

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Dengan adanya pendidikan tentu manusia akan dibekali pemahaman-pemahaman tentang kehidupan, karena tujuan dari pendidikan itu sendiri yaitu memanusiakan manusia (humanisasi). Menurut UU No. 20 tahun 2003 pengertian pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, membangun kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Undang-undang inilah yang menjadi dasar berdirinya proses pendidikan yang ada di Negara Indonesia (Tohir M, 2014). Dengan usaha tersebut menjadikan peserta didik mampu mengembangkan potensi dalam dirinya untuk mewujudkan tunas harapan bangsa. Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara merupakan proses pembudayaan yakni suatu usaha memberikan nilai-nilai luhur kepada generasi baru dalam masyarakat yang tidak hanya bersifat pemeliharaan tetapi juga dengan maksud memajukan serta memperkembangkan kebudayaan menuju ke arah keluhuran hidup kemanusiaan (Sahmo B, 2013). Oleh karena itu dengan pemberian nilai-nilai luhur terhadap generasi baru dapat memajukan dan memakmurkan kehidupan berbangsa dan bernegara serta bertakwa kepada tuhan YME.

Dalam hal ini peneliti berinovasi dalam penyampaian materi pembelajaran di kelas pada mata pelajaran pemrograman *web*, berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di salah satu sekolah SMK kabupaten Bandung Barat dengan melakukan serangkaian wawancara kepada salah satu guru mata pelajaran *web* bahwa pembelajaran di kelas masih kurang kondusif karena banyak siswa yang

kurang memperhatikan dalam pembelajaran, dan juga penyampaian materi
umumnya menggunakan

media *salindia/slide*. Selain itu, dari data alumni didapat bahwa lulusan sekolah tersebut masih minim dalam hal prospek kerja terutama dalam bidang *web developer* yang memiliki presentase sebesar 12,20%, industri hotel memiliki presentase sebesar 26,83%, pariwisata memiliki presentase sebesar 29,27%, dan siswa yang melanjutkan kuliah memiliki presentase sebesar 31,71%, hal ini didukung dengan adanya data lowongan pekerjaan yang didapat di sekolah tersebut yaitu *front office* memiliki presentase sebesar 9,52%, *receptionist* memiliki presentase sebesar 9,52%, *reservation* 9,52%, marketing bidang *IT web* memiliki presentase sebesar 19,05%, *bellboy* memiliki presentase sebesar 14,29%, dan *housekeep* memiliki presentase sebesar 19,05%. Dalam hal ini prospek kerja terutama dalam bidang *web* lebih kecil sedangkan lowongan kerja dalam bidang marketing *IT web* tergolong besar, maka dari itu kemampuan siswa dalam bidang *web* masih rendah dan perlu adanya peningkatan kemampuan siswa tersebut.

Dari pemaparan permasalahan ditemukan maka diperlukan adanya sebuah solusi untuk menekan permasalahan yang dihadapi. Peneliti berasumsi salah satu solusi yang memungkinkan adalah penggunaan metode pembelajaran yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran akan meningkatkan pemahaman siswa. Dengan demikian diperlukan metode pembelajaran dan cara penyampaian materi yang tepat, yang dapat memberdayakan siswa baik dari segi akademi maupun kecakapan sosial, dapat memecahkan masalah dengan berdiskusi secara terbuka dalam proses pembelajaran yang lebih tepat dan menarik. Salah satu alternatif yang dapat mengatasi masalah tersebut adalah menggunakan metode *Team Game Tournament*.

Metode *Team Game Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model ini memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di

samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Metode *Team Game Tournament* terdiri dari 5 komponen utama, yaitu: presentasi di kelas, tim (kelompok), game (permainan), turnamen (pertandingan), dan rekognisi tim (perhargaan kelompok). Prosedur pelaksanaannya dimulai dari aktivitas guru dalam menyampaikan pelajaran, kemudian siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan turnamen, dimana siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya (Slavin, R. E, 2010).

Dari penelitian sebelumnya Sari & Supardi (2013) Pengaruh metode *Team Games Tournament Media Tournament Question Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hidrokarbon menyatakan bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran *Team Games Tournament* memberikan suasana baru terhadap siswa, sehingga siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran sehingga aspek kehadiran mencapai skor nilai yang tinggi. Sebagian besar siswa tidak pernah absen dalam mengikuti pembelajaran, karena selain metode pembelajaran ini menarik, hal lain yang dapat membuat siswa menjadi tertarik yaitu adanya suatu *reward* untuk siswa ketika turnamen berlangsung atau ketika saat evaluasi belajar siswa. Hal ini lah yang dapat membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran hingga tujuan dapat tercapai dengan baik.

Multimedia sangat berpengaruh dengan proses pembelajaran, karena tidak seperti cara mengajar konvensional yang menggunakan alat tulis seperti papan tulis dan kapur atau spidol, dengan multimedia pembelajaran menjadi efektif karena di dalam multimedia tersebut selain berupa *text* juga terdapat berupa *video*, dan animasi sehingga para peserta didik menjadi lebih tertarik terhadap alat bantu proses pembelajaran tersebut. Dalam proses pembelajaran memerlukan media pembelajaran berbasis multimedia misalnya seperti aplikasi *flash*, *game*, *web*, dan lain-lain, hal ini dapat membantu proses pembelajaran berlangsung. Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang

oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktivitas kepada penggunanya (Munir, 2012). Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk media pembelajaran, *game*, film, medis, militer, bisnis, olahraga, iklan atau promosi, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan beserta penyebaran angket yang dilakukan oleh peneliti di salah satu SMK kabupaten Bandung Barat mengungkapkan bahwa 56 peserta didik kelas X yang diberikan angket, 63% diantaranya memilih media pembelajaran berbasis animasi 2D interaktif untuk menunjang proses pembelajaran agar menarik dan lebih berkesan.

Metode *Team Game Tournament* berbantuan multimedia animasi dijadikan sebagai inovasi oleh peneliti dan diharapkan menjadi alat bantu ajar sehingga siswa lebih berantusias dan semangat dalam belajar serta lebih efektif dan dapat menunjang peningkatan pemahaman kognitif siswa. Hal ini dikarenakan pembelajaran menggunakan multimedia animasi dapat membuat siswa lebih cepat menangkap materi dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat berpusat terhadap guru. Materi pembelajaran yang diambil oleh peneliti dikemas menjadi soal-soal kuis yang nantinya akan diberikan kepada siswa saat pembelajaran di kelas. Selain itu, pembelajaran juga menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan minat belajar siswa meningkat sehingga pemahaman kognitif siswa meningkat.

Berdasarkan pemaparan uraian di atas penulis mengambil judul yang akan dijadikan sebagai penelitian yaitu “ **PENERAPAN METODE *TEAM GAME TOURNAMENT* BERBANTUAN MULTIMEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA SMK** ”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah, yaitu:

1. Bagaimana perancangan multimedia pembelajaran berbasis animasi dengan metode *team game tournament* ?

2. Bagaimana pengukuran pemahaman kognitif siswa SMK setelah menggunakan metode *team game tournament* berbantuan multimedia animasi ?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan metode *team game tournament* berbantuan multimedia animasi ?

1.3 Batasan Masalah

Berikut hal-hal yang membatasi dalam penelitian ini:

1. Dalam penelitian ini materi yang diambil dalam mata pelajaran pemrograman *web* yaitu materi teknologi aplikasi *web*.
2. Multimedia pembelajaran dibuat berbasis *web* menggunakan *framework codeigniter* dengan materi yang dikemas dalam bentuk animasi *flash* .
3. Penelitian mengenai peningkatan pemahaman yang dinilai hanya berdasarkan pemahaman teoritis dan tidak melibatkan praktik pada aspek kognitif yang termasuk kedalam ranah C1, C2, dan C3.

1.4 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mendapatkan produk multimedia pembelajaran animasi dengan menggunakan metode *team game tournament* pada mata pelajaran pemrograman *web*.
2. Mendapatkan data pengukuran pemahaman kognitif pada siswa SMK setelah menggunakan multimedia pembelajaran animasi dengan metode *Team Game Tournament* pada mata pelajaran pemrograman *web*.
3. Mendapatkan informasi berupa respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia animasi dengan menggunakan metode *team game tournament*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti

Menambah wawasan mengenai penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran. Selain itu menambah wawasan mengenai algoritma runut balik, dan menambah wawasan dalam ilmu pendidikan khususnya metode pembelajaran *Team Game Tournament*

2. Bagi guru

Mendapatkan alternative untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbantuan animasi, dan untuk memotivasi guru agar dapat meningkatkan pengetahuan dibidang teknologi pendidikan.

3. Bagi siswa

Menambah ketertarikan siswa dalam belajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran yang menarik sehingga dapat menambah pemahaman dalam pembelajaran.

4. Bagi peneliti lain

Dapat menjadi referensi atau dapat dikembangkan lagi sehingga menjadi manfaat untuk khalayak yang lebih luas.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah mengapa judul yang diambil oleh peneliti adalah metode *Team Game Tournament* dengan pendekatan multimedia berbasis animasi untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa SMK pada mata pelajaran pemrograman *web* juga rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan-batasan masalah agar peneliti tidak terlalu luas dalam membahas serta manfaat penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan mengenai teori judul penelitian yang diangkat pada bab I. Berikut teori yang dijelaskan yaitu Belajar, Multimedia

pembelajaran interaktif, animasi, Metode pembelajaran *Team game Tournament*, Pemahaman, Aspek Kognitif, dan Metode Pengembangan Multimedia

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan alur penelitian berdasarkan judul penelitian yang diangkat oleh peneliti yaitu mengenai metode pengembangan siklus hidup menyeluruh, metode penelitian kuasi eksperimen, desain penelitian menggunakan *non-equivalent control group design*, prosedur penelitian, lokasi populasi dan sampel yang diambil dalam penelitian menggunakan *purposive sampling*, instrumen-instrumen penelitian serta teknik pengolahan data dalam penelitian.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini peneliti mengungkapkan hasil temuan selama penelitian baik selama menganalisis masalah, pembangunan media serta pengambilan nilai. Selain itu, peneliti membahas mengapa hasil-hasil tersebut didapat dalam penelitian ini.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan rekomendasi yang menjawab dari pertanyaan rumusan masalah yang terdapat di bab 1.