

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan pada jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan keterampilan siswa. Keterampilan yang dimiliki merupakan hasil dari pembelajaran di sekolah maupun di lapangan. Sekolah menengah kejuruan melakukan proses belajar mengajar baik teori maupun praktik yang berlangsung di sekolah maupun di industri diharapkan dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas. “Sekolah menengah kejuruan mengutamakan pada penyiapan siswa untuk berlomba memasuki lapangan kerja” (Rozaq, 2012).

Berdasarkan Kajian Kebijakan Kurikulum (2007,hlm.17) ada beberapa permasalahan yang berkembang dalam dunia kejuruan, salah satunya beban belajar dirasakan sangat berat dengan adanya tuntutan perbandingan alokasi waktu tatap muka, praktik sekolah dan praktik. Hal ini berarti bahwa umumnya siswa SMK lebih didominasi oleh kegiatan praktek daripada penyampaian materi di ruang kelas, sehingga pemberian konsep dasar yang kuat tentang pemahaman materi di sekolah kurang terpenuhi. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru mata pelajaran jaringan dasar di salah satu SMK Negeri di Garut penulis menemukan bahwa masalah yang dihadapi oleh guru diantaranya model pembelajaran yang digunakan masih menggunakan model yang terpusat pada guru. Proses pembelajaran kurang optimal karena terdapat siswa yang cepat dan lambat dalam memahami materi ajar, sehingga tingkat pemahaman antar siswa perlu diperhatikan. Pada umumnya siswa menganggap mudah materi yang paling dasar, pada kenyataannya salah satu nilai evaluasi ulangan harian siswa mengenai materi yang menurut siswa mudah dipahami mendapatkan perolehan nilai tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75, nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada semester satu sebesar 57, seperti nilai ulangan materi jaringan dasar, padahal materi ini sebagai fondasi awal untuk menunjang materi berikutnya. Media pembelajaran yang sering digunakan masih minim seperti

media konvensional (*slide* presentasi). Semua masalah yang dihadapi oleh guru tersebut menyebabkan

siswa mudah bosan, malas, dan kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain masalah yang dihadapi oleh guru, penulis meminta rekomendasi media untuk pembelajaran menggunakan *game* pembelajaran, guru pun menyetujuinya atas dasar untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan menggunakan media yang tidak biasa. Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada saat studi lapangan kepada beberapa siswa-siswi menyatakan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran diantaranya, proses pembelajaran yang digunakan guru seringkali menggunakan metode konvensional, dengan alat bantu media *slide* presentasi/ *power point*, sehingga siswa mudah bosan dan kurang memahami materi pelajaran pada saat proses pembelajaran.

Proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman siswa. Proses pembelajaran yang efektif akan menghasilkan tingkat pemahaman yang tinggi. Begitupun sebaliknya. Agar proses pembelajaran berlangsung efektif harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Untuk itu perlu adanya model pembelajaran yang sesuai. Berdasarkan hasil kajian terhadap beberapa penelitian terdahulu, didapatkan salah satu model pembelajaran yang dianggap sesuai oleh penulis untuk diterapkan dalam pembelajaran Jaringan Dasar. Model pembelajaran tersebut adalah model *Concept Attainment*.

Keberhasilan dalam proses belajar tidak hanya ditentukan oleh model pembelajaran yang digunakan. Saskatchewan Education (1997, hlm.43) menyatakan bahwa “pemanfaatan model *Concept Attainment* dalam pembelajaran mampu mengarahkan peserta didik dalam mengaplikasikan aturan dari konsep yang dia ketahui”. Hal ini juga memberikan pengertian konsep, dimana pemahaman yang tidak sempurna dapat diganti atau diperluas berdasarkan observasi dan diskusi. Maka model *concept attainment* sangatlah erat hubungannya dengan pemahaman. Pemahaman konsep sebagai pendukung utama dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran turut serta menjadi faktor pendukung terselenggaranya pembelajaran yang baik agar mencapai tujuan yang diharapkan. Berbagai macam

media pembelajaran yang dikembangkan dewasa ini memberikan peluang lebih besar agar tercapainya tujuan pendidikan menengah kejuruan.

Dalam model pembelajaran *concept attainment* salah satu tahapannya yaitu presentasi dan mengidentifikasi data yang disajikan dalam bentuk visual contoh-contoh dan non contoh agar mudah dipahami siswa. Maka dari itu penyajian visualnya dituangkan dalam bentuk game agar terlihat menarik dan interaktif.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka penelitian yang akan dilakukan berjudul “Penerapan Multimedia Interaktif Game Dengan Model *Concept Attainment* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMK”

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana model *Concept Attainment* di implementasikan dalam multimedia interaktif?
- 2) Bagaimana peningkatan pemahaman siswa dalam pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dengan *Concept Attainment* ?
- 3) Bagaimana tanggapan siswa terhadap multimedia interaktif *Adventure Game* dengan Model *Concept Attainment* tersebut?
- 4) Bagaimana pengaruh multimedia interaktif *Adventure Game* dengan Model *Concept Attainment* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran jaringan dasar?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah:

- 1) Media pembelajaran yang dimaksudkan dalam penelitian ini multimedia interaktif dimana multimedia interaktif pada penelitian ini berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran.
- 2) Materi yang digunakan dalam penerapan model ini adalah tentang Konsep Teknologi Jaringan Komputer. Dengan sub materinya adalah jaringan komputer menurut area geografisnya.
- 3) Peningkatan pemahaman yang dilihat hanya sebatas perbandingan antara nilai pretest dengan nilai posttest. Pretest, yaitu nilai saat siswa belum menggunakan

multimedia, sedangkan posttest, yaitu nilai saat siswa telah menggunakan multimedia.

- 4) Dalam pengembangan media, game mengadopsi pola/ karakteristik *adventure game*.

1.4 Tujuan Penelitian

- 1) Melakukan implementasi Multimedia Interaktif *Adventure Game* dengan Model *Concept Attainment* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMK.
- 2) Memperoleh data hasil peningkatan pemahaman siswa dalam pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dengan *Concept Attainment*
- 3) Mendapatkan informasi berupa tanggapan siswa terhadap multimedia interaktif *Adventure Game* dengan Model *Concept Attainment* dalam Jaringan Dasar.
- 4) Memperoleh data hasil pembelajaran berupa pemahaman pada siswa setelah menggunakan multimedia interaktif *Adventure Game* dengan Model *Concept Attainment* dalam Jaringan Dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

- 1) Bagi Peneliti

Menambah wawasan baru bagaimana cara penerapan suatu multimedia interaktif game dengan model *Concept Attainment* untuk meningkatkan pemahaman dalam jaringan dasar.

- 2) Bagi Guru

Memberi inspirasi dalam mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di kelas, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa.

- 3) Bagi Siswa

Membantu siswa dalam memahami materi pada mata pelajaran Jaringan Dasar, sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna dan diharapkan siswa lebih bersemangat, menyenangkan proses belajar, sehingga pemahaman konsep khususnya pemahaman terhadap konsep materi tersebut dapat meningkat.

1.6 Definisi Operasional

- 1) Multimedia Interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki. Adapun elemen atau komponen multimedia yaitu, teks, gambar (images, atau visual diam), video (visual gerak), animasi, audio (suara, bunyi) dan interaktivitas.
- 2) Model *Concept Attainment* adalah siswa harus mampu menggambarkan sifat-sifat dari suatu kategori yang sudah terbentuk dalam pikiran orang lain dengan cara membandingkan dan membedakan contoh-contoh (eksemplars) yang berisi karakteristik-karakteristik (ciri-ciri) konsep itu dengan contoh yang tidak berisi karakteristik-karakteristik. Tahap pertama yaitu penyajian data dan identifikasi konsep, tahap kedua yaitu pengujian pencapaian konsep, dan tahap ketiga yaitu analisis strategi-strategi berpikir.
- 3) Pemahaman adalah jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan guru tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori – teori yang melandasi dan mendukung penulisan skripsi ini. Terdiri dari multimedia interaktif menurut para ahli, game mencakup pengertian elemen dasar game, jenis-jenis game, pengertian *adventure game*, *model concept attainment* mencakup tahap-tahap pembelajaran. Dan pengertian pemahaman beserta indikator pengukurannya.

BAB III METODE PENELITIAN

Ulfah Husnun, 2016

PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GAME DENGAN MODEL CONCEPT ATTAINMENT UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK

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

Bab ini merupakan bagian yang bersifat instrumen, yakni berisi alur penelitian dari mulai mix method metode yang digunakan dalam penelitian, desain penelitian, instrumen yang digunakan, tahapan pengumpulan data yang dilakukan, hingga langkah-langkah analisis data yang dijalankan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Bab ini menjabarkan hasil serta pembahasan dari penelitian yang merupakan intisari dari rumusan masalah. Bagian dari pembahasan ini dikaitkan dengan dasar – dasar teori yang dibahas pada bab II.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang dilakukan, serta saran yang ditujukan kepada para pengguna hasil penelitian maupun dapat menjadi bahan perbaikan bagi penelitian selanjutnya.