

BAB I

PENDAHULUAN

Pendahuluan adalah bagian yang menjelaskan hal apa yang melatarbelakangi penelitian ini. Dari hal tersebut kemudian dibuat masalah yang diangkat dalam Rumusan Masalah dengan melakukan beberapa batasan dalam penelitian, dan selanjutnya dapat diperoleh Tujuan dan Manfaat dalam Penelitian.

A. Latar Belakang

Kualitas pendidikan Indonesia masih belum mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini didasarkan pada apa yang ditulis salah satu surat kabar *online* Kompas edukasi edisi 1 Desember 2014 yang mengatakan “Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Anies Baswedan menyebut kondisi pendidikan Indonesia saat ini sedang dalam kondisi gawat darurat. Dari data yang dimiliki Kemendikbud, dalam beberapa tahun terakhir, dunia pendidikan Indonesia menunjukkan hasil buruk”. Daryanto (2013, hlm.63) mengatakan bahwa “perbaikan kualitas pendidikan diarahkan pada peningkatan kualitas proses pembelajaran, pengadaan buku paket dan buku bacaan atau buku referensi serta alat-alat pendidikan/pembelajaran”. Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut Rusman,dkk. (2012, hlm.7) memusatkan bahwa “permasalahan utama yang terjadi dalam pendidikan berkaitan dengan kualitas pendidikan itu sendiri , khususnya kualitas pembelajaran”.

Berdasarkan hasil studi lapangan di sebuah SMK Negeri di Kota Bandung mengungkapkan bahwa dari 23 peserta didik kelas XI yang diberi angket, 39,13% diantaranya memilih mata pelajaran Sistem Komputer sebagai mata pelajaran kejuruan yang dianggap sulit untuk dipahami. Hal tersebut diperkuat oleh data hasil Ujian Tengah Semester (UTS) peserta didik kelas X di SMK tersebut pada mata pelajaran Sistem Komputer dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 2.67 dalam *interval* skala 1-4 yang menunjukkan bahwa dari 39 peserta didik hanya 23,08% peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM sedangkan 76,92% peserta didik mendapatkan nilai kurang dari KKM. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat kendala dalam pembelajaran Sistem Komputer.

Untuk membentuk suatu pembelajaran terdapat lima komponen penting yang harus diperhatikan, sesuai dengan apa yang dijelaskan Rusman,dkk. (2012,hlm.41) yang mengatakan bahwa “untuk mewujudkan suatu pembelajaran, terdapat beberapa komponen yang harus diperhatikan, yaitu tujuan, bahan/materi, strategi, media dan evaluasi pembelajaran”. Dari lima komponen yang dijelaskan, Rusman (2013, hlm. 160) menambahkan bahwa “media pembelajaran ini salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar”. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran memiliki peranan sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Sejalan dengan apa yang dijelaskan Rusman yang mengatakan bahwa media pembelajaran memiliki peranan sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, ternyata pada kenyataannya kondisi di lapangan juga menunjukkan hal demikian. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru mata pelajaran Sistem Komputer mengungkapkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran Sistem Komputer selama ini masih berupa media sederhana berupa papan tulis, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang meningkatkan semangat peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi terhadap media pembelajaran yang dapat mengubah suasana pembelajaran menjadi tidak monoton dan dapat meningkatkan semangat peserta didik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang dapat mengubah suasana pembelajaran menjadi tidak monoton dan dapat meningkatkan semangat peserta didik adalah multimedia pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Desiyanto (2011/2012) menyatakan bahwa suasana pembelajaran dengan menggunakan media berupa multimedia pembelajaran menjadikan kelas kondusif untuk belajar dan peserta didik menjadi lebih bersemangat, mudah menangkap materi yang diberikan guru serta tertarik mengikuti proses pembelajaran. Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format*

file) yang berupa teks, gambar (*vector* atau *bitmap*), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file digital* (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik (Munir, 2012, hlm. 2). Hal tersebut menjadikan multimedia memiliki kelengkapan dan keistimewaan sebagai media pembelajaran. Multimedia akan membantu peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam belajar, dan menjadikan pendidik sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk belajar bukan sebagai pemberi perintah/instruksi kepada peserta didik (Munir, 2012, hlm. 39).

Multimedia yang dapat digunakan dalam pembelajaran memiliki berbagai macam model. Heinich ,dkk. (dalam Munir, 2012, hlm.60) menjelaskan bahwa "...model pembelajaran dengan menggunakan multimedia dapat berupa model *drill and practice*, tutorial, *game*, simulasi, penemuan (*discovery*), dan pemecahan masalah (*problem solving*)". Dan model pembelajaran menggunakan multimedia yang sangat digemari oleh anak remaja adalah model pembelajaran dengan menggunakan multimedia *game*. Hal ini didasarkan pada ungkapan Simpson dan Clem (2008, hlm. 3) yang menyatakan bahwa "... 92% of children ages 2-17 play video and computer games." Hal serupa dikatakan de Castell & Jensen (dalam Annetta, 2008, hlm.230), bahwa "*The game playing population falls between the ages of 10–34, with the majority of the population between 14–19*".

Dalam pengembangan multimedia dibutuhkan suatu strategi yang dapat membuat peserta didik tertarik dalam permainan. Dari berbagai strategi pembelajaran yang ada, strategi pembelajaran yang digunakan adalah strategi *scaffolding*. Dalam kamus bahasa Inggris-Indonesia karangan Echols dan Shadily kata *scaffolding* dalam Bahasa Indonesia berarti perancah atau tangga. Isjoni (2010, hlm.40) menjelaskan bahwa:

Scaffolding dalam pembelajaran berupa bantuan dari seseorang yang lebih dewasa (dalam hal ini adalah guru), yang diberikan kepada anak pada tahap awal pembelajaran, dan berangsur-angsur mengurangnya untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk bekerja secara mandiri pada saat mereka sudah mampu. Bantuan yang dimaksud dapat berupa

petunjuk, peringatan, dorongan, mengaitkan masalah dengan langkah-langkah penyelesaian masalah, memberi contoh, atau hal-hal lain yang memungkinkan anak untuk tumbuh mandiri.

Dalam penelitian yang dilakukan Sumpena (2012) yang menggunakan strategi *scaffolding* dalam mengembangkan multimedia interaktif pada mata pelajaran TIK. Hasil yang diperoleh adalah prestasi belajar peserta didik yang menggunakan strategi *scaffolding* meningkat apabila dibandingkan dengan metode konvensional. Sama halnya dalam penelitian yang dilakukan Hapsari (2014) yang menggunakan strategi *scaffolding* dalam mengembangkan multimedia interaktif pada mata kuliah Jaringan Komputer, dan hasil yang diperoleh adalah multimedia interaktif ini dapat meningkatkan pemahaman ekstrapolasi mahasiswa pada mata kuliah Jaringan Komputer. Dari keseluruhan 18 responden, 10 diantaranya mengalami peningkatan apabila dibandingkan dengan nilai sebelumnya.

Dengan menerapkan strategi *scaffolding* ke dalam multimedia maka dimungkinkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran sistem komputer karena peserta didik dalam menyelesaikan masalah diberi bantuan yang berangsur-angsur dikurangi sehingga peserta didik menjadi lebih mandiri dalam menyelesaikan masalah yang serupa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, judul penelitian yang penulis angkat adalah **“Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Game Berbasis Strategi *Scaffolding* untuk Meningkatkan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Sistem Komputer”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan multimedia pembelajaran interaktif *game* berbasis strategi *scaffolding* untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Sistem Komputer di SMK?

Rusy Muhammad Munggaran, 2016
RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME BERBASIS STRATEGI SCAFFOLDING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN SISTEM KOMPUTER

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

2. Bagaimana meningkatkan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif *game* berbasis strategi *scaffolding* dalam pembelajaran Sistem Komputer di SMK?
3. Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif *game* berbasis strategi *scaffolding* untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Sistem Komputer?

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan yang diteliti tidak meluas, maka penulis membatasi penelitian pada:

1. Terdapat banyak materi dalam mata pelajaran Sistem Komputer. Dalam penelitian materi yang diambil adalah materi Sistem Bilangan Oktal dan Operasi Aritmatiknya.
2. Terdapat banyak genre *game* diantaranya *action games*, *adventure games*, *role playing games* dan lain-lain. Dalam multimedia pembelajaran ini menggunakan genre *adventure games*.
3. Strategi *scaffolding* yang akan digunakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif *game* ini akan dipadukan dengan metode pemecahan masalah (*Problem Solving Method*).

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Melakukan perancangan multimedia pembelajaran interaktif *game* berbasis strategi *scaffolding* untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Sistem Komputer.
2. Mendapatkan kajian berkaitan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif *game* berbasis strategi *scaffolding* dalam pembelajaran Sistem Komputer.

3. Mendapatkan tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif *game* berbasis strategi *scaffolding* untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Sistem Komputer.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat bagi semua pihak yang terkait, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Penulis mampu mendapat pengalaman dalam proses pembuatan multimedia pembelajaran interaktif *game* berbasis strategi *scaffolding* untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Sistem Komputer.

2. Bagi Peserta didik

Dengan adanya multimedia ini diharapkan menjadi salah satu alternatif untuk penyampaian materi pembelajaran Sistem Komputer.

3. Bagi Pendidik

Dengan adanya multimedia ini pendidik dapat menggunakannya sebagai media alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran Sistem Komputer.

4. Bagi dunia pendidikan

Sebagai alternatif media pembelajaran untuk pembelajaran mandiri bagi peserta didik sehingga pembelajaran dapat berjalan secara kreatif, menyenangkan dan inovatif.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini maka diperlukan definisi operasional dari istilah-istilah berikut:

1. Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia adalah gabungan dari gambar, suara, teks dan video digunakan untuk menyampaikan informasi. Sedangkan multimedia pembelajaran

interaktif yaitu suatu multimedia yang dikontrol oleh pengguna serta menyajikan interaktivitas antara pengguna dengan multimedia.

2. *Games*

Game dalam penelitian ini adalah *adventure games*. Dalam *adventure games*, pemain disuruh untuk menemukan jalan di tempat yang mereka tidak ketahui, untuk mencari sesuatu dan mengumpulkannya..

3. Strategi *Scaffolding*

Strategi *Scaffolding* adalah salah satu strategi dalam pembelajaran, dimana pembelajarannya berupa pemberian bantuan dari seseorang yang lebih dewasa, yang diberikan kepada anak pada tahap awal pembelajaran dan berangsur-angsur mengurangnya untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk bekerja secara mandiri pada saat mereka sudah mampu. Bantuan yang diberikan disini dapat berupa petunjuk, peringatan, dorongan, mengaitkan masalah dengan langkah-langkah penyelesaian masalah, memberi contoh, atau hal-hal lain yang memungkinkan anak untuk tumbuh mandiri.

4. Pembelajaran

Pembelajaran dalam penelitian ini adalah suatu proses yang terjadi ketika peserta didik menggunakan multimedia pembelajaran interaktif *game*.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan peserta didik yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif *game*. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar pada ranah kognitif.

6. Sistem Komputer

Sistem Komputer merupakan salah satu mata pelajaran kejuruan yang diajarkan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

G. Struktur Organisasi Skripsi

BAB I PENDAHULUAN

Rusy Muhammad Munggaran, 2016

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME BERBASIS STRATEGI SCAFFOLDING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN SISTEM KOMPUTER

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

Bab I merupakan awal dari penelitian. Didalamnya berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab II berisi teori yang melandasi penulisan skripsi ini. Teori yang dibahas tentang perancangan dan pembangunan multimedia interaktif *game* berbasis strategi *scaffolding*.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III berisi penjelasan tentang metode dan prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam bab ini juga dijelaskan instrument yang diperlukan dalam penelitian disertai dengan teknik pengumpulan dan analisis data yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisi penjelasan tentang hasil dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan. Pembahasan yang dijelaskan berkaitan dengan teori-teori yang dibahas pada bab II.

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab V berisi tentang kesimpulan yang didapatkan dari penelitian serta rekomendasi yang ditujukan untuk pengguna hasil penelitian, dimana dapat menjadi bahan perbaikan untuk penelitian selanjutnya.