

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada prinsipnya merupakan sekolah yang mampu menciptakan produk pendidikan yang inovatif, kreatif dan produktif. Menurut Supriadi (dalam Baysha, Mudjiman, & Haryanto, 2013. hlm 155) mengemukakan bahwa “Pendidikan Kejuruan bertujuan untuk menghasilkan manusia yang produktif, yakni manusia kerja, bukan manusia beban bagi keluarga, masyarakat, dan bangsanya”. Sebagai sub-sistem dari pendidikan nasional, SMK memiliki peran strategis mewujudkan sumber daya manusia Indonesia yang handal. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah RI Nomor 29 Tahun 1990 Bab 1 Pasal 1 yaitu: “Pendidikan menengah kejuruan adalah pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional”. Dilanjutkan dengan Peraturan Pemerintah RI Nomor 73 Tahun 1991, Pasal 3 Ayat 6 menyatakan bahwa: “Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan warga belajar untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu”.

Sejalan dengan tuntutan lulusan SMK kedalam dunia kerja yang berbeda dengan lulusan sekolah menengah atas, maka dari itu pemberian pembelajaran kepada peserta didik bukan hanya dituntut untuk penguasaan konsep dasar, melainkan juga pengaplikasiannya. Kurikulum SMK belajar berdasarkan teknis-praktis dengan pendekatan kenyataan, kasus dan penyelesaian. Hal inilah yang membuat peserta didik SMK mendapatkan porsi untuk praktikum lebih banyak dibandingkan dengan teori. Oleh sebab itu, SMK pada dasarnya lebih cenderung menggunakan metode pembelajaran yang menggunakan banyak praktikum.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru dan siswa pembelajaran pemrograman web di salah satu SMK kota Bandung belum memanfaatkan

multimedia khusus sebagai alat bantu pembelajaran. Alat bantu yang sering digunakan guru dalam pembelajaran di kelas adalah *slide* presentasi dan berupa modul saja.

Selain media yang digunakan dalam pembelajaran, metode atau model pembelajaran juga termasuk ke dalam proses pembelajaran. Metode yang biasa dipakai oleh guru ialah menggunakan metode yang terpusat kepada pengajar atau metode yang konvensional. Padahal pembelajaran dapat dikatakan juga sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi di kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah dari setiap orang. Metode pembelajaran juga dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran, atau dapat didefinisikan sebagai cara kerja yang sistematis dalam memudahkan pelaksanaan kegiatan guna untuk tercapainya suatu tujuan yang ditentukan. Dari sekian banyak pendekatan yang dibutuhkan, strategi atau metode pembelajaran merupakan faktor yang cukup dominan bagi tercapainya idealisme pendidikan, khususnya dalam rangka mencerdaskan kehidupan anak bangsa. Metode *Discovery Learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasikan sendiri. Kelebihan dan keterbatasan pada *discovery strategy* ini membutuhkan sebuah komunikasi yang saling berkesinambungan dan sejalan dengan minat dan kebutuhan para anak didik.

Menurut *Computer Technology Research* (CTR) yang dikutip dari Munir (2012, hlm.6) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari apa yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar, dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Maka dari itu, merujuk juga pada strategi pembelajaran *discovery* yang telah dikemukakan sebelumnya,

maka dalam multimedia pembelajaran yang akan dibangun perlu ditambahkan unsur yang menyenangkan di dalamnya, yaitu multimedia dalam bentuk *game*. *Game* merupakan sebuah aktifitas yang digemari banyak orang terutama anak-anak. Karena sifatnya yang menyenangkan, maka *game* dapat dijadikan sebagai salah satu media untuk mengampaiakan informasi pendidikan. Seperti yang diutarakan Munir (2012, hlm.10) bahwa "Sama halnya dengan film, *game* 2D atau 3D juga dapat digunakan sebagai alat bantu belajar untuk suatu mata pelajaran yang sulit dipahami.". Aktivitas bermain merupakan suatu aktivitas yang meliputi pemecahan masalah yang menjadi tantangan dari *game* tersebut, dengan mengikuti aturan tertentu. *Game* menjadi menarik karena tantangan dan aturan pada *game* yang dikemas dalam suatu skenario tertentu. Disisi lain bermain *game* dapat dipandang sebagai aktivitas belajar. Hal ini terjadi karena pemain dituntut untuk mempelajari cara-cara yang harus dilakukan untuk menaklukkan tantangan yang diberikan. Dengan demikian, dengan memasukan konten pembelajaran di dalamnya, *game* dapat digunakan sebagai sebuah sistem instruksional. Seiring perkembangan zaman, *game* dapat di kombinasikan di dalam proses pembelajaran. Penggunaan *game* dalam proses pembelajaran merupakan suatu variasi untuk menyampaikan informasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dengan perkembangan teknologi informasi, bukanlah hal yang mustahil untuk mengembangkan suatu media pembelajaran untuk lebih bisa menanamkan konsep materi dengan tanpa merubah metode konvensionalnya (dengan menggunakan *Discovery*). Maka dari itu, merujuk pada silabus mata pelajaran Pemrograman Web pada SMK, perlu multimedia yang dapat mempermudah proses belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dari itu dalam penelitian ini akan dikaji suatu tema yang berjudul "**Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Berbasis *Game* Dengan Metode *Discovery* Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web**".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang bangun multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan metode pembelajaran *Discovery* pada mata pelajaran Pemrograman Web?
2. Apakah penggunaan multimedia dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam materi yang ada pada mata pelajaran Pemrograman Web?
3. Bagaimana respon siswa terhadap multimedia pembelajaran berbasis *game* tersebut?

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah agar permasalahan tidak meluas. Beberapa batasan dalam membangun multimedia pembelajaran berbasis *game* ini antara lain:

1. Mata pelajaran pada penelitian pemrograman web pada materi format tabel halaman.
2. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan bersifat suplemen, dimana guru atau siswa dapat menggunakan multimedia ini sebagai alat bantu tambahan dalam proses pembelajaran.
3. Pada multimedia terdapat 3 tahap dari *discovery*.
4. Desain pengembangan multimedia terbatas sampai pengujian.
5. Pemahaman siswa yang diteliti adalah pemahaman konsep, diukur dengan nilai *pretest* dan *posttest*.
6. Jenis *game* pada multimedia adalah *game* petualangan.
7. Aplikasi pembuat *game* ini adalah *Construct 2*.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dalam penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui merancang bangun multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan metode pembelajaran *Discovery* pada matapelajaran Pemrograman Web.
2. Mengetahui apakah dengan adanya multimedia ini dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam materi yang ada pada mata pelajaran Pemrograman Web.
3. Mengetahui respon siswa terhadap multimedia pembelajaran berbasis *game*.

E. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, diantaranya :

1. Bagi Guru

Dengan adanya multimedia pembelajaran berbasis *game* ini, guru dapat menggunakannya sebagai alat bantu pembelajaran Pemrograman Web.

2. Bagi Siswa

Manfaat multimedia pembelajaran berbasis *game* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi pada proses pembelajaran siswa pada matapelajaran Pemrograman Web.

3. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti dapat mengetahui proses pembuatan multimedia pembelajaran berbasis *game* pada matapelajaran Pemrograman Web, selain itu ilmu yang didapatkan melalui penelitian dapat menjadi tambahan pengetahuan dan informasi untuk kemajuan serta bekal peneliti dimasa yang akan datang.

4. Bagi Dunia Pendidikan

Melalui penelitian ini diharapkan menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis *game* yang disesuaikan dengan kondisi yang terjadi di lapangan. Serta dapat memberikan kontribusi untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah mengapa judul yang peneliti ambil adalah rancang bangun multimedia pembelajaran berbasis game dengan metode *Discovery* pada mata pelajaran Pemrograman web juga rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, batasan-batasan masalah agar peneliti tidak terlalu luas membahas serta manfaat penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan mengenai teori dari judul penelitian yang diangkat pada bab 1. Berikut teori yang dijelaskan yaitu Multimedia Pembelajaran, *Game* dan *Game* Edukasi, Metode *Discovery*, Pemrograman Web, Pemahaman, dan *Construct 2*.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan alur penelitian berdasarkan judul penelitian yang diangkat oleh peneliti yaitu mengenai metode penelitian pengembangan multimedia, desain penelitian berupa struktur dari SHM, lokasi populasi dan sampel yang diambil dalam penelitian, instrumen-instrumen penelitian serta teknik pengolahan data dalam penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

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

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian.