

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada perkembangan teknologi saat ini, menunjukkan bukti bahwa teknologi digunakan selama pembelajaran dan proses pembelajaran tersebut terus meningkat (Tondeur, van Braak, Ertmer, & Ottenbreit-Leftwich, 2017). Penggunaan teknologi juga masih merupakan proses perubahan yang cukup rumit dan sudah banyak penggunaan teknologi di sekolah yang terbatas dalam penggunaannya (Spector, Merrill, Elen, & Bishop, 2014). Keterhubungan teknologi dalam pendidikan bermakna menggunakan teknologi untuk mendukung pengajaran dan pembelajaran abad 21 dan tidak hanya bergantung pada faktor-faktor terkait teknologi (Arntzen & Krug, 2011). Pada akhirnya peranan pedagogis guru memainkan peran penting atau peran kunci dalam keputusan pedagogis mereka bagaimana mengintegrasikan teknologi dan pedagogis mereka (Deng, Chai, Chin-Chung, & Min-Hsien, 2014).

Hasil penelitian menyebutkan guru memilih aplikasi teknologi yang sejajar dengan variabel dan metode kulikuler misalnya strategi dan pengajaran dan itu juga sejalan dengan keyakinan mereka tentang pendidikan yang baik. Teknologi perangkat seperti komputer, tablet, atau papan tulis interaktif tidak mendikte pedagogis seseorang (Lawless & Pellegrino, 2007), melainkan setiap perangkat memungkinkan penerapan berbagai pendekatan untuk mengajar dan belajar (Tondeur et al., 2017) dengan kata lain, teknologi berperan di ruang kelas dan guru mengaitkan konsepsi mereka dari sifat belajar dan mengajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi hanya dapat sepenuhnya di pahami siswa ketika keyakinan pedagogis guru diperhitungkan (Ertmer, 2005). Sebagaimana yang di catat oleh Chen (2008) di ruang kelas, guru merasakan dan mendefinikan situasi mengajar, membuat penilaian, keputusan, dan kemudian mengambil tindakan terkait. Lebih spesifik dengan atas keyakinan mereka, guru memilih strategi dan alat intruksional khusus, termasuk teknologi untuk dimasukkan ke dalam praktik kelas (Lim, Tondeur, Nastiti, & Pagram, 2014).

Istilah teknologi pendidikan juga memiliki perspektif yang luas dan juga disebut sebagai teknologi instruksional atau teknologi pembelajaran. Pembelajaran disini juga mempunyai peran penting dalam pendidikan untuk menciptakan perubahan secara terus-menerus dalam perilaku dan pemikiran siswa pada suatu lingkungan belajar. Belajar adalah “Perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman” (Suprijono, 2009). Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan baik yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Teknologi Pembelajaran merupakan usaha sistematis dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi keseluruhan proses belajar untuk suatu tujuan khusus serta didasarkan pada penelitian tentang belajar dan komunikasi pada manusia yang menggunakan kombinasi sumber manusia agar belajar dapat berlangsung efektif. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Seeis & Richey (dalam Abdulhak, 2013: 170) yang berpendapat bahwa: “Teknologi Pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, pemelitan, dan proses sumber untuk belajar”(Sastrakusumah, 2018).

Era globalisasi telah memicu kecenderungan pergeseran dalam dunia pendidikan dari pendidikan tatap muka yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka (Mukhopadhyay M., 1995). Sebagai contoh kita melihat di Perancis proyek "*Flexible Learning*". Hal ini mengingatkan pada ramalan Ivan Illich awal tahun 70-an tentang "Pendidikan tanpa sekolah (*Deschooling Society*)" yang secara ekstrimnya guru tidak lagi diperlukan (Wardiana, 2002).

Munir (2008:151) mengatakan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap efektifitas dan efisiensi proses terhadap pembelajaran. Pembelajaran, termasuk di dalamnya pembelajaran berbasis teknologi, pada dasarnya bukan hanya menyampaikan informasi atau pengetahuan saja, melainkan mengkondisikan siswa untuk belajar, karena tujuan utama pembelajaran adalah siswa belajar. Keberhasilan guru mengajar dan efektifitas pembelajaran ditandai dengan adanya proses belajar siswa. Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi juga oleh

Aldy Romansyah Ruchiyat, 2018

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN MODEL CONNECTING, ORGANIZING, REFLECTING AND EXTENDING (CORE) BERBASIS GAME PETUALANGAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI PEMOGRAMAN DASAR

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

lingkungan. Dengan demikian hasil belajar berguna bagi siswa, karena dapat ditransfer dalam situasi kehidupan nyata (realitas sosial) (Sudarsana, 2018).

Pada kegiatan belajar mengajar juga diperlukan suatu model pembelajaran agar pelaksanaan dan hasilnya efektif dan efisien. Pada hakikatnya, model pembelajaran adalah model yang digunakan oleh pendidik atau instruktur untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar, yang memuat kegiatan pendidik dan peserta didik dengan memperhatikan lingkungan dan sarana prasarana yang tersedia di kelas atau tempat belajar. (Karussis et al., 2010), “Model pembelajaran adalah suatu acuan kepada suatu pendekatan pembelajaran termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan sistem pengelolanya”. Model pembelajaran yang baik digunakan sebagai acuan perencanaan dalam pembelajaran di kelas ataupun tutorial untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran yang sesuai dengan dengan bahan ajar yang diajarkan (Alamsari, Torii, Trianto, & Bindar, 2011).

Pendapat lain mengenai media pembelajaran dikemukakan oleh (Susilana & others, 2006) yaitu “media pembelajaran merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk keperluan pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar”. “Ada berbagai macam jenis media pembelajaran, diantaranya media visual, audio, dan multimedia”(Ginting, 2010).

Multimedia merupakan media yang memanfaatkan media komputer yang mampu menggabungkan beberapa media lain seperti audio dan visual dalam penyajiannya. Seperti yang diungkapkan (Von Neumann & Morgenstern, 2007) “Bahwa multimedia merupakan kombinasi dari teks, grafik, suara, animasi, dan video yang disampaikan melalui komputer atau media elektronik lainnya.”, pemikiran tersebut sejalan dengan pendapat (Azhar, 1997) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data memadatkan

Aldy Romansyah Ruchiyat, 2018

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN MODEL CONNECTING, ORGANIZING, REFLECTING AND EXTENDING (CORE) BERBASIS GAME PETUALANGAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI PEMOGRAMAN DASAR

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

informasi. Pendapat tersebut juga diperkuat dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Jacobs and Shade yang dikutip (Munir, 2010) mengungkapkan bahwa “Penggunaan multimedia dapat meningkatkan daya ingat seseorang hingga 60%.

Penggunaan teknologi di dalam kelas telah berhasil mengubah citra pembelajaran dalam ruang kelas, karena berkat teknologi pendidikan, ruang kelas tidak lagi menjadi tempat yang membosankan dan belajar dapat menjadi hal yang menyenangkan. Dengan penggunaan komputer dan perangkat lunak berupa multimedia yang menyediakan materi pembelajaran dan latihan, suasana pembelajaran berlangsung dengan lebih interaktif.

Dalam pembelajaran yang telah dipaparkan tadi dapat dijelaskan bahwa, teknologi merupakan hal penting dalam pendidikan dimana guru dipacu agar selalu menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar. Teknologi juga dapat mempermudah guru menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar di kelas, karena dengan adanya teknologi siswa dapat secara langsung melihat secara visual dan audio mengenai materi yang sedang dipelajari. Dalam proses belajar mengajar siswa dituntut agar lebih aktif dibandingkan guru, siswa dilibatkan langsung dalam memahami materi. Hal ini diperkuat oleh konsep dan penelitian dari (Magnesen, 1983, hlm. 215) bahwa: “ketika belajar 10% dari apa yang kita baca, 20% dari apa yang kita dengar, 30% dari apa yang kita lihat dan alhasil 50% dari apa yang kita lihat dan kita dengar, 70% dari apa yang dikatakan kembali, dan 90% dari apa yang kita lakukan.

Dalam hal ini juga proses belajar mengajar juga didukung dengan teknologi yang baik dengan multimedia yang baik pula dengan itu diharapkan dalam pembuatan penelitian ini juga diharapkan begitu pula. Dalam mendukung multimedia pembelajaran tersebut, perlu adanya model pembelajaran yang dimasukkan ke dalam multimedia sebagai batasan guna memastikan tahapan pembelajaran dilakukan secara benar.

Multimedia pembelajaran interaktif dengan model pembelajaran perlu menambahkan unsur menyenangkan dalam kegiatan belajar agar suasana belajar menjadi tidak tegang dan membosankan. Untuk menciptakan hal tersebut maka multimedia dikembangkan dengan berbasis *game*. *Game* disini digunakan sebagai

salah satu media penyampaian informasi. “Sama halnya dengan film, game 2D atau 3D juga dapat digunakan sebagai sarana informasi, pendidikan, dokumentasi maupun hiburan (Munir, 2012). Game dapat digunakan sebagai alat bantu belajar untuk suatu mata pelajaran yang sulit dipahami”. Dengan berbasiskan *game* maka diharapkan multimedia ini mampu menjawab persoalan yang dihadapi siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran mata pelajaran TIK yang menyatakan bahwa proses belajar dinilai cukup sulit untuk memahami materi dan gaya belajar yang monoton. *Game* yang akan digunakan pada pengembangan multimedia adalah *game* petualangan. *Game* ini sering dianggap sebagai bentuk fisik interaktif yang mengacu pada media dimana pengguna dapat mempengaruhi hasil sebuah cerita.

Aspek menyenangkan dalam sebuah proses pembelajaran menggunakan multimedia salah satunya dapat dimunculkan dengan mengemas bahan ajar dalam sebuah multimedia berbasis *game*. Dengan kemudahan akses terhadap teknologi, generasi muda saat ini tentu tidak asing lagi dengan yang dinamakan *game*. *Game* merupakan multimedia interaktif yang sangat digemari oleh anak-anak (Munir, 2010).

Salah satu jenis permainan *adventure game* merupakan salah satu jenis *game* dengan basis penggemar yang cukup banyak. Dari data hasil survei yang dilakukan oleh The Joan Ganz Cooney Center, badan riset independen spesialis bidang edukasi anak-anak di Amerika, dari hampir 700 responden yang terdiri dari orang tua dan anak-anak, 64% dari mereka memilih *genre adventure game* sebagai *genre game* yang paling digemari (Akili dalam Etunas, 2013).

Adventure game sebagai media untuk menyampaikan bahan ajar terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti pada hasil penelitian yang dilakukan oleh, (Wartono, 2015) dikatakan bahwa “*Hasil uji gain terhadap nilai pretest dan posttest siswa diperoleh indeks gain sebesar 0,58. Berdasarkan nilai indeks gain tersebut, penerapan model flipped classroom berbantuan multimedia berbasis adventure game pada mata pelajaran sistem komputer memberikan peningkatan pemahaman siswa berkategori sedang*”. Oleh karena itu *adventure game* dipilih sebagai *genre game* yang digunakan dalam penelitian ini.

Dalam merancang dan membangun suatu multimedia harus disesuaikan dengan konsep dan tujuan pembelajaran agar menjadi efektif dan efisien. Sesuai dengan pendapat (Susilana & others, 2006) yang mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran terdapat komponen-komponen yang saling berkaitan, yaitu tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, strategi, metode atau model pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

Salah satu yang penting untuk melaksanakan pembelajaran adalah menggunakan pembelajaran yang sesuai (Suyanto, 2009). Terdapat berbagai macam model, metode, strategi, ataupun pendekatan dalam pembelajaran. Salah satunya model *Connecting, Organizing, Reflecting and Extending* atau disingkat menjadi CORE.

Model pembelajaran CORE merupakan suatu pembelajaran yang menekankan pada kemampuan berfikir kritis siswa. Menurut Calfee (Yuniarti, 2013) model pembelajaran CORE dilakukan dalam empat tahapan, tahap *Connecting* (C) merupakan kegiatan mengoneksikan informasi lama dan informasi baru dan antar konsep, tahap *Organizing* (O) merupakan kegiatan mengorganisasikan ide-ide untuk memahami materi, Tahap *Reflecting* (R) merupakan kegiatan memikirkan kembali, mendalami dan menggali informasi yang sudah didapat. Tahap *extending* (E) merupakan kegiatan untuk mengembangkan, memperluas, menggunakan, dan menemukan.

Dalam jurnal (Sa'adah, Masrukan, & Kuniasih, 2017) ditemukan hasil bahwa hasil pembelajaran menggunakan model CORE berlangsung efektif. Hasil penelitian Humaira, *et al* (2014) juga menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model CORE lebih baik dari pembelajaran menggunakan model konvensional. Model pembelajaran CORE adalah model pembelajaran alternatif yang digunakan untuk mengaktifkan siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri (Azizah, 2012).

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh (Antasari, 2016) disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran CORE berpengaruh terhadap kemampuan berpikir divergen siswa kelas IV di SD Gugus 2 Pujungan. Adanya perbedaan yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran CORE berpengaruh terhadap kemampuan divergen siswa sangatlah baik dan berpengaruh positif. Pengaruh

Aldy Romansyah Ruchiyat, 2018

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN MODEL CONNECTING, ORGANIZING, REFLECTING AND EXTENDING (CORE) BERBASIS GAME PETUALANGAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI PEMOGRAMAN DASAR

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

positif yang dimaksud adalah meningkatnya kemampuan berpikir divergen siswa setelah mengikuti kegiatan belajar menggunakan model pembelajaran CORE.

Penelitian yang dilakukan oleh (Chistella & Soekamto, 2017) mengatakan bahwa model pembelajaran *Connecting, Organizing, Reflecting, Extending* adalah contoh dari inovasi model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir belajar tingkat tinggi dan model pembelajaran generatif adalah proses pembelajaran yang menekankan pada integrasi pengetahuan baru siswa dan pengetahuan yang ada (Osborn dan Wittrock, 1983). Mirip dengan pembelajaran generatif, pembelajaran model CORE juga menekankan pembelajaran peserta didik dengan pengetahuan tentang konstruksi pengorganisasian pengetahuan sebelumnya dan pengetahuan baru (Calfee, 2004). Jadi, kedua model ini setara karena kedua model ini menekankan pembelajaran dengan mengatur pengetahuan yang ada dan pengetahuan baru. Dengan demikian, model pembelajaran generative dan model pembelajaran CORE layak untuk dibandingkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Fisher, Yaniawati, & Kusumah (2017) mengungkapkan bahwa hasil eksperimen dilakukan pada dua kelompok, kelompok pertama yaitu kelas eksperimen dan yang kedua kelompok kontrol. Kelompok eksperimen terdiri dari siswa yang diberikan model CORE menggunakan pendekatan metakognitif sementara kelompok kelas kontrol terdiri dari siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional. Penelitian tersebut dilakukan di salah satu SMP Negeri Bandung. Berdasarkan penelitian ini, diketahui para siswa dalam belajar menggunakan model CORE melalui pendekatan metakognitif adalah: jujur, kerja keras, penasaran, teliti, kreatif dan komunikatif. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran CORE adalah baik untuk mengembangkan karakter seorang siswa SMP.

Hasil penelitian yang dilakukan Muizaddin, Santoso (2016) menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis matematis siswa lebih tinggi setelah memperoleh pembelajaran menggunakan model CORE dan kemampuan berpikir kritis matematis siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model CORE lebih tinggi dari siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Hasil penelitian tersebut berdasarkan pada hasil analisis data pretest dan posttest pada

kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemampuan berpikir kritis matematis siswa lebih tinggi dikarenakan pembelajaran menggunakan model CORE memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya melalui interaksi dengan teman kelompoknya dan mentransfer pengetahuan yang dimiliki untuk mengambil suatu keputusan dalam menyelesaikan masalah yang diberikan (Muizaddin et al., 2016).

Pada penelitian model CORE yang dilakukan oleh Safitri, Handayani, & Umamah (2014) dalam penelitiannya mengenai model *CORE*, beliau menemukan bahwa Kreativitas peserta didik secara klasikal pada siklus 1 memperoleh 60,48%, pada siklus 2 meningkat 18,60% menjadi 71,23%, pada siklus 3 meningkat 7,97% menjadi 77,95%. Pada siklus 1 hasil belajar kognitif memperoleh persentase sebesar 70,96%, pada siklus 2 meningkat 9,09% menjadi 77,41% pada siklus 3 meningkat 8,34% menjadi 83,87%. Hasil belajar psikomotorik pada siklus 1 memperoleh persentase sebesar 62,29%, pada siklus 2 meningkat 14,89% menjadi 71,57% dan pada siklus 3 meningkat 7,88% menjadi 77,21%. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Connecting, Organizing, Reflecting, and Extending (CORE)* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar.

Melihat dari kegunaan multimedia yang begitu besar manfaatnya dan demi mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), peneliti tertarik untuk membuat suatu multimedia pembelajaran yang sebelumnya telah dilakukan studi lapangan terlebih dahulu ketika peneliti melakukan program pengalaman lapangan (PPL) di SMK 12 Bandung dan melakukan wawancara kepada guru pamong, hasilnya adalah materi pemograman dasar belum pernah diterapkan pada SMK tersebut sedangkan silabus yang ada mengharuskan adanya materi pemograman dasar untuk disampaikan kepada siswa, berdasarkan latar belakang tersebut peneliti akan mengambil judul “Rancang Bangun Multimedia Interaktif Dengan Model *Connecting, Organizing, Reflecting, And Extending (CORE)* Berbasis *Game* Petualangan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Pemograman Dasar”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan dirumuskan sebagai berikut.

- a. Bagaimana merancang dan membangun sebuah multimedia interaktif berbasis *game* petualangan dengan model CORE pada proses pembelajaran mata pelajaran pemograman dasar ?
- b. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *game* petualangan dengan model pembelajaran CORE pada materi pemograman dasar ?
- c. Bagaimana respon siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis *game* petualangan dengan model CORE dalam materi pemograman dasar?

1.3 Batasan Masalah

- a. Materi yang akan disajikan dalam multimedia adalah mata pelajaran kelas X mengenai pemograman dasar materi algoritma, tipe data, dan percabangan.
- b. Fokus penelitian dikhususkan pada inovasi penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas.
- c. *Game* yang akan di bangun adalah *game* berbasis petualangan.
- d. Peningkatan pemahaman dilihat dari perbandingan antara nilai hasil belajar siswa menggunakan metode ceramah dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran dengan model CORE.
- e. Tahapan-tahapan yang diimplementasikan di dalam multimedia yaitu tahapan *connecting*, *organizing* dan *reflecting* pada model CORE.
- f. Tahapan *Extending* dilakukan dengan pembelajaran langsung terhadap siswa untuk mengetahui secara langsung sejauh mana siswa mengeksplor apa yang dia dapat dari materi.

1.4 Tujuan Penelitian

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

- a. Untuk mengetahui bagaimana merancang dan membangun sebuah multimedia interaktif berbasis *game* petualangan dengan model *CORE* pada proses pembelajaran mata pelajaran jaringan dasar.
- b. Untuk mengukur pengaruh multimedia pembelajaran interaktif berbasis *game* petualangan dengan model pembelajaran *CORE* pada materi pemograman dasar terhadap peningkatan pemahaman siswa.
- c. Untuk menganalisis bagaimana respon siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis *game* petualangan dengan model *CORE* dalam materi pemograman dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

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

1. Dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dan meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran pemograman dasar.
2. Dapat meningkatkan motivasi belajar karena suasana baru yang bernuansa permainan sehingga situasi belajar siswa dalam kondisi menyenangkan.
3. Dapat membantu guru mengadirkan ilustrasi materi pelajaran karena disediakan dalam multimedia.
4. Dapat membantu guru dalam pengelolaan kelas karena setiap siswa akan konsen pada multimedia yang digunakan sebagai sarana belajar.
5. Sebagai sarana pengujian kemampuan dan wawasan yang merupakan akumulasi dan integrasi dari proses panjang studi yang telah dilewati.
6. Sebagai sarana penerapan dan pembuktian atas teori-teori terhadap kejadian dilapangan dalam konteks dunia nyata.
7. Sebagai salah satu referensi untuk riset sejenis dalam konteks yang berbeda.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang dari permasalahan yang diangkat pada skripsi ini. Dimana proses pembelajaran yang selama ini terjadi masih kurang adanya inovasi terhadap multimedia pembelajaran dan guru selalu menjadi perhatian utama dalam proses pembelajaran. Sehingga peneliti membuat sebuah multimedia interaktif berbasis game petualangan dengan menggunakan model pembelajaran *CORE* untuk meningkatkan pemahaman siswa SMK pada mata pelajaran pemograman dasar yang diharapkan dapat menjadi solusi akan masalah yang ditemukan oleh peneliti.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan landasan teori dan informasi-informasi dasar sebagai sumber dalam memahami permasalahan yang berkaitan dengan skripsi, seperti pengertian belajar, multimedia, hubungan pembelajaran dan media multimedia interaktif, *game*, pemahaman, model *CORE* dan teori-teori terkait metodologi penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini merupakan bagian yang bersifat instrument, yakni berisi alur penelitian dari mulai metode yang digunakan dalam penelitian, desain penelitian, instrument yang digunakan, tahapan pengumpulan data yang dilakukan, hingga langkah-langkah analisis data yang dijalankan.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan temuan dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan mengenai bagaimana merancang dan membangun multimedia interaktif berbasis game petualangan dengan model *CORE*, selain itu juga membahas tentang bagaimana peningkatan pemahaman siswa setelah

menggunakan multimedia pembelajaran berbasis game petualangan dengan model *CORE* dan memberikan informasi terkait bagaimana respon siswa terhadap multimedia berbasis *game* petualangan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan mengenai multimedia pembelajaran terhadap peningkatan pemahaman mata pelajaran pemograman dasar. Selain itu juga saran untuk pengembangan selanjutnya apabila akan dilakukan penelitian lebih lanjut.