

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi ini, teknologi berkembang sangat pesat, menyokong kebutuhan disegala bidang, termasuk pendidikan. Teknologi diciptakan untuk memudahkan pekerjaan manusia. Banyak yang bisa dimanfaatkan dari teknologi untuk bidang pendidikan, salah satunya multimedia. Seperti yang ditulis Murnir (2012, hlm. 2) bahwa secara umum multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi. Pendidikan bisa mengolah multimedia menjadi barang yang bisa digunakan dalam pembelajaran yang membuat siswa merasa senang. Seperti yang diungkapkan sebelumnya bahwa siswa cenderung lebih senang bermain daripada belajar, dengan multimedia, pendidikan bisa dibuat menyenangkan. Memasukan nilai-nilai pembelajaran secara materi atau nilai kehidupan dalam permainan, membuat siswa belajar secara tidak langsung tetapi menyenangkan.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, banyak hal yang harus diperhatikan, salah satunya adalah pemanfaatan teknologi dan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Munir (2008, hlm. 231) menyatakan bahwa teknologi multimedia diharapkan mampu mengatasi kendala dalam proses belajar mengajar dengan dikemasnya program-program pendidikan dalam media berbasis TIK. Media pembelajaran ini salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar Rusman, (2012, hlm. 160).

Merujuk pada silabus mata pelajaran Pemrograman Web pada SMK Teknik Informasi dan Jaringan , terdapat materi pokok format tabel pada halaman web. Dirasa perlu multimedia yang dapat mempermudah proses belajar mengajar di kelas pada materi pokok tabel pada halaman web.

Berdasarkan hasil studi lapangan di salah satu SMK Swasta di kota Bandung mengungkapkan bahwa dari 27 peserta didik kelas X yang diberi angket,

Muhamad Fiqri Ashiddiqi, 2017

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN MIND MAPPING BERBANTUAN MULTIMEDIA BERBASIS GAME PETUALANGAN PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA

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

11 orang siswa diantaranya memilih mata pelajaran Pemrograman Web sebagai mata pelajaran kejuruan yang dianggap sulit untuk dipahami, 7 orang siswa

memilih Jaringan Dasar, sisanya untuk matapelajaran lain. Dapat di simpulkan sekitar 31% siswa mengalami kesulitan dalam matapelajaran Pemrograman Web. Hal tersebut diperkuat oleh data yang didapatkan berdasarkan wawancara dengan salah satu tenaga pendidik di SMK tersebut yang menyebutkan bahwa mata pelajaran Pemrograman Web merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit dipahami oleh peserta didik. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat kendala yang dialami peserta didik dalam proses pemahaman materi dalam pembelajaran Pemrograman Web.

Terdapat berbagai keterampilan yang harus dikuasai peserta didik di dalam mendukung efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Dari keterampilan tersebut mencatat menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Mencatat yang efektif adalah salah satu kemampuan terpenting yang pernah dipelajari orang. Bagi pelajar, berarti hal ini perbedaan antara mendapatkan nilai tinggi atau rendah pada saat ujian.

Adapun fungsi umum dari multimedia pembelajaran yaitu membuat proses pembelajaran menjadi efektif yang mengakibatkan adanya peningkatan hasil belajar Hamalik (1994, hlm. 99). 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 psikomotroik (Rusman, 2012, hlm. 123). Menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk berpikir kritis, lebih cenderung untuk mencari informasi dan lebih termotivasi dalam proses belajar. Perhatian peserta didik akan lebih terpusat dan rasa tahunya akan lebih tinggi untuk mempelajari hal-hal lain karena merasa tertarik akan media penyajiannya Munir (2012, hlm. 9). Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik Munir, (2012, hlm. 2).

Muhamad Fiqri Ashiddiqi, 2017

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN MIND MAPPING BERBANTUAN MULTIMEDIA BERBASIS GAME PETUALANGAN PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA

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

Multimedia yang dapat digunakan dalam pembelajaran memiliki berbagai macam model. Heinich, dkk. (dalam Murnir, 2012, hlm. 60) menyebutkan bahwa model pembelajaran dengan menggunakan multimedia dapat berupa model *drill and practice*, tutorial, *game*, simulasi, penemuan (*discovery*), dan pemecahan masalah (*problem solving*). Dalam memilih media pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa hal diantaranya karakteristik siswa Munir (2008, hlm. 115). Pemilihan multimedia yang diajarkan kepada peserta didik anak-anak, remaja dan dewasa tentunya akan berbeda. Peserta didik seusia remaja rata-rata masih menyukai hal-hal yang berbau dengan *game*.

Game yang banyak dilirik siswa saat ini adalah *game* petualangan, dapat dilihat dari semakin banyaknya *game* developer yang berlomba-lomba membuat *game* petualangan. Kelebihan dari *game* petualangan adalah alur ceritanya yang membuat pemain menjadi penasaran untuk terus memainkannya sampai selesai. Begitupun dengan pembelajaran yang harus diikuti hingga selesai oleh siswa selaku peserta didik. Permainan yang menyenangkan adalah permainan yang memiliki nilai saing. Maksudnya setiap user memiliki sesuatu yang bisa dibanggakan, entah itu nilai atau waktu. Seperti yang dikatakan Melan (2014) dalam jurnalnya bahwa penggunaan media pembelajaran *game* petualangan lebih efektif dibanding dengan media gambar dalam hal meningkatkan motivasi belajar, dengan nilai rata-rata kelas antara kelas yang menggunakan media pembelajaran *game* petualangan $33,32 > 24,67$ mengajar dengan media gambar. Yang berarti dengan adanya multimedia pembelajaran berbasis *game* petualangan dapat meningkatkan motivasi siswa, yang berdampak pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Dalam penerapan multimedia dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang dapat membuat peserta didik tertarik dalam hal proses pembelajaran. Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar Slameto (2010, hlm. 65). Dari berbagai metode pembelajaran yang ada, metode pembelajaran yang digunakan adalah metode *mind map*. Metode *mind map*

Muhamad Fiqri Ashiddiqi, 2017

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN MIND MAPPING BERBANTUAN MULTIMEDIA BERBASIS GAME PETUALANGAN PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA

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

merupakan metode mencatat kreatif yang dapat memudahkan kita dalam mengingat banyak informasi Bobby, (2001, hlm. 175). Cara belajar menggunakan metode *Mind Map* adalah cara belajar dan mencatat menggunakan simbol, gambar, warna yang menarik. Tujuan mencatat disini untuk mendapatkan poin-poin baik dari buku, laporan, pembelajaran dan lain sebagainya. Sejalan dengan itu Melania (2014) dalam jurnalnya menyatakan bahwa *mind map* merupakan peta rute yang hebat bagi ingatan, memungkinkan kita menyusun fakta dan pikiran sehingga kerja alami otak dilibatkan sejak awal.

Dengan penerapan metode pembelajaran *mind map* berbantuan multimedia pembelajaran diharapkan dapat mampu meningkatkan pemahaman peserta didik. Anthony dkk. (1999) mengatakan bahwa dengan menggunakan metode *mind map* dapat menimbulkan antusiasme siswa dalam bersaing dikelas yang berdampak meningkatnya motivasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian yang akan dilakukan berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Mind Map* Berbantuan Multimedia Berbasis *Game* Petualangan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web”

1.2 Rumusan Masalah

Dengan adanya latar belakang seperti yang sudah dijelaskan di atas, ada beberapa permasalahan yang akan dibahas pada skripsi ini, yaitu:

- a. Bagaimana perancangan multimedia berbasis *game* petualangan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Pemrograman Web?
- b. Bagaimana penerapan metode pembelajaran *mind map* berbantuan multimedia berbasis *game* petualangan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pemrograman Web?
- c. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang ada pada mata pelajaran Pemrograman Web setelah menggunakan metode

Muhamad Fiqri Ashiddiqi, 2017

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN MIND MAPPING BERBANTUAN MULTIMEDIA BERBASIS GAME PETUALANGAN PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA

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

pembelajaran *mind map* berbantuan multimedia berbasis *game* petualangan pada mata pelajaran pemrograman web?

- d. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penerapan metode pembelajaran *mind map* berbantuan multimedia berbasis *game* petualangan pada mata pelajaran pemrograman web?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan penelitian, perlu adanya batasan-batasan untuk pembahasan masalah. Berikut batasan masalah pada penelitian ini:

- a. Materi pada mata pelajaran Pemrograman Web yang akan dibahas pada multimedia berbentuk *game* petualangan ini adalah materi pokok format tabel pada halaman web
- b. Penelitian ini diperuntukan untuk siswa SMK kelas X yang sedang mempelajari mata pelajaran Pemrograman Web.
- c. Multimedia disini berperan sebagai alat bantu pendidik dalam penyampaian materi.

1.4 Tujuan Penelitian

Diadakannya penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Merancang multimedia berbasis *game* petualangan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Pemrograman Web.
- b. Menerapkan metode pembelajaran *mind map* berbantuan multimedia berbasis *game* petualangan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pemrograman Web.
- c. Mendeskripsikan peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan metode pembelajaran *mind map* berbantuan multimedia berbasis *game* petualangan pada mata pelajaran pemrograman web.
- d. Mendeskripsikan tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *mind map* berbantuan multimedia berbasis *game*

Muhamad Fiqri Ashiddiqi, 2017

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN MIND MAPPING BERBANTUAN MULTIMEDIA BERBASIS GAME PETUALANGAN PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA

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

petualangan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran pemrograman web.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat bagi semua pihak yang terkait, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Penulis mampu mendapat pengalaman dalam proses pembuatan dan penerapan multimedia pembelajaran berbasis *game* petualangan dengan metode pembelajaran *mind map* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran pemrograman web.

2. Bagi Peserta didik

Dengan adanya multimedia pembelajaran ini diharapkan menjadi salah satu alternatif peserta didik dalam memahami materi pembelajaran pemrograman web.

3. Bagi Pendidik

Dengan adanya multimedia ini pendidik dapat menggunakannya sebagai media alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran pemrograman web.

4. Bagi dunia pendidikan

Sebagai alternatif media pembelajaran untuk pembelajaran mandiri bagi peserta didik sehingga pembelajaran dapat berjalan secara kreatif, menyenangkan dan inovatif.

1.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini maka diperlukan definisi operasional dari istilah-istilah berikut:

1. Multimedia Pembelajaran

Muhamad Fiqri Ashiddiqi, 2017
PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN MIND MAPPING BERBANTUAN MULTIMEDIA BERBASIS GAME PETUALANGAN PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA

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

Multimedia pembelajaran adalah gabungan dari gambar, suara, teks dan video yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran.

2. *Game*

Game dalam penelitian ini adalah *game* petualangan. Dalam *game* petualangan, pemain disuruh untuk menemukan jalan di tempat yang mereka tidak ketahui, untuk mencari sesuatu dan mengumpulkannya.

3. Metode *Mind Map*

Metode *Mind Map* adalah salah satu metode dalam pembelajaran dengan cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harfiah yang akan memetakan pikiran.

4. Pembelajaran

Pembelajaran dalam penelitian ini adalah suatu proses yang terjadi ketika peserta didik menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *game* petualangan.

5. Pemrograman Web

Pemrograman Web merupakan salah satu mata pelajaran kejuruan yang diajarkan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

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

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab II berisi teori yang melandasi penulisan skripsi ini. Teori yang dibahas tentang penerapan multimedia berbasis *game* petualangan dengan metode pembelajaran *mind map*.

Muhamad Fiqri Ashiddiqi, 2017

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN MIND MAPPING BERBANTUAN MULTIMEDIA BERBASIS GAME PETUALANGAN PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA

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

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab III berisi penjelasan tentang metode dan prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam bab ini juga dijelaskan instrument yang diperlukan dalam penelitian disertai dengan teknik pengumpulan dan analisis data yang digunakan.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisi penjelasan tentang hasil dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan. Pembahasan yang dijelaskan berkaitan dengan teori-teori yang dibahas pada bab II.

5. BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab V berisi tentang kesimpulan yang didapatkan dari penelitian serta rekomendasi yang ditujukan untuk pengguna hasil penelitian, dimana dapat menjadi bahan perbaikan untuk penelitian selanjutnya.