

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Segala kemajuan dan perkembangan yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat di Indonesia sangat dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan tersebut menuntut adanya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 “Pendidikan adalah 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”.

Kondisi pendidikan di Indonesia saat ini dapat dikatakan rendah kualitasnya. Dalam survey *Programme for International Student Assessment (PISA)* yang dilakukan *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* tahun 2015 tentang kualitas pendidikan, Indonesia menempati urutan 62 dari 70 negara yang mengikuti survey. Meskipun terdapat peningkatan yang cukup signifikan daripada survey periode tahun 2012, posisi Indonesia masih berada di papan bawah, di atas Brasil, Peru, Lebanon, Tunisia, Republik Makedonia, Kosovo, Aljazair, dan Republik Dominika (OECD, 2016, hlm 5).

Mutu pendidikan di Indonesia dapat diketahui dengan melihat rata-rata hasil belajar siswa. Beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah kualitas pembelajaran, motivasi dan kemampuan kognitif (Bloom dalam Khoiriyah dalam Sopah, 2016, hlm. 177). Ketiga faktor tersebut saling berkaitan dalam tercapainya suatu hasil belajar. Kualitas pembelajaran yang baik akan membuat motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih baik. Sehingga pada akhirnya, hasil belajar yang baik pun dapat tercapai.

Studi lapangan dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran yang ada di sekolah. Berdasarkan studi yang dilakukan di salah satu sekolah di kota Bandung tersebut diperoleh informasi bahwa masalah yang terjadi dalam pembelajaran adalah kurangnya motivasi siswa dalam belajar dan pembelajaran yang kurang bervariasi. Hasil wawancara kepada guru mata pelajaran sistem komputer menunjukkan

Muhammad Haris Rusyana, 2018

*RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME
DENGAN MODEL INQUIRY PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

bahwa materi sistem komputer akan sulit dipahami tanpa adanya visualisasi. Terutama materi yang berbentuk konsep abstrak. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran dibutuhkan suatu solusi yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. (Hasil wawancara dapat dilihat pada lampiran C2)

Salah satu komponen yang berperan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Sugandi (dalam Praptiwi, Sarwi, dan Handayani, 2012, hlm. 87) bahwa di dalam proses pembelajaran banyak komponen yang mempengaruhi hasil belajar, antara lain: tujuan, bahan atau materi yang dipelajari, strategi pembelajaran, siswa dan guru sebagai subjek belajar, dan media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran. Materi pembelajaran yang berbentuk konsep abstrak akan lebih mudah tersampaikan jika menggunakan media yang baik. Terdapat berbagai jenis media yang dapat digunakan sebagai alat bantu belajar seperti media audio, video, teks dan media lainnya. Hampir semua media tersebut dapat dikombinasikan dalam sebuah sajian digital atau biasa dikenal dengan istilah multimedia (Munir, 2012, hlm. 24).

Pemanfaatan multimedia sebagai alat bantu belajar akan membuat perhatian peserta didik lebih terpusat dan rasa ingin tahunya lebih tinggi untuk mempelajari hal-hal lain karena merasa tertarik dengan media penyajiannya (Munir, 2012, hlm. 9). Bentuk multimedia yang lebih dapat meningkatkan minat penggunaannya adalah *Game*. Hal ini sesuai yang diungkapkan Munir (2012, hlm. 10) bahwa *game* merupakan multimedia interaktif yang sangat digemari anak-anak. Dengan demikian, multimedia yang berbentuk *game* sangat cocok digunakan untuk mengatasi permasalahan pada proses pembelajaran yang sudah dikemukakan sebelumnya. Selain dapat meningkatkan motivasi siswa, multimedia berbentuk *game* juga dapat digunakan sebagai alat bantu belajar untuk suatu mata pelajaran yang sulit dipahami (Munir, 2012, hlm. 10).

Proses pembelajaran dengan multimedia bergantung pada model pembelajaran yang digunakan. Heinich dkk. (dalam Munir, 2012, hlm. 60), mengatakan bahwa model pembelajaran yang menggunakan multimedia dapat berupa model tutorial, simulasi, penemuan, dan pemecahan masalah. Melihat silabus mata pelajaran sistem komputer SMK, materi yang disampaikan lebih banyak berupa konsep-konsep abstrak yang perlu pemahaman yang lebih dari siswa. Materi tersebut

Muhammad Haris Rusyana, 2018

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME
DENGAN MODEL INQUIRY PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER**

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

lebih cocok jika peserta didik diberikan sumber informasi dan membuat kesimpulan dari informasi yang dipelajarinya tersebut. Sehingga peserta didik dapat menemukan konsep dan pengetahuan baru. Maka model pembelajaran yang cocok dengan materi mata pelajaran sistem komputer adalah model pembelajaran berbasis penemuan. Istilah lain untuk model pembelajaran penemuan adalah model pembelajaran *Inquiry*.

Inquiry merupakan suatu bentuk pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif mengamati, mengoprasikan alat/berlatih menggunakan objek konkrit sebagai bagian dari proses belajar (Sari, 2014). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Putra (2012, hlm. 9) pembelajaran *inquiry* dengan motivasi belajar tinggi menghasilkan tingkat pemahaman konsep IPA yang optimal. Penelitian lain menunjukkan bahwa hasil belajar matematika yang diajarkan dengan metode *inquiry* akan lebih tinggi dibandingkan pembelajaran dengan metode konvensional (Siagian & Nurfitriyanti, 2015, hlm. 43). Sakti (2014, hlm. 79) melakukan penelitian mengenai penggunaan model *inquiry* terhadap siswa SMK pada mata pelajaran sistem komputer. Hasilnya, selain meningkatkan kompetensi kognitif, model *inquiry* juga meningkatkan kompetensi afektif serta psikomotorik siswa pada mata pelajaran sistem komputer.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul **“Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Berbasis Game Dengan Model *Inquiry* Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1.2.1 Bagaimana menerapkan model pembelajaran *inquiry* dalam multimedia pembelajaran untuk mata pelajaran sistem komputer?
- 1.2.2 Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran berbasis game dengan model *inquiry* untuk mata pelajaran sistem komputer?
- 1.2.3 Apakah dengan adanya multimedia ini meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer?
- 1.2.4 Bagaimana respon siswa terhadap multimedia berbasis *game* sebagai alat bantu pembelajaran?

1.3 Batasan Masalah

Muhammad Haris Rusyana, 2018

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME
DENGAN MODEL INQUIRY PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

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

- 1.3.1 Materi pada mata pelajaran sistem komputer yang akan dibahas pada multimedia pembelajaran ini adalah mengenai sistem *input*, proses, dan *output* (fungsi, struktur, serta modul *input output*).
- 1.3.2 Model yang dipakai untuk menyampaikan materi dalam bentuk multimedia adalah model pembelajaran *Inquiry*.
- 1.3.3 Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK yang mempelajari mata pelajaran sistem komputer.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah :

- 1.4.1 Mengetahui cara menerapkan model pembelajaran *inquiry* dalam multimedia pembelajaran untuk mata pelajaran sistem komputer
- 1.4.2 Mengetahui cara mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan model *inquiry* untuk mata pelajaran sistem komputer
- 1.4.3 Menganalisis hasil belajar siswa untuk mengukur peningkatannya setelah menggunakan multimedia
- 1.4.4 Mengetahui respon siswa terhadap multimedia berbasis *game* sebagai alat bantu pembelajaran

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Bagi peneliti

Peneliti mendapat pengetahuan mengenai bagaimana cara mengembangkan dan menerapkan multimedia sebagai alat bantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.5.2 Bagi pendidik

Multimedia yang dibuat dapat menjadi alternatif bagi pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran sistem komputer.

1.5.3 Bagi pengguna

Siswa sebagai pengguna dapat menggunakan multimedia sebagai sumber belajar yang mempermudah dalam memahami materi-materi mata pelajaran sistem komputer.

1.5.4 Bagi dunia pendidikan

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi untuk perkembangan dunia pendidikan. Selain itu, penelitian yang dilakukan

Muhammad Haris Rusyana, 2018

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME
DENGAN MODEL INQUIRY PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER**

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

dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran, khususnya yang berbentuk multimedia.

1.6 Definisi Operasional

- 1.6.1 Multimedia adalah perpaduan berbagai macam media (gambar, suara, animasi dan media lainnya) untuk menyampaikan suatu konten.
- 1.6.2 *Game* adalah salah satu bentuk media dimana pengguna dapat berinteraksi dengan situasi buatan dengan aturan-aturan tertentu.
- 1.6.3 Model *Inquiry* adalah model pembelajaran yang menekankan siswa untuk berpikir secara kritis dan analitis untuk menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan
- 1.6.4 Hasil belajar adalah sebagian hasil yang dicapai seseorang setelah melalui proses belajar yang diketahui dengan cara melakukan evaluasi pada proses belajar tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi latar belakang dilakukannya penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian definisi operasional, dan sistematika penulisan skripsi

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Kajian Pustaka berisi teori-teori yang mendukung berkaitan dengan topik yang diangkat dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Metode Penelitian menjelaskan bagaimana penelitian dilakukan. Metode apa yang digunakan, instrumen apa saja yang digunakan untuk mengumpulkan data dan bagaimana data diolah.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Temuan dan Pembahasan berisi tentang apa saja yang ditemukan peneliti pada setiap tahapan penelitian dan pembahasan mengenai penyebab terjadinya hal tersebut.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dan Saran menyajikan kesimpulan dari penelitian serta saran yang ditujukan kepada para pengguna hasil penelitian.

Muhammad Haris Rusyana, 2018

*RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME
DENGAN MODEL INQUIRY PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu