

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dewasa ini, perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan sangatlah pesat. Masuknya teknologi ke semua bidang ilmu pengetahuan yang ada dapat mendukung proses untuk menciptakan suatu teknologi yang baru, begitu pula dengan teknologi pada bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan memiliki tujuan yaitu membantu masalah-masalah yang terjadi terutama saat proses mengajar untuk mencapai target-target tertentu yang diinginkan oleh guru, hal ini sesuai dengan maksud dari "...teknologi pembelajaran yaitu sistem yang diciptakan oleh manusia untuk sesuatu tujuan tertentu, yang pada intinya adalah mempermudah manusia dalam memperingan usahanya, hasilnya,..." (Miarso, 2012, hlm.194).

Salah satu contoh dari pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan adalah sebagai alat bantu ajar untuk menyampaikan suatu materi tertentu, yaitu suatu multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran berbantu komputer untuk menjelaskan mata pelajaran tertentu. Sebuah multimedia pembelajaran haruslah memiliki beberapa elemen penting agar menarik, dan membantu penyampaian suatu materi sebagaimana disebutkan oleh Mc Cormick (2013) bahwa "Multimedia adalah kombinasi dari tiga elemen: suara, gambar, dan teks". Dalam pernyataan Mc Cormick tersebut dijelaskan bahwa elemen-elemen yang menyusun sebuah multimedia yaitu tersusun atas suara, gambar, dan teks. Dengan adanya elemen-elemen tersebut suatu multimedia dapat bersifat menarik. Sedangkan menurut Khairil Rusman (2015) sekolah-sekolah tidak semuanya menggunakan multimedia yang bisa dikatakan menarik, hal diperkuat dengan hasil penelusuran ke beberapa sekolah dan pengakuan beberapa guru mata pelajaran yang berhasil dihimpun bahwa ternyata multimedia yang digunakan saat ini hanya menggunakan satu atau dua elemen multimedia saja.

Disebutkan pula oleh pernyataan dari Halimah Badioze Zaman (dalam Munir, 2013) bahwa “Multimedia amat berkesan dalam menggalakkan kanak-kanak belajar membaca. Sedangkan dalam bidang sains keberkesanan PBK adalah lebih baik dua kali daripada pembelajaran kaedah tradisional”. Dari pernyataan Halimah Badioze Zaman bisa disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran yang menarik bersifat lebih baik dua kali lipat dari pada pembelajaran yang bersifat tradisional. Menurut Trianto (2009, hlm.151) menyatakan bahwa

Metode pembelajaran yang bersifat tradisional sudah tentu umum digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar, namun tidak sedikit pula guru yang menggabungkan atau mengganti metode tradisional tersebut dengan bermacam-macam metode pembelajaran lain yang lebih efektif dan menarik untuk siswa.

Salah satu contoh dari metode pembelajaran adalah SQ4R yaitu singkatan dari *Survey* (penelaahan pendahuluan), *Question* (bertanya), *Read* (membaca), *Recite* (mengutarakan kembali), *Review* (mengulang kembali), dan *Reflect* (merefleksi materi). Lebih lanjut Trianto (2009, hlm.158) menjelaskan manfaat umum dari metode ini, yaitu membantu peserta didik untuk mengambil sikap bahwa sumber baca yang akan dibaca tersebut sesuai keperluan/kebutuhan atau tidak. Metode ini bertujuan untuk membekali peserta didik dengan suatu pendekatan sistematis terhadap jenis-jenis membaca. Tujuan tersebut mencerminkan bekal untuk keperluan peningkatan cara belajar sistematis, efektif, dan efisien. Metode SQ4R ini digunakan untuk membantu siswa mengingat apa yang mereka baca dan dapat membantu proses belajar mengajar di kelas yang dilaksanakan. SQ4R menyediakan cara sistematis untuk memahami dan mempelajari teks (Richardson & Morgan, 2012). Membaca teks membuat kita dapat berkomunikasi dengan orang lain melalui tulisan. Namun sekedar menghafal dan membaca saja belum tentu akan menarik minat siswa untuk memahami dan mendalami suatu materi tertentu, diperlukan taktik lain yang diberikan kepada siswa agar siswa tertarik mempelajari materi yang diajarkan. Saat itulah pemanfaatan teknologi pada bidang pendidikan, yaitu media pembelajaran, masuk ke dalam metode pembelajaran SQ4R yaitu sebagai alat bantu ajar.

Penerapan metode pembelajaran SQ4R memerlukan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga dapat untuk belajar. Aspek kemenarikan ini dapat dilakukan dengan menerapkan teknik belajar sambil bermain. Salah satu cara bermain yang mungkin diterapkan dalam proses belajar mengajar dengan metode pembelajaran adalah penerapan *game* (permainan) ke dalam media pembelajaran yang digunakan. Jenis dan bentuk permainan sangatlah banyak dan beragam, salah satu jenis permainan yang juga dapat diterapkan pada media pembelajaran adalah *adventure game* (permainan petualangan). Hampir semua anak mengetahui cara bermain *adventure game*, sejalan dengan pendapat Yulianty I (2011, hlm.42) yaitu “permainan petualangan sudah bukan permainan asing bagi anak-anak. Biasanya anak-anak akan sangat senang mengeksplorasi karena memiliki rasa ingin tahu yang tinggi”. Atas dasar itulah penggunaan media pembelajaran berbasis *adventure game* dirasa tepat untuk menarik dan menambah motivasi siswa dalam belajar.

Sebuah permainan memang akan meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari materi tertentu, namun akan terasa lebih menyenangkan jika ada sesuatu yang berbeda dari permainan tersebut. Penerapan permainan pada multimedia akan mengajak siswa untuk berpikir lebih praktis dan efisien, tidak hanya meminta siswa untuk menyelesaikan permainan begitu saja. Selain membantu siswa untuk memahami materi yang diajarkan dan menambah motivasi siswa dalam mempelajari materi, hal ini juga turut mendukung peningkatan kemampuan kognitif siswa. “Kognitif adalah pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat” (Tedjasaputra, 2013). Banyak cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam proses belajar, maka dari itu dengan adanya sebuah permainan yang diterapkan pada media pembelajaran berbasis metode SQ4R ini diharapkan kelak siswa dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis memutuskan untuk melakukan pengkajian dengan judul “Rancang Bangun Media Interaktif Berbasis Metode

Pembelajaran SQ4R Menggunakan Game untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa”.

1.2. Rumusan Masalah

Dengan merujuk latar belakang di atas, maka terdapat permasalahan yang dihadapi yaitu Simulasi Digital merupakan salah satu mata pelajaran yang bersifat teoritis, dan dibutuhkan suatu media pembelajaran yang tepat, sehingga materi dapat tervisualisasikan dengan benar agar materi dapat tersampaikan dengan baik dan tidak monoton. Maka rumusan masalah dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Bagaimana langkah-langkah membangun sebuah media interaktif berbasis metode pembelajaran SQ4R menggunakan *adventure game*?
2. Bagaimana pengaruh media interaktif berbasis metode pembelajaran SQ4R menggunakan *adventure game* dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media interaktif berbasis metode pembelajaran SQ4R menggunakan *adventure game* pada kegiatan belajar Simulasi Digital?

1.3. Batasan Masalah

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

1. Materi pembelajaran Simulasi Digital yang dibahas dalam multimedia interaktif berbasis metode pembelajaran SQ4R menggunakan *adventure game* adalah mengenai sistem visualisasi konsep dan penggunaan I/O pada proses simulasi visual secara teoritis.
2. Fokus penelitian akan dikhususkan pada pengaruh rancangan media interaktif berbasis metode pembelajaran SQ4R menggunakan *adventure game* pada peningkatan kemampuan kognitif siswa pada tingkat C1, C2 dan C3.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diungkapkan di atas maka tujuan pengkajian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui langkah-langkah apa saja yang dilakukan dalam membangun sebuah media interaktif berbasis metode pembelajaran SQ4R menggunakan *adventure game*.
2. Mengukur tingkat peningkatan kemampuan kognitif siswa dengan adanya media interaktif berbasis metode pembelajaran SQ4R menggunakan *adventure game* dalam proses belajar.
3. Mengukur tingkat kepuasan dari respon siswa terhadap penggunaan media interaktif berbasis metode pembelajaran SQ4R menggunakan *adventure game* pada kegiatan belajar Simulasi Digital.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan penulis dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi Peneliti

Peneliti mempunyai wawasan baru bagaimana cara membuat multimedia pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa sehingga hasil belajar dapat meningkat.

2. Bagi Guru

Dapat terinspirasi dalam mengembangkan multimedia pembelajaran yang sudah ada dan dapat memanfaatkannya untuk membantu pembelajaran di kelas, sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat.

3. Bagi Siswa

Hasil penelitian berupa multimedia pembelajaran interaktif ini dapat membantu siswa dalam memahami materi dalam mata pelajaran Simulasi Digital. Sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna dan diharapkan siswa lebih bersemangat, menyenangkan proses belajar dan kemampuan kognitif terhadap materi tersebut dapat meningkat.

1.6. Struktur dan Organisasi Skripsi

BAB I PENDAHULUAN

BAB I menjelaskan awal dari penelitian. Didalamnya berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

BAB II berisi teori yang melandasi penulisan skripsi ini. Teori yang dibahas yaitu tentang perancangan dan pembangunan multimedia interaktif berbasis metode pembelajaran SQ4R menggunakan *adventure game*.

BAB III METODE PENELITIAN

BAB III berisi penjelasan tentang metode dan prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Pada bagian ini juga dijelaskan tentang instrumen yang diperlukan dalam penelitian disertai dengan teknik pengumpulan dan analisis data yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

BAB IV berisi penjelasan tentang hasil dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan. Pembahasan yang dijelaskan berkaitan dengan teori-teori yang dibahas pada BAB II.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

BAB V berisi tentang kesimpulan yang didapatkan dari penelitian serta saran yang ditunjukkan untuk pengguna hasil penelitian, dimana hasil penelitian ini dapat menjadi bahan untuk perbaikan pada penelitian selanjutnya.