

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan untuk lebih berfokus pada penguasaan keahlian dan keterampilan (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2010). Oleh karenanya, adalah wajar jika bobot penguasaan keahlian dan keterampilan begitu ditekankan dalam proses pembelajaran di SMK. Hal ini semata-mata dilakukan untuk mendukung kebutuhan vokasi di bidang industri yang senantiasa tumbuh dan berkembang.

Penelitian pendahuluan yang dilakukan di SMK Negeri 2 Tasikmalaya pada awal tahun 2015 memberikan beberapa informasi terkait situasi dan kondisi pembelajaran di jenjang SMK. Penyebaran angket pada siswa kelas XI TKJ menunjukkan bahwa sebanyak 87% siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Pemrograman Dasar yang diberikan. Hal ini dikarenakan siswa menemukan beberapa kendala saat proses pembelajaran, yaitu 48% dalam hal materi (pemahaman alur algoritma dan penggunaan logika), 30% dalam hal model pembelajaran (kurang melibatkan siswa dan guru terlalu cepat dalam menjelaskan materi), 17% dalam hal media pembelajaran (tidak interaktif dan kurang menunjang materi) dan sebanyak 22% siswa menjawab lain-lain (faktor internal, seperti: malas, jenuh, dll.). Materi yang dirasa sulit dan proses pembelajaran yang kurang menarik atau masih berpusat pada guru, mengakibatkan siswa menjadi cepat bosan dan malas untuk mengikuti pembelajaran. Sehingga materi yang disampaikan oleh guru tidak diterima baik oleh siswa. Hal ini berakibat pada sulitnya siswa dalam membuat sebuah program, karena mereka tidak memahami alur algoritmanya dan kurangnya kemampuan logika dalam memecahkan masalah.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam bentuk *slide power point* menjadi permasalahan tersendiri. *Slide power point* yang digunakan oleh guru secara

Putri Dwi Amelia, 2016

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MULTIMEDIA ADVENTURE GAME MODEL SOMATIC AUDITORY VISUAL INTELLECTUAL (SAVI)

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

umum berisikan tentang teori dan contoh *pseudocode* atau *source code* program. Kecenderungan yang muncul adalah bahwa media pembelajaran tersebut hanya akan memfasilitasi keberadaan gaya belajar tertentu saja pada diri siswa, misalnya auditori (siswa belajar dengan cara mendengarkan penjelasan dari guru). Beragamnya gaya belajar siswa, monotonnya bentuk penyajian materi ajar dalam bentuk *slide power point* serta minimnya referensi belajar merupakan hal-hal yang terungkap dalam penelitian pendahuluan yang dilakukan.

Algoritma dan pemrograman adalah jantung dari pemahaman mengenai pemrograman dan merupakan fondasi awal bagi ilmu komputer dan informatika (Rosa dan Shalahuddin, 2010). Mata pelajaran ini sulit dipahami apabila tidak belajar tahap demi tahap. Pemrograman dasar menuntut siswa untuk paham suatu konsep algoritma yang kemudian diaplikasikan menjadi sebuah program. Dengan pemanfaatan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran, maka peserta didik (siswa) akan merasa terbantu untuk memahami materi yang terdapat pada mata pelajaran Pemrograman Dasar dan siswa pun akan lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Menurut Hofstetter dalam Munir (2012:113) multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan *link* dan *tool* yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Salah satu contoh dari multimedia interaktif adalah *game*. *Game* sudah tidak asing lagi di kalangan remaja, dewasa, terutama anak-anak. *Game* sangat asyik untuk dimainkan, terutama saat dalam keadaan jenuh dan *stress*. Banyak orang berpendapat bahwa *game* membawa pengaruh negatif. Salah satu pendapat tersebut dikemukakan oleh Profesor Psikologi Douglas A. Gentile, bahwa *game* dapat menyebabkan anak-anak kecanduan yang akan mempengaruhi kejiwaannya seperti gelisah, depresi, fobia sosial akan semakin memburuk dan nilai sekolah mereka akan turun (Harsono, 2014).

Bertentangan dengan pendapat tersebut, ternyata terdapat banyak *game* yang dijadikan sebagai media pembelajaran. Didukung dengan pendapat Tom

Putri Dwi Amelia, 2016

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MULTIMEDIA ADVENTURE GAME MODEL SOMATIC AUDITORY VISUAL INTELLECTUAL (SAVI)

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

Watson, bahwa dengan bermain video *game*, anak-anak dapat belajar melatih pikiran, konsentrasi, menjawab tantangan, dan beradaptasi terhadap perubahan di sekitar mereka (Harsono, 2014). Hal ini juga diperkuat dengan pendapat yang dikemukakan oleh Munir (2012:10), yaitu: “sama halnya dengan film, *game* 2D atau 3D juga dapat digunakan sebagai sarana informasi, pendidikan, dokumentasi maupun hiburan. *Game* dapat digunakan sebagai alat bantu belajar untuk suatu mata pelajaran yang sulit dipahami”.

Dikarenakan multimedia yang akan dibangun ingin memfasilitasi semua gaya belajar siswa, maka perlu diterapkannya suatu pembelajaran dalam multimedia tersebut. Terdapat pembelajaran yang menggabungkan empat gaya belajar yaitu *somatic*, *auditory*, *visual* dan *intellectual* yang lebih dikenal dengan sebutan SAVI. SAVI yaitu pembelajaran yang menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indra yang dapat memiliki efek mendalam pada pembelajaran (Meier, 2000). Menurut Meier (2000), belajar bisa optimal jika keempat unsur SAVI terdapat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran SAVI dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibuktikan dengan telah dilakukannya penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran SAVI pada Standar Kompetensi Instalasi Listrik Dasar pada SMK Negeri 7 Surabaya” oleh Alif Israk Laila dan Supari Muslim (Mahasiswa Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya) bahwa dengan model pembelajaran SAVI dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif, hasil belajar afektif, dan hasil belajar ranah psikomotor siswa dengan melihat skor nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Multimedia Adventure Game Model Somatic Auditory Visual Intellectual (SAVI)”.

B. Rumusan Masalah

Peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

Putri Dwi Amelia, 2016

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MULTIMEDIA ADVENTURE GAME MODEL SOMATIC AUDITORY VISUAL INTELLECTUAL (SAVI)

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

1. Bagaimana merancang dan membangun multimedia berbentuk adventure game dengan menggunakan model SAVI pada mata pelajaran Pemrograman Dasar di SMK ?
2. Apakah multimedia berbentuk adventure game dengan menggunakan model SAVI dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar ?

C. Batasan Masalah

Batasan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Pengukuran hasil belajar hanya pada aspek kognitif (C1-C3).
2. Materi Pemrograman Dasar yang disajikan adalah Pencarian (logika pencarian data dengan algoritma pencarian linier) dan Pengurutan Data (logika pengurutan data dengan algoritma *selection sort*)
3. Teknologi perangkat lunak yang digunakan adalah Unity.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui proses perancangan dan pembangunan multimedia berbentuk adventure game dengan menggunakan model SAVI pada mata pelajaran Pemrograman Dasar di SMK.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar akibat dari penggunaan multimedia berbentuk adventure game dengan menggunakan model SAVI.

E. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, diantaranya:

1. Bagi siswa, agar dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar dengan bantuan multimedia interaktif berbentuk *game*.
2. Bagi guru, sebagai alat bantu yang mampu mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran Pemrograman Dasar.

Putri Dwi Amelia, 2016

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MULTIMEDIA ADVENTURE GAME MODEL SOMATIC AUDITORY VISUAL INTELLECTUAL (SAVI)

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

3. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran dan model pembelajaran untuk siswa SMK.
4. Bagi peneliti lain, dapat menjadi referensi untuk mengembangkan atau membuat media pembelajaran yang lebih baik.

F. Struktur Bab

1. Bab I: Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan latar belakang masalah dari penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

2. Bab II: Kajian Pustaka

Pada bab II menjelaskan mengenai teori dari judul penelitian yang diangkat pada bab I. Berikut teori yang dijelaskan yaitu media, multimedia, *game*, *adventure game*, model pembelajaran SAVI dan hasil belajar.

3. Bab III: Metode Penelitian

Pada bagian ini dijelaskan alur penelitian berdasarkan judul penelitian yang diangkat oleh peneliti mulai dari pendekatan penelitian yang digunakan, instrumen penelitian, tahapan pengumpulan data dan langkah-langkah analisis.

4. Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bagian ini menjelaskan temuan dari multimedia yang digunakan oleh peneliti, hingga analisis hasil penggunaan multimedia yang telah dibuat oleh peneliti.

5. Bab V: Simpulan dan Saran

Pada bagian ini memaparkan simpulan dan saran (rekomendasi) dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti.