

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam pelaksanaan pendidikan bentuk materi ajar memberikan pengaruh yang sangat penting terhadap struktur kognitif, afektif dan psikomotor siswa. Oleh karenanya, dalam proses belajar mengajar bentuk materi harus mampu mengoptimalkan kebermaknaan pembelajaran bagi siswanya, guna mencapai tujuan yang diinginkan. Sebagai upaya untuk meningkatkan interaksi antara guru dan siswa diperlukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran, salah satunya dalam pembelajaran sistem komputer pada siswa SMK.

Dalam hal ini peneliti juga menyebarkan angket kepada siswa SMK Sangkuriang 1 Cimahi. Dimana dari angket tersebut menyatakan 83% memilih pelajaran sistem komputer itu tidak menarik. Selain itu juga sebanyak 78% menyatakan sangat tertarik pembelajaran menggunakan *game*. Berdasarkan hasil angket tersebut diketahui bahwa mata pelajaran Sistem Komputer merupakan mata pelajaran yang tidak menarik. Bentuk materi yang hanya sekedar konsep membuat murid merasa kesulitan dalam memahami materi yang ada.

Untuk menyikapi permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran menurut Rusman dkk. (2012, hlm. 42) adalah “salah satu alat untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan menunjang penggunaan metode mengajar yang dilakukan oleh guru dalam proses belajar”. Media pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya adalah multimedia. Newby dkk (2006, hlm.129) juga berpendapat mengenai multimedia yaitu “Multimedia sering kali dibawah kontrol komputer. Sebagaimana diketahui, multimedia biasanya mengacu pada pengiriman video, grafis, audio, dan teks dengan komputer menggunakan software instruksional”.

Hamalik (Nurseto, 2011) berpendapat bahwa “pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis terhadap siswa”. Selain itu dalam *Computer Technology Research* (Munir, 2012) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat, 30% dari yang didengar, 50% dari yang dilihat dan didengar, dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Oleh karena itu, informasi yang ada pada materi dengan menggunakan multimedia dianggap efektif untuk diserap dan dipahami oleh siswa

Penelitian yang dilakukan oleh JM Yien (2011) pun hasilnya game-based learning dapat meningkatkan pencapaian belajar siswa. Boeker M, Andel P, Vach W, Frankenschmidt (2013) menyatakan hal yang sama bahwa “Pembelajaran berbasis game lebih efektif dan memiliki dampak motivasi yang positif pada pembelajaran”. Penelitian lain yang dilakukan oleh Munggaran (2016) bahwa game berbasis strategy scaffolding dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMK pada mata pelajaran Sistem Komputer. Dari beberapa penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa game dapat memberikan motivasi belajar dan dapat meningkatkan pencapaian siswa dalam belajar. Dengan begitu peneliti menggunakan multimedia pembelajaran berbentuk *game*. Multimedia pembelajaran berbentuk *game* dipilih mengingat *game* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Kuan-Cheng Lin, Yu Che Wei (2011) *game* dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran dan dapat memberikan motivasi kepada siswa dalam belajar

Berdasarkan hal tersebut, penulis bertujuan untuk melakukan penelitian mengenai “Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Berbentuk *Game* pada Mata Pelajaran Sistem Komputer”.

B. Rumusan Masalah

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

- 1) Bagaimana merancang dan membangun multimedia pembelajaran berbentuk *game* pada mata pelajaran sistem komputer ?
- 2) Bagaimana respon siswa terhadap multimedia pembelajaran berbentuk *game* pada mata pelajaran sistem komputer ?
- 3) Bagaimana peningkatan hasil belajar pada siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan multimedia berbentuk *game* ?

C. Batasan Masalah

- 1) Materi yang digunakan berdasarkan silabus kurikulum 2013 mata pelajaran sistem komputer dengan kompetensi dasar memahami sistem bilangan (desimal, biner, oktal, heksadesimal) dan gerbang logika (gerbang logika dasar, gerbang logika kombinasi).
- 2) Mata pelajaran sistem komputer yang diajarkan di SMK kelas X jurusan RPL.
- 3) Dalam penelitian ini dilakukan rancang bangun multimedia pembelajaran berbentuk *game*.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk :

- 1) Rancang Bangun multimedia pembelajaran berbentuk *game* pada mata pelajaran sistem komputer untuk siswa SMK.
- 2) Mengetahui respon siswa terhadap multimedia pembelajaran berbentuk *game* pada mata pelajaran sistem komputer untuk siswa SMK.
- 3) Mengetahui peningkatan hasil belajar pada siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan multimedia berbentuk *game*.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini untuk peneliti adalah mendapatkan pengetahuan mengenai penggunaan multimedia pembelajaran berbentuk *game* yang dapat diterapkan pada mata pelajaran sistem komputer untuk siswa SMK.

2) Bagi Guru

Manfaat penelitian ini untuk Guru adalah Guru dapat menggunakan multimedia pembelajaran berbentuk *game* dan dapat diterapkan pada mata pelajaran sistem komputer untuk siswa SMK.

3) Bagi Siswa

Melalui penelitian ini siswa mendapatkan pengalaman untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, dan dapat meningkatkan hasil belajar.

4) Bagi Dunia Pendidikan

Sebagai alternatif metode pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan secara aktif, kreatif, kritis, menyenangkan dan inovatif.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa media pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran interaktif berbentuk *game*.
2. Media pembelajaran berbentuk *game* ini berisi tentang materi sistem bilangan dan gerbang logika.
3. Isi dalam media pembelajaran berbentuk *game* ini disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa, serta merujuk pada kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) untuk SMA/MA.
4. Unsur dalam media pembelajaran berbentuk *game* ini terdiri dari teks, gambar, dan animasi.

G. Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran mengenai keseluruhan isi skripsi disajikan dalam struktur organisasi skripsi sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II Kajian Pustaka

Bab ini berisi tentang kajian teori-teori yang berkaitan dengan penelitian. Terdiri dari pengertian multimedia menurut para ahli, pembahasan *adventure game*, dan hasil belajar.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini menjabarkan tentang metode penelitian, desain penelitian, lokasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen penelitian, dan teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

4. Bab IV Pembahasan

Bab IV menjelaskan mengenai hasil penelitian, meliputi pengolahan data penelitian dan analisis temuan beserta pembahasannya.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Dalam bab V menjelaskan simpulan hasil analisis temuan dari penelitian yang telah dilakukan, selain itu terdapat saran penulis sebagai bentuk pemaknaan dari hasil analisis temuan penelitian.