

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dewasa ini pemanfaatan teknologi sudah membawa pengaruh yang cukup signifikan dalam bidang pendidikan terutama dalam proses belajar mengajar. Dengan kondisi yang seperti ini, maka bisa disimpulkan bahwa pendidikan tidak akan terlepas dari teknologi alat bantu dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Haryanto, 2008) menyatakan bahwa dengan majunya teknologi saat ini hampir segala bentuk kegiatan maupun aktifitas pendidikan sudah terkomputerisasi.

Berdasarkan hasil observasi di salah satu SMK di Kota Bandung dengan melakukan penyebaran angket kepada 35 siswa untuk mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital diketahui bahwa 77% siswa menganggap pelajaran SIMKOMDIG cukup menarik sedangkan 23% menganggap mata pelajaran ini tidak menarik. Untuk kendala dalam pembelajaran SIMKOMDIG data yang ditunjukkan angket sebanyak 36% menyatakan bahwa kendala terbesar yang dihadapi pada kegiatan pembelajaran terletak pada media pembelajaran, sedangkan 25% terkendala materi pembelajaran yang cukup sulit, 19% terkendala model pembelajaran yang diberikan, 11% terkendala pada praktikum, dan 8% karena faktor lainnya. Kendala dalam multimedia ini bisa disebabkan karena kurangnya inovasi dalam multimedia karena hampir 66% pembelajaran menggunakan media *slide* presentasi, 16% memakai papan tulis, dan hanya 18% yang memakai *video tutorial* yang tergolong multimedia yang menarik. Peneliti juga sudah menanyakan dalam angket yang sama tentang peran dan kebutuhan siswa akan multimedia pembelajaran, hasilnya 80% siswa menganggap peran multimedia pembelajaran itu sangat berpengaruh dan sebanyak 89% siswa juga menginginkan materi yang sulit harus memakai multimedia pembelajaran. Setelah mengetahui fakta dari beberapa data angket diatas peneliti

berkeinginan untuk membuat multimedia pembelajaran berbasis *game* karena dari data kuisioner yang sudah dihimpun sebanyak 90% siswa menyukai bermain *game* dan sebanyak 71% siswa berpendapat akan menarik jika mata pelajaran SIMKOMDIG dibuat dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *game*. Sedangkan berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran terkait mengatakan bahwa selama ini dalam proses pembelajaran memakai *discovery learning* namun metode tersebut dirasa kurang efektif jika tanpa adanya praktikum langsung dan dalam pembelajaran terutama materi pelajaran yang sulit dibutuhkan media yang berbentuk multimedia pembelajaran yang menarik yang bisa menambah motivasi belajar dan membuat susasan baru dalam belajar bagi siswa karena akan membuat siswa bisa tertarik dalam mempelajari materi.

Dalam kegiatan belajar mengajar guru menjadi peran penting untuk mendukung pembelajaran. Menurut (Syamsuddin, 2003) mengemukakan bahwa dalam pengertian pendidikan secara luas, seorang guru yang ideal seyogyanya dapat berperan sebagai konservator, inovator, dan organisator.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTs atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/setara SMP/MTs. Di SMK terdapat banyak sekali Program Keahlian. Menurut (Djojonegoro, 1997) pendidikan kejuruan adalah bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan seseorang agar lebih mampu bekerja pada satu kelompok pekerjaan atau satu bidang pekerjaan daripada bidang-bidang pekerjaan lainnya. Menurut undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 telah mengatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri.

Comment [WU1]: Apakah angket siswa dapat dipakai untuk acuan masalah?

Comment [W2]: Sudah ditambahkan dengan rician instrumen wawancara guru

Simulasi dan Komunikasi Digital (SIMKOMDIG) merupakan salah satu mata pelajaran di SMK yang membekali para siswa agar dapat mengomunikasikan ide pemikiran atau konsep melalui media digital. Menurut (Suyanto, 2005) dalam buku "Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing" dikatakan bahwa multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media *input* atau *output* dari data, media ini dapat *audio* (suara, musik), animasi, *video*, teks, grafik dan gambar. Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa multimedia adalah gabungan dari teks, grafik, animasi, *audio*, dan *video* yang bertujuan untuk menyampaikan informasi melalui komputer atau media elektronik lainnya.

Menurut (Russel, 1982) multimedia merujuk kepada berbagai kombinasi dari dua atau lebih format media yang terintegrasi kedalam bentuk informasi atau program instruksi. Berdasarkan teori diatas peneliti menyimpulkan bahwa salah satu bentuk multimedia adalah program instruksi dan salah satu contoh program instruksi adalah multimedia pembelajaran berbasis *game*.

Karakteristik multimedia pembelajaran menurut (Prasetyo, 2007) diantaranya adalah memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur *audio* dan *visual*, bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, dan bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Dalam penjelasan diatas diketahui bahwa multimedia pembelajaran mempunyai beberapa karakteristik diantaranya menggabungkan unsur *audio* dan *visual*, bersifat ininteraktif, dan memberi kemudahan untuk pengguna. Dari beberapa faktor tersebut peneliti ingin menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *game* dan diharapkan bisa menjadikan aktifitas pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, karena menggabungkan unsur *visual* dan *audio* dalam sebuah multimedia pembelajaran dan diharapkan para siswa bisa belajar membuat siswa mendapatkan suasana yang baru yang bisa memotivasi siswa dalam belajar karena selain belajar siswa juga bisa bermain *game* dalam multimedia ini.

Menurut (Munir, 2012) *game* dapat digunakan sebagai alat bantu belajar untuk suatu mata pelajaran yang sulit dipahami. *Game* merupakan multimedia yang sangat digemari anak-anak. Dalam penelitian ini peneliti mempunyai rujukan dari beberapa jurnal dan penelitian terdahulu yang telah dibaca dan berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Diantaranya “MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan” yang ditulis oleh (Munir, 2012). Dalam jurnal ini dikatakan bahwa multimedia dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat dan mempunyai kelebihan yaitu, lebih komunikatif, mudah dilakukan perubahan, interaktif, dan lebih leluasa menuangkan kreatifitas. Hal ini juga diperkuat oleh pemaparan dalam penelitian dengan model VAK yang sejalan dengan penelitian peneliti yaitu “Implementasi Model *Visualization Auditory Kinesthetic* Dengan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa SMK”. Dalam penelitian (Fadhilah, 2017) dipaparkan bahwa penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran jaringan dasar telah meningkatkan aspek kognitif siswa dilihat dari hasil *pre-test* yang memiliki rata – rata sebesar 48,03 dalam kondisi belum menggunakan multimedia dalam pembelajaran dan setelah diperlakukan menggunakan multimedia dalam pembelajaran peningkatan terlihat dari rata – rata hasil *post-test* yaitu 80,45. (Fadhilah, 2017) mengatakan bahwa respon siswa terhadap multimedia masuk dalam kategori baik karena berdasarkan hasil tanggapan siswa multimedia ini memperoleh rata – rata 77,38% yang termasuk dalam kategori baik.

Alasan lain kenapa menggunakan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran ialah multimedia dapat memfasilitasi berbagai macam gaya belajar siswa karena multimedia pembelajaran bisa melibatkan semua alat indra yang ada dalam siswa. Pendapat ini juga diperjelas oleh (Munir, 2012) *Computer Technology Research (CTR)*, menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan, sehingga

Comment [WU3]: Satu paragraf minimal 2 kalimat

Comment [W4]: Sudah diperbaiki

multimedia sangatlah efektif untuk menjadi alat (*tools*) yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Menurut pendapat (Sugiyanto, 2008) model pembelajaran *visual auditory kinesthetic* (VAK) adalah model pembelajaran yang mengkombinasikan ketiga gaya belajar (melihat, mendengar, dan bergerak) setiap individu dengan cara memanfaatkan potensi yang telah dimiliki dengan melatih dan mengembangkannya, agar semua kebiasaan belajar siswa terpenuhi. Dari pernyataan di atas peneliti dapat menyimpulkan setiap siswa punya cara sendiri dalam memahami setiap mata pelajaran inipun dibahas dalam metode pembelajaran VAK (*Visual Auditory Kinesthetic*) dimana siswa dianggap lebih mudah menyerap materi pelajaran dengan menggunakan metode VAK ini karena melibatkan banyak pancaindera dibanding menggunakan metode konvensional yang hanya melibatkan salah satu panca indera saja. Hal ini dijelaskan juga dalam penelitian Andrea Nurellah (Nurellah, 2016) disebutkan bahwa pembelajaran dengan penerapan pendekatan pelajaran VAK telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari beberapa fakta di atas peneliti bisa mengatakan bahwa multimedia bisa berpengaruh dalam proses pembelajaran dikarenakan melibatkan semua panca indera yang ada dalam diri siswa dan siswa bisa berinteraksi dengan cara mengontrol multimedia tersebut. Dengan hal ini diharapkan siswa dapat memilih cara belajar yang sesuai dengan kemampuannya.

Berdasarkan latar belakang dan beberapa fakta yang sudah disajikan, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul **“RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN MODEL VAK (VISUAL AUDITORY KINESTHETIC) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL”**.

1.2 Rumusan Masalah

Comment [W5]: SARAN PENGUJI:
Sumber dari latar belakang harus jelas dan jangan menggunakan opini sendiri, harus ada sumbernya

REVISI: Sumber sudah ditambahkan

Comment [W6]:

Rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* menggunakan model VAK dalam mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital pada materi Logika Algoritma dan Kewargaan Digital?
2. Apakah multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan menggunakan model VAK dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital pada materi Logika Algoritma dan Kewargaan Digital?
3. Bagaimana tanggapan dari siswa yang menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan menggunakan model VAK dalam mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital pada materi Logika Algoritma dan Kewargaan Digital?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian skripsi ini tidak menyimpang dan mengambang dari tujuan yang semula direncanakan sehingga mempermudah mendapatkan data dan informasi yang diperlukan, maka peneliti menetapkan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Penggunaan multimedia pembelajaran ini dibatasi untuk siswa kelas X SMK dan dibuat untuk mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital untuk materi Logika Algoritma dan Kewargaan Digital.
2. Penelitian ini berfokus kepada pembuatan multimedia pembelajaran dan mengujinya secara terbatas dan tidak untuk disebarluaskan.
3. Hasil peningkatan pemahaman pada materi hanya akan memperlihatkan perbandingan nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran dengan cara mengadakan *pre-test* dengan dalam keadaan siswa belum menggunakan multimedia pembelajaran dalam proses pembelajaran

dan *post-test* yaitu dengan kondisi siswa sudah belajar menggunakan multimedia pembelajaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan rancang bangun multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* menerapkan model *VAK* pada multimedia pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital untuk materi Logika Algoritma dan Kewargaan Digital.
2. Mendapatkan data peningkatan pemahaman pada siswa yang menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model *VAK* untuk mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital untuk materi Logika Algoritma dan Kewargaan Digital.
3. Mendapatkan data berupa respon siswa yang telah menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model *VAK* pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital untuk materi Logika Algoritma dan Kewargaan Digital.

Comment [W7]: SARAN PENGUJI: Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian harus berhubungan

REVISI: Tujuan penelitian sudah diperbaiki sesuai dengan rumusan masalah

Comment [WU8]: Numbering-nya sebaiknya pakai angka di rumusan, tujuan, kesimpulan, tapi perlu juga ada kata pengantar sebelum numbering, misalnya tujuan dari penelitian ini adalah:

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Peneliti

Peneliti mampu membuat multimedia pembelajaran yang sesuai dalam materi pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital untuk materi Logika Algoritma dan Kewargaan Digital. Serta peneliti mendapatkan pengetahuan dan wawasan mengenai multimedia pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Manfaat Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat bagi guru untuk mengetahui perbandingan keberhasilan hasil mengajar menggunakan multimedia pembelajaran dibanding cara konvensional.

3. Manfaat Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru.

4. Manfaat Bagi Siswa

Manfaat yang bisa dirasakan oleh siswa adalah mampu memahami pelajaran yang diajarkan dengan lebih baik dengan menggunakan multimedia pembelajaran. Selain itu proses belajarpun akan dirasa lebih menyenangkan dan siswa bisa lebih bersemangat dalam mempelajari materi yang akan diajarkan.

1.6 Definisi Operasional

Dalam penelitian ini akan ada beberapa konsep dan ungkapan yang digunakan diantaranya:

1. Rancang Bangun

Rancang bangun adalah proses perencanaan yang menggambarkan urutan kegiatan (sistematika) mengenai suatu program.

2. Multimedia Pembelajaran

Multimedia Pembelajaran adalah multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, ketrampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

3. *Adventure Game*

Dalam *game* petualangan (*adventure game*) pemain dituntut kemampuan berfikirnya untuk menganalisa tempat secara *visual*, memecahkan teka-teki

Comment [W9]:

maupun menyimpulkan rangkaian peristiwa dan percakapan karakter, menggunakan benda-benda yang tepat dan diletakan di tempat yang tepat.

4. Model Pembelajaran VAK (*Visual Auditory Kinesthetic*)

Model Pembelajaran VAK adalah model pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan alat indera yang dimiliki siswa.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab 1 berisi uraian tentang pendahuluan, merupakan bagian awal dari penelitian berdasarkan studi lapangan, studi pustaka, dan penyebaran angket, rujukan peneliti pada penelitian sebelumnya, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, tujuan penelitian, definisi operasional, dan struktur organisasi skripsi.

BAB 2 KAJIAN PUSTAKA

Bab 2 berisi teori – teori yang melandasi dan berperan penting dalam pembuatan skripsi ini diantaranya. Berikut beberapa teori yang akan dijelaskan yaitu multimedia pembelajaran, *adventure game*, model pembelajaran VAK, dan mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital

BAB 3 METODE PENELITIAN

Bab 3 berisi tentang instrumen penelitian yang mulai dari metode penelitian *mixed method* strategi eksploratoris sekuensial lalu dilanjutkan dengan desain penelitian yang akan memakai *one group pre-test post-test*, prosedur penelitian, dan tahap analisis data

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab 4 Menampilkan hasil dari tahap persiapan yaitu studi lapangan (instrumen wawancara dengan guru dan penyebaran angket kepada peserta didik) dan studi pustaka, pengembangan multimedia yang menggunakan model VAK, fase

Comment [W10]: SARAN PENGUJI: Struktur organisasi skripsi harus menjelaskan lebih rinci perbabnya

REVISI: Sudah dirincikan perbabnya

Comment [WU11]: Di bagian ini mana kekhasan dokumen selain template?

Comment [W12]: Sudah diperbaiki sesuai dengan isi dari masing-masing bab

pembelajaran *one group pre-test post-test* yang menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model *VAK*, fase analisis data yang akan menampilkan hasil dari uji validitas ahli media dan materi dan menampilkan nilai peserta didik berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* setelah menggunakan multimedia pembelajaran, lalu akan dilakukan beberapa uji yaitu uji *gain*, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji ANOVA, lalu akan dikaitkan pengaruh multimedia pembelajaran terhadap peningkatan pemahaman peserta didik berdasarkan nilai *pre-test* dan *post-test*

BAB 5 KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab 5 berisi tentang kesimpulan selama melakukan penelitian dan rekomendasi untuk menjadi bahan perbaikan bagi penelitian selanjutnya.