

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berkembang dengan pesat, terlihat dari semakin banyaknya penggunaan teknologi di dalam kehidupan kita sehari-hari. Contoh dari perkembangan IPTEK adalah dengan adanya internet, karena dengan internet setiap orang dapat memperoleh atau memberikan informasi secara cepat tanpa harus bertatap muka langsung. Setiap orang dapat mengakses internet tersebut melalui komputer, tablet, atau telepon pintar (*smartphone*) yang saat ini sudah banyak digunakan. Seiring perkembangan IPTEK terdapat dampak positif dan negatif yang ditimbulkan. Secara umum, dampak positif dari perkembangan IPTEK itu sendiri memberikan kemudahan dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan, dampak negatif yang ditimbulkan seperti terdapat orang yang menyalahgunakan keberadaan internet untuk melakukan penipuan atau tindak kejahatan lainnya yang dikenal sebagai *cyber crime*.

Dengan berkembangnya IPTEK tentu akan menimbulkan daya saing setiap negara menjadi lebih ketat, sehingga membutuhkan sumber daya manusia yang kompetitif. Pendidikan adalah kunci utama untuk meningkatkan sumber daya manusia, sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi bahwa untuk meningkatkan daya saing bangsa untuk menghadapi globalisasi diperlukan pendidikan tinggi yang mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dalam dunia pendidikan, teknologi memberikan kemudahan bagi setiap guru untuk menyampaikan materi ajarnya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di beberapa sekolah yang ada di Bandung peneliti melihat sudah banyak guru yang menerapkan teknologi dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah contohnya menggunakan *slide* PowerPoint atau media pembelajaran interaktif untuk menyampaikan materi ajar dengan menarik karena terdapat animasi, gambar, video, dan suara di dalamnya.

Dengan menerapkan teknologi dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Pembelajaran menurut Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan, pembelajaran efektif ditandai dengan adanya proses belajar dalam diri siswa. Seseorang dikatakan telah mengalami proses belajar apabila terjadi perubahan, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan sebagainya (Aunurrahman, 2009, hlm. 34). Selain penerapan teknologi yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar, model pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi pun termasuk salah satu faktor untuk menciptakan pembelajaran efektif.

Untuk melihat ketercapaian pembelajaran efektif, dapat dilihat melalui hasil belajar siswa, hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Rusman, 2012, hlm. 123). Terdapat faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar, berdasarkan jurnal pendidikan penabur Aritonang (2008) menyebutkan adanya hubungan yang signifikan antara minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran olahraga dan kesenian berdasarkan hasil rapat dengan hasil survei. Hal ini menunjukkan bahwa minat dan motivasi belajar besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar. Hasil penelitian lain diungkapkan oleh Sitepu (2008) dalam jurnalnya menyebutkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, diperlukan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan dengan menggunakan berbagai sumber belajar. Apabila hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan media pembelajaran, menandakan pembelajaran yang telah dilakukan berlangsung secara efektif.

Berdasarkan hasil studi lapangan pendahuluan dengan melakukan wawancara tidak terstruktur dengan guru mata pelajaran dan siswa, serta mengamati proses kbm di kelas yang dilakukan di SMK Pasundan 2 Bandung kelas X, peneliti menyimpulkan bahwa mata pelajaran pemrograman dasar dirasa sulit oleh siswa karena materinya yang bersifat

abstrak sehingga siswa sulit untuk memahaminya. Oleh karena itu, peneliti ingin menawarkan solusi mengenai penyampaian materi pemrograman dasar dengan menggunakan sebuah multimedia berbasis *platformer game* untuk membantu proses pembelajaran di kelas. Menurut Munir (2012, hlm. 6) multimedia memberikan keuntungan dalam penyampaian dan penerimaan informasi, karena bersifat komunikatif, interaktif, dan lebih leluasa dalam menuangkan kreatifitas.

Alasan peneliti mengembangkan multimedia berbasis *platformer game* adalah melihat fakta yang dikemukakan oleh Tjandra dkk (2012, hlm. 28) menyebutkan bahwa *platformer game* sudah sangat dikenali oleh pemain remaja. Fenomena tersebut dapat dirasakan sendiri dengan munculnya berbagai permainan versi *desktop* ataupun *mobile* yang dimainkan oleh para peserta didik. *Game* atau permainan identik dengan suatu kegiatan yang bersifat menyenangkan, diharapkan dengan pengembangan multimedia berbasis *platformer game* ini dapat menarik perhatian siswa dalam proses belajar pemrograman dasar. *Game* itu sendiri adalah bentuk seni di mana penggunanya disebut pemain (*player*) (Arisoi, 2015). Melihat contoh *platformer game* yang sukses dan melegenda adalah salah satu alasan peneliti mengembangkan multimedia dengan *platformer game*, yaitu Super Mario Bros, Sonic The Hedgehog, Donkey Kong, dan lain sebagainya.

Dalam mengembangkan multimedia berbasis *platformer game* ini, peneliti menggunakan model pembelajaran di dalamnya, yaitu model pembelajaran *explicit instruction*. Pada penelitian yang menerapkan pembelajaran menggunakan model *explicit instruction* yaitu menurut Ardana dkk (2014) menyebutkan adanya peningkatan hasil belajar IPA pada siswa kelas VI setelah menerapkan model pembelajaran *explicit instruction*. Dalam jurnal lain yang ditulis oleh Yudha dkk (2014) menyebutkan penerapan model pembelajaran *explicit instruction* pada pembelajaran pemasangan instalasi penerangan bangunan sederhana dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Septiani (2011) memaparkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan menyusun kalimat efektif setelah menggunakan model *explicit instruction* dan juga siswa

menjadi lebih antusias dan tertarik mengikuti pembelajaran menyusun kalimat efektif dengan menggunakan model *explicit instruction*.

Berdasarkan pemaparan hasil belajar menggunakan model *explicit instruction* dalam jurnal-jurnal di atas, peneliti ingin menerapkan model pembelajaran *explicit instruction* dalam multimedia berbasis *platformer game* ini.

Oleh karena itu, peneliti mengambil judul “**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS PLATFORMER GAME UNTUK PENERAPAN MODEL EXPLICIT INSTRUCTION PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR**”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan dalam latar belakang, diperoleh beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan multimedia berbasis *platformer game* dan implementasinya untuk penerapan model *explicit instruction* pada mata pelajaran pemrograman dasar?
2. Apakah implementasi multimedia berbasis *platformer game* pada mata pelajaran pemrograman dasar dapat meningkatkan hasil belajar siswa?
3. Bagaimana respon siswa terhadap multimedia berbasis *platformer game* untuk penerapan model *explicit instruction* pada mata pelajaran pemrograman dasar?

1.3 Batasan Masalah

Terdapat batasan masalah pada penelitian yang akan dilakukan, antara lain:

1. Penelitian dilakukan pada siswa SMK kelas X.
2. Materi yang dibahas dalam multimedia adalah materi pengulangan dalam mata pelajaran pemrograman dasar.
3. Tahapan pembelajaran yang diimplementasikan di dalam multimedia adalah tahapan dari model pembelajaran *explicit instruction*.
4. Hasil belajar siswa dilihat dari perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendapatkan gambaran tentang pengembangan multimedia berbasis *platformer game* dan implementasinya untuk penerapan model *explicit instruction* pada mata pelajaran pemrograman dasar.
2. Mendapatkan data peningkatan hasil belajar siswa setelah mengimplementasikan multimedia berbasis *platformer game* pada mata pelajaran pemrograman dasar.
3. Mendapatkan data respon siswa terhadap multimedia berbasis *platformer game* untuk penerapan model *explicit instruction* pada mata pelajaran pemrograman dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru / Dosen
Membantu penyampaian materi pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar.
2. Bagi Siswa
Memberikan pemahaman materi pada mata pelajaran pemrograman dasar dengan menarik karena adanya multimedia berbasis *platformer game*.
3. Bagi Peneliti
Memberikan penambahan ilmu pengetahuan dan wawasan mengenai proses pembelajaran terhadap siswa dan bagaimana mengaplikasikannya terhadap proses pembelajaran.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan
Dalam Bab I peneliti memaparkan latar belakang masalah, rumusan masalah yang terdiri dari bagaimana pengembangan multimedia berbasis *platformer game* untuk penerapan model *explicit instruction* pada mata

pelajaran pemrograman dasar, apakah implementasi multimedia berbasis *platformer game* pada mata pelajaran pemrograman dasar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan bagaimana respon siswa terhadap multimedia berbasis *platformer game* untuk penerapan model *explicit instruction* pada mata pelajaran pemrograman dasar. Batasan masalah yang terdiri dari penelitian dilakukan pada siswa SMK kelas X, materi yang dibahas dalam multimedia adalah materi pengulangan dalam mata pelajaran pemrograman dasar, tahapan pembelajaran yang diimplementasikan di dalam multimedia adalah tahapan dari model pembelajaran *explicit instruction*, dan hasil belajar siswa dilihat dari perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Pada Bab I pun membahas tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi ini.

2. Bab II Kajian Pustaka

Dalam Bab II peneliti memaparkan berbagai konsep atau landasan teori yang mendukung dalam proses penelitian. Landasan teori yang dibahas antara lain multimedia, *game*, model pembelajaran, dan hasil belajar.

3. Bab III Metode Penelitian

Dalam Bab III peneliti membahas metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel yang dipilih, instrumen penelitian yang digunakan, dan teknik analisis data.

4. Bab IV Temuan dan Pembahasan

Dalam Bab IV peneliti membahas hasil penelitian yaitu hasil tahap analisis, hasil tahap desain, hasil tahap pengembangan, hasil tahap implementasi, dan hasil tahap penilaian.

5. Bab V Simpulan dan Rekomendasi

Dalam Bab V peneliti memaparkan simpulan hasil penelitian yang sesuai dengan rumusan masalah dan memberikan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.