

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek penting dalam membangun bangsa dan negara suatu bangsa. Hal ini ditegaskan dalam undang-undang no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yakni Pendidikan adalah "Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Dapat dikatakan bahwa kualitas suatu bangsa dapat dilihat dari kualitas pendidikan dalam negara tersebut. Akan tetapi pada kenyataannya pendidikan di Indonesia saat ini sedang dalam kondisi kritis. Hal ini didasarkan atas kajian hasil survey yang dilakukan *Organization For Economic and Development (OECD)* tahun 2015 dalam hal kualitas pendidikan, Indonesia menempati urutan 64 dari 65 negara yang disurvei. Hal ini menunjukkan bahwa mutu pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah.

Salah satu indikasi rendahnya mutu pendidikan di Indonesia terlihat dari rata-rata hasil belajar yang masih rendah (Sudrajat, 2008). Hasil belajar ini dipengaruhi beberapa faktor seperti faktor internal dan eksternal. Bloom (Sudjana, 2004) mengemukakan adanya tiga faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu kemampuan kognitif, motivasi, dan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti di salah satu smk di Bandung. Terdapat permasalahan serupa yakni rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem operasi. Hasil wawancara kepada guru menyatakan bahwa materi sejarah dan struktur sistem operasi merupakan materi yang dianggap sulit. Sedangkan adanya hasil angket yang memberikan informasi

yang sama, bahwa rata-rata siswa merasa kesulitan pada mata pelajaran sistem operasi pada materi struktur sistem operasi dikarenakan materi ajar masih dirasa abstrak oleh siswa.

Salah satu faktor yang menjadikan kendala dalam pembelajaran kelas adalah rendahnya motivasi dan minat siswa selama proses pembelajaran. Siswa menganggap pembelajaran terkesan monoton yakni dengan memanfaatkan media power point sesekali diselingi video. Hal tersebut dibenarkan oleh guru, bahwa dalam pembelajaran sudah memanfaatkan ICT (*Information and Communication Technology*) seperti penggunaan multimedia powerpoint dan video, tetapi butuh lebih banyak multimedia pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan. Dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut, guru belum memaksimalkan sarana dan prasarana yang tersedia dan berdampak pada hasil belajar siswa yang dirasakan belum maksimal.

Media pembelajaran merupakan bagian dari komponen pembelajaran yang memiliki peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran itu sendiri menurut Miarso (2005) adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian dari peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang terkendali dan memiliki tujuan pembelajaran yang jelas. Multimedia pembelajaran yang menarik merupakan sarana untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah (Suprpto, 2006). Media pembelajaran memiliki tujuan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan Sudjana & Rivai (2013):

“Media pembelajaran digunakan oleh guru memiliki tujuan untuk menghindari penyampaian materi sepenuhnya secara verbal sehingga membosankan siswa, membantu guru dalam menjelaskan materi kepada siswa dan mengatasi kekurangan sumber belajar dalam bentuk media”.

Untuk meningkatkan minat peserta didik, multimedia interaktif dapat dikemas menjadi bentuk yang lain, salah satunya adalah *game*. *Game* disini diartikan sebagai *video game* dimana *game* tersebut dimainkan dalam sebuah perangkat

elektronik. game bisa menjadi salah satu solusi guna memaksimalkan proses pembelajaran. sehingga diharapkan, hasil belajar siswa meningkat dan tujuan pembelajaran tercapai.

Game ini bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pelajaran sambil bermain. Dengan menggunakan game siswa akan secara aktif melihat dan melakukan pembelajaran seperti pendapat (Betson & fainberg, 2005) ” *when student are using game to learn they are actively seeing and doing, rather than listening and reading*”. Dalam teori Dr.Vernom A.Magnesen (setyowibowo, 2012) belajar dengan melakukan akan memberikan hasil yang paling baik. dan belajar dengan perasaan senang diharapkan anak akan lebih memahami materi pelajaran. Selain itu , Game mampu menghindarkan siswa dari kejenuhan dan rasa kantuk, kegiatan-kegiatan yang “heboh” dalam pembelajaran menggunakan games akan meninggalkan kesan yang lama dalam memori siswa serta memberikan peluang kepada siswa untuk belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan tanpa meninggalkan tujuan pembelajaran (Rahmani, 2011).

Konsep mekanisme permainan belum cukup untuk membuat sebuah multimedia interaktif berbentuk *game* dapat memastikan mencapai hasil yang diinginkan dari sebuah pembelajaran. Perlu adanya suatu konsep dalam multimedia tersebut yang dipadukan dengan konsep pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu, peneliti menghadirkan model pembelajaran Model *problem based learning* (PBL) untuk dipadukan dalam multimedia interaktif berbentuk game.

Model *problem based learning* (PBL) merupakan metode pembelajaran dengan menghadapkan siswa pada permasalahan-permasalahan dunia nyata. Problem based Learning (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang dianggap efektif untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran. *PBL* memiliki keunggulan bila dibandingkan dengan pembelajaran multistrategi. Dengan PBL, informasi yang diterima siswa akan lebih lama diingat jika siswa belajar melalui pemecahan masalah yang dialami pada kehidupan sehari-hari. Menurut Arends (2008), Dalam PBL peran guru adalah menyodorkan berbagai

masalah autentik sehingga jelas bahwa dituntut keaktifan siswa untuk dapat menyelesaikan masalah tersebut. Setelah masalah diperoleh maka selanjutnya melakukan perumusan masalah, dari masalah masalah tersebut kemudian dipecahkan secara bersama sama dengan didiskusikan. Saat pemecahan masalah tersebut akan terjadi pertukaran informasi antara siswa yang satu dengan yang lainnya sehingga permasalahan yang telah dirumuskan dapat terpecahkan. Sumber informasi tidak hanya dari guru akan tetapi dapat dari berbagai sumber. Guru disini berperan sebagai fasilitator untuk mengarahkan permasalahan sehingga saat diskusi tetap fokus pada tujuan pencapaian kompetensi. Dalam penelitian Premana, Suwarsono, dan tegeh (2013) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran berbasis masalah efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Karenanya, dengan adanya multimedia berbentuk *game* yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan pengembangan metode pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran yang di dalamnya dapat memberikan pengaruh positif bagi peserta didik.

Oleh karena itu, dengan melihat beberapa permasalahan yang telah dijabarkan, peneliti akhirnya terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul ***“Implementasi model Problem Based Learning (PBL) berbantuan multimedia berbentuk games untuk meningkatkan hasil belajar siswa”***.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan Multimedia berbentuk *games* yang digunakan sebagai alat bantu model pembelajaran *problem based learning* (PBL) ?
2. Bagaimana Implementasi pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan multimedia berbentuk *games*?

3. Apakah ada peningkatan hasil belajar siswa yang mendapatkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan multimedia berbentuk *games*?
4. Bagaimana respon siswa terhadap multimedia berbentuk *games* yang digunakan sebagai alat bantu pada model pembelajaran Problem Based Learning (PBL)?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Objek penelitian dalam skripsi ini adalah siswa kelas XI TKJ B SMK Daarut Tauhiid *Boarding School* Bandung.
2. Materi sistem operasi yang digunakan dalam penerapan model ini adalah Sejarah dan struktur Sistem Operasi..
3. Genre *game* yang digunakan dalam multimedia interaktif ini adalah *Game Side Scrolling Flatformers*.
4. Hasil Belajar yang diukur adalah aspek kognitif siswa berupa soal pilihan ganda sejumlah 20 soal.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengembangan Multimedia berbentuk *games* yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran *problem based learning* (PBL).
2. Mengetahui Implementasi pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan multimedia berbentuk *games* .
3. Mengukur peningkatan hasil belajar siswa yang mendapatkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan multimedia berbentuk *games*.

4. Mengetahui respon siswa terhadap multimedia berbentuk *games* yang digunakan sebagai alat bantu pada model pembelajaran Problem Based Learning (PBL).

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti mendapat pengetahuan mengenai bagaimana penerapan multimedia berbentuk *games* sebagai alat bantu pada model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dan ilmu yang didapat melalui penelitian ini dapat menjadi tambahan pengetahuan dan informasi untuk kemajuan peneliti dimasa yang akan datang.

2. Bagi pendidik

Dengan dilakukannya penelitian ini juga diharapkan multimedia berbentuk *games* yang digunakan sebagai alat bantu pada model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa ini memberikan manfaat bagi pendidik dalam mereduksi kesulitan-kesulitan pembelajaran sehingga dapat dijadikan sebagai media alternative untuk mendukung proses pembelajaran dikelas

3. Bagi pengguna

Melalui penelitian ini, Manfaat multimedia berbentuk *game* ini diharapkan dapat meningkatkan Hasil Belajar mata pelajaran sistem operasi tersebut dan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar dalam mengikuti pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar. selain itu multimedia pembelajaran berbentuk *game* ini dapat digunakan sebagai sumber belajar baik untuk belajar mandiri (individu) maupun secara berkelompok

4. Bagi dunia pendidikan

Melalui penelitian ini diharapkan multimedia pembelajaran ini dapat memberikan kontribusi untuk meningkatkan segala kegiatan pembelajaran dan mendukung perkembangan multimedia pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

1.6 Definisi Operasional

1. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.
2. Game adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.
3. Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk menemukan solusi terhadap suatu masalah, baik masalah fiktif yang dirancang oleh guru untuk melatih siswa maupun masalah yang nyata dalam kehidupan siswa
4. hasil belajar adalah sebagian hasil yang dicapai seseorang setelah mengalami proses proses belajar dengan terlebih dahulu melakukan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Pendahuluan berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, definisi operasional, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Tinjauan Pustaka

Inggita Alifia, 2017

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL)
BERBANTUAN MULTIMEDIA BERBENTUK GAMES UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA

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

Tinjauan pustaka berisi hal-hal yang mendukung dan berkaitan dengan penelitian.

BAB III Metode Penelitian

Metode penelitian menjelaskan langkah-langkah yang mendukung dan berkaitan dengan penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian dan pembahasan terdiri pengolahan data untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan, penelitian, dan pembahasan temuan.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dan saran menyajikan penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian.