

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang**

Indonesia menduduki peringkat ke-40 dari 40 negara di dunia yang bergabung dengan badan survey PEARSON dengan nilai -1,84 berdasarkan *Overall Index Rank and Score (Index of Cognitive Skills* yang bersumber dari PISA, TIMSS dan PIRLS, *Educational Attainment* yang bersumber dari tingkat kelulusan) yang dirilis oleh lembaga PEARSON dalam proyek *The Learning Curve* pada tahun 2014. Hal ini sejalan dengan apa yang telah diungkapkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Anies Baswedan yang dimuat dalam koran KOMPAS Senin, 01 Desember 2014, "Pendidikan Indonesia sedang dalam gawat darurat. Fakta-fakta ini adalah sebuah kegentingan yang harus segera diubah". Hal tersebut menunjukkan bahwa mutu pendidikan di Indonesia memang masih rendah.

Sudrajat (2009) menyatakan salah satu di antara masalah besar dalam bidang pendidikan di Indonesia yang banyak diperbincangkan adalah rendahnya mutu pendidikan yang tercermin dari rendahnya rata-rata prestasi belajar. Mubiar (2011, hlm.17) juga menyatakan bahwa yang menjadi masalah lainnya adalah masih banyak guru-guru yang menggunakan pola mengajar yang tradisional yaitu hanya mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan bersifat satu arah yaitu guru berbicara sedangkan murid hanya mendengarkan. Metode ceramah seringkali digunakan mungkin cocok bagi siswa dengan modalitas auditorial. Namun, bagi siswa yang modalitas visual tidak terlalu cocok. Hal tersebut membuktikan bahwa rendahnya prestasi belajar sangat dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran. Bagaimanapun juga proses pembelajaran tidak bisa terlepas dari keberadaan dan penggunaan sumber belajar (Deni, 2012, hlm.43). Sumber belajar atau media untuk pembelajaran sudah lama digunakan dalam dunia

Tressa Luthfianie, 2016

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME BERBASIS MODEL EXPLICIT INSTRUCTION PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI DI SMK**

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

pendidikan, seperti audio, teks atau gambar yang digunakan secara terpisah. Seiring dengan berkembangnya teknologi yang semakin pesat penggunaan media sudah semakin terintegrasi, yaitu menggabungkan semua elemen seperti audio, grafik, teks, video, animasi menjadi satu kesatuan yang disebut multimedia.

Munir (2013, hlm.113) menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran, maka proses pembelajaran akan berkembang dengan baik, sehingga membantu pendidik menciptakan pola pengajaran yang interaktif. Maksud interaktif disini adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Daryanto, 2013, hlm.51). Adapun seperti yang telah diungkapkan Munir (2013, hlm.114) mengenai alasan yang menjadi penguat pembelajaran harus didukung oleh media pembelajaran interaktif yaitu: (1) Pesan yang disampaikan materi terasa nyata, (2) Merangsang berbagai indera, (3) Visualisasi dalam bentuk teks, gambar, audio, video maupun animasi akan lebih ditangkap dan diingat oleh peserta didik, (4) Proses pembelajaran lebih *mobile* dan (5) Menghemat waktu dan biaya. Salah satu model multimedia pembelajaran adalah model *games* atau permainan (Deni, 2012, hlm.60). Deni (2012, hlm.66) menyebutkan bahwa model permainan dikembangkan berdasarkan atas “pembelajaran menyenangkan”.

Munir (2013, hlm.61) menyatakan permainan saat ini hanya menekankan pada unsur rekreasi semata, program permainan haruslah mengandung aturan, umpan balik dalam bentuk skor atau nilai standar yang dicapai setelah melakukan serangkaian kegiatan dalam permainan. Kemudian salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar menurut Cucu (2014, hlm.18) adalah atmosfer pembelajaran partisipatif dan interaktif yang dimanifestasikan dengan adanya komunikasi timbal balik dan multiarah secara aktif, kreatif, efektif, inovatif dan menyenangkan. Dalam *game* 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 diletakan di tempat yang tepat. Diharapkan siswa dapat menikmati proses eksplorasi materi dan pemecahan masalah-masalah yang ada pada mata pelajaran dengan menyenangkan sehingga proses pembelajaran tidak monoton. Selain itu, Mackay (2013) menuturkan bahwa permainan membantu kita mengembangkan keterampilan non kognitif, yang mana keterampilan tersebut adalah sebagai dasar dari pengembangan keterampilan kognitif.

Penelitian yang telah dilakukan, salah satunya oleh Wijana (2014) mengenai multimedia pembelajaran interaktif *game* sangat mendapatkan respon positif dari siswa dan pakar multimedia, siswa lebih termotivasi untuk belajar akan tetapi belum diketahui mengenai efektifitas penggunaannya berkaitan dengan hasil belajar atau prestasi belajar.

Salah satu yang penting untuk melaksanakan pembelajaran adalah menggunakan pembelajaran yang sesuai (Suyatno, 2009, hlm.27). Terdapat berbagai macam model, metode, strategi, ataupun pendekatan dalam pembelajaran. Salah satunya adalah model pembelajaran *Explicit Instruction*.

Novika (2011) menggunakan model *Explicit Instruction* dalam penelitiannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Selama pembelajaran dengan menggunakan model *Explicit Instruction* hasil yang diperoleh siswa telah meningkat secara signifikan. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 19,45% dengan persentase ketuntasan sebesar 80,56% dan telah sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan yaitu  $\geq 75\%$ .

Dapat disimpulkan dari penelitian tersebut bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penerapan model *Explicit Instruction* dalam pembelajaran. Akan tetapi dalam penelitian yang sudah dilakukan diatas, model tersebut hanya digunakan konvensional oleh guru dalam proses belajar sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Sedangkan dalam kurikulum 2013 pembelajaran haruslah berpusat pada siswa (*student centered*). Maka dari itu

peneliti melakukan penelitian untuk mengadopsi model *Explicit Instruction* dalam multimedia pembelajaran interaktif, yang diharapkan adalah model *Explicit Instruction* dapat berpusat pada siswa dengan tujuan siswa semakin paham pada materi yang disampaikan dan siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini akan dilakukan di SMKN 2 Bandung. Pokok bahasan yang dipilih peneliti adalah mengenai mata pelajaran sistem operasi materi Instalasi *Windows* dengan presentase responden sebesar 44%, dan Struktur Sistem *Windows* sebesar 16%, sisa presentase diperoleh materi lain. Presentase tersebut diperoleh dari hasil angket studi pendahuluan kepada 34 orang responden yaitu siswa kelas X Teknik Komputer Informatika (TKI) yang telah mempelajari mata pelajaran sistem operasi. Angket yang diberikan bertujuan untuk mengetahui materi yang membutuhkan bantuan multimedia. Selain itu peneliti melakukan wawancara semi terstruktur kepada guru mata pelajaran sistem operasi mengenai kendala yang dihadapi. Hasil wawancara menyatakan permasalahan yang sering ditemui dalam pembelajaran sistem operasi adalah materi yang bersifat abstrak sehingga dibutuhkan analogi untuk membuat materi tersebut terasa nyata dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan multimedia pembelajaran masih sangat jarang sehingga pembelajaran hanya terbatas pada sumber tertulis seperti buku pegangan atau modul dan apa yang disampaikan guru di depan kelas menggunakan metode konvensional. Adapun media yang sering digunakan adalah berupa *Power Point Presentation* (PPT), sebanyak 76% responden menyetujui hal tersebut. Penyampaian materi dengan media PPT masih dirasa kurang oleh siswa karena tidak sesuai dengan materi yang membutuhkan banyak latihan, simulasi dan praktikum. Oleh karena permasalahan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAMEBERBASIS MODEL *EXPLICIT INSTRUCTION* PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI DI SMK”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka rumusan masalah yang diangkat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun multimedia pembelajaran interaktif *game* berbasis model *Explicit Instruction* pada mata pelajaran Sistem Operasi di SMK?
2. Bagaimana respon siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif *game* berbasis model *Explicit Instruction* pada mata pelajaran Sistem Operasi?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak melebar, maka permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini dibatasi. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Mata pelajaran yang dibahas dalam media pembelajaran ini adalah Sistem Operasi yang diberikan di kelas X semester satu dengan dua pokok bahasan yaitu Struktur Sistem *Windows*, dan Instalasi *Windows*.
2. Fokus penelitian adalah tertuju pada perancangan dan pembuatan multimedia dan uji coba yang dilakukan bersifat terbatas.
3. Hasil yang diharapkan dari penelitian adalah respon positif dari siswa tentang multimedia yang telah dibangun.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun multimedia pembelajaran interaktif *game* berbasis model *Explicit Instruction* pada mata pelajaran Sistem Operasi di SMK.
2. Mendapatkan respon siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif *game* berbasis model *Explicit Instruction* pada mata pelajaran Sistem Operasi.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1. Bagi Peneliti

Menambah wawasan berupa pengetahuan baru bagaimana merancang dan membangun multimedia pembelajaran interaktif *game* berbasis model *Explicit Instruction* pada mata pelajaran Sistem Operasi.

### 2. Bagi Guru

Mendapatkan alternatif dan inspirasi untuk melaksanakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa dengan penggunaan multimedia dalam pembelajaran.

### 3. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk lebih memahami materi mata pelajaran Sistem Operasi, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih menarik dan membuat siswa lebih termotivasi, bersemangat, menyenangkan proses belajar, sehingga pemahaman siswa akan meningkat dan hasil belajar siswa pun dapat meningkat.

### 4. Bagi Sekolah

Sebagai masukan bagi sekolah untuk lebih memperhatikan sarana dan prasarana yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran yaitu multimedia interaktif sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa yang nantinya berpengaruh pada mutu pendidikan.

## 1.6 Definisi Operasional

1. Multimedia Pembelajaran Interaktif adalah multimedia dengan gabungan dari media input atau output yang dapat berupa teks, audio, video, gambar, grafik, animasi, interaksi dan lain – lain yang tujuannya untuk ditampilkan dan terdapat kontrol pengguna dalam menggunakannya.
2. *Game* berasal dari Bahasa Inggris yang memiliki arti “permainan”. Permainan dalam hal ini merujuk kepada pengertian “kelincahan intelektual”. *Game* juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dari aksi pemainnya karena ada target-target yang ingin dicapai.

Tressa Luthfianie, 2016

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME BERBASIS MODEL EXPLICIT INSTRUCTION PADA MATA PELAJARAN SISTEM OPERASI DI SMK**

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

3. Model pembelajaran *Explicit Instruction* adalah pembelajaran langsung, khusus dirancang untuk mengembangkan belajar peserta didik tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah. Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam model pembelajaran ini sebagai berikut: (1) Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik, (2) Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan, (3) Membimbing pelatihan, (4) Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik, (5) Memberikan kesempatan untuk latihan lanjutan.

## 1.7 Struktur Organisasi Skripsi

### BAB I PENDAHULUAN

Bab I merupakan bagian awal dari penelitian yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan struktur organisasi skripsi.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab II berisi teori – teori yang menjadi landasan penulisan skripsi ini. Teori – teori yang dibahas berkaitan dengan perancangan dan pembuatan multimedia pembelajaran interaktif *game* berbasis model *Explicit Instruction* pada mata pelajaran Sistem Operasi.

### BAB III METODE PENELITIAN

Bab III merupakan penjabaran tentang metode serta desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam bab ini dijelaskan pula mengenai instrument – instrument yang diperlukan disertai dengan teknik analisis data yang digunakan.

#### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Bab IV merupakan penjabaran hasil serta pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan. Pembahasan dalam bab ini berkaitan dengan teori – teori yang sudah dibahas di bab II.

#### BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, juga berisi saran yang ditujukan kepada pengguna hasil penelitian. Saran tersebut dapat juga menjadi acuan atau bahan perbaikan untuk penelitian selanjutnya.