

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Dalam UUSPN No 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menerangkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Selain itu, Pendidikan juga merupakan *investment* yang paling utama bagi setiap bangsa, apalagi bagi bangsa yang sedang berkembang, yang giat membangun negaranya. Pembangunan hanya dapat dilakukan oleh manusia yang dipersiapkan untuk itu melalui pendidikan. Namun pembangunan manusia itu bukan hanya sekedar memberi kesempatan belajar saja, akan tetapi harus pula diusahakan agar pendidikan itu bermutu tinggi. Mutu pendidikan hanya bergantung pada mutu guru dalam membimbing proses belajar-mengajar. Oleh karena itu, pendidikan yang bermutu akan sangat penting untuk kemajuan suatu bangsa dalam satu negara.

Keberhasilan suatu mutu pembelajaran dapat diukur dari kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila sebagian besar peserta didik memahami pelajaran dengan baik. Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tidak terlepas dari pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran. Untuk itu, pemilihan metode yang tepat dalam pembelajaran dikelas akan lebih efektif dalam mencapai suatu kompetensi. Dalam memilih sebuah metode, seorang guru harus kreatif untuk menyesuaikan metode tersebut dengan kondisi dan karakteristik peserta didik. Seperti yang telah dikatakan oleh Hamzah (2009, hlm. 7) yang mengemukakan bahwa

pemilihan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran harus berorientasi pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Selain itu, juga harus disesuaikan dengan jenis materi,

karakteristik peserta didik, serta situasi atau kondisi dimana proses pembelajaran tersebut akan berlangsung. Untuk itu diperlukan kreatifitas guru dalam memilih metode pembelajaran tersebut.

Oleh karena itu, dengan adanya metode yang tepat, maka pembelajaran yang berlangsung akan terasa lebih menyenangkan.

Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran perakitan komputer adalah metode penemuan (*Discovery Learning*). metode *discovery learning* adalah metode mengajar yang menitikberatkan pada aktifitas peserta didik dalam belajar. Pengertian lain tentang metode *discovery learning* ini adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahui tanpa pemberitahuan langsung; sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri (Rusefendi dalam Nurdiansyah (dalam Melia, 2013, hlm. 32)). Jadi dalam pembelajaran ini, guru bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator yang mengarahkan peserta didik untuk menemukan konsep dalil, prosedur, algoritma dan semacamnya. Dalam metode ini, guru ditekankan untuk memberikan suatu masalah kepada peserta didik, kemudian peserta didik memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan percobaan, mengumpulkan dan menganalisis data, dan mengambil kesimpulan. Metode *discovery learning* ini diharapkan dapat meningkatkan peran aktif peserta didik sehingga dapat meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik terhadap mata pelajaran perakitan komputer ini.

Untuk mendukung pembelajaran dengan metode *discovery learning* ini maka multimedia pembelajaran interaktifnya dikemas dalam bentuk *game* yang bernuansa edukasi. Multimedia sendiri dapat diartikan sebagai pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi dan berinteraksi dengan aplikasi tersebut. Menurut Reddi (dalam Munir, 2012. hlm. 3) mengatakan bahwa multimedia adalah suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, teks, animasi, dan sebagainya) menjadi

sebuah kesatuan yang sinergis dan simbiosis yang memberikan hasil yang lebih menguntungkan bagi pengguna ketimbang elemen media secara individual. Sedangkan pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai user/pengguna produk) dan komputer (*software/aplikasi/produk* dalam format *file* tertentu, biasanya dalam bentuk CD). Berdasarkan pengertian multimedia dan interaktif tersebut, maka multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (*user*). Sedangkan *game* Menurut Kimpraswil (dalam As'adi Muhammad, 2009, hlm. 26) mengatakan bahwa definisi *game* adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kerja, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Maka dari itu, dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *game* diharapkan peserta didik dapat lebih aktif dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat terlaksana dengan baik dan menghasilkan hasil yang lebih baik juga. Tetapi, bagaimanapun juga penggunaan *game* dalam pembelajaran tidak sepenuhnya dapat berdampak baik bagi pendidikan seperti yang dinyatakan oleh Maria Virvou, dkk yang mengatakan bahwa

*However, the attempts to create educational games have not reached schools yet. There are several reasons for this. At first, not all educators and parents are convinced that educational games can be beneficial to students. Second there are criticisms about the quality of the existing educational games.*

Namun peneliti mengharapkan dengan adanya multimedia berbentuk *game* dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar sehingga pemahaman mereka terhadap matapelajaran dapat meningkat sehingga dapat berdampak baik terhadap hasil belajar mereka.

Penggunaan *game* dalam multimedia pembelajaran ini lebih mengacu pada jenis *game* petualangan, karena menurut peneliti *game* petualangan dalam multimedia pembelajaran dirasa mampu meningkatkan semangat dan minat belajar siswa, terlihat dari hasil observasi pra-penelitian menunjukkan bahwa multimedia berbasis *game* lebih disukai oleh peserta didik karena lebih menarik dan semangat serta motivasi siswa akan lebih meningkat dibandingkan pembelajaran dengan cara mengajar yang biasa dilakukan oleh guru dikelas. Dalam *game* petualangan sendiri, pemain dituntut kemampuan berfikirnya untuk menganalisa tempat secara visual, memecahkan teka-teki maupun menyimpulkan rangkaian peristiwa dan percakapan karakter, menggunakan benda-benda yang tepat dan diletakkan ditempat yang tepat (bagoel, 2012).

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara kebeberapa siswa di SMKN 4 Bandung, SMKN 2 Bandung, dan SMK Boarding School menunjukkan bahwa, rata-rata siswa di sekolah tersebut khususnya di kelas X masih mengalami kesulitan pada materi perakitan komputer di semester 1 khususnya pada bab pertama mata pelajaran perakitan komputer, mereka menganggap materi tersebut sulit karena kurangnya pemahaman mereka terhadap sejarah perkembangan komputer serta pembelajaran yang dilakukan dikelas yang kurang membangkitkan motivasi belajar mereka sehingga pemahaman mereka terhadap materi tersebut menjadi kurang yang akhirnya berdampak pada hasil belajar mereka.

Dari permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Petualangan dengan Metode *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman kognitif Siswa Terhadap Mata Pelajaran Perakitan Komputer di SMK**”

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis menetapkan rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun multimedia interaktif berbasis *game* petualangan untuk mata pelajaran perakitan komputer?
2. Apakah dengan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dengan metode *discovery learning* berbasis *game* petualangan dapat memberikan peningkatan terhadap pemahaman kognitif siswa ?

### 1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Penelitian yang dilakukan adalah untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran perakitan komputer dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *game* petualangan dengan metode *discovery learning*
2. Kemampuan pemahaman kognitif dibatasi hanya pada tingkat kemampuan mengingat dan kemampuan memahami.
3. Mata pelajaran yang dibahas adalah mata pelajaran perakitan komputer pada bab pertama sampai bab kedua

### 1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, tujuan penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendapatkan rancang bangun multimedia interaktif berbasis *game* petualangan untuk mata pelajaran perakitan komputer.
2. Mendapatkan hasil peningkatan pemahaman kognitif siswa terhadap multimedia interaktif dengan metode *discovery learning* berbasis *game* petualangan.

### 1.5. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru  
Sebagai salah satu masukan atau saran untuk kegiatan pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan
2. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran serta menciptakan suasana yang menyenangkan agar siswa tidak mudah bosan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Bagi peneliti

Menambah wawasan dalam menerapkan suatu metode pembelajaran dengan menggunakan metode *discovery learning* dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *game* petualangan dalam meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik dalam kegiatan mengajar khususnya pada mata pelajaran perakitan komputer serta dapat mengetahui tingkat keberhasilan media pembelajaran ini.

## 1.6. Struktur Organisasi Skripsi

1. Bab I Pendahuluan

Bab I menjelaskan mengenai latar belakang pembuatan skripsi, masalah yang diangkat menjadi skripsi, ruang lingkup masalah yang dibahas, tujuan dibuatnya skripsi, manfaat pembuatan skripsi, dan sistematika penulisan skripsi.

2. Bab II Landasan Teori

Bab II menjelaskan teori-teori apa saja yang digunakan dalam penulisan skripsi.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab III menjelaskan teknik pelaksanaan penelitian yang dilakukan, mulai dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan multimedia, tahap implementasi, hingga tahap penilaian.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab IV menjabarkan hasil penelitian yang dilakukan, mulai dari proses pengumpulan data, rancangan multimedia, pengembangan multimedia, uji coba multimedia, implementasi multimedia, hingga penilaian terhadap multimedia.

5. Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab V berisi kesimpulan keseluruhan penelitian yang telah dilakukan dan saran bagi penelitian lain yang ingin mengembangkan penelitian ini atau mengambil tema yang sama.