

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan sosial serta era globalisasi dewasa ini menuntut adanya inovasi di bidang pendidikan. Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas akan mempengaruhi pada kemajuan diberbagai bidang. Perkembangan zaman pada saat ini juga menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas sehingga dapat bersaing dengan negara yang telah maju maupun negara yang sedang berkembang lainnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Musyaddad (2013) “Pendidikan yang berkualitas dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan produktif. Keberhasilan suatu bangsa dalam membangun pendidikan merupakan barometer tingkat kemajuan bangsa tersebut.”

Berkembangnya dunia pendidikan pada saat ini, merupakan tantangan untuk mengembangkan kemampuan dalam dunia pendidikan, seperti pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu jenjang pendidikan menengah dengan kekhususan mempersiapkan lulusannya untuk siap bekerja. Selain itu, SMK adalah sekolah yang dipersiapkan untuk mencetak lulusan kompeten dalam bidangnya agar dapat terjun langsung ke dalam dunia kerja. SMK juga berperan penting untuk mempersiapkan peserta didik yang unggul dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Sebagaimana Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 tentang pendidikan nasional yang menyebutkan bahwa SMK merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja pada bidang tertentu dan menjadi tenaga kerja yang produktif. Untuk mencapai tujuan tersebut tentu saja tidak akan terlepas dari proses pembelajaran didalam kelas. Diperlukan proses pembelajaran yang efektif

Gun Gun Supriatno, 2018

PENERAPAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INQUIRY TRAINING MODEL DENGAN PENDEKATAN ADVENTURE GAMES UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA PADA MATERI MODEL OSI DI SMK X

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

agar ilmu dapat diserap dan diterima dengan baik oleh peserta didik dalam pengetahuan, sikap maupun keterampilan dengan baik.

Berdasarkan dari hasil observasi berupa angket yang telah dilakukan di salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Pasundan 1 di Kota Bandung kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), didapat beberapa informasi diantaranya adalah: 1) Rata-rata nilai komputer dan jaringan dasar yang didapat baru mencapai angka 54,32 atau jika dalam interval 1-4 yang sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu sebesar 2,17 (Pernyataan dapat dilihat pada lampiran). Menurut Permendikbud Nomor 104 tahun 2014 pasal 2 ayat 1 nilai rerata siswa dalam ranah kognitif jika berada dalam range 2,85-3,17 berada pada predikat baik (B) dan jika nilai rerata siswa berada dalam range 3,51-3,84 berada pada predikat sangat baik (A); 2) 30% siswa menganggap mata pelajaran komputer dan jaringan dasar mata pelajaran yang sulit; 3) Guru menyatakan materi hanya disajikan dengan papan tulis atau berbantuan *powerpoint* dan setuju dengan diperlukannya media untuk mata pelajaran Komputer dan Jaringan dasar. 4) Materi yang dianggap sulit oleh guru dan siswa adalah materi model OSI. Hal tersebut terbukti dalam nilai rata-rata kognitif disetiap sub materi pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar yaitu 54,32 dengan perincian data terlampir pada lampiran 1, selain itu materi model OSI hanya dijelaskan sepintas saja dengan bantuan slide presentasi sehingga membuat siswa sulit memahaminya.

Dari pemaparan permasalahan yang ditemukan maka diperlukan adanya sebuah solusi untuk menekan permasalahan yang dihadapi. Salah satu solusi yang memungkinkan adalah penggunaan model pembelajaran yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran akan meningkatkan pemahaman siswa. Tidak hanya itu, proses pembelajaran adalah proses menyeluruh dan saling berhubungan antara materi yang satu dengan lainnya. Konsep awal yang diterima siswa menjadi syarat untuk penguasaan konsep berikutnya. Dengan demikian diperlukan model pembelajaran dan cara penyampaian materi yang tepat, yang dapat memberdayakan siswa baik dari segi akademik 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 pembelajaran *Inquiry Training Model* (ITM).

Menurut Joyce dan Weil (dalam Fatthurohman, 2015, hlm. 30) model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran dikelas. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa adalah *Inquiry Training Model* (ITM). ITM merupakan salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan dalam kurikulum 2013. *Inquiry training* pertama kali dikenalkan oleh Suchman. Berangkat dari hakikat manusia pada umumnya yang selalu memiliki rasa ingin tahu maka manusia akan segera mencari sesuatu ketika telah dihadapkan dengan masalah. Sehingga model *inquiry training* ini dapat mendorong mengaktifkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara mandiri (*student center*) dan terdisiplin. Dalam proses *inquiry training* atau latihan penelitian secara tidak langsung siswa akan belajar memahami suatu kondisi dan dapat memecahkan permasalahan yang dihadapinya.

Menurut Betty Turnip (2016) berpendapat bahwa *“The average value of problem-solving abilities with Training Inquiry-based learning model Just In Time Teaching higher than cooperative model. It proved by results of testing the hypothesis shows that Ha accepted that there are differences in problem solving capabilities of physics students through learning model of Inquiry Training based JITT and cooperative learning model so that it can be concluded that there is influence learning model Inquiry Training based JITT against problem solving ability of students in learning physics General physics II”* artinya Nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah dengan model pembelajaran Training Inquiry berbasis Just In Time Mengajar lebih tinggi daripada model kooperatif. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis bahwa H_a diterima bahwa terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa fisika melalui model pembelajaran Inquiry Training berbasis JITT dan model pembelajaran kooperatif sehingga dapat disimpulkan

bahwa ada pengaruh model pembelajaran Inquiry Training berbasis JITT. terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran fisika Fisika umum II.

Menurut Parno S. Mahulae (2017) berpendapat bahwa *“Skills of students' science process using inquiry training model using PhET with average score 67,03 is better than conventional learning with mean score 57,15. Scientific process skills of students who have above average scientific attitude with an average value of 72.58 is better than the group of students who have below average scientific attitudes with an average value of 51.25. There is an interaction between the inquiry training model using PhET and conventional learning with a scientific attitude toward the students' science process skills. In this research, the dominant students' science process skills in the inquiry training model using PhET in the group of students who have above average scientific attitude”* artinya Keterampilan proses sains siswa menggunakan model pelatihan inquiry menggunakan PhET dengan skor rata-rata 67,03 lebih baik daripada pembelajaran konvensional dengan skor rata-rata 57,15. Keterampilan proses ilmiah siswa yang memiliki sikap ilmiah di atas rata-rata dengan nilai rata-rata 72,58 lebih baik daripada kelompok siswa yang memiliki sikap ilmiah di bawah rata-rata dengan nilai rata-rata 51,25. Ada interaksi antara model pelatihan inkuiri menggunakan PhET dan pembelajaran konvensional dengan sikap ilmiah terhadap keterampilan proses sains siswa. Dalam penelitian ini, keterampilan proses sains siswa yang dominan dalam model pelatihan inkuiri menggunakan PhET dalam kelompok siswa yang memiliki sikap ilmiah di atas rata-rata.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Purnama Silitonga (2016) berpendapat bahwa penelitian yang telah dilakukannya itu menunjukkan pengaruh yang positif model pembelajaran inquiry training terhadap keterampilan proses sains siswa. Keterampilan proses sains siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran inquiry training lebih baik dibandingkan dengan keterampilan proses sains siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Begitu juga dengan kreativitas terhadap

keterampilan proses sains siswa. Keterampilan proses sains siswa dengan kreativitas tinggi lebih baik dibandingkan dengan keterampilan proses sains siswa dengan kreativitas rendah. Dengan demikian, terdapat interaksi antara model pembelajaran inquiry training dan kreativitas dalam mempengaruhi keterampilan proses sains siswa. Artinya model pembelajaran inquiry training berpengaruh optimal untuk meningkatkan keterampilan proses sains siswa jika diterapkan pada siswa yang memiliki kreativitas tinggi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Sriwidati (2015, hlm. 99) dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Inquiry Training Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik” menyimpulkan bahwa pembelajaran *inquiry training* berbasis multimedia efektif untuk meningkatkan hasil belajar ranah kognitif peserta didik pada materi kalor dan perpindahannya dengan hasil N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,896 lebih besar dari kelas control dengan nilai N-Gain sebesar 0,749.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Retno Putri Sari (2014, hlm. 99) dengan judul “Penerapan inquiry training model untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep fisika siswa kelas viii f smpn 1 karangploso” menyimpulkan Penerapan Inquiry Training Model dapat meningkatkan pemahaman konsep fisika siswa kelas VIIF SMPN 1 Karangploso dilihat dari aspek kognitif. Hasil tes pada siklus I diperoleh rata-rata Pada siklus I diperoleh rata-rata nilai sebesar 75,5 dengan persentase 60% dari siswa yang mengikuti tes telah mencapai KKM. Pada siklus II diperoleh rata-rata nilai sebesar 78,3 dengan persentase 70% dari siswa yang mengikuti tes telah mencapai KKM. Jika dilihat, pemahaman konsep fisika siswa sebelum dilaksanakan pembelajaran Inquiry Training Model dan setelah dilaksanakan pembelajaran Inquiry Training Model mengalami peningkatan yang cukup signifikan yaitu dari 30 siswa hanya 36,7% saja yang tuntas atau mencapai KKM.

Selanjutnya berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hidayat dan Harahap (2015, hlm. 31) dengan judul “Efek Model Pembelajaran Inquiry Training Berbasis Multimedia Lectora dan Kemampuan Berpikir Formal

Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa” menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *inquiry training* berbasis multimedia lectora lebih baik dari hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Selain dalam pemilihan model, pemilihan media juga sangat berpengaruh kepada keberhasilan pembelajaran. Hal itu sejalan dengan pendapat Suda (2016) yang mengemukakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran di ruang kelas ternyata berimplikasi terhadap beberapa hal antara lain: pada diri guru itu sendiri, yakni dengan penggunaan media dapat memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di ruang kelas. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat merangsang siswa untuk belajar secara lebih aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan; selain itu terhadap proses pembelajaran di ruang kelas, yakni dapat membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran, dan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

Model pembelajaran *Inquiry Training* membutuhkan media pembelajaran yang inovatif, adaptif dan kreatif serta mampu memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan salah satu yang dapat diciptakan yaitu media pembelajaran berbasis teknologi komputer yang lebih dikenal dengan multimedia interaktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Priyanto (2009) penggunaan multimedia pembelajaran berbasis komputer juga dapat membuat pembelajar lebih mengingat materi yang dipelajari. Berdasarkan hasil riset dari *Computer Technology Research* tahun 1993 bahwa Seseorang hanya dapat mengingat apa yang dia lihat sebesar 20%, dan apa yang dia dengar sebesar 30%, apa yang dia dengar dan lihat sebesar 50%, dan sebesar 80% dari apa yang dia lihat, dengar, dan kerjakan secara simultan. Pencapaian 80% tersebut sangat dimungkinkan dapat dicapai dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis komputer yang interaktif.

Menurut Munir (2013) berpendapat bahwa multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk

proses selanjutnya. Sejalan dengan pendapat Handriyantini (2009) Pembelajaran berbasis komputer melibatkan penggunaan komputer untuk menampilkan pengajaran kepada siswa. Berdasarkan pernyataan diatas salah satu jenis multimedia interaktif adalah games karena mencakup aspek-aspek yang disebutkan diatas.

Berdasarkan hasil angket studi pendahuluan yang disebar di salah satu SMK di Kota Bandung menyatakan bahwa 56% siswa memilih multimedia yang digunakan untuk pembelajaran adalah *game* untuk menunjang proses pembelajaran agar lebih menarik dan lebih berkesan (Pernyataan dapat dilihat pada lampiran 1). Menurut Deliana (2015) berpendapat bahwa *game* edukasi atau *educational games* adalah *software* komputer yang berisikan materi pendidikan yang dirancang dalam sebuah *game* interaktif. Selain itu, menurut Morsi (2015) *game* dapat menjadi alat belajar yang hebat, dengan potensi menjangkau beragam orang dengan beragam gaya belajar.

Menurut Hendriana dan Ariyana (2015) berpendapat bahwa "*Game comes from the English word which has the basic meaning Games. The game in this case refers to the definition of "intellectual agility" (intellectual playability). Games can also be interpreted as a decision of the action arena players because there are targets to be achieved, intellectual agility at a certain level is also a measure of the extent to which the game was interesting to play the maximum*" artinya *Game* berasal dari kata bahasa Inggris yang memiliki arti dasar Permainan. Permainan dalam hal ini mengacu pada definisi "kelincahan intelektual" (pemutaran intelektual). Permainan juga dapat diartikan sebagai keputusan pemain aksi arena karena ada target yang harus dicapai, kelincahan intelektual pada tingkat tertentu juga ukuran sejauh mana *game* itu menarik untuk dimainkan maksimal. *Game* bertujuan untuk menghibur, biasanya *game* banyak disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa. Selain itu, menurut Rodriguez et al (2014) *instructional games seem to be associated with positive effects because games were considered to be more appealing than conventional instruction and besides, they increased the knowledge-level and retention* artinya permainan instruksional tampaknya berhubungan dengan

efek positif karena permainan dianggap lebih menarik daripada instruksi konvensional dan selain itu, mereka meningkatkan pengetahuan tingkat dan retensi.

Didukung oleh pendapat Batson dan Feinberg (2015) menyatakan bahwa jika *game* komputer dilibatkan dalam pembelajaran, maka akan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta memudahkan siswa dalam memahami suatu materi. Berdasarkan hasil angket studi pendahuluan di beberapa SMK di Kota Bandung yang dilakukan oleh peneliti mengungkapkan bahwa 80% siswa diantaranya memilih *adventure game* sebagai jenis *game* yang menarik diterapkan dalam multimedia pembelajaran (Pernyataan dapat dilihat pada lampiran 1).

Adventure game adalah salah satu *game* yang sangat digemari selain menyenangkan, *game* ini memberikan manfaat juga bagi pemainnya. Hal ini didukung oleh Profesor Angela McFarlane (2015) dengan judul *Teachers Evaluating Educational Multimedia* (TEEM) menegaskan bahwa “Game bernuansa *adventure*, *quest* dan simulasi memiliki banyak manfaat yang mampu mengembangkan kemampuan penting pada diri siswa.

Sejalan dengan pendapat diatas, menurut Andrea (2015) berpendapat bahwa *game* petualang (*adventure*) adalah mengenai ungkapan cerita, menjelajahi dunia dan memecahkan teka-teki. Selain itu, Pivec et al. (2013) mengatakan tujuan dari *game* petualangan yaitu menghibur atau mendidik, *game* petualangan pada hakikatnya merupakan *game* yang memotivasi dan dapat menggabungkan aktivitas belajar didalam dunia maya.

Hasil penelitian Rizqiyawan dkk. (2015) dalam *Journal Intenational IEEE* yang berjudul “*Adventure Game as Learning Media for Introducing Music Interval and Ear Training to Kids*” menyebutkan bahwa “*The result is the adventure game could give an improvement in theoretical test score by 79.22% and 19.23% in relative pitch test*” yang artinya hasil dari *adventure game* bisa memberikan peningkatan nilai tes teori dengan 79,22% dan 19,23% di uji lapangan relatif.

Berdasarkan hasil penelitian terkait oleh Hendriana (2015) menyebutkan bahwa pengguna multimedia *adventure game* pada cerita rakyat “Doyan Nada” untuk meningkatkan pemahaman budaya sasak (Lombok) terdapat perbedaan yang signifikan dalam skor yang diperoleh anak-anak antara sebelum dan sesudah pengujian. Berdasarkan beberapa hasil penelitian diatas bahwa penggunaan *adventure game* memberikan hasil positif bagi siswa sehingga pemahaman kognitif siswa dapat meningkat dengan pendekatan *adventure game*.

Pembelajaran *Inquiry Training Model* dengan pendekatan multimedia interaktif berbasis *adventure games* diharapkan pembelajaran menjadi alat bantu ajar yang lebih efektif dan dapat menunjang peningkatan pemahaman kognitif siswa. Selain itu, pembelajaran juga menjadi lebih menarik, menyenangkan, tidak membuat jenuh, dan minat belajar siswa meningkat sehingga pemahaman kognitif siswa meningkat.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berkaitan dengan peningkatan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran komputer dan jaringan dasar dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *adventure game* dengan pembelajaran *Inquiry Training Model* (ITM) di salah satu Sekolah Menengah Kejuruan di Kota Bandung yang berjudul **”PENERAPAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN *INQUIRY TRAINING MODEL* DENGAN PENDEKATAN *ADVENTURE GAME* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA PADA MATERI MODEL OSI DI SMK X”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana perancangan multimedia pembelajaran dengan pendekatan *adventure games* dengan menerapkan pembelajaran *Inquiry Training Model* pada pembelajaran komputer dan jaringan dasar?

Gun Gun Supriatno, 2018

PENERAPAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN *INQUIRY TRAINING MODEL* DENGAN PENDEKATAN *ADVENTURE GAMES* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA PADA MATERI MODEL OSI DI SMK X

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

- b. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa dengan menggunakan multimedia pembelajaran *Inquiry Training Model* dengan pendekatan *adventure games* pada pembelajaran komputer dan jaringan dasar?
- c. Bagaimana respon siswa terhadap multimedia pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *Inquiry Training Model* dengan pendekatan *adventure games* pada pembelajaran komputer dan jaringan dasar?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari agar masalah tidak terlalu luas dan menyimpang, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi. Beberapa batasan masalah yang diambil adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran *Inquiry Training Model* digunakan pada penyampaian materi pembelajaran dan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* kedalam proses pembelajaran pada kelas eksperimen.
- b. Dalam penelitian ini materi yang diambil adalah materi model OSI.
- c. Multimedia pembelajaran berbantuan *adventure game* ini menggunakan *Construct 2*, *Powtoon*, *Adobe Photoshop* dan *Web browser* dalam pembuatannya.
- d. Ranah kognitif dalam penelitian ini dibatasi hanya pada C1 Mengingat (Mengenali dan mengingat), C2 Memahami (Menafsirkan, memberi contoh, mengklasifikasi, meringkas, menarik inferensi, membandingkan, dan menjelaskan), dan C3 Mengaplikasikan (menjalankan dan mengimplementasikan) karena berfokus pada Kompetensi Dasar yang ada pada silabus Komputer dan Jaringan dasar.

1.4 Tujuan Penelitian

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

- a. Mengetahui bagaimana rancang bangun multimedia pembelajaran berbantuan *adventure game* dengan menerapkan pembelajaran *Inquiry Training Model* pada pembelajaran komputer dan jaringan dasar.

Gun Gun Supriatno, 2018

PENERAPAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INQUIRY TRAINING MODEL DENGAN PENDEKATAN ADVENTURE GAMES UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA PADA MATERI MODEL OSI DI SMK X

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

- b. Mengetahui peningkatan pemahaman siswa menggunakan multimedia pembelajaran berbantuan *adventure game* dengan pembelajaran *Inquiry Training Model* pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar.
- c. Mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbantuan *adventure game* dengan pembelajaran *Inquiry Training Model*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Menambah wawasan mengenai ilmu pengetahuan dalam proses perancangan multimedia pembelajaran berbasis *Adventure Game* dengan pembelajaran *Inquiry Training Model* serta mengetahui tanggapan atau penilaian siswa dan para ahli terhadap multimedia pembelajaran berbasis *Adventure Game* dengan *Inquiry Training Model*.

2. Bagi Guru

Mendapatkan alternatif untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbantuan game, dan untuk memotivasi guru agar dapat meningkatkan pengetahuan di bidang 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 Definisi Operasional

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

Gun Gun Supriatno, 2018

PENERAPAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INQUIRY TRAINING MODEL DENGAN PENDEKATAN ADVENTURE GAMES UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA PADA MATERI MODEL OSI DI SMK X

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

a. Multimedia Pembelajaran

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

b. *Adventure Game*

Adventure game merupakan jenis atau genre game yang sangat digemari selain menyenangkan game jenis ini juga dapat membuat siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan misi atau teka teki yang terdapat pada game tersebut.

c. Pembelajaran *Inquiry Training Model*

Pembelajaran *Inquiry Training Model* dalam penelitian ini adalah rangkaian pada proses pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis dalam mencari dan menemukan jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.

d. Pemahaman

Pemahaman adalah kemampuan siswa untuk menyerap materi Model OSI setelah mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbantuan *adventure game*. Pemahaman yang diteliti adalah pemahaman yang bersifat teoritis yang mencakup kedalam ranah kognitif C1, C2 dan C3.

e. Respon Siswa

Tanggapan siswa yang didapat dari hasil penerapan multimedia dan model pembelajaran baik dari segi ketercapaian media, materi dan proses dari model pembelajaran.

1.7 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 pembelajaran *inquiry training model* dengan pendekatan *adventure game* untuk meningkatkan pemahaman siswa kognitif SMK pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar juga rumusan masalah, tujuan

Gun Gun Supriatno, 2018

PENERAPAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INQUIRY TRAINING MODEL DENGAN PENDEKATAN ADVENTURE GAMES UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA PADA MATERI MODEL OSI DI SMK X

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

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 I. Berikut teori yang dijelaskan yaitu Belajar, Multimedia Pembelajaran Interaktif, *Games*, *Game* Edukasi, Jenis-jenis *Games*, *Adventure Games*, *Software Games*, Pembelajaran *Inquiry Training Model*, Komputer dan Jaringan dasar, Pemahaman, Aspek Kognitif, dan Metodologi Pengembangan Multimedia.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan alur penelitian berdasarkan judul penelitian yang diangkat oleh peneliti yaitu mengenai metodologi pengembangan multimedia sutopo, 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 I.