

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Belajar merupakan kewajiban bagi setiap siswa dan buku merupakan sumber belajar yang paling umum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Apabila siswa membuka sebuah buku pelajaran yang paling identik adalah ditemukannya halaman yang penuh dengan deretan tulisan kecil-kecil, terkadang dilengkapi dengan gambar ataupun diagram yang sulit dipahami. Semua itu disusun dengan *layout* yang kaku demi memaksimalkan tempat yang ada. Semakin besar dan tebal suatu buku biasanya semakin banyak pula tulisan-tulisan dan diagram rumit yang harus dipahami dan dipelajari. Menurut Piaget (1951) dalam teori konstruktivisme, belajar merupakan hasil konstruksi sendiri (pembelajar) sebagai hasil interaksinya terhadap lingkungan belajar di sekitarnya. Sama halnya dengan yang dikemukakan di atas, menurut Sanjaya (2010, hlm. 164) bahwa “belajar adalah proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Pengalaman yang dimaksud di sini berupa pengalaman secara langsung dan tidak langsung”. Pengalaman langsung dapat memberikan efektivitas ingatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan pengalaman yang tidak langsung.

Ketika siswa memainkan sebuah konsol atau *software video game*, yang akan mereka temukan adalah gambar dan animasi yang bagus, dilengkapi dengan latar musik, efek suara, dan efek visual yang menarik yang membuat mereka tidak merasa bosan apabila sudah memainkan *game* dan mereka rela bermain berjam-jam demi bermain sebuah *game*. Karena di dalam *game* itu terdapat banyak tantangan-tantangan dan teknik-teknik menarik yang harus dikuasai sehingga membuat mereka ketagihan bermain sebuah *video game*.

Belajar bukan seharusnya menjadi hal yang membosankan. Harus ada media yang mengemas dan menyampaikan materi yang menarik motivasi belajar siswa. Pada dasarnya bermain *game* merupakan suatu bentuk hiburan dikala jenuh, namun apabila terlalu banyak bermain *game* banyak dampak negative yang didapatkan oleh siswa. Apabila melihat dari sisi lain, *video game* dapat menjadi media pembelajaran menyenangkan dan mampu meningkatkan motivasi belajar

serta merangsang siswa untuk berfokus dan beranalisis, tergantung dari seberapa dalam penggunaan media *video game* untuk proses pembelajaran.

Penerapan teknologi dan komunikasi dalam pembelajaran merupakan salah satu inovasi dari teknologi pendidikan dalam pengembangan media pembelajaran. Menurut *National Council for Education Technology* (NCET) dalam Munir (2010, hlm 25) mengatakan bahwa “penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan merupakan perkembangan, penggunaan dan penilaian terhadap sistem-sistem, tekni-teknik dan alat-alat bantuan mengajar untuk memperbaiki proses pembelajaran manusia”.

Berdasarkan pengalaman Program Latihan Profesi (PLP) yang dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 4 Bandung, terdapat jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik yang dimana terdapat keterbatasan dalam menggambarkan dan memahami materi. Terutama pada mata pelajaran Kemagnetan dimana terdapat kompetensi dasar yang menerangkan tentang pengenalan rangkaian kemagnetan seperti; mengamati hukum-hukum dan fenomena rangkaian kemagnetan, induksi magnet, induksi sendiri dan induksi bersama. Proses pembelajaran yang dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 4 Bandung, kebanyakan dilakukan dengan metode konvensional yaitu, guru menyampaikan pelajaran dengan ceramah. Metode ini metode tradisional yang sering terjadi kesulitan untuk menjaga agar siswa tetap tertarik dengan apa yang dipelajari, sehingga siswa kurang termotivasi dalam proses belajar mengajar. Masih adanya siswa yang bermain *gadget* saat guru sedang mengajar membuat peneliti mencari inovasi agar siswa dapat memperhatikan pelajaran dengan baik.

Salah satu produk perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat diaplikasikan dalam aktivitas pembelajaran adalah *video game* berbasis komputer. Ada beberapa keunggulan penggunaan media komputer dalam pembelajaran. Pembelajaran komputer dapat mengakomodasi peserta didik yang lamban menerima pelajaran, karena ia dapat memberikan iklim yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual. Menurut Arsyad (2001, hlm. 54-55)

mengungkapkan, “komputer dapat berinteraksi dengan peserta didik secara perorangan misalnya dengan bertanya dan menilai jawaban”.

Menimbang banyaknya manfaat pembelajaran menggunakan komputer, peneliti ingin memberikan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Untuk mewujudkannya maka dari itu peneliti ingin menggunakan media *Visual Novel* sebagai media pembelajaran. *Visual Novel* merupakan program sejenis *role-playing game*, melihat bentuk dan interaktivitasnya yang mirip dengan bentuk awal RPG, yaitu *text adventure*. Dengan mengaplikasikan nilai-nilai positif yang terdapat pada game *visual novel* ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa untuk lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang penelitian yang dikemukakan di atas, maka penulis mengambil topik penelitian dengan judul:

“IMPLEMENTASI VISUAL NOVEL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KEMAGNETAN DI SMKN 4 BANDUNG”

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka penulis menggunakan rumusan masalah penelitian sebagai berikut :

- 1) Bagaimana merencanakan pembelajaran dengan menggunakan media *visual novel* pada mata pelajaran kemagnetan di SMKN 4 Bandung?
- 2) Bagaimana peningkatan hasil belajar (gain) siswa yang diimplementasikan *visual novel* dengan siswa yang tidak diimplementasikan *visual novel* pada mata pelajaran kemagnetan di SMKN 4 Bandung?

Dalam penulisan ini, peneliti perlu membatasi masalah agar penulis dapat tetap fokus terhadap inti-inti permasalahan yang akan dibahas secara objektif dan lebih terarah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini diantaranya adalah :

- 1) Penelitian hanya dilakukan terhadap siswa kelas X program keahlian teknik instalasi tenaga listrik di SMKN 4 Bandung
- 2) Penelitian hanya dilakukan terhadap materi pembelajaran kemagnetan yang merupakan sebagian materi pada kompetensi dasar

- 3) Penggunaan *visual novel* sebagai media pembelajaran hanya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang ditinjau dari aspek kognitif, afektif serta psikomotor.

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *visual novel* pada mata pelajaran kemagnetan. Ada beberapa tujuan penelitian, yaitu:

- 1) Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media *visual novel* pada mata pelajaran kemagnetan di SMKN 4 Bandung.
- 2) Untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar (gain) siswa yang diimplementasikan *visual novel* dengan siswa yang tidak diimplementasikan *visual novel* pada mata pelajaran kemagnetan di SMKN 4 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini pun harus memiliki manfaat agar kedepannya media ini bisa lebih terpublikasi dan berguna di masa mendatang. Manfaat penelitian lainnya adalah :

1. Manfaat Teoritis
 - a) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran atau bahan kajian terhadap pemanfaatan teknologi komputer dalam pembelajaran.
 - b) Menjadikan bahan kajian bagi para pengambil kebijakan dalam pemanfaatan teknologi komputer untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia khususnya dalam bidang pendidikan.
2. Manfaat Praktis
 - a) Manfaat bagi jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan

Teknologi pendidikan merupakan disiplin ilmu yang erat kaitannya dengan media pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan media pembelajaran yang terus menerus mengalami perubahan sesuai dengan kebutuhan manusia

b) Manfaat bagi sekolah

Sebagai informasi dalam rangka meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran di sekolah.

c) Manfaat bagi guru

Visual novel merupakan media pembelajaran pasif, bagaimana agar media pembelajaran ini terlihat bisa membuat proses belajar mengajar semakin menarik? Karena pengalaman siswa SMK bukan siswa suka duduk diam yang hanya membuka buku teori dan memperhatikan pengajar di depan kelas namun siswa juga lebih menyukai pembelajaran praktek langsung.

d) Manfaat bagi siswa

Penggunaan media pembelajaran *visual novel* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar serta kemampuan siswa memahami mata pelajaran kemagnetan dengan lebih mudah. Serta meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih aktif mengajukan pendapat, bertanya, menyanggah pendapat dan menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran berlangsung.

e) Bagi peneliti

Digunakan untuk menambah pengetahuan dalam membekali diri sebagai calon pengajar yang memperoleh pengalaman penelitian secara ilmiah agar kedepannya dapat menjadi modal sebagai pengajar dalam kehidupan dan di lingkungan mengajarnya.

E. Struktur Organisasi Penelitian

Adapun struktur organisasi dalam skripsi ini dikelompokkan menjadi lima bab dan masing-masing bab terdapat beberapa poin dan bahasan yang lebih terperinci yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang penelitian yang memberikan gambaran judul skripsi, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian untuk mengetahui tujuan dalam pembuatan judul skripsi, batasan masalah penelitian untuk mengetahui batasan-batasan yang digunakan dalam pembahasan, serta terakhir struktur organisasi penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini merupakan kajian pustaka yang berkaitan dengan tinjauan tentang pengajaran, tinjauan tentang keefektifan, pengertian hasil belajar, motivasi belajar dan media pembelajaran.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis untuk memperoleh hasil penelitian disajikan dalam bab ini yaitu meliputi: desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian, analisis data dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Laporan hasil penelitian dan pembahasan terlampir di bab ini yang menyajikan data dan temuan yang diperoleh dengan menggunakan metode dan prosedur yang telah diuraikan pada bab tiga, yang terdiri atas latar belakang objek atau deskripsi objek, deskripsi data penelitian dan hasil analisis data.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Terdiri dari dua hal pokok yaitu tentang simpulan, implikasi dan rekomendasi yang diberikan oleh penulis terhadap hasil penelitian yang penulis peroleh. Dalam bab ini akan diketahui simpulan dari hasil penelitian dan sebagai kelengkapannya disertakan daftar pustaka dan lampiran-lampiran.