

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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. (Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1).

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Pendidikan tidak bisa dipisahkan dengan pembelajaran. Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan (Gagne, 1977). Dalam konteks pendidikan, untuk melihat ketercapaian pembelajaran efektif, dapat dilihat melalui hasil belajar siswa, hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Rusman, 2012). Pembelajaran bisa terjadi dimana saja, baik di lingkungan rumah, lingkungan masyarakat, dan sekolah. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu tingkatan satuan pendidikan dengan fokus utama untuk mempersiapkan lulusannya untuk langsung terjun dalam suatu bidang pekerjaan tertentu.

Dewasa ini, teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat, membantu kebutuhan manusia disegala bidang. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, para ahli di bidang industri digital pun semakin banyak dibutuhkan. Maka dari itu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menawarkan kepada peserta didik untuk mempelajari berbagai kompetensi yang berkaitan dengan teknologi informasi. Adapun jurusan yang berkaitan

dengan teknologi informasi, diantaranya adalah Teknik Komputer Jaringan (TKJ), Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), dan Multimedia (MM).

Berdasarkan hasil studi lapangan di salah satu SMK di Cimahi, mengungkapkan bahwa dari 19 peserta didik kelas XI Multimedia yang diberi angket, 8 orang siswa diantaranya memilih mata pelajaran Desain Multimedia sebagai mata pelajaran kejuruan yang dianggap sulit untuk dipahami, 2 orang siswa memilih Jaringan Dasar, 6 orang siswa memilih mata pelajaran Animasi 2 Dimensi, 3 orang memilih mata pelajaran Animasi 3 Dimensi. Dapat di simpulkan sekitar 42% siswa mengalami kesulitan dalam mata pelajaran Desain Multimedia. Menurut hasil wawancara dengan salah satu tenaga pendidik di SMK tersebut, menyebutkan bahwa guru mengalami kesulitan dalam menerangkan materi etimologi multimedia dikarenakan kurangnya minat siswa dengan materi yang disampaikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat kendala yang dialami peserta didik dalam proses pemahaman materi dalam pembelajaran etimologi multimedia. Fenrich (1997) mengatakan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan dan menambah motivasi belajar siswa. Sejalan dengan pernyataan Fenrich, Hamalik (2007) mengatakan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa sehingga siswa kemauan untuk belajar. Dari pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran dibutuhkan pemicu untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Pemahaman itu sendiri merupakan bagian dari ranah kognitif. Pemahaman (*comprehension*), kemampuan ini umumnya mendapat penekanan dalam proses belajar mengajar. Menurut Bloom, pemahaman termasuk dalam tujuan dan perilaku atau respon yang merupakan pemahaman dari pesan literal yang terkandung dalam komunikasi untuk mencapainya. Siswa dapat mengubah komunikasi dalam pikirannya, atau tanggapan terbuka untuk paralel dan lebih bermakna (Bloom , 1956).

Berangkat dari permasalahan di atas, untuk meningkatkan ketertarikan dan mempermudah siswa dalam memahami materi, penulis

memilih multimedia pembelajaran berbasis *game*. Karena usia remaja khususnya siswa SMK rata-rata masih menyukai *game*. Hal ini diperkuat dengan didaptkannya data setelah penulis membagikan angket survey lapangan yang menyebutkan bahwa sebanyak 10 dari 19 orang siswa sering bermain *game* dengan waktu rata-rata bermain game di atas satu jam.

Multimedia secara etimologis berasal dari bahasa Latin, yaitu dari kata *multi* yang berarti banyak, bermacam-macam dan *medium* yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu.

Fungsi umum dari multimedia pembelajaran yaitu membuat proses pembelajaran menjadi efektif yang mengakibatkan adanya peningkatan hasil (Hamalik, 1994). Selain itu juga, Munir (2012) mengungkapkan bahwa pendidikan sangat membutuhkan multimedia. Peserta didik dapat langsung melihat dan mendengar tentang hal-hal yang dipelajarinya. Perhatian peserta didik akan lebih terpusat dan rasa ingin tahunya akan lebih tinggi untuk mempelajari hal-hal lain karena merasa tertarik akan media penyajiannya.

Proses pembelajaran berbasis multimedia bergantung pada model pembelajaran yang digunakan. Heinich dkk (Dalam Munir, 2012), mengatakan bahwa model pembelajaran dengan menggunakan multimedia dapat berupa model *drill and practice*, tutorial, *game*, simulasi, penemuan (*discovery*), dan pemecahan masalah (*problem solving*).

Game atau dalam Bahasa Indonesia yang artinya permainan, istilah *game* sudah familiar, terutama untuk kalangan siswa. Hal ini diungkapkan dalam jurnal internasional karangan Squire dan Jenkins (2003) yang mengemukakan bahwa *game* menjadi fokus utama siswa, siswa bermain *game* di kelas dan bahkan bermain *game* ketika waktu senggang.

Game juga mempunyai potensi pendidikan seperti yang diungkapkan oleh Squire dan Jenkins (2003). Kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh *game* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu multimedia interaktif yang dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Game berdasarkan jenis genrenya sebagaimana menurut Utomo (2011) digolongkan menjadi beberapa jenis, yaitu *Action game*, *Adventure*

game, *Puzzle game*, *Role Playing Game* (RPG), dan *Simulation game*. Dari penelitian yang telah dilakukan oleh Rahmadia (2017) di SMKN 1 Jombang mendapatkan hasil bahwa RPG dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain multimedia. Berangkat dari hasil tersebut, penulis tertarik untuk menggunakan RPG sebagai multimedia yang dikembangkan karena kesamaan karakteristik materi yang berisi teori. Selain itu, RPG dipilih karena menurut memiliki beberapa kelebihan, seperti dunia dalam game yang luas sehingga pemain tidak merasa bosan ketika sedang bermain, selain itu juga RPG memberikan kebebasan kepada pemain untuk mengeksplor dunia dalam game tersebut. Adapun pengaruh dari RPG yang dibuat menjadi bahan ajar dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Hermawan (2017) mengenai efektivitas pembelajaran menggunakan *game*. Dari penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil peningkatan hasil belajar menggunakan *game* RPG sebesar 41,7%. *Role Playing Games* (RPG) adalah salah satu jenis *game* yang memungkinkan pemain untuk terlibat secara langsung di dalam perencanaan strategi dan alur untuk mencapai suatu tujuan tertentu di dalam permainan (Rodriguez, 2015).

Game tersebut akan dipakai dalam pembelajaran, dalam pembelajaran maka tidak akan lepas dari model pembelajaran. Joyce dan Weill (2009) mendeskripsikan Model pembelajaran sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau di *setting* berbeda. Model pembelajaran yang akan diterapkan terhadap *game* tersebut adalah *Visual, Auditory, and Kinesthetic* (VAK). Model pembelajaran VAK dirasa cocok karena pada penelitian yang telah dilakukan oleh Noer (2013) di salah satu MAN dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN. Selain itu juga, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Suryadin dkk (2017) model pembelajaran VAK berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Menurut Sugiyanto (Awal, 2017) model pembelajaran VAK adalah gaya belajar multi sensorik yang melibatkan tiga unsur gaya belajar, yaitu penglihatan, pendengaran, dan gerakan setiap individu dengan cara

memanfaatkan potensi yang telah dimiliki dengan melatih dan mengembangkannya, agar semua kebiasaan belajar siswa terpenuhi. Meskipun ketiga modalitas tersebut hampir semuanya dimiliki oleh setiap orang, tetapi hampir semua dari mereka selalu cenderung pada salah satu di antara ketiganya (Dilts, Grinder, Bandler, dan DeLozier, 1980). Hal tersebut menyebabkan siswa akan menyukai pembelajaran yang bervariasi yang sesuai dengan gaya belajar yang dimilikinya. Dengan mengombinasikan ketiga modalitas belajar, diharapkan mampu memberi kemampuan yang lebih besar bagi siswa dan menutupi kekurangan yang dimiliki masing-masing siswanya.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul ***“Pengembangan Multimedia Interaktif Role Playing Games menggunakan model Visual, Auditory, and Kinesthetic Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMK”***

1.2 Rumusan Masalah

Dengan adanya latar belakang seperti yang sudah dijelaskan di atas, ada beberapa permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan multimedia berbasis *Role Playing Game* dengan model pembelajaran *Visual, Auditory, and Kinesthetic* untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Desain Multimedia?
2. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang ada pada mata pelajaran Desain Multimedia setelah menggunakan multimedia berbasis *Role Playing Game* menggunakan model pembelajaran *Visual, Auditory, and Kinesthetic* pada mata pelajaran Desain Multimedia?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan multimedia berbasis *Role Playing Game* menggunakan model pembelajaran *Visual, Auditory, and Kinesthetic* pada mata pelajaran Desain Multimedia?

1.3 Tujuan Penelitian

Diadakannya penelitian ini bertujuan untuk:

1. Merancang multimedia berbasis *Role Playing Game* menggunakan model pembelajaran *Visual, Auditory, and Kinesthetic* untuk meningkatkan pemahaman siswa SMK dalam pelajaran Desain Multimedia.
2. Mendeskripsikan hasil penggunaan multimedia berbasis *Role Playing Game* dengan model pembelajaran *Visual, Auditory, and Kinesthetic* terhadap pemahaman kognitif siswa dalam pelajaran Desain Multimedia.
3. Mendeskripsikan tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia berbasis *Role Playing Game* dengan model pembelajaran *Visual, Auditory, and Kinesthetic* terhadap pemahaman siswa dalam pelajaran Desain Multimedia.

1.4 Batasan Masalah

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

1. Materi yang akan di bahas pada multimedia berbasis *game* ini adalah materi etimologi multimedia dalam mata pelajaran Desain Multimedia.
2. Penelitian ini diperuntukan untuk siswa SMK kelas XI yang sedang mempelajari mata pelajaran Desain Multimedia.
3. Multimedia disini berperan sebagai alat bantu pendidik dalam penyampaian materi.
4. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Visual, Auditory, and Kinesthetic*.
5. Soal yang digunakan hanya meliputi aspek pemahaman yang mencakup translasi, interpretasi, dan ekstrapolasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini sangat bermanfaat dalam proses pendidikan siswa SMK. Manfaat penelitian ini akan dapat ditinjau dari sudut pandang siswa, guru, dan sekolah.

- a. Manfaat bagi siswa:

Dengan adanya multimedia pembelajaran ini diharapkan menjadi salah satu alternatif peserta didik dalam memahami materi pelajaran Desain Multimedia.

b. Manfaat bagi pendidik:

Dengan adanya multimedia ini pendidik dapat menggunakannya sebagai media alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran Desain Multimedia.

c. Manfaat bagi sekolah:

Sebagai alternatif media pembelajaran untuk pembelajaran mandiri bagi peserta didik sehingga pembelajaran dapat berjalan secara kreatif, menyenangkan dan inovatif.

d. Manfaat bagi peneliti:

Penulis mampu mendapat pengalaman dalam proses pembuatan multimedia berbasis *Role Playing Game* menggunakan model pembelajaran *Visual, Auditory, and Kinesthetic* untuk meningkatkan pemahaman siswa SMK dalam pelajaran Desain Multimedia.

e. Manfaat bagi lembaga:

Penelitian ini semoga dapat memberikan manfaat untuk penelitian selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam Penulisan Ilmiah ini untuk mempermudah pemahaman pembaca, penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut :

Bab I: Pendahuluan

Bab ini mengemukakan latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II: Landasan Teori

Bab II berisi teori yang melandasi penulisan skripsi ini. Teori yang dibahas tentang pengembangan multimedia berbasis

Role Playing Game dengan model pembelajaran *Visual, Auditory, and Kinesthetic* untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Bab III: Metodologi Penelitian

Bab ini menerangkan tentang penjelasan tentang metode dan prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam bab ini juga dijelaskan instrument yang diperlukan dalam penelitian disertai dengan teknik pengumpulan dan analisis data yang digunakan.

Bab IV: Hasil Dan Pembahasan

Bab ini berisi penjelasan tentang hasil dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan. Pembahasan yang dijelaskan berkaitan dengan teori-teori yang dibahas pada bab II.

Bab V: Kesimpulan Dan Rekomendasi

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