BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan *Education For All Global Monitoring Report 2015* yang dikeluarkan oleh UNESCO yang berisi hasil pemantauan pendidikan dunia, dari 113 Negara, *Education Development Index* (EDI) Indonesia berada pada posisi ke-68 di tahun 2015 ini. Ada 3 kategori dalam *education development Index* , yaitu *High EDI* , *Medium EDI*, dan *Low EDI*. Meskipun Indonesia termasuk kedalam *Medium EDI* namun yang perlu diperhatikan adalah penurunan peringkat dari tahun tahun sebelumnya. Indonesia mengalami penurunan dari yang asalnya berada di posisi ke-64. Hal ini menunjukkan bahwa mutu pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah tidak ada peningkatan bahkan yang terjadi penurunan. Padahal pendidikan merupakan sumber kemajuan bangsa dan faktor penentu daya saing bangsa (Munir, 2008). Selain itu pendidikan juga berperan dalam menghasilkan sumber daya manusia dan membentuk manusia sehingga dapat berperan dalam kehidupannya (Mukhidin, 2012 : 2).

Peneliti melakukan studi lapangan dan melakukan wawancara dengan salah satu guru di SMK, dan didapatkan informasi bahwa dalam proses pembelajaran guru menggunakan model pembelajaran ceramah dengan berbantu *powerpoint* dan melakukan diskusi dengan siswa. Guru mengalami kendala saat mengajar yaitu siswa sulit dikondisikan untuk belajar kondusif masih banyak siswa yang mengantuk dan tidak serius dalam belajar. Hal itu berdampak buruk kepada siswa pada saat ujian atau kuis yang diberikan di akhir pembelajaran, dengan nilai rata-rata 46,66. Guru tersebut setuju bahwa harus ada yang menjadi daya tarik dalam proses pembelajaran sebagai contoh multimedia yang digunakan.

Sulitnya memahami ataupun merepresentasikan suatu permasalahan dan pemecahannya kedalam bahasa komputer merupakan salah satu

masalah yang sering dihadapi siswa terhadap hasil belajar mereka. Boedi Rahardjo, Pranoto, Wena dalam Made Wena (2009:210) melakukan

penelitian yang berkaitan dengan model pembelajaran berbasis komputer, dan menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar dengan menggunakan pembelajaran berbasis komputer dan yang belajar dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hal tersebut, salah satu cara untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi yang disampaikan serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Pembuatan media harus disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang ingin dilakukan. Ada beberapa model yang dapat digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan adalah *Explicit Instruction*.

Model *Explicit Instruction* dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah (Arend dalam Trianto, 2009 : 41). Pada model ini terdapat lima langkah yaitu Orientasi, Presentasi, latihan yang terstruktur, latihan di bawah bimbingan guru, dan latihan mandiri. Dalam model *Explicit Instruction* siswa dibimbing selangkah demi selangkah untuk menumbuhkan sikap percaya diri, berani kesungguhan, keberanian.

Mengenai Model *Explicit Instruction*, Ayu Dewi Mastika dkk, mengatakan hasil penelitiannya dalam jurnal yang berjudul "*Pengaruh Model Pembelajaran Explicit Instruction Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Gugus I Kecamatan Buleleng*". Dikatakan bahwa Hasil belajar IPA kelompok kontrol yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional berada pada kategori sedang. Sedangkan hasil belajar IPA kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan model *explicit instruction* berbantuan media gambar berada pada kategori tinggi. Hal ini membuktikan bahwa model ini dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

Multimedia pembelajaran menurut Munir (2012:114) adalah aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik, sehingga secara sengaja proses belajar itu terjadi, bertujuan dan terkendali.

Sedangkan menurut Haryanto (2012:52) bahwa multimedia pembelajaran memiliki manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Dari kedua pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran adalah program komputer yang digunakan dalam proses pembelajaran yang bersifat interaktif serta berfungsi untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu orang untuk menjadi lebih baik terutama dalam penguasaan suatu ilmu pengetahuan.

Berbicara mengenai program komputer, *game* adalah salah satu program yang sangat diminati oleh manusia saat ini. Terlihat dari jumlah pemain *game* di Indonesia terus mengalami pertumbuhan sesuai pernyataan Komang Budi Aryasa, Senior *Manager Content Aggregation and Incubation* Telkom di Jakarta. Beliau berkata “Diperkirakan, setiap tahun jumlah gamer Indonesia naik sekitar 33 persen” yang dilansir di berita online vivanews pada tanggal 5 Juli 2010.

Game memberikan hal positif, seperti yang dikemukakan Aditita Dwiperdana salah satu pendiri Agate Studio di liputan6.com pada tanggal 14 November 2012, *gamer* memiliki banyak sifat yang positif dan hal-hal tersebut memang didapat dari kebiasaan bermain *game*. Kelebihan itu antara lain:

- **Optimis.** *Gamer* melihat persoalan sebagai sesuatu yang menarik dan dapat dipecahkan, baik dengan ketelitian, kecerdikan, atau kerjasama dengan orang lain.
- **Tidak mudah menyerah.** Umumnya *gamer* memilih untuk mencoba lagi daripada menyerah, walaupun opsi menyerah diberikan.
- ***You reap what you sow.*** Artinya *gamer* sudah terbiasa untuk mendapatkan hal yang sesuai dengan usaha yang mereka lakukan, dan akan terdorong untuk mencapai hal yang lebih baik lagi.
- ***Respect in others*** atau saling menghormati. Hubungan antara orang yang pernah bermain *game* bersama akan lebih dekat daripada sekedar dua orang yang melakukan kegiatan yang sama. Karena kedua orang itu sudah sepakat untuk bermain dengan peraturan yang sama, masing-masing akan mengikuti peraturan.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Dengan Model Pembelajaran *Explicit Instruction* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Basis Data ”

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang dan membangun multimedia pembelajaran interaktif berbasis *game* dengan model pembelajaran *Explicit Instruction* pada mata pelajaran Basis Data?
2. Bagaimana respon siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan model pembelajaran *Explicit Instruction* pada pembelajaran Basis Data?
3. Apakah multimedia pembelajaran dengan model *explicit intruction* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Basis Data?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak meluas maka masalah dalam penelitian ini dibatasi. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Multimedia yang dibuat merupakan multimedia berbasis *game* desktop.
2. Materi yang dibahas meliputi *Data Manipulation Language* (DML)
3. Software yang digunakan antara lain : *Construct 2, Adobe photoshop, corel draw 7, adobe audition*

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui rancang bangun multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan model *explicit instruction* pada mata pelajaran basis data
2. Untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan model *explicit instruction* pada mata pelajaran basis data.
3. Mengetahui apakah terjadi peningkatan hasil belajar pada peserta didik dalam pelajaran basis data dengan diterapkannya multimedia pembelajaran berbasis *game* pada proses pembelajaran

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Peneliti

Manfaat yang diharapkan bagi peneliti adalah mengetahui bagaimana rancang bangun multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan model *explicit instruction* pada mata pelajaran basis data

2. Bagi Guru

Dengan multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan model *explicit instruction* ini diharapkan dapat digunakan guru sebagai alat bantu dalam pembelajaran basis data

3. Bagi Siswa

Dengan multimedia ini diharapkan meningkatkan pengetahuan dan menambah semangat belajar dalam pembelajaran basis data.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam bagian ini peneliti akan menjelaskan sistematika gambaran kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta keterkaitannya sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

2. BAB II Kajian Pustaka

Bab ini berisi beberapa teori yang mendasari penulisan skripsi. Adapun yang dibahas dalam bab ini adalah teori yang berkaitan dengan Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Dengan Menggunakan Model *Explicit Instruction* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Basis Data.

3. BAB III Metode Penelitian

Bab ini bersifat prosedural, yakni bagian yang mengarahkan pembaca untuk mengetahui peneliti merancang alur penelitiannya dari mulai pendekatan penelitian yang diterapkan, instrumen yang digunakan, tahapan pengumpulan data yang dilakukan, hingga langkah-langkah analisis data yang dijalankan

4. BAB IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

5. BAB V Simpulan dan rekomendasi

Bab ini berisi simpulan dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.