

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang terdiri dari kegiatan belajar dan mengajar. Kegiatan belajar dilakukan oleh siswa sedangkan kegiatan mengajar dilakukan oleh guru. Agar proses belajar dan mengajar mendapatkan hasil yang optimal maka diperlukan interaksi yang baik antara guru dan siswa. Siswa diharapkan dapat berperan aktif dalam pembelajaran dan guru lebih sebagai fasilitator bagi siswa. Seperti yang dikatakan oleh Sardiman (2007, hlm.4) dalam kegiatan belajar mengajar yang terpenting adalah guru tidak mendominasi kegiatan tetapi membantu menciptakan kondisi yang kondusif dengan memberikan motivasi dan bimbingan kepada siswa agar dapat mengembangkan potensi dan kreatifitas yang ada pada dirinya. Oleh karena itu, kemampuan guru sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif agar dapat menciptakan pembelajaran yang optimal dan menyenangkan.

Namun, berdasarkan kegiatan pengamatan pendahuluan di salah satu SMK di kota Bandung, ditemukan kendala berkaitan dengan kegiatan pembelajaran. Pada saat mengikuti proses pembelajaran siswa kurang berpartisipasi dan hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Hanya beberapa siswa yang mau bertanya pada guru apabila ada kesulitan dan berani menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Hal ini membuat pembelajaran menjadi pasif dan monoton sehingga tentu saja dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan data nilai ujian siswa yang diperoleh pada mata pelajaran sistem operasi, jaringan dasar, sistem komputer dan simulasi digital menunjukkan hasil rata-rata nilai siswa sebesar 60,03 pada mata pelajaran jaringan dasar; 57,14 pada mata pelajaran pemrograman dasar; 55,32 pada mata pelajaran sistem komputer; 68,36 pada mata pelajaran sistem operasi dan 70,48 simulasi digital. Data tersebut menunjukkan hasil belajar yang paling

rendah terdapat pada mata pelajaran sistem komputer dengan rata-rata sebesar 55,32. Nilai ini cukup jauh dari standar yang telah ditetapkan yaitu sebesar 66,75. Hal ini menunjukkan bahwa mata pelajaran sistem komputer adalah salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit terutama pada materi sistem bilangan, karena sebanyak 9 dari 30 siswa atau sebesar 30% menyebutkan bahwa materi sistem bilangan sebagai salah satu materi yang sulit. Nilai ulangan harian juga menunjukkan hasil yang kurang memuaskan, secara keseluruhan sebanyak 97 siswa yang dibagi dalam tiga kelas, hanya 22% siswa yang lulus dengan nilai murni di atas KKM.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran ini lebih sering dilakukan di kelas dengan metode konvensional dan bantuan *powerpoint*. Permasalahan yang sering dialami saat pembelajaran sistem komputer adalah siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan kurangnya media pendukung agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa dalam belajar. Guru masih terbatas dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai sebagai bahan ajar.

Berangkat dari masalah tersebut diperlukan sebuah perubahan agar pembelajaran sistem komputer menjadi lebih optimal dan dapat meningkatkan motivasi siswa, sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Perubahan tersebut bisa dilakukan dengan memilih media dan model pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Pemilihan media dan model pembelajaran yang tepat dapat menentukan keberhasilan dari proses pembelajaran. Menurut Sutarman (2009, hlm. 65) dengan adanya bantuan komputer dan teknologi informasi, maka kualitas pendidikan dapat meningkat dan mempermudah siswa dalam menerima pelajaran.

Sejalan dengan pendapat tersebut Rohendi (2012, hlm. 1) mengatakan bahwa dalam perkembangan TIK saat ini, guru dan siswa harus mampu untuk memanfaatkan kemajuan itu dengan cara memaksimalkan pemanfaatan TIK berbasis media dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut

dapat disimpulkan bahwa saat ini guru dan juga siswa dituntut untuk dapat menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran.

Salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah *game*. Pada masa perkembangan teknologi saat ini *game* sudah banyak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran karena bersifat menghibur dan menyenangkan sehingga dapat mengusir kejenuhan siswa dalam belajar. Adapun jenis *game* yang akan dikembangkan adalah *adventure game*. *Adventure game* sangat sesuai untuk anak-anak usia SMA karena *game* jenis ini lebih menekankan pada kemampuan berpikir pemain sehingga membuat anak tidak hanya bermain tapi juga sambil belajar. Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh *Teachers Evaluating Educational Multimedia* dari Departemen Pendidikan di Inggris, Profesor Angela McFarlane mengatakan bahwa *game* bernuansa *adventure*, *quest*, dan simulasi memiliki banyak manfaat dan mampu mengembangkan *skill-skill* penting untuk anak-anak. Selain itu, Henry (2010, hlm.53) menyebutkan bahwa *game* yang bersifat edukasi memiliki beberapa manfaat diantaranya adalah membuat anak mengenal teknologi komputer, memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengajaran dan aturan, menyediakan latihan untuk pemecahan masalah dan logika, menghibur dan menyenangkan.

Selain menggunakan media seorang guru juga dituntut untuk menggunakan model pembelajaran yang inovatif agar tercipta kualitas pembelajaran yang lebih baik. Banyak model yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Model-Model Pembelajaran

Model	Kelebihan	Kekurangan
TANDUR	Model ini menekankan bagaimana menghadirkan perasaan dalam diri siswa bahwa apa yang mereka pelajari akan memberikan manfaat bagi dirinya.	Model ini tidak cocok untuk materi yang banyak dikarenakan pembelajaran dengan model ini bersifat berulang-ulang.
ARCS	Model pembelajaran ini mengutamakan perhatian siswa, menyesuaikan materi pembelajaran	Tahapan dalam model ini hampir sama dengan model ARIAS.

	dengan pengalaman belajar siswa, menciptakan rasa percaya diri dalam diri siswa, dan menimbulkan rasa puas dalam diri siswa tersebut.	Namun model ini kurang lengkap karena di dalamnya tidak terdapat tahap evaluasi (<i>assessment</i>).
ARIAS	Model ini terdiri dari beberapa langkah yaitu menanamkan rasa percaya diri siswa, adanya hubungan antara materi dengan kehidupan siswa, menarik minat belajar siswa, adanya evaluasi, memberikan penghargaan atas hasil yang telah diraih untuk menumbuhkan rasa bangga pada diri siswa. Model ini merupakan penyempurnaan dari model ARCS sehingga tahapan dalam model ini lebih lengkap.	Untuk memberikan hasil yang optimal diperlukan ekstra tenaga, waktu, pemikiran, peralatan dan keterampilan seorang pengajar dalam menerapkan model ini.

Berdasarkan pertimbangan kelebihan dan kekurangan model-model tersebut, maka peneliti akan menggunakan model ARIAS untuk dikembangkan, karena dalam model ARIAS terdapat langkah untuk menanamkan percaya diri dan menumbuhkan rasa bangga pada diri siswa sehingga akan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini sesuai dengan latar belakang permasalahan sebelumnya yaitu perlu adanya model yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Kurangnya motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dapat terjadi karena kurangnya kepercayaan diri siswa, siswa merasa bahwa dirinya kurang mampu memahami materi yang dipelajari sehingga diperlukan adanya usaha yang berhubungan dengan percaya diri siswa. Kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran juga disebabkan oleh materi yang disampaikan oleh guru yang dianggap kurang menarik oleh siswa sehingga membuat siswa merasa bosan, oleh karena itu diperlukan adanya usaha untuk menarik minat siswa. Usaha-usaha tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah dalam model ARIAS.

Berdasarkan uraian di atas peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Multimedia Pembelajaran Berbasis *Adventure Game*

Dengan Model Pembelajaran ARIAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model pembelajaran ARIAS untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran sistem komputer?
2. Apakah implementasi multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model pembelajaran ARIAS dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran sistem komputer?
3. Bagaimana respon siswa setelah implementasi multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model pembelajaran ARIAS pada mata pelajaran sistem komputer?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mata pelajaran dalam *game* ini adalah mata pelajaran Sistem Komputer dengan materi sistem bilangan.
2. Hasil belajar yang diukur pada penelitian ini hanya sebatas aspek kognitif tingkat C1, C2 dan C3.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model pembelajaran ARIAS untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Sistem Komputer.
2. Mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah implementasi multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model pembelajaran ARIAS pada mata pelajaran sistem komputer.

3. Menganalisa respon siswa terhadap multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model pembelajaran ARIAS pada mata pelajaran sistem komputer.

E. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti
Memberikan pengetahuan bagi peneliti mengenai fakta di lapangan yang berkaitan dengan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model ARIAS pada mata pelajaran sistem komputer.
2. Bagi guru
Memberikan solusi bagi guru dalam menentukan media pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.
3. Bagi peserta didik
Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menarik minat siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer.

F. Definisi Operasional

1. Multimedia Pembelajaran
Multimedia pembelajaran merupakan suatu gabungan antara teks, gambar, audio, video, animasi, foto dan grafis yang dipadukan dalam bentuk digital dan digunakan untuk proses pembelajaran.
2. *Adventure Game*
Adventure game adalah permainan yang menekankan pada jalan cerita dan kemampuan berpikir pemain dalam menganalisa tempat secara visual, memecahkan teka-teki maupun menyimpulkan rangkaian peristiwa dan percakapan karakter hingga penggunaan benda-benda tepat pada tempat yang tepat.
3. Model Pembelajaran ARIAS
Model pembelajaran ARIAS terdiri dari lima komponen yaitu *Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*. Beberapa

langkah dari model pembelajaran ini antara lain adalah menanamkan rasa percaya diri siswa, adanya hubungan antara materi dengan kehidupan siswa, menarik minat belajar siswa, evaluasi, memberikan penghargaan atas hasil yang telah diraih untuk menumbuhkan rasa bangga pada diri siswa.

4. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan aspek kognitif yang dimiliki siswa setelah melalui proses belajar. Hasil belajar kognitif yang diukur dalam hal ini meliputi pengetahuan, pemahaman dan aplikasi.