

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semua manusia mempunyai hak untuk mendapatkan pendidikan, khususnya di Indonesia hal ini tertera pada Pasal 31 ayat 1 Undang-Undang Dasar 1945, bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan, bahkan pada ayat 2 menyebutkan bahwa pemerintah wajib untuk membiayai pendidikan dasar setiap warga negara. Definisi pendidikan sendiri menurut Soekidjo Notoatmodjo (2003, hlm. 16) pendidikan secara umum adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan.

Pendidikan sangat penting dalam menciptakan penerus bangsa yang handal. Bahkan dapat dikatakan kualitas suatu bangsa tersebut dapat dilihat dari kualitas pendidikannya. Jika kualitas pendidikan di suatu negara terbilang bagus, maka kemungkinan negara tersebut akan mengalami kemajuan dalam segala aspek cukup tinggi. Sebaliknya, apabila kualitas pendidikan disuatu negara terbilang rendah, maka negara tersebut akan sulit untuk bersaing dengan negara-negara lainnya. Indonesia sangat memperhatikan hal itu, terbukti sebagaimana tertuang dalam Lampiran XIX Peraturan Presiden Nomor 107 Tahun 2017 tentang Rincian Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) Tahun Anggaran 2018, diperoleh besarnya APBN yang disediakan pemerintah untuk bidang pendidikan yaitu sebesar Rp 444,131 triliun.

Dalam upaya mewujudkan apa yang disebutkan di Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan juga meningkatkan kualitas pendidikan, kita bisa memulai dengan memperbaiki proses pembelajaran saat di kelas. Adapun pembelajaran itu sendiri menurut Pasal 1 ayat 20 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Interaksi guru di dalam proses ini sangat penting, karena guru berperan sebagai fasilitator, yang mana guru harus berperan aktif dalam

memberikan pelayanan dan bimbingan dalam proses pembelajaran. Sanjaya (2008) interaksi guru dan peserta didik yang baik akan menciptakan keaktifan dan penambahan minat pada peserta didik sehingga dapat meningkatkan kualitas dari proses pembelajaran yang nantinya mengacu pada peningkatan kualitas pendidikan. Daryanto (2013) mengatakan bahwa perbaikan kualitas pendidikan diarahkan pada peningkatan kualitas proses pembelajaran, pengadaan buku paket dan buku bacaan atau buku referensi serta alat-alat pendidikan/pembelajaran. Dari pernyataan Daryanto kita bisa tarik kesimpulan, selain interaksi guru, alat-alat dan fasilitas adalah faktor penting lain yang harus diperhatikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu alat dan fasilitasnya yaitu media pembelajaran.

Menurut Susilana dan Riyana (2011, hlm. 10), bahwa media pembelajaran dapat mempercepat proses belajar dikarenakan peserta didik dapat lebih cepat dalam memahami tujuan dan bahan ajar. Miarso (2005) juga berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian dari peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang terkendali dan memiliki tujuan pembelajaran yang jelas. Dari dua pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa, media pembelajaran memegang peran yang sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan kualitas pendidikan serta menjadi sarana tambahan untuk siswa agar lebih mudah memahami suatu materi ajar.

Dewasa ini, teknologi terus berkembang dengan sangat pesat, pemanfaatan teknologi pun sudah sampai ke dalam berbagai lini kehidupan manusia, dimulai dari kesehatan, komunikasi, transportasi, sampai ke ranah pendidikan. Menurut Smaldino (2008, hlm. 12) pada hakikatnya teknologi adalah alat untuk mendapatkan nilai tambah dalam menghasilkan produk yang bermanfaat. Teknologi merupakan solusi tepat bagi penyelesaian masalah dalam bidang pendidikan, berbagai aspek dalam ranah pendidikan sekarang sudah memanfaatkan kemajuan teknologi. Didukung oleh Haryanto (2008, hlm.120) yang menyatakan bahwa dengan majunya teknologi saat ini hampir segala bentuk kegiatan maupun aktifitas pendidikan sudah terkomputerisasi. Pemanfaatan teknologi, khususnya dalam hal media akan memberikan pemerataan kesempatan belajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran, dengan cara menyediakan alternatif media yang akan lebih menarik dan dipahami daripada dengan cara-cara yang konvensional. Media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi pun ada beberapa macam bentuk, seperti: video animasi, simulasi digital, *slide*

presentasi maupun multimedia interaktif. Yang akan dibahas oleh peneliti di sini adalah multimedia interaktif.

Dinyatakan Tay (dalam Pramono, 2007, hlm. 8) bahwa Multimedia adalah kombinasi teks, grafik, suara, animasi dan video. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol maka disebut multimedia interaktif. Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran akan membuat peserta didik lebih dapat merespons positif materi pembelajaran yang disampaikan dikarenakan multimedia interaktif memberikan hubungan dua arah. Lindstorm (dalam Munir, 2012, hlm. 111) mengemukakan bahwa orang akan mengingat sekitar 20% dari sesuatu yang orang tersebut lihat, 40% dari sesuatu yang orang tersebut lihat dan dengar, serta 75% dari sesuatu yang orang tersebut lihat, dengar dan lakukan. Oleh karena itu media pembelajaran interaktif membantu sekali dalam membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dibandingkan dengan media konvensional pada umumnya.

Dengan segala pemanfaatan teknologi pada multimedia interaktif ini, ada beberapa sekolah yang kerap menemukan kendala dalam proses pembuatan ataupun proses pembelajaran dengan multimedia itu sendiri. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru jaringan dasar di sekolah SMK MedikaCom Bandung didapatkan informasi bahwa masih kurangnya optimalisasi pemanfaatan media dalam proses pembelajaran Jaringan Dasar materi pengenalan komponen CPU. Hal tersebut berdampak pada kurangnya motivasi belajar dan kurangnya pemahaman peserta didik akan materi pengenalan komponen CPU sehingga berdampak juga terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini diperkuat dengan data hasil wawancara bahwa masih ada peserta didik sulit memahami materi pengenalan komponen CPU dan masih ada peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM, dikarenakan materi ajar kurang sistematis dan kurang mudah dipahami oleh para peserta didik.

Kurangnya sumber belajar berupa media belajar menjadi salah satu faktor yang menjadikan kendala dalam pembelajaran pengenalan CPU. Akan tetapi tidak semata-mata media pembelajaran bisa langsung dipakai dalam proses pembelajaran, dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang dapat membantu peserta didik tertarik dalam hal proses pembelajaran. Menurut Joyce dan Weil (dalam Fatthurohman, 2015, hlm. 30) model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Dari sekian banyak metode pembelajaran yang ada, salah satu metode pembelajaran yang banyak digunakan adalah metode inkuiri.

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.

Pengemasan model pembelajaran *inquiry training* ke dalam multimedia pembelajaran berbasis *game* diharapkan dapat menjadi inovasi terbaru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran jaringan dasar. Dari paparan diatas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PLATFORMER GAME DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *INQUIRY TRAINING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK”**

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan latar belakang diatas adalah sebagai berikut:

- a) Bagaimana merancang bangun multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan *inquiry training model*?
- b) Bagaimana peningkatan pemahaman siswa SMK dalam proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan *inquiry training model*?
- c) Bagaimana respon siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan *inquiry training model*?

1.3 Batasan Masalah

Dari judul yang diberikan, diambil beberapa batasan masalah sebagai berikut:

- a) Penelitian ini dilakukan pada siswa SMK kelas X jurusan RPL
- b) Materi yang dibahas dalam multimedia pembelajaran ini adalah Pengenalan komponen CPU mata pelajaran Jaringan Dasar kelas X/I
- c) Pemahaman siswa yang diteliti adalah pemahaman konsep, diukur dengan nilai pretest dan posttest.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Mengetahui bagaimana rancang bangun multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan *inquiry training model* pada mata pelajaran jaringan dasar.
- b) Mengetahui peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran jaringan dasar dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan *inquiry training model*.
- c) Mengetahui respon siswa terhadap multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan *inquiry training model*.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Bagi peneliti
Menambah wawasan dalam merancang multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan *inquiry training model* serta mengetahui tanggapan atau penilaian siswa dan para ahli terhadap multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan *inquiry training model*.
- b) Bagi guru
Multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan *inquiry training model* dapat membantu kemampuan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih optimal, yaitu proses pengajaran akan lebih efektif, efisien dan menarik.
- c) Bagi siswa
Membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran jaringan dasar yang diterapkan kedalam multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan *inquiry training model*.

1.6. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi ini merupakan gambaran tentang isi skripsi secara keseluruhan berikut dengan pembahasan dari isi skripsi setiap bab nya. Struktur organisasi skripsi tersebut disusun sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang penulisan, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur skripsi kemudian.

2. BAB II KAJIAN TEORI

Berisi mengenai teori yang relevan dengan penelitian yang akan dikaji. Pada bab ini dijelaskan mengenai rancang bangun multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan *inquiry training model* untuk meningkatkan pemahaman siswa smk

3. BAB III METODE PENELITIAN

Berisi tentang pendekatan dan metode penelitian, lokasi dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik pengolahan data dan analisis data.

4. BAB IV HASIL TEMUAN DAN BAHASAN

Membahas mengenai pemaparan hasil penelitian dan pembahasan. Bab ini berisi hasil penelitian dan pembahasan terdiri dari pengolahan data dan analisis data untuk menganalisis hasil temuan yang berkaitan dengan masalah penelitian.

5. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Membahas kesimpulan penulis dari hasil penelitian serta memberikan rekomendasi untuk pihak-pihak dalam penelitian

6. DAFTAR PUSTAKA

Berisikan sumber-sumber yang dijadikan acuan atau pedoman dalam penelitian untuk kemudian dibahas dan disesuaikan dengan hasil temuan.

7. LAMPIRAN-LAMPIRAN

Berisikan hal-hal yang berkenaan dan mendukung terlaksananya penelitian yang dilakukan oleh peneliti, serta kegiatan-kegiatan yang dilakukan peneliti dalam penelitian dilapangan.