

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan secara memadai memang kompleks, sebab dapat dipandang dari berbagai bentuk, aspek, unsur, dipandang dari setiap disiplin ilmu, dasar falsafahnya, tetapi tidaklah merisaukan, yang terpenting adalah pendidikan yang tertuju pada upaya pada pengembangan sumber daya manusia. Kita selaku bangsa Indonesia yang berada dalam suatu kurun pemerintahan tertentu yang berkuasa lebih fokus dan condong pada ketentuan-ketentuan yang diamanatkan oleh Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, karena mau tidak mau hendak melaksanakannya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Babang Robandi, 2015). Namun dalam pelaksanaannya, pendidikan tak pernah lepas dari adanya masalah (Salamah, 2006).

Masalah pendidikan adalah suatu gejala universal yang melanda setiap negara, baik negara maju maupun negara berkembang. Perbedaannya hanya terletak pada corak strategi dalam solusi pemecahan yang terbaik, yang sampai saat ini masih merupakan dilema. Begitu juga dengan masalah pendidikan di Indonesia, pada satu sisi tuntutan pemerataan sesuai dengan pasal 31 UUD 1945 mesti diwujudkan dan pada sisi lain mutu pendidikan sebagai upaya dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitaspun merupakan tuntutan yang harus seiring dengan laju pembangunan bangsa (Prasojo, 2010). Meskipun seperti itu, upaya peningkatan mutu pendidikan merupakan hal yang tidak dapat ditawar lagi dalam rangka meningkatkan mutu sumber daya bangsa Indonesia (Widodo, 2015).

Peningkatan mutu pendidikan di Indonesia merupakan persoalan pada setiap jenjang pendidikan (Marsiti, 2011). Salah satu jenjang Pendidikan di

Indonesia adalah SMK, SMK merupakan pendidikan formal pada jenjang menengah yang mempersiapkan dan mengembangkan kompetensi siswa untuk memasuki dunia kerja. Lulusan SMK diharapkan dapat menjadi tenaga kerja yang handal yang mampu bekerja pada tingkat menengah dan memiliki sikap kemandirian, serta memiliki kesiapan baik fisik maupun mental untuk menghadapi persaingan kerja. Oleh karena itu keberhasilan pendidikan di SMK harus ditunjang dengan dukungan pemerintah serta proses belajar mengajar didalamnya (Munadi, 2015).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yaitu wawancara dengan guru yang mengampu mata pelajaran Pemograman Dasar dan penyebaran angket yang diisi oleh siswa di salah satu SMK Kota Bandung bahwa dalam proses belajar mengajar, metode pembelajaran yang sering dilakukan bersifat *Teacher Centered Learning*. *Teacher Centered Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang konvensional dimana guru sebagai seorang ahli menyampaikan ilmu pengetahuan kepada muridnya (Geraldine O'Neill, 2005). Pada saat guru mengajar materi Pemograman Dasar, siswa menganggap proses belajar kurang menarik, siswa merasa kurang motivasi dalam mengikuti pembelajaran, siswa mudah mengantuk dan materi cukup sulit untuk dipahami (Pernyataan dapat dilihat pada Lampiran 1).

Materi Pemograman Dasar yang dianggap sulit untuk dipahami sejalan dengan hasil penyebaran angket yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa di salah satu SMK Kota Bandung yang mengungkapkan bahwa 35 siswa kelas XI yang diberikan angket, 95% diantaranya memilih mata pelajaran yang paling sulit untuk dipahami adalah Pemograman Dasar dan bagian materi yang paling sulit untuk dipahami adalah materi Percabangan (Pernyataan dapat dilihat pada Lampiran 1). Hal tersebut diperkuat dengan rerata nilai pengetahuan (kognitif) siswa dari ulangan harian Pemograman Dasar pada materi Percabangan sebesar 46,96 dari skala nilai 100 dan batas nilai kelulusan dari mata pelajaran Pemograman Dasar adalah 75.

Dari pemaparan di atas menunjukkan adanya permasalahan dalam proses belajar mengajar pada mata Pelajaran Pemograman Dasar di salah satu SMK Kota Bandung. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah solusi untuk menekan permasalahan tersebut. Menurut Yulianingsih dan Hadisaputro (2013) proses belajar mengajar akan berjalan dengan baik apabila metode pembelajaran yang digunakan tepat, karena antara pendidikan dan metode saling berkaitan. Kedua kegiatan ini saling mempengaruhi dan dapat menentukan hasil belajar siswa. Oleh karena itu guru harus memilih metode yang tepat, selain dapat menentukan hasil pembelajaran juga memberikan pengalaman belajar yang efektif menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Metode pembelajaran merupakan salah satu bagian dari model pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Yunusiyah (2012) “apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut model pembelajaran”. Model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki peran yang penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu guru dituntut agar dapat menerapkan model pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Elies, 2011). Dengan demikian, untuk mengatasi permasalahan di atas perlu adanya model pembelajaran. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *experiential*.

Model pembelajaran *experiential* dikembangkan berdasarkan teori Klob yang menekankan pada peran sentral dari pengalaman dalam proses belajar (Baharuddin, 2015, hal. 223). Berdasarkan persepektif etimologis, model pembelajaran *experiential* sejalan dengan teori belajar konstruktivisme, yang mengarahkan siswa untuk membangun makna dari pengalaman belajar mereka (Dollottle dan Camp dalam Robert, 2006). Model pembelajaran *experiential* terdiri atas empat fase yaitu *concrete*

experience, reflective observation, abstract conceptualisation, dan active experimentation (Baharuddin dan esa, 2015, hal. 225).

Berdasarkan penelitian terkait yang telah dilakukan oleh Mahmudatul dkk. (2013) mengenai model pembelajaran *experiential* dengan judul “Penerapan Model *Experiential Learning* dalam Peningkatan Pembelajaran IPA Siswa kelas VI SD Negeri 1 Kedaleman Wetan” menyatakan bahwa : “1) penerapan model *experiential learning* dalam upaya peningkatan pembelajaran IPA, diterapkan dengan langkah yang tepat yaitu pengalaman kongkret, pengamatan reflektif, konseptualisasi abstrak, dan percobaan aktif; 2) penerapan dengan model *experiential learning* dengan pelaksanaan yang benar dapat meningkatkan pembelajaran IPA. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai proses pembelajaran IPA melebihi indikaor kerja (85%) yaitu mencapai 92% dan hasil belajar siswa yang mencapai nilai minimal KKM (70) sebesar 96%; 3) penerapan model *experiential learning* dalam peningkatan pembelajaran IPA mengalami kendala dan solusi, namun dapat diselesaikan sejalan dengan pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya”.

Selain model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Mumtahanah (2014), menyatakan bahwa “media merupakan salah satu faktor keberhasilan pembelajaran”. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan belajar dari sumber pesan kepada penerima pesan, sehingga terjadi interaksi belajar mengajar (Munir, 2010, hal. 138). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa (Mumtahanah, 2014). Dalam penggunaan media pembelajaran menurut Yusufhadi Miarso dalam (Mahnun, 2012) bahwa hal yang pertama guru lakukan agar media dapat digunakan secara efektif adalah mencari,

menemukan, dan memilih media yang memenuhi kebutuhan belajar siswa, menarik minat siswa, sesuai dengan perkembangan kematangan dan pengalamannya serta karakteristik khusus yang ada pada kelompok belajarnya.

Adventure game adalah sebuah cerita interaktif tentang karakter protagonis yang dimainkan oleh pemain. Unsur penting dalam genre ini adalah cerita dan eksplorasi. Tantangan yang terdapat dalam genre ini adalah pemecahan teka-teki dan tantangan konseptual. *Adventure game* ini pemain bergerak melalui dunia virtual (Adam, 2010, hal. 547).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Edy Priyono terkait dengan media pembelajaran *adventure game* (2012) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Edu-game Adventure* pada Standar Kompetensi Menginstalasi PC di SMKN 1 Tuban” menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang lebih baik siswa yang menggunakan media pembelajaran *Adventure Game* (kelas TKJ) dibandingkan yang menggunakan media pembelajaran konvensional/ceramah (kelas Multimedia)”.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian di salah satu SMK di Kota Bandung yang berkaitan dengan peningkatan pemahaman kognitif siswa SMK pada mata pelajaran pemograman dasar dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *adventure game* yang berjudul **“RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ADVENTURE GAME* DENGAN MODEL *EXPERIENTAL LEARNING* PADA MATA PELAJARAN PEMOGRAMAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF PADA SISWA SMK”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model *experiential learning* pada mata pelajaran pemrograman dasar untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa SMK?
2. Apakah dengan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model *experiential learning* pada mata pelajaran pemrograman dasar dapat meningkatkan pemahaman kognitif siswa SMK?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan *model experiential learning* pada mata pelajaran pemrograman dasar?

1.3 Batasan Masalah

Agar masalah dalam penelitian ini tidak meluas dan memfokuskan sasaran penelitian maka diperlukan adanya pembatasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa SMK kelas XI
2. Aspek kognitif yang diukur pada penelitian ini yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, dan analisis.
3. Pada multimedia pembelajaran ini tidak semua materi Pemrograman dasar akan disajikan dengan menggunakan model *experiential learning*, peneliti akan fokus pada materi percabangan.
4. Peningkatan pemahaman kognitif hanya dilihat dari perbandingan antara nilai pretest dan posttest atau sebelum menggunakan multimedia dengan nilai yang didapatkan setelah menggunakan multimedia.

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Menghasilkan rancang bangun multimedia pembelajaran berbasis *adventure games* dengan model *experiential learning* pada mata pelajaran pemograman dasar untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa SMK.
2. Untuk mengetahui tingkat pemahaman kognitif siswa SMK setelah menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *adventure games* dengan model *experiential learning* pada mata pelajaran pemograman dasar.
3. Untuk memperoleh informasi tanggapan siswa terhadap multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model *experiential learning* pada mata pelajaran pemograman dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Secara khusus dalam hasil penelitian ini diharapkan dapat membangun multimedia pembelajaran berbasis *adventure games* pada mata pelajaran pemograman dasar dengan model *experiential learning*. Sedangkan secara umum penelitian ini dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Bagi Peneliti

Peneliti akan memperoleh manfaat seperti menambah wawasan mengenai merancang dan membangun multimedia pembelajaran berbasis *adventure game* dengan model *experiential learning* pada mata pelajaran pemograman dasar dan menambah pengalaman dalam melakukan penelitian pada siswa SMK.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi untuk guru, menjadikan masukan dalam mengembangkan suatu multimedia

pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di kelas dan mendapatkan solusi yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dan bisa juga sebagai pengganti guru dalam mengajar di kelas.

3. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan untuk membantu siswa dalam memahami materi pada mata pelajaran Pemograman Dasar sehingga siswa merasa lebih semangat dan termotivasi untuk belajar dan siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan di kelas.

1.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini maka diperlukan definisi operasional dari istilah-istilah sebagai berikut:

1. Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran adalah gabungan dari gambar, suara, teks dan video yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran.

2. *Game*

Game dalam penelitian ini adalah *game* berjenis *adventure game*. Dalam *adventure game*, pemain akan diberikan misi yang harus diselesaikan dan pemain akan melakukan petualangan dalam menyelesaikan misi tersebut.

3. Pemograman Dasar

Pemograman Dasar merupakan salah satu mata pelajaran produktif kejuruan yang diajarkan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

4. *Experiental Learning*

Experiental learning adalah model pembelajaran yang menyajikan situasi pembelajaran dalam bentuk siklus dengan mengadakan

pengalaman kongkrit bagi siswa sebagai awal pembelajaran diteruskan dengan pengamatan reflektif, masuk pada tahap konsepsi abstrak dan yang terakhir tahap eksperimen aktif.

5. Pemahaman Kognitif

Kognitif adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *adventure game*. Ranah kognitif dalam penelitian ini mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan dan analisis.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang penulisan skripsi, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, manfaat dan struktur organisasi penulisan skripsi yang diperlukan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini memuat landasan teori dan informasi-informasi dasar sebagai sumber dalam memahami permasalahan yang berkaitan dengan skripsi ini sebagaimana multimedia pembelajaran terhadap peningkatan pemahaman mata pelajaran pemrograman dasar.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan langkah-langkah penyelesaian masalah yang dihadapi dengan menjelaskan lebih dalam mengenai permasalahan yang diteliti, merepresentasikan masalah, memodelkan penyelesaian masalah yang dicapai dari tulisan pendukung lain dan juga mendesain penelitian yang akan dilaksanakan.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Nurul Audina, 2018

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADVENTURE GAME DENGAN MODEL EXPERIENTAL LEARNING
PADA MATA PELAJARAN PEMOGRAMAN DASAR UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA SMK**

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

Bab ini menjelaskan hasil dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan mengenai bagaimana multimedia pembelajaran terhadap peningkatan pemahaman kognitif siswa SMK terhadap terhadap mata pelajaran pemrograman dasar.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan mengenai multimedia pembelajaran terhadap peningkatan pemahaman kognitif siswa SMK pada mata pelajaran pemrograman dasar. Selain itu saran untuk pengembangan selanjutnya akan dilakukan penelitian lebih lanjut.