

BAB I

PENDAHULUAN

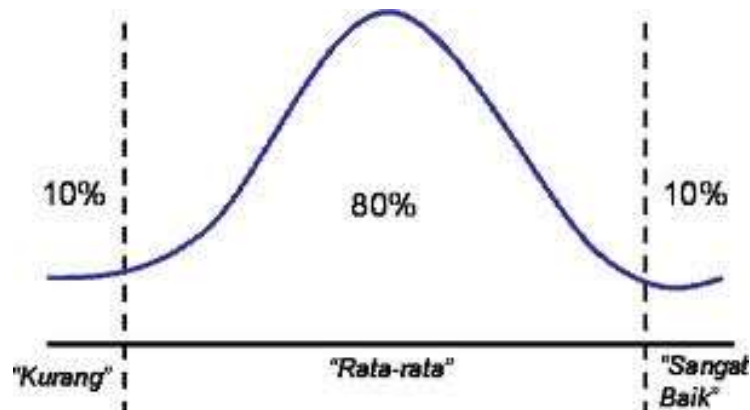
A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya, Siswa yang dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya akan memperoleh perubahan yang berfungsi di kehidupan bermasyarakat. Dalam pendidikan diperlukan adanya proses pembelajaran yang berisi kegiatan belajar dan mengajar.

Proses Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan di mana terjadi penyampaian materi pembelajaran dari seorang guru kepada siswa yang dimilikinya. Karenanya kegiatan pembelajaran ini sangat bergantung pada komponen – komponen yang ada didalamnya. Dari sekian banyak komponen tersebut maka yang paling utama adalah adanya siswa, guru, media pembelajaran, materi pembelajaran serta adanya rencana pembelajaran. Antar komponen tersebut memiliki banyak fungsi tersendiri namun saling berhubungan dan mempengaruhi satu sama lain.

Dalam pembelajaran ada yang disebut dengan pengajaran, yaitu aspek yang bertugas dalam mengarahkan proses pembelajaran yang tentunya mencakup beberapa komponen diatas agar sasaran dari perubahan itu dapat tercapai sebagai mana mestinya. Menurut Hamalik (2004:116), dalam persiapan pengajaran sebaiknya sudah terkandung tentang tujuan mengajar, pokok yang akan diajarkan, metode mengajar, bahan pelajaran, alat peraga dan teknik evaluasi yang akan digunakan. Hal yang juga perlu diperhatikan guru sebelum melakukan proses pengajaran yaitu melihat dan mempelajari situasi dan kondisi dalam ruang belajar termasuk memahami pertumbuhan dan perkembangan siswa secara keseluruhan.

Menurut Arikunto (2012:254), siswa memiliki kedudukan dalam kelompok atas kelasnya, maksudnya adalah letak dimana siswa berada dalam urutan tingkatan tertentu di dalam kelas. Kedudukan tersebut diperoleh berdasarkan kemampuan pemahaman siswa yang beragam. Kemampuan pemahaman siswa diasumsikan tergambar dalam sebuah kurva normal.



Gambar 1.1 Kurva Normal

Sebagian besar siswa dari kelompoknya yang terletak ditengah – tengah daerah kurva, yaitu di daerah “rata - rata”, sebagian kecil lainnya terletak di daerah “sangat baik”, dan sebagian kecil lainnya lagi terletak di daerah “kurang”. Pengelompokan siswa menurut kedudukannya menjadikan tingkat kemampuan pemahaman masing – masing siswa mudah diukur arah perkembangannya.

Dalam penelitian ini, kemampuan pemahaman siswa dikhususkan kepada kemampuan pemahaman ekstrapolasi yang merupakan kemampuan siswa untuk meramalkan kecenderungan yang ada menurut data tertentu dengan mengutarakan konsekuensi dan implikasi yang sejalan dengan kondisi yang digambarkan (Subiyanto, 1988:49). Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya dituntut untuk mengetahui suatu materi yang sifatnya hanya mengingat saja, tetapi mampu mengungkapkan kembali suatu materi tersebut ke dalam

bentuk lainnya yang mudah dimengerti, memberi interpretasi serta mampu mengaplikasikannya.

Pemahaman ekstrapolasi perlu ditingkatkan pada siswa tingkat SMK, karena selain harus mengetahui dan memahami suatu materi, siswa tingkat SMK juga harus mampu mengaplikasikan materi yang didapatnya dalam kehidupan sehari – hari, karena mengingat kebanyakan lulusan dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) langsung terjun ke dunia kerja.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pemahaman ekstrapolasi adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran yang akan digunakan. Dalam proses pembelajaran sebaiknya dilakukan berbagai variasi dan mengikutsertakan siswa dengan cara menempatkan siswa sebagai pemeran utama dalam pembelajaran dan guru hanya membantu jika siswa mengalami kesulitan. Dengan cara tersebut siswa akan terhindar dari rasa bosan dan diharapkan dapat menumbuhkan sikap aktif, kreatif serta inovatif dalam diri masing – masing siswa.

Agar siswa berperan aktif dalam pembelajaran, maka diperlukan suatu alat belajar atau media yang mampu menunjang pembelajaran. Media merupakan salah satu komponen pembelajaran dan mempunyai peran dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Misianita (2014), menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan pemahaman siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan media berupa Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan menerapkan Metode Scaffolding, dari hasil evaluasi lebih baik dibandingkan dengan nilai evaluasi siswa sebelumnya. Hal tersebut membuktikan bahwa media merupakan komponen penting dalam pembelajaran.

Media dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Penggunaan media telah digunakan dalam berbagai bidang, khususnya pendidikan. Media telah digunakan dalam kegiatan pembelajaran

sejak tahun 1960-an. Media pembelajaran dinilai sebagai alat bantu yang dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap kompetensi yang harus dikuasai terhadap materi yang harus dipelajari, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Dahulu media yang digunakan hanya sebatas audio, video dan grafis yang memiliki fungsi secara terpisah. Sedangkan kombinasi dari berbagai media yang telah disebutkan dikenal dengan istilah multimedia.

Secara umum, multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi. Multimedia yang digunakan dalam pembelajaran memberikan berbagai manfaat bagi peserta didik, salah satunya adalah interaktif. Multimedia mampu memaksa user untuk berinteraksi dengan bahan ajar, baik secara fisik maupun mental. Munir (2012 : 110) menjelaskan secara lebih jelas yang dimaksud dengan multimedia interaktif, yaitu “suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilan memenuhi fungsi menginformasikan”. Agar sebuah multimedia terlihat interaktif, maka bisa dibuat berbasis *game*.

Game pada masa ini sangat di gemari oleh berbagai kalangan, salah satunya siswa. Siswa cenderung lebih senang bermain daripada belajar, dengan multimedia berbasis *game*, pembelajaran bisa dibuat lebih interaktif. *Game* ada berbagai macam jenis, banyak diantaranya merupakan permainan *puzzle*. *Game Puzzle* adalah jenis *game* yang menuntu siswa berpikir dalam memecahkan permasalahan. Hal tersebut dapat melatih siswa agar terbiasa untuk memecahkan permasalahan. Adapun beberapa contoh *game puzzle* yang bisa diterapkan pada pembelajaran adalah tebak kata, teka – teki silang (tts), Sudoku, dan lain-lain. Dari penjelasan tersebut diharapkan dengan adanya Multimedia berbasis *Game Puzzle* tidak hanya bertujuan untuk melatih siswa untuk melatih memecahkan masalah, tetapi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Dalam multimedia ini penerapan *Game Puzzle* dapat di terapkan pada akhir pembelajaran, sebagai latihan sebelum siswa masuk ke tahap evaluasi.

Untuk mengetahui ketercapaian pemahaman ekstrapolasi pada siswa, maka diperlukan evaluasi berupa tes di setiap akhir pokok bahasan. Apabila siswa mampu memenuhi syarat kelulusan, maka berhak untuk mempelajari pokok bahasan selanjutnya, yang secara tidak langsung menyatakan bahwa peserta didik telah dinyatakan paham pada tingkatan ekstrapolasi pada bahasan tersebut.

Untuk mengantarkan siswa pada pemahaman ekstrapolasi, dibutuhkan suatu metode yang digunakan di dalam proses pembelajaran. Metode tersebut akan di terapkan ke dalam multimedia sebagai alur dari multimedia tersebut. Metode yang akan digunakan oleh peneliti adalah metode *programmed instruction*. Metode *Programmed Instruction* (Pengajaran Berprogram) menerapkan prinsip “*Operant Conditioning*” bagi belajar siswa disekolah. Pengajaran ini langsung seperti halnya paket pengajaran diri sendiri dengan menunjukkan suatu topic yang disusun secara cermat untuk dipelajari dan dikerjakan oleh murid tiap – tiap pekerjaan murid langsung diberi Feedback.

Berdasarkan uraian diatas, judul penelitian yang yang peneliti angkat adalah “**Rancang Bangun Multimedia berbasis *Game Puzzle* menggunakan Metode *Programmed Instruction* untuk meningkatkan Pemahaman Ekstrapolasi Siswa pada Mata Pelajaran Jaringan Komputer Dasar.**”

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang Multimedia berbasis *Game Puzzle* menggunakan metode *programmed instruction* ?
2. Apakah dengan adanya Multimedia berbasis *Game Puzzle* ini bisa membantu meningkatkan pemahaman ekstrapolasi siswa ?

C. Batasan Masalah

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

1. Materi pada mata pelajaran Jaringan Komputer Dasar yang akan dibahas adalah Media Jaringan
2. Fokus penelitian akan dikhususkan pada perancangan dan pembuatan media dan uji yang dilakukan bersifat terbatas.
3. Peningkatan pemahaman ekstrapolasi yang dilihat hanya sebatas perbandingan antara nilai yang pernah didapat dengan nilai yang didapatkan setelah menggunakan multimedia yang dikembangkan.

D. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui perancangan Multimedia berbasis *Game Puzzle* menggunakan model *programmed instruction*.
2. Mengetahui apakah dengan adanya Multimedia Pembelajaran berbasis *Game Puzzle* bisa membantu meningkatkan pemahaman ekstrapolasi siswa.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Menambah wawasan baru bagaimana cara merancang dan membangun suatu multimedia berbasis *game puzzle* menggunakan metode *programmed instruction* dalam pelaksanaan pembelajaran Jaringan Komputer Dasar.

2. Bagi Guru

Memberi inspirasi dalam membuat suatu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di kelas, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa.

3. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam memahami materi pada mata pelajaran Jaringan Komputer Dasar, sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna dan

diharapkan siswa lebih bersemangat saat proses pembelajaran, sehingga pemahaman konsep khususnya pemahaman ekstrapolasi terhadap materi tersebut dapat meningkat.

F. Definisi Operasional

1. Multimedia

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file* digital, digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik.

2. *Game Puzzle*

Game Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah. Namun menyenangkan sebab bisa di ulang – ulang.

3. Metode *Programmed Instruction*

Metode *Programmed Instruction* merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan antara seorang guru dan murid yang terjadi secara langsung dengan perantara sebuah alat yang merupakan suatu bentuk perwujudan dari teknologi yang telah disusun secara terprogram dengan sederhana.

4. Pemahaman Ekstrapolasi

Pemahaman Ekstrapolasi adalah kemampuan untuk meramalkan kecendrungan yang ada menurut data tertentu dengan mengutarakan konsekwensi dan implikasi yang sejalan dengan kondisi yang digambarkan.

G. Struktur Organisasi Skripsi

BAB I PENDAHULUAN

Bab 1 merupakan bagian awal dari penelitian ini yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori – teori yang melandasi penulisan skripsi ini. Teori – teori yang dibahas terkait dengan perancangan dan pembuatan multimedia berbasis *game puzzle* menggunakan metode Metode *Programmed Instruction*

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjabarkan tentang metode yang digunakan dalam penelitian ini, serta desain penelitian yang digunakan. Selain itu, bab ini tertulis instrument apa saja yang diperlukan disertai dengan teknik analisis data yang digunakan.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjabarkan hasil serta pembahasan dari penelitian yang merupakan intisari dari rumusan masalah. Bagian dari pembahasan ini dikaitkan dengan dasar – dasar teori yang dibahas pada bab II.

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang dilakukan, serta saran yang ditujukan kepada para pengguna hasil penelitian maupun dapat menjadi bahan perbaikan bagi peneliti selanjutnya.