

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Proses pendidikan sudah dimulai sejak manusia itu dilahirkan dalam lingkungan keluarga dilanjutkan dengan jenjang pendidikan formal, terstruktur dan sistematis dalam lingkungan sekolah. Di sekolah terjadi interaksi secara langsung antara siswa sebagai peserta didik dan guru sebagai pendidik dalam suatu proses pembelajaran. Refleksi keseluruhan dari pembelajaran ditunjukkan oleh prestasi belajar yang dicapai oleh siswa. Namun kenyataannya dalam belajar mengajar sesuai dengan tujuan tidaklah mudah.

Menurut undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pendidikan didefinisikan sebagai 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 mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sedangkan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut Roestiyah N.K (2001) metode mengajar diartikan juga sebagai teknik guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, agar pelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami, dan digunakan oleh siswa dengan baik. Mubiar (2011, hlm 17) menyatakan salah satu diantara masalah besar dalam bidang pendidikan di Indonesia adalah masih banyak guru-guru yang menggunakan pola mengajar tradisional yaitu hanya dengan menggunakan metode ceramah dan bersifat satu arah yaitu guru berbicara sedangkan murid hanya mendengarkan.

Dalam pembelajaran terdapat berbagai model pembelajaran, salah satu model pembelajaran yang bisa membuat siswa lebih memahami konsep dan memacu penalaran siswa untuk memecahkan masalah adalah model pembelajaran *superitem*. Menurut Biggs dan Collis dalam Alagmulai (2006), berdasarkan kualitas

model respons siswa, tahap SOLO siswa diklasifikasikan kedalam empat tahap atau level. Empat tahap tersebut adalah *unistructural*, *multistructural*, relasional, dan *abstract*. Sebelumnya penelitian yang telah dilakukan oleh (Permatasari, 2014) tentang efektivitas penerapan model pembelajarn *superitem* dalam meningkatkan pemahaman konsep metematika siswa kelas X memperoleh hasil rata-rata sebesar 72,46, meningkat dari rata-rata sebelumnya yaitu 31,59.

Selain pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran, hal lain yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa untuk dapat ikut berpartisipasi pada saat proses pembelajaran adalah media yang digunakan guru untuk menyampaikan materi. Sebagaimana yang disebutkan Sudjana (2000) yaitu upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran dapat dilakukan dari berbagai aspek, antara lain aspek guru; penggunaan model, strategi, metode pembelajaran yang bervariasi, materi, dan media pembelajaran.

Media pembelajaran dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran agar lebih menarik. Rusman (2013) mengatakan bahwa “media pembelajaran ini salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar”. Jika pada saat pembelajaran berlangsung guru kurang kreatif untuk menggunakan media dan cenderung monoton hanya memakai media yang biasa digunakan seperti buku, atau bahkan tanpa menggunakan media pembelajaran, tentu akan membuat ketertarikan siswa pada materi yang disampaikan berkurang, dampaknya membuat pemahaman siswa terhadap materi tersebut kurang. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan, diantaranya media pembelajaran berupa multimedia interaktif.

Seperti yang ditulis (Munir, 2012) bahwa secara umum multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi. Pendidikan bisa mengolah multimedia menjadi barang yang bisa digunakan dalam pembelajaran yang membuat siswa merasa senang. Dan *game* adalah hal yang paling disenangi oleh anak. Seperti yang diungkapkan sebelumnya bahwa siswa cenderung lebih senang bermain daripada belajar, dengan multimedia, pendidikan bisa dibuat menyenangkan. Memasukan nilai-nilai pembelajaran secara materi atau nilai kehidupan dalam permainan, membuat siswa belajar secara tidak langsung tetapi menyenangkan.

*Game* yang banyak dilirik siswa saat ini adalah *game* petualangan, dapat dilihat dari semakin banyaknya *game developer* yang berlomba-lomba membuat *game* petualangan. Kelebihan dari *game* petualangan adalah alur ceritanya yang membuat pemain menjadi penasaran untuk terus memainkannya sampai selesai. Begitupun dengan pembelajaran yang harus diikuti hingga selesai oleh siswa selaku peserta didik. Permainan yang menyenangkan adalah permainan yang memiliki nilai saing. Maksudnya setiap user memiliki sesuatu yang bisa dibanggakan, entah itu nilai atau waktu.

Sebuah hasil dari beberapa studi yang dimuat dalam (Curtis and Lawson, 2002) bahwa siswa memperoleh keuntungan saat memainkan permainan petualangan, hasil studi tersebut terdiri dari tiga kelompok yaitu: interaksi sosial, pengetahuan bahasa, dan kemampuan pemecahan masalah. (Rice, 1985) yang mengungkapkan pengaruh *game adventure* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa, *“that students must use general problem-solving skills like inferring, monitoring, and deductive reasoning.”* Hal ini menunjukkan terdapat faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam memecahkan sebuah masalah yang sering ditemukan dalam pembelajaran.

Merujuk pada silabus mata pelajaran Pemrograman Dasar, terdapat materi pokok perulangan. Dirasa perlu model pembelajaran dan multimedia yang dapat mempermudah proses belajar mengajar di kelas pada materi pokok perulangan. Berdasarkan hasil studi lapangan di salah satu SMK di Kabupaten Bandung dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mata pelajaran Pemrograman Dasar. Hal tersebut diperkuat oleh data yang didapatkan berdasarkan wawancara dengan salah satu tenaga pendidik di SMK tersebut yang menyebutkan bahwa mata pelajaran Pemrograman Dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit dipahami oleh peserta didik khususnya materi perulangan. Banyak siswa yang menemukan kesulitan untuk memahami materi dan masih sering ditemukan beberapa siswa yang tidak mengerjakan tugas latihan mandiri yang diberikan oleh guru untuk dikerjakan dirumah. Selain itu diperkuat juga dengan data nilai hasil Ujian Akhir Sekolah di dua kelas yaitu kelas A dengan jumlah siswa 36, dan Kelas B dengan jumlah siswa 36. Dengan standar ketuntasan belajar yaitu 75, hanya 4 siswa yang mampu mencapai standar atau melebihi standar ketuntasan belajar pada

kelas A. Sedangkan pada kelas B terdapat 10 siswa yang mampu mencapai standar atau melebihi standar ketuntasan belajar. Selain itu pada kelas A sebanyak 32 siswa dan kelas B sebanyak 26 siswa masih belum mampu mencapai standar ketuntasan belajar. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa terdapat kendala yang dialami oleh peserta didik dalam proses pemahaman materi dalam pembelajaran Pemrograman Dasar. Hasil studi sebelum penelitian yang dilakukan di salah satu kelas X juga menunjukkan bahwa dari 27 siswa yang mengisi angket, 66% siswa mengalami kesulitan ketika mempelajari pelajaran Pemrograman Dasar dan sebanyak 48% siswa kurang memiliki minat belajar yang baik pada mata pelajaran tersebut, padahal 48% siswa mengaku sangat tertarik untuk mempelajari mata pelajaran tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka pada penelitian ini akan dilakukan penerapan model pembelajaran *superitem* berbantuan multimedia berbasis *game* petualangan. Multimedia pembelajaran ini ditujukan untuk meningkatkan pemahaman pada materi perulangan. Maka judul penelitian yang akan dilakukan adalah, **“IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN SUPERITEM BERBANTUAN MULTIMEDIA BERBASIS GAME PETUALANGAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dengan adanya latar belakang seperti yang sudah dijelaskan di atas, ada beberapa permasalahan yang akan dibahas, yaitu:

1. Bagaimana perancangan multimedia berbasis *game* petualangan dengan model pembelajaran *superitem* untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Pemrograman Dasar ?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran *superitem* dengan bantuan multimedia berbasis *game* petualangan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar?
3. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang ada pada mata pelajaran Pemrograman Dasar setelah menggunakan model

pembelajaran *superitem* dengan bantuan multimedia berbasis *game* petualangan ?

4. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penerapan model pembelajaran *superitem* berbantuan multimedia berbasis *game* petualangan pada mata pelajaran pemrograman dasar ?

### 1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan penelitian, perlu adanya batasan-batasan untuk pembahasan masalah. Berikut batasan masalah pada penelitian ini:

1. Materi pada mata pelajaran Pemrograman Dasar yang akan dibahas pada multimedia berbasis *game* petualangan ini adalah materi pokok perulangan
2. Penelitian ini diperuntukan untuk siswa SMK kelas X yang sedang mempelajari mata pelajaran Pemrograman Dasar.
3. Multimedia disini berperan sebagai alat bantu pendidik dalam penyampaian latihan soal.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Diadakannya penelitian ini bertujuan untuk:

1. Merancang multimedia berbasis *game* petualangan dengan model pembelajaran *superitem* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Pemrograman Dasar.
2. Menerapkan model pembelajaran *superitem* dengan bantuan multimedia berbasis *game* petualangan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar.
3. Mendeskripsikan peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan model pembelajaran *superitem* dengan bantuan multimedia berbasis *game* petualangan pada mata pelajaran pemrograman dasar.
4. Mendeskripsikan tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran *superitem* dengan bantuan multimedia berbasis *game* petualangan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran pemrograman dasar.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat bagi semua pihak yang terkait, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Penulis mampu mendapat pengalaman dalam proses pembuatan dan penerapan multimedia pembelajaran berbasis *game* petualangan dengan model pembelajaran *superitem* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran pemrograman dasar.

2. Bagi Peserta didik

Dengan adanya multimedia pembelajaran ini diharapkan menjadi salah satu alternatif peserta didik dalam melatih pemahaman konsep dan penalaran pada mata pelajaran pemrograman dasar.

3. Bagi Pendidik

Dengan adanya multimedia ini pendidik dapat menggunakannya sebagai media alternatif dalam menyampaikan materi latihan sehingga tercipta suasana yang nyaman dan menyenangkan.

4. Bagi dunia pendidikan

Diharapkan dapat memberi masukan berarti serta memperkaya model dan media pembelajaran pada mata pelajaran pemrograman dasar untuk SMK agar bisa menghasilkan lulusan yang berkompeten dan memiliki keterampilan.

## 1.6 Definisi Operasional

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

1. Multimedia Pembelajaran

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

2. *Game Adventure*

*Game Adventure* adalah *game* yang lebih menekankan pada jalan cerita dan kemampuan berpikir pemain dalam menganalisa tempat secara visual,

memecahkan teka-teki maupun menyimpulkan rangkaian peristiwa dan percakapan karakter hingga penggunaan benda-benda tepat pada tempat yang tepat.

### 3. Model *Superitem*

Model pembelajaran *Superitem* adalah salah satu model dalam pembelajaran dengan cara memberikan tugas kepada siswa secara bertingkat-bertahap dari simpel ke kompleks, berupa pemecahan masalah.

Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam model pembelajarn ini adalah : (1) Guru menyampaikan topik atau materi yang akan dipelajari, (2) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca materi yang telah dipelajari, (3) Guru memberikan latihan atau tugas sederhana kepada siswa. Setelah siswa dapat menyelesaikan tugas sederhana tersebut dengan waktu yang telah ditentukan, kemudian guru memberikan latihan atau tugas yang kompleks kepada siswa. (4) Guru bersama siswa membahas tugas atau latihan yang telah dikerjakan siswa secara bertingkat dari yang sederhana hingga kompleks. (5) Guru memberikan kesimpulan dan klarifikasi sekiranya ada yang perlu diluruskan dari pemahaman siswa terhadap pelajaran.

### 4. Pemrograman Dasar

Pemrograman Dasar merupakan salah satu mata pelajaran kejuruan yang diajarkan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Bab I meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan struktur organisasi skripsi.

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab II Bab ini berisi tentang pembahasan mengenai teori-teori yang relevan dengan kajian penelitian dan hal-hal lainnya yang mendukung penelitian serta berguna dalam merancang multimedia pembelajaran.

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab III Bab ini berisi penjelasan mengenai alur penelitian mulai dari metode penelitian yang diterapkan, instrumen penelitian yang digunakan, hingga langkah-langkah analisis yang digunakan.

### BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV menyampaikan temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian. Selain itu bab ini juga menyampaikan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

### BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab V berisi tentang kesimpulan yang didapatkan dari penelitian serta rekomendasi yang ditujukan untuk pengguna hasil penelitian, dimana dapat menjadi bahan perbaikan untuk penelitian selanjutnya.