

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang

Proses belajar mengajar merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah. Agar tujuan pendidikan dan pembelajaran berjalan dengan benar, maka perlu satu pendekatan khusus kepada siswa yang akan kita didik. Sebagaimana yang dikatakan Rusman, *et al.* ( 2012, hlm. 15 ) mengatakan bahwa

Pembelajaran merupakan sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi : tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pada umumnya, pembelajaran melibatkan dua pihak yaitu guru dan siswa. Menurut Sudjana ( 2004, hlm. 28 ) pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu antara guru dan siswa yang melakukan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Multimedia pembelajaran merupakan aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu untuk menyalurkan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta dapat merangsang perasaan, pilihan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga proses belajar tersebut

dapat terjadi, bertujuan dan terkendali secara sengaja. Hal ini dinyatakan oleh Munadi (2008, hlm. 152) mengungkapkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut :

1. Meningkatkan motivasi belajar

Dengan terakomodasinya kebutuhan siswa, maka siswa pun akan termotivasi untuk terus belajar.

2. Memberikan umpan balik

Multimedia interaktif dapat menyediakan umpan balik yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Kendali program sepenuhnya berada pada pengguna.

Namun dalam proses pembelajaran, selain peran guru dan siswa juga melibatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Menurut Arikunto (1987, hlm. 10) mengungkapkan bahwa ditinjau dari fungsi dan peranannya terhadap pelaksanaan proses belajar mengajar, maka sarana pendidikan (sarana material) dibedakan menjadi tiga macam yaitu alat pelajaran, alat peraga dan media pengajaran. Dalam penyampaian materi, biasanya guru menggunakan *microsoft word* dan *power point* serta metode yang digunakan adalah metode ceramah, diskusi atau tanya jawab. Menurut penulis, agar proses pembelajaran menghasilkan tujuan yang sudah direncanakan sebelumnya oleh guru, sebaiknya guru menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran. Menurut Hamalik (dalam Ashri 2015, hlm. 2) mengemukakan bahwa

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh penulis selama melakukan Program Latihan Profesi (PPL) tahun 2015 di SMK Negeri 2 Bandung, bahwa media pembelajaran yang digunakan guru TIK dalam menyampaikan materi masih sebatas *slide power point* sebagai pengganti media papan tulis.

Pada saat pembelajaran sistem operasi materi struktur sistem operasi *closed source* kelas X TKI, guru menampilkan *slide power point* yang menjelaskan struktur sistem operasi *closed source* di layar yang kemudian diperhatikan oleh siswa. Kondisi tersebut memberikan implikasi pada pelaksanaan praktik yang lebih menekankan pada kemampuan psikomotor siswa, padahal mungkin hanya aspek kognitif saja yang muncul. Media pembelajaran yang digunakan oleh siswa kurang efektif dalam memicu semangat belajar siswa, sehingga terlihat bahwa kurang adanya timbal balik antara media pembelajaran dan siswa.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini belum mendukung tuntutan kompetensi lulusan yang harus dicapai oleh siswa SMK. Menurut Direktur Pembinaan SMK, Anang Tjahjono (kompas.com, 2013) mengatakan bahwa “lulusan SMK ditekankan pada keahlian dan keterampilan”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran harus mendukung keahlian dan keterampilan siswa SMK agar mampu bersaing di pasar global.

Media pembelajaran pun ditunjang dengan model pembelajaran yang dapat menciptakan siswa nyaman dalam belajar. Salah satu metode pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif serta dapat meningkatkan pemahaman siswa adalah metode *Discovery Learning* (penemuan). Menurut Sund (1998, hlm. 18) mengungkapkan bahwa *discovery learning* adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau prinsip. Yang dimaksudkan dengan proses mental tersebut antara lain : mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya.

Dalam teknik ini, siswa dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental itu sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan instruksi. Jadi metode *discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam pendekatan konstruktivis modern. Pada pembelajaran penemuan, siswa didorong untuk terutama belajar sendiri melalui keterlibatan aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip. Guru mendorong siswa agar mempunyai pengalaman dan melakukan eksperimen dengan memungkinkan

mereka menemukan prinsip-prinsip atau konsep-konsep bagi diri mereka sendiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Dimiyati dan Mudjiono (2002, hlm. 51) bahwa proses pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Metode *discovery learning* digunakan untuk menunjang pembelajaran dan untuk meningkatkan pemahaman siswa, membuat siswa menjadi lebih aktif serta dapat memahami pembelajaran yang disampaikan guru dikelas, penulis akan menggunakan multimedia pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *Game* yang bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi, Menurut Kimpraswil (dalam As'adi Muhammad, 2009, hlm. 26 ) mengatakan bahwa game adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Dengan menggunakan game, siswa akan secara aktif melihat dan melakukan proses pembelajaran tersebut.

Dari uraian diatas, maka penulis akan membahas tentang **“IMPLEMENTASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME DENGAN METODE *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana cara mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan metode *discovery learning* untuk meningkatkan pemahaman siswa SMK?
- b. Apakah pembelajaran menggunakan multimedia berbasis *game* dengan metode *discovery learning* dapat meningkatkan pemahaman siswa?
- c. Bagaimana respon siswa terhadap implementasi multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan metode *discovery learning* pada mata pelajaran sistem operasi?

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran sistem operasi dengan multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan metode *discovery learning*.
- b. Materi yang ada dalam multimedia pembelajaran interaktif tersebut adalah materi struktur sistem operasi *closed source*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan metode *discovery learning* untuk meningkatkan pemahaman siswa SMK.
- b. Mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap multimedia dengan metode *discovery learning* berbasis *game*.
- c. Mengetahui respon siswa terhadap multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan metode *discovery learning* pada mata pelajaran sistem operasi.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan penulis adalah :

#### a. Bagi Peneliti

Peneliti mempunyai wawasan baru bagaimana cara membuat multimedia pembelajaran berbasis *game* yang mampu meningkatkan pemahaman siswa SMK.

#### b. Bagi Guru

Dapat memanfaatkan serta mengadopsi media ini untuk membantu pembelajaran di kelas, sehingga semangat peserta didik dapat meningkat.

#### c. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini adalah Multimedia Pembelajaran ini dapat membantu siswa atau peserta didik dalam memahami materi Struktur Sistem Operasi *Closed Source* pada mata pelajaran Sistem Operasi.

## I.6 Definisi Operasional

### a. Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia pembelajaran interaktif adalah penggabungan dari beberapa media seperti teks, gambar, suara, animasi dan video, yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam konteks pembelajaran yaitu materi pelajaran sehingga pembelajaran lebih interaktif dengan adanya umpan balik dan kontrol.

### b. Metode Discovery Learning

Metode *discovery learning* adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau prinsip. Yang dimaksudkan dengan proses mental tersebut antara lain : mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya.

## I.7 Struktur Organisasi Skripsi

### 1. Bab I : Pendahuluan

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

### 2. Bab II Kajian Teori

Pada bab ini menjelaskan mengenai teori dari tujuan penelitian pada bab 1. Teori yang dijelaskan yaitu multimedia pembelajaran, *game*, metode *discovery learning*, pemahaman dan sistem operasi.

### 3. Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini menjelaskan alur penelitian berdasarkan judul penelitian yang diangkat oleh peneliti, mulai dari metode penelitian, desain penelitian, instrumen penilaian dan teknis analisis.

### 4. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan hasil dan pembahasan dari pengujian multimedia yang telah dilakukan terhadap multimedia pembelajaran.

### 5. Bab V Kesimpulan

Pada bab ini memaparkan kesimpulan dan saran dari multimedia

pembelajaran.