswa memahami dan mengerti materi komponen pasif linier.
- d. Penerapan media pembelajaran berbasis *game* tic tac toe dapat meningkatkan minat belajar siswa.
- e. Sekolah memiliki lab komputer yang siap digunakan kapan saja.

1.7. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Metode ini akan digunakan oleh peneliti untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari penerapan model pembelajaran terhadap permasalahan yang tengah terjadi pada suatu situasi dalam satu grup atau kelompok subjek.

1.8. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Lokasi yang akan dilakukan pada penelitian ini bertempat di MA Raudlatutta'allum Cidahu Kelurahan Tamanjaya Kecamatan Tamansari Kota Tasikmalaya.

b. Populasi Penelitian

Menurut Sudjana (1992:5) bahwa “populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, hasil menghitung ataupun kualitatif mengenai karakteristik

tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya”. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X mata pelajaran Keterampilan Elektro di MA Raudlatutta'allum Cidahu.

c. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian yang diambil dari populasi (Sudjana, 1992:5). Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *probability sampling* dengan tipe *simple random sampling* yakni pengambilan anggota sample dari populasi dilakukan acak tanpa memperhatikan strata yang ada di populasi tersebut (Sugiyono, 2012:120). Jumlah sampel yang diambil sebanyak 62 siswa yang kemudian akan dikelompokkan menjadi 12 kelompok. (Detailnya bisa dilihat di bab iii)

