

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini menghantarkan masyarakat untuk menjadikan komputer atau perangkat *mobile* lainnya sebagai alat bantu dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari. Saat ini, dunia pendidikan pun semakin berkembang pesat, baik dari segi tenaga pendidik maupun sarana prasarana yang disediakan oleh sekolah. Akan tetapi sarana dan prasarana tersebut kurang memadai apalagi yang berhubungan dengan teknik informasi dan komunikasi seperti halnya multimedia.

Dilihat dari hasil wawancara dengan guru TIK SMP Negeri 50 Bandung mengenai media pembelajaran yang digunakan berupa *teks books* dan presentasi menggunakan *slide power point* dalam menyampaikan materi sebagai pengganti media papan tulis. Bagi peneliti, media pembelajaran yang digunakan kurang efektif karena media tersebut kurang dapat memusatkan perhatian siswa ketika belajar di kelas. Selain itu model pembelajaran yang digunakan dalam Kegiatan belajar mengajar (KBM) adalah menggunakan model ceramah dan diskusi.

Kemudian peneliti melakukan penyebaran angket studi kasus pada siswa kelas IX-E di SMP Negeri 50 Bandung yang menyatakan bahwa 62,85% siswa lebih senang menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dalam bentuk *game*. Hal ini didukung dari pesan siswa yang menyatakan pembelajaran di dalam kelas menggunakan media *teks books*

dan mendengarkan ceramah dari ibu guru di depan kelas membuat suasana kelas terasa bosan. Selain itu hasil angket pun menyatakan bahwa siswa menilai materi yang paling sulit dalam mata pelajaran TIK kelas IX adalah materi jaringan komputer karena bagi mereka materi tersebut adalah materi yang baru mereka ketahui. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk merancang sebuah media pembelajaran berupa multimedia berbasis *game* dalam kegiatan belajar mengajar.

Multimedia adalah suatu sarana (media) yang didalamnya terdapat perpaduan (kombinasi) berbagai bentuk elemen informasi, seperti teks, grafik, animasi, video, interaktif maupun suara sebagai pendukung untuk mencapai tujuannya yaitu menyampaikan informasi atau sekedar memberikan hiburan bagi target pendengarnya (Hartina, 2013). Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan seperti *game*. Kata multimedia itu sendiri berasal dari kata *multi* (Bahasa Latin) yang berarti banyak dan kata *media* (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan sesuatu.

Multimedia dapat dikategorikan menjadi 2 macam, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan / lurus), contohnya : TV dan film. Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol (atau alat bantu berupa komputer, *mouse*, *keyboard* dan lain-lain) yang dapat dioperasikan oleh

pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang diinginkan untuk proses selanjutnya. Multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, audio, dan interaktivitas (rancangan), contohnya seperti aplikasi *game*.

Game adalah aktivitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasa dilakukan untuk bersenang-senang ataupun bisa menjadi sebuah media pembelajaran. *Game* memiliki berbagai macam jenis, diantaranya terdapat *adventure game* yang berarti permainan petualangan untuk satu pemain untuk mencapai satu tujuan, *role playing game* dimana adanya satu peraturan berupa permainan level, *simulation game* memiliki pengertian sebuah permainan dari kehidupan nyata yang direalisasikan pada sebuah *game* atau dengan kata lain implementasi kehidupan sehari-hari di dunia nyata yang digambarkan pada sebuah *game*. Dilihat dari beberapa jenis *game* yang telah diuraikan, yang menunjang dalam media pembelajaran adalah jenis *adventure game* karena contoh *game* media pembelajaran yang digunakan berupa petualangan salah seorang karakter yg akan terus ada hingga *game* tersebut mencapai tujuan.

Agar media pembelajaran bisa diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, perlu diiringi oleh model pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran memiliki beberapa jenis diantaranya model ceramah, diskusi, demonstrasi, *jigsaw*, *problem solving*, dan lain-lain. Setelah memahami berbagai jenis model pembelajaran, menurut peneliti model *Problem Based Learning (PBL)* adalah model pembelajaran yang cocok untuk menelaah persoalan dari satu permasalahan. Pada model PBL, belajar dan pembelajaran

diorientasikan kepada pemecahan masalah terutama yang terkait dengan aplikasi materi pembelajaran didalam kehidupan nyata. Selama peserta didik melakukan kegiatan memecahkan masalah, guru berperan sebagai tutor yang akan membantu siswa mendefinisikan apa yang mereka tahu dan apa yang siswa ketahui untuk memahami dan atau memecahkan masalah.

Maka dari itu, pada skripsi ini peneliti merancang sebuah multimedia pembelajaran model *adventure game* untuk siswa SMP dengan menggunakan model PBL pada materi jaringan komputer.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang bangun multimedia berbasis *adventure game* dengan model pembelajaran PBL pada materi jaringan komputer?
- b. Apakah multimedia ini layak digunakan dalam pembelajaran TIK?
- c. Bagaimana tanggapan siswa terhadap multimedia pembelajaran ini?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Multimedia ini digunakan untuk tingkatan siswa SMP kelas IX.
- b. Materi yang disampaikan mencakup pengertian dasar jaringan komputer, macam-macam jaringan komputer, dan pengaturan koneksi komputer ke internet.

- c. Aplikasi yang digunakan adalah aplikasi berbasis HTML 5 dengan menggunakan Construct 2.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk merancang bangun multimedia *adventure game* dengan model PBL.
- b. Untuk mengetahui kelayakan multimedia dalam pembelajaran TIK.
- c. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap multimedia yang digunakan dalam pembelajaran.

1.5 Manfaat Penelitian

Secara umum, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran TIK. Secara khusus, peneliti berharap penelitian ini memberikan manfaat bagi semua pihak, diantaranya:

1. Bagi Peneliti

Menambah wawasan mengenai multimedia dan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mempelajari TIK

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat bakat siswa dan hasil belajar siswa dalam mempelajari TIK.

3. Bagi Guru

Dapat membantu guru untuk menentukan suatu model yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran, sehingga mampu menarik

perhatian dan minat bakat siswa serta menambah wawasan dan motivasi dalam mengembangkan diri.