

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Hamalik (2003, hlm.77) pembelajaran adalah suatu sistem artinya suatu keseluruhan yang terdiri dari komponen-komponen yang berinteraksi antara satu dengan lainnya dan dengan keseluruhan itu sendiri untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Adapun komponen-komponen tersebut meliputi tujuan pendidikan dan pengajaran, peserta didik dan siswa, tenaga kependidikan khususnya guru, perencanaan pengajaran, strategi pengajaran, media pengajaran, dan evaluasi pengajaran.

“Pembelajaran di SMK dilaksanakan dalam kerangka pembentukan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) peserta didik” (Sudira, 2006 hlm.9). Pembelajaran di SMK harus memperhatikan tuntutan kebutuhan dunia kerja, dikembangkan dan dilaksanakan mengacu pada pencapaian kompetensi terstandar namun pada kenyataannya lulusan SMK tidak peduli terhadap mutu mereka sehingga ditemukan tidak sesuainya lulusan SMK dengan kompetensi yang harus dia capai, sebagaimana ditekankan oleh Sudira (2006, hlm.2) bahwa “Tamatan SMK kurang memiliki kepedulian dan keterkaitan dengan mutu...”. Salah satu penyebab kurangnya mutu lulusan SMK adalah proses pembelajaran, hal ini ditekankan oleh Rahman (2012, hlm.1) bahwa “Mutu lulusan pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses pelaksanaan pembelajaran yang dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah proses pembelajaran”. Peningkatan mutu pendidikan dapat ditempuh dengan berbagai cara, salah satunya adalah peningkatan proses pembelajaran dan penyediaan bahan ajar yang memadai, seperti ditekankan oleh Sudira (2006, hlm.4) “Peningkatan mutu pendidikan menengah kejuruan dapat ditempuh melalui berbagai cara, antara lain melalui peningkatan kualitas pembelajaran dan penyediaan bahan ajar/modul yang memadai...”

Berdasarkan hal diatas, maka dilakukan suatu penelitian pendahuluan yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Berdasarkan data hasil studi pendahuluan di tiga SMK di Bandung berupa dua SMK swasta dan satu SMK negeri melalui angket

dan wawancara dengan guru diperoleh informasi bahwa siswa mengalami kesulitan pada suatu mata pelajaran. Mata pelajaran tersebut adalah Desain Multimedia, dengan persentase diatas 50% dari kurang lebih 70 siswa. Siswa merasakan kesulitan terutama di sub-materi Etimologi Multimedia sebesar 18% dari 8 sub-materi selain itu siswa mendapatkan nilai Etimologi Multimedia yang rata-rata nilainya hanya kurang lebih mencapai 70 sehingga masih dibutuhkan peningkatan pemahaman dalam mata pelajaran tersebut. Siswa merasakan kebingungan dikarenakan pembawaan materi yang berupa konsep, mereka cenderung tidak biasa mendapatkan materi berupa konsep karena selalu dibiasakan untuk praktikum tanpa mengetahui konsepnya terlebih dahulu sehingga materi tersebut mereka anggap abstrak. Keterbiasaan guru menyampaikan pembelajaran secara praktik tiba-tiba mendapat pembelajaran berupa teori, membuat antusias peserta didik menjadi minim, selain itu juga penggunaan media yang hanya berupa papan tulis, ppt dan pembagian modul berupa pdf.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan, cara penyampaian materi, penggunaan media yang kurang variatif dan kebingungan akan materi yang disebabkan kurangnya pemahaman dan motivasi menyebabkan kurangnya pemahaman siswa menjadi faktor penyebab utama sulitnya siswa saat mempelajari Desain Multimedia.

Dari permasalahan tersebut, salah satu upaya untuk menyelesaikannya adalah dengan memperbarui media yang dipakai, yaitu dengan media pembelajaran. Menurut Arsyad (2003, hlm.23) dalam buku Media Pembelajaran mengemukakan bahwa:

Media Pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu : (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi dan (3) memberi instruksi.

Dari berbagai jenis media pembelajaran, media pembelajaran bergenre multimedia interaktif dapat membantu siswa, hal tersebut ditekankan oleh Munir (2012, hlm.113) “Dengan menggunakan media pembelajaran bergenre multimedia yang dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran, akan membantu pendidik menciptakan pola penyajian yang interaktif”.

Multimedia interaktif adalah suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbiosis yang menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna akhir dari salah satu unsur media dapat memberikan secara individu. Reddi (dalam Munir, 2012,

hlm. 111).

Dengan adanya multimedia interaktif, tugas pendidik akan lebih mudah, hal ini dipertegas oleh Munir (2012, hlm. 121) bahwa "...dalam bidang pembelajaran, kehadiran media pembelajaran sudah dirasakan banyak membantu tugas pendidik dalam mencapai tujuan pembelajarannya".

Salah satu multimedia interaktif adalah *game* atau dalam Bahasa Indonesia disebut permainan, *game* merupakan istilah yang sudah tidak asing lagi terutama di kalangan siswa. *Game* sudah menjadi fokus utama bagi kehidupan mereka, hal ini ditekankan dalam jurnal internasional karangan Kurt Squire dan Henry Jenkins (2003, hlm.1) yang mengemukakan bahwa "*Games become the central focus of the students' lives: they play games in classes, in their off-hours, even as part of their private contemplation.*" Untuk anak usia remaja, biasanya mereka sangat suka bermain game. Mereka dapat menghabiskan banyak waktu untuk bermain game dan terkadang lebih lama daripada waktu mereka belajar mandiri di rumah, hal ini diperkuat oleh pendapat Simpson dan Clem (dalam Wijana, 2014, hlm. 2) bahwa :

"...92% of children ages 2-17 play video and computer games. And middle schoolers are the most avid players; eighth grade boys average 23 hours a week and girls 12 hours ..." dan Gros (2007, hlm.27) "*The gender disparity in the amount of time spent playing computer games is greater for 14–18-year-olds than for 8–13-year-olds.*" *Game* mempunyai potensi pendidikan yang luar biasa, seperti ditekankan oleh Kurt Squire dan Jenry Jenkins (2003, hlm. 27) "*.... games have tremendous educational potential*". Kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh *game* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu multimedia interaktif yang dapat membantu siswa maupun pengajar secara efektif, menarik sekaligus menyenangkan.

Begitu banyak *genre game* yang ada, tetapi *game* yang akan digunakan oleh penulis adalah *Role Playing Game (RPG)* karena *genre* tersebut dalam beberapa tahun ini meningkat pesat di masyarakat seperti yang ditekankan oleh Anders *et al.* (2009, hlm. 1) dalam jurnalnya yang berjudul *Role Playing Games : The State of Knowledge* mengemukakan bahwa "*Therefore, in recent years, RPGs have been the subject of rapidly increasing interest...*" dan karena *genre RPG* mempunyai banyak variasi. "*...is*

possibly one of the most widely varying game forms around” Anders et al (2009, hlm.1).

Game tersebut akan dipakai dalam pembelajaran, dalam pembelajaran pastinya tidak akan luput dari metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang akan diadaptasi kedalam multimedia interaktif bergenre game ini adalah metode *Discovery Learning*. “Metode *Discovery Learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan” (Budiningsih, 2005, hlm. 43). Metode *Discovery Learning* menuntut agar siswa dapat mengambil kesimpulan sendiri dalam pembelajaran, seperti yang ditekankan oleh Balim (2009, hlm.16) *The discovery learning method necessitates the students’ commenting on the concepts, information, and incidents by discussing and asking questions and reaching the information themselves, in other words, discovering and finding the solution through practice.*

Dalam mengaplikasikan Metode *Discovery Learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan (Sardiman, 2005 hlm.145). Selain itu juga, “pengajaran *Discovery Learning* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman” (Kemendikbud, 2013) dan ditekankan juga oleh Waterman (2013, hlm.8) “*Discovery learning is often cited as a best educational practice*” sehingga baik apabila diterapkan dalam pendidikan untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis memutuskan untuk melakukan pengkajian dengan judul “Rancang Bangun Multimedia Interaktif Bergenre *Role playing Game* Dengan Metode *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMK”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang dan membangun multimedia interaktif bergenre *Role Playing Game* dengan metode *Discovery Learning* untuk meningkatkan pemahaman siswa SMK?

2. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan multimedia dengan rancang bangun multimedia interaktif bergenre *Role Playing Game* dengan metode *Discovery Learning*?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak meluas, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. *Genre game* yang digunakan adalah *Role Playing* bergenre *Visual Novel*.
2. Desain dari game yang simple yaitu 2D karena mengutamakan cerita dan informasi yang disampaikan.
3. Game RPG ini memiliki *minigame*.
4. Aplikasi berbasis *desktop*.
5. Mata pelajaran yang akan diujikan adalah Desain Multimedia dengan materi Etimologi Multimedia yang didalamnya terdapat subbab Pengertian, Tools dan Komponen Multimedia.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diungkapkan di atas maka tujuan pengkajian ini adalah sebagai berikut :

- a. Merancang dan membangun multimedia interaktif bergenre *Role Playing Game* dengan metode *Discovery Learning* untuk meningkatkan pemahaman siswa SMK.
- b. Meningkatkan pemahaman siswa dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif ini.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dikategorikan sebagai manfaat teoritis dan manfaat praktis. Secara teoritis, bermanfaat bagi perkembangan teori pembelajaran, khususnya Metode pembelajaran *Discovery Learning*.

Secara praktis, penelitian ini diharapkan membawa manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Untuk peneliti agar mempunyai wawasan baru terkait bagaimana cara membuat multimedia interaktif yang mampu membantu siswa untuk meningkatkan pemahamannya.

2. Bagi Guru

Menambah wawasan dan pengetahuan guru tentang pemanfaatan game dalam metode pembelajaran *Discovery Learning* dan memanfaatkannya di dalam kelas agar motivasi dari siswa dapat meningkat.

3. Bagi Penulis Lainnya

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penulis lain.

4. Bagi Siswa

Siswa lebih mudah menyerap pelajaran Desain Multimedia dengan adanya multimedia interaktif ini. Selain itu bisa meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam memahami mata pelajaran ini.

F. Sistematika Penulisan

Penelitian ini akan disusun berdasarkan sistematika pembahasan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini menguraikan berbagai teori yang mendukung dan mendasari penulisan penelitian skripsi. Teori- teori yang dibahas terkait dengan perancangan dan pembuatan multimedia pembelajaran bergenre *Role Playing Game* menggunakan metode *Discovery Learning* pada mata pelajaran desain multimedia.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menguraikan tentang metode yang digunakan pada penelitian ini, perancangan desain penelitian, instrumen apa saja yang diperlukan disertai dengan teknik analisis data yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Bab ini menguraikan hasil penelitian dan pembahasan multimedia interaktif bergenre *Role Playing Game* dan berisi tentang perancangan dan pembuatan sistem serta tahapannya. Mulai dari perancangan, pembuatan soal, menu dan lain-lain.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang dibuat serta saran untuk pengembangan multimedia interaktif bergenre *Role Playing Game* yang lebih baik.

