

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam era digital seperti saat ini, teknologi sangat membantu untuk memudahkan dan mengefektifkan berbagai pekerjaan terutama dalam proses pembelajaran. Selain teknologi, untuk mewujudkan proses pembelajaran yang baik juga diperlukan peran seorang guru. Guru sebagai pelaku utama dalam penerapan program pendidikan di sekolah yang memiliki peran sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan (Khairunnisa, 2017). Oleh karena itu guru harus mempersiapkan diri untuk menyiapkan era digital dengan dunia pembelajaran berbasis komputer (Mishra, Koehler, & Henriksen, 2011). Selain itu guru juga dituntut untuk menguasai teknologi dalam meningkatkan kompetensi dirinya (Abidin, Prihatin, & Yanto, 2015).

Sanjaya (2006) menyatakan bahwa di dalam proses pembelajaran terdapat komponen- komponen berupa tujuan, materi pembelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media dan evaluasi yang dimana masing-masing dari komponen tersebut saling berinteraksi dan berinterelasi membentuk sebuah sistem. Permasalahan yang masih ditemukan dalam proses pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran, metode pembelajaran dan proses penyelenggaraannya.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SMK Negeri 2 Kota Bandung dengan mengkaji nilai pada mata pelajaran produktif untuk jurusan TKJ, diperoleh nilai rata-rata ulangan Pemrograman Web 75.15, Jaringan Dasar 72.33, Pemrograman Dasar 70.69 dan Sistem Komputer 69.28. Menurut hasil rata-rata ulangan pelajaran produktif tersebut didapatkan bahwa rata-rata nilai terendah adalah Sistem Komputer. Dari perolehan nilai tersebut, peneliti melakukan wawancara kepada salah satu guru mata pelajaran produktif di sekolah mengenai pembelajaran Sistem Komputer di kelas. Didapatkan hasil bahwa pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah atau konvensional dan media yang digunakan berupa *slide power point*. Penggunaan metode ceramah dengan media berupa *slide power point* yang

diterapkan di kelas dianggap kurang menarik dan siswa menjadi jenuh sehingga motivasi belajar siswa berkurang.

Selain wawancara terhadap guru, peneliti juga melakukan survey kepada 35 siswa kelas XI di SMK Negeri 2 Kota Bandung dengan cara menyebarkan angket. Didapatkan hasil bahwa 54% siswa memilih materi pada pelajaran Sistem Komputer sulit dipahami, 64% siswa mengatakan bahwa kendala yang dihadapi siswa dalam pembelajaran yaitu memahami materi belajar dan penggunaan model pembelajaran yang dianggap kurang menarik, dan 88% siswa menjawab bahwa media pembelajaran yang digunakan berupa power point.

Untuk menyikapi permasalahan tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang menarik agar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Slavin (2009) mengatakan, metode pembelajaran adalah suatu acuan kepada suatu pendekatan pembelajaran termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan sistem pengelolaannya. Menurut Sutikno (2009) metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan. Salah satu metode pembelajaran yang terbukti meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa adalah metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) (Hamid (2014); Ekawati (2013); Rusmawati (2013)).

Selain itu, penggunaan metode pembelajaran TGT ini juga didukung oleh guru mata pelajaran, hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara guru mata pelajaran produktif yang pada intinya menjelaskan kecocokan metode TGT karena selain meningkatkan hasil belajar, metode ini juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Selain metode pembelajaran, salah satu upaya lain untuk mempermudah pemahaman materi dalam belajar yaitu dengan menggunakan multimedia pembelajaran. Menurut Wahono (2007), multimedia adalah perpaduan antara teks, grafik, sound, animasi dan *video* untuk menyampaikan pesan ke publik, sedangkan

Vaughan (2004) mengatakan bahwa animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup.

Penggunaan multimedia pembelajaran dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dan terbukti meningkatkan hasil belajar siswa (Cahya (2013); Maksudi (2016)).

Selain kesinambungan antar metode pembelajaran dengan multimedia animasi, keduanya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman juga hasil belajar. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka judul yang akan diangkat adalah “Penerapan Metode *Teams Games Tournament* Berbantu Multimedia Animasi Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan dari latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun multimedia pembelajaran interaktif berbasis animasi dengan menerapkan metode TGT ?
2. Apakah dengan menerapkan metode TGT berbantu multimedia pembelajaran animasi interaktif dapat meningkatkan pemahaman kognitif siswa ?
3. Bagaimana respon siswa terhadap multimedia animasi interaktif dengan menggunakan metode TGT pada mata pelajaran Sistem Komputer ?

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak meluas, beberapa batasan masalah yang bertujuan untuk membuat peneliti lebih terarah adalah sebagai berikut :

1. Materi pembelajaran yang akan digunakan pada penelitian ini adalah Sistem Bilangan pada pelajaran Sistem Komputer.
2. Peningkatan kognitif hanya dilihat dari perbandingan antara nilai yang didapat saat siswa sebelum menggunakan multimedia dengan nilai yang didapatkan setelah menggunakan multimedia.

3. Berdasarkan kompetensi dasar materi sistem bilangan, ranah kognitif yang dinilai adalah C1 sampai C3.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diungkapkan di atas maka tujuan pengkajian ini adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan metode TGT ke dalam multimedia animasi interaktif.
2. Mengukur peningkatan kemampuan kognitif siswa dengan menggunakan metode TGT berbantu multimedia animasi interaktif dalam proses belajar.
3. Mengukur bagaimana respon siswa terhadap penggunaan metode TGT berbantu multimedia animasi interaktif pada kegiatan belajar Sistem Komputer.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan penulis dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi Peneliti

Memberi wawasan baru mengenai bagaimana cara menerapkan sebuah metode pembelajaran ke dalam multimedia animasi interaktif sebagai sarana pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

2. Bagi Guru

Memberi inspirasi mengenai metode dan multimedia interaktif yang dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Selain itu, multimedia yang dibangun dapat menjadi alat bantu bagi guru agar pembelajaran pada mata pelajaran Sistem Komputer lebih menarik.

3. Bagi Siswa

Hasil penelitian berupa multimedia interaktif berbasis animasi menggunakan metode TGT ini dapat membantu siswa dalam memahami materi dalam mata pelajaran Sistem Komputer, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan diharapkan siswa menjadi lebih bersemangat, sehingga proses belajar dan kemampuan kognitif siswa terhadap materi tersebut dapat meningkat.

1.6. Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran mengenai keseluruhan isi skripsi disajikan dalam struktur organisasi skripsi sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam Bab I ini menjelaskan latar belakang masalah mengapa peneliti mengambil judul “Penerapan Metode Pembelajaran TGT Berbantu Multimedia Animasi Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa”, rumusan masalah, batasan-batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat dari penelitian ini.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab II ini menjelaskan tentang kajian teori-teori yang berkaitan dengan penelitian. Berikut teori yang dijelaskan yaitu metode pembelajaran TGT, multimedia interaktif berbasis animasi dan pemahaman kognitif.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III berisi tentang penjelasan metode dan desain penelitian, populasi dan sampel yang akan dijadikan bahan penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan teknik analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV menjelaskan tentang hasil penelitian, meliputi pengolahan data hasil penelitian dan analisis temuan beserta pembahasannya.

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

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