

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan sebuah proses yang sangat penting dalam dunia pendidikan sebagai kegiatan menyampaikan dan menerima materi. Proses pembelajaran melibatkan aktivitas fisik, mental maupun perasaan yang juga melibatkan berbagai komponen baik secara langsung maupun tidak langsung ikut mempengaruhi proses dan pemahaman belajar. Hal ini sejalan dengan pernyataan dengan Dimiyati dan Mudjiono (2002, hlm. 21) yakni “Proses pembelajaran akan lebih aktif apabila siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran, melalui partisipasi seseorang siswa akan dapat memahami pembelajaran dari pengalamannya sehingga akan mempertinggi pemahamannya belajar”.

Secara umum, berdasarkan pengalaman selama Program Latihan Lapangan (PPL) banyak siswa yang menunjukkan tidak dapat mencapai hasil pembelajaran sebagaimana yang diharapkan. Pembelajaran yang dilakukan di sekolah saat ini masih didominasi oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru (pembelajaran konvensional) dan tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan pendapat ataupun gagasan yang telah dipelajari. Hal itu menyebabkan terjadinya kebosanan pada siswa ketika proses pembelajaran dilaksanakan.

Guru memiliki peranan penting dalam pembelajaran yang menyenangkan untuk memotivasi siswa. Dengan adanya motivasi yang baik dalam pembelajaran, siswa akan dapat mengembangkan kreativitasnya berupa ide-ide sehingga mempengaruhi proses pemahaman belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru yang mengajar jaringan dasar, penulis mendapatkan gambaran alokasi waktu dalam proses pembelajaran yang belum optimal karena waktu yang lebih sedikit yang seharusnya 4 jam

menjadi 2 jam pelajaran. SMK Sangkuriang 1 Cimahi telah menerapkan Kurikulum 2013 sebagai acuan dalam proses belajar mengajar kepada siswa. Guru juga menyadari ketertarikan siswa belajar jaringan dasar kurang karena kesiapan dalam membangun proses pembelajaran dengan baik belum maksimal, guru memerlukan adanya tantangan dan ketertarikan untuk sebuah pembelajaran jaringan dasar. Selain itu berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui angket diperjelas gambaran bahwa 65% siswa tidak tertarik pada pelajaran jaringan dasar, penulis juga wawancara dengan siswa, diperoleh informasi mereka mengeluh bahwa materi Jaringan Dasar kurang menarik, yang digunakan dalam pembelajaran mereka sulit untuk cepat memahaminya, dan terbatasnya media yang digunakan dalam pembelajaran. Salah satu materi yang sulit menurut siswa adalah materi pada Model Osi Layer, pengenalan bagaimana layar pada model OSI berfungsi dan berinteraksi. Secara umum pola proses belajar di sekolah masih bersifat *teacher centered* yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru sebagai sumber. Padahal dalam Kurikulum 2013 siswa diharuskan untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sedangkan guru hanya bertindak sebagai fasilitator yang fungsinya untuk membimbing siswa manakala siswa belum paham dan mengerti terhadap materi ajar.

Usaha yang telah dilakukan guru yaitu dengan memberikan kesempatan kepada murid untuk bertanya, akan tetapi murid masih terlihat bosan dan tidak memiliki semangat untuk belajar. Kondisi proses pembelajaran yang masih terpusat pada guru, penggunaan media yang hanya terfokus pada buku paket, dan penggunaan media *power point*, yang jelas belum membantu murid dalam memahami materi.

Kondisi seperti di atas tidak bisa terus menerus dibiarkan, karena proses pembelajaran seharusnya sangat berdampak kepada pemahaman yang telah dicapai murid dalam melaksanakan proses belajar. Model pembelajaran yang baik dan terarah merupakan sebuah upaya yang harus dilakukan agar murid dapat termotivasi sehingga meningkatkan pemahaman belajar siswa. Begitupula ketertarikan siswa dalam pembelajaran salah satunya dengan memanfaatkan

teknologi, yaitu pembelajaran berbasis komputer menggunakan multimedia pembelajaran merupakan salah satu hal yang bisa dimanfaatkan. Munir (2013, hlm. 9) mengatakan perhatian peserta didik akan lebih tinggi untuk mempelajari hal-hal lain karena merasa tertarik akan media penyajiannya.

Model pembelajaran yang digunakan dalam sebuah pembelajaran tentunya sangat menentukan hasil yang akan didapatkan dalam suatu pembelajaran tersebut. Model pembelajaran harus sesuai dengan keadaan sekitar yang akan terlibat dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Jika model pembelajaran yang digunakan tidak tepat, maka bisa saja tujuan pembelajaran tersebut dicapai dengan hasil yang kurang maksimal atau bahkan tidak dapat dicapai sama sekali. Oleh karena itu, dalam pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator dan motivator agar siswa dapat mencapai pemahaman belajar yang optimal.

Model yang bisa digunakan dalam pembelajaran tersebut adalah model *Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction* (ARCS). Model ini dikembangkan oleh Jhon M Keller pada tahun 1987. ARCS adalah sebuah model yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa selama proses pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran, model ini berisikan strategi-strategi yang dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman aktifitas siswa dalam belajar. Adapun langkah-langkah model pembelajaran ARCS adalah sebagai berikut; membangkitkan minat dan perhatian siswa dengan menjelaskan tujuan pembelajaran dan manfaat pembelajaran, mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan kehidupan sehari – hari berdasarkan topik yang akan dibahas, mengingatkan kembali siswa pada konsep yang telah dipelajari, usaha menumbuhkan keakraban pada diri siswa terhadap pembelajaran dapat dilakukan dengan cara menggunakan atau pemakaian bahasa yang konkret, contoh, dan konsep yang berkaitan atau berhubungan dengan pengalaman dan nilai kehidupan siswa, memberikan kepuasan siswa terhadap pembelajaran melalui penguatan-penguatan positif dari hasil tugas-tugas atau latihan yang telah dikerjakan siswa, memberikan evaluasi baik berupa tugas ataupun latihan,

menyimpulkan materi yang telah disampaikan di akhir pembelajaran Reza (2011, hlm. 18).

Model pembelajaran ARCS ini adalah memberikan petunjuk yaitu aktif dan memberi arahan tentang apa yang harus dilakukan oleh siswa. Adanya kaitan antara langkah – langkah model pembelajaran tersebut yang mendukung murid untuk terlibat aktif pada proses pembelajaran, selanjutnya cara penyajian materi dengan model ARCS ini murid memahami tentang apa yang harus di lakukan dalam proses belajar, yaitu adanya keterkaitan materi ajar yang dipelajari dengan kondisi aktual di lapangan. ARCS juga diperkuat oleh rancangan bentuk pembelajaran berpusat pada siswa, hal ini tentunya menjadi dasar akan pentingnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung, sehingga mereka tidak mengalami kejenuhan dan kebosanan pada saat belajar. Model dan media pembelajaran harus diperhatikan dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan agar menarik minat dan rasa ingin tahu siswa sehingga pembelajaran yang dilaksanakan terasa lebih interaktif.

Di era teknologi informasi dan komunikasi saat ini, pembelajaran dapat disampaikan dengan memanfaatkan *game*. *Game* dapat bertindak sebagai media atau alat bantu dalam pembelajaran. Munir (2012, hlm. 10), menjelaskan bahwa “*game* dapat digunakan sebagai alat bantu belajar untuk suatu mata pelajaran yang sulit dipahami”.

Berdasarkan angket pendahuluan yang disebar pada 30 siswa SMK Sangkuriang 1 Cimahi kelas X RPL, ditemukan bahwa 45% siswa mengatakan sering bermain *game*, 30% siswa mengatakan kadang kadang, 25% siswa mengatakan tidak pernah. Dalam instrumen yang berbeda, ditemukan bahwa 67,5% siswa menyatakan sangat tertarik, 20% siswa menyatakan tertarik, 12,5% siswa menyatakan tidak tertarik serta tidak ada siswa yang menyatakan sangat tidak tertarik jika pembelajaran dikemas dalam bentuk multimedia berbasis permainan / *game*.

Keberhasilan kegiatan pembelajaran sangat menentukan prestasi dan keberhasilan siswa. Untuk itu meningkatkan pemahaman belajar. Jaringan Dasar dapat dilakukan dengan mengadakan perubahan-perubahan dalam pelaksanaan

pembelajaran baik itu materi, media pembelajaran, strategi dan metode selama ini yang diterapkan oleh guru. Materi Model Osi Layer merupakan kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh murid khususnya siswa SMK pada mata pelajaran Jaringan Dasar. Oleh karena itu perlu dirancang suatu multimedia pembelajaran dikemas dalam *game* dengan metode pembelajaran ARCS yang membiasakan siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, mampu mengaitkan antara materi yang telah dipelajari dengan materi yang sedang dipelajari serta mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang kemampuan berpikir murid yang bisa mengatasi masalah yang dihadapi oleh siswa, diharapkan pemahaman belajar dapat ditingkatkan.

Berdasarkan latar belakang di atas, pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *game* diharapkan dapat menimbulkan semangat dan ketertarikan dalam peningkatan pemahaman belajar siswa. Maka dari itu penulis memutuskan untuk mengangkat judul “Implementasi Multimedia Pembelajaran Berbasis *Adventure Game* Dengan Model ARCS Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa SMK”.

1.2. Rumusan Masalah

Dari penjabaran latar belakang diatas, maka didapatkan rumusan masalah dari judul di atas yaitu:

1. Bagaimana implementasi multimedia *adventure game* dengan model pembelajaran *Attention, Relevance, Confidence, & Satisfaction* untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa ?
2. Apakah multimedia *adventure game* dengan model pembelajaran ARCS dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa ?
3. Bagaimana respon siswa terhadap multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model pembelajaran ARCS ?

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian tidak melebar, maka masalah dan penelitian dibatasi.

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Multimedia yang dibuat untuk pokok bahasan model osi layer
2. Peningkatan pemahaman pada penelitian ini dibatasi hanya pada pemahaman C2 saja

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Implementasi multimedia pembelajaran berbasis *Adventure Game* dengan Model Pembelajaran ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, & Satisfaction*).
2. Memperoleh gambaran apakah multimedia *adventure game* dengan model pembelajaran ARCS dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa ?
3. Untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model pembelajaran ARCS.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti mendapat pengetahuan mengenai bagaimana proses implementasi multimedia pembelajaran model ARCS.

2. Bagi pendidik

Dengan dilakukannya penelitian ini juga diharapkan multimedia pembelajaran basis *adventure game* ini dengan menggunakan model ARCS dengan memberikan manfaat bagi pendidik dalam mereduksi kesulitan-kesulitan pembelajaran sehingga dapat dijadikan sebagai media alternatif untuk mendukung proses pembelajaran dikelas.

3. Bagi Pengguna

Melalui penelitian ini, manfaat multimedia pembelajaran berbaisis *adventure game* dengan model ARCS dapat digunakan sebagai sumber belajar baik untuk belajar baik dalam proses belajar dikelas maupun belajar diluar kelas.

4. Bagi dunia pendidikan

Melalui penelitian ini diharapkan multimedia pembelajaran ini dapat memberikan kontribusi untuk mendukung kegiatan pembelajaran dan mendukung perkembangan multimedia pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

1.6. Difisi Operasional

1. Metode pembelajaran ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) adalah metode pemecahan masalah yang merupakan model yang efektif dan memberikan pengaruh positif untuk meningkatkan indikator- indikator motivasi dan hasil belajar siswa, antara lain indikator *Attention* (perhatian), *Relevance* (Relevansi), *Confidence* (percaya diri), *Satisfaction* (Rasa yakin) mengajarkan siswa untuk belajar melalui pemecahan masalah.
2. Berbasis multimedia adalah multimedia pembelajaran yang berperan sebagai alat yang digunakan peneliti dalam menjalankan proses pembelajaran yang telah disesuaikan dengan metode pembelajaran yang digunakan.

1.7. Struktur Organisasi Skripsi

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bab berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori dasar yang mendukung skripsi.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini merupakan bagian yang bersifat *instrument*, yakni berisi alur penelitian dari mulai metode yang digunakan dalam penelitian, langkah-langkah penelitian, *instrument* yang digunakan, tahapan pengumpulan data yang dilakukan, sehingga langkah-langkah analisis data dijalankan.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi temuan pembahasan penelitian untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang dilakukan, serta saran atau rekomendasi untuk pembaca atau peneliti selanjutnya.