

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar (Sanaky 2013). Keberhasilan pembelajaran dapat dicapai dengan adanya keterkaitan antara pemahaman pendidik dalam memaparkan materi, gaya belajar peserta didik, dan pemilihan media pembelajaran yang sangat menarik. Ketiganya berperan penting agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil akan membuat peserta didik lebih optimum dalam menyerap ilmu yang disampaikan dan dapat mengaplikasikannya. Perkembangan teknologi yang semakin canggih juga akan membantu proses pembelajaran yang membuat peserta didik lebih interaktif dan ikut serta dalam proses pembelajaran.

Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian (DPPHP) merupakan mata pelajaran dasar bagi peserta didik jurusan Teknologi Pengolahan Hasil Pertanian (TPHP) di SMKN 1 Cibadak. Salah satunya yaitu pada kompetensi dasar teknik penggunaan suhu rendah, yang menuntut peserta didik untuk paham dan dapat mempraktikannya. Berdasarkan hasil observasi di SMKN 1 Cibadak, peserta didik merasa kurang tertarik dan merasa bosan belajar menggunakan buku paket. Hal ini sama dengan latar belakang penelitian yang dilakukan oleh Rojak (2016), yang menyebutkan peserta didik cepat jenuh dan tidak tertarik jika melihat materi pembelajaran yang disajikan dalam buku paket atau modul.

Selama ini, pelaksanaan pembelajaran di sekolah-sekolah pada umumnya masih menggunakan buku paket. Kondisi yang sama juga terlihat di SMKN 1 Cibadak dimana hasil observasi saat penulis melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL), proses pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik masih menggunakan media buku paket, maka diperlukan inovasi-inovasi baru yang dapat membuat suasana pembelajaran semakin menarik, efisien, efektif, dan tidak membosankan. Seiring perkembangan teknologi yang semakin canggih dalam dunia pendidikan, kini muncul teknologi yang dinamakan *game* edukasi. Pada dasarnya *game* merupakan alat yang dapat menghibur bagi penggunaannya. Tetapi selain mempunyai fungsi untuk hiburan, *game* juga sering digunakan untuk edukasi atau pembelajaran. *Game* edukasi dibuat khusus untuk sarana pendidikan guna merangsang

Gita Puspita Sari, 2019

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAME PADA KOMPETENSI DASAR TEKNIK PENGGUNAAN SUHU RENDAH

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

daya pikir peserta didik. Dengan adanya *game* edukasi diharapkan proses belajar di dalam kelas akan lebih menyenangkan. Pada penelitian

Gita Puspita Sari, 2019

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAME PADA
KOMPETENSI DASAR TEKNIK PENGGUNAAN SUHU RENDAH**

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

ini, *game* yang akan dibuat yaitu dengan tipe *adventure* dimana *game* tersebut menawarkan pemainnya untuk mengeksplorasi dan memecahkan teka-teki sebagai daya tarik utama.

Media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer (Arsyad 2011).

Penggunaan media interaktif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar. Berdasarkan hasil penelitian Rojak (2016), multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan *inquiry training model* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik khususnya pada materi model OSI (*Open System Interconnection*) dan mendapatkan respon yang sangat positif dari peserta didik. Hal tersebut terbukti dari nilai rata-rata persentase sebesar 82,8% masuk dalam kategori sangat layak. Hal ini juga diungkapkan oleh Munadi (2013), yaitu dengan media interaktif maka peserta didik diajak untuk terlibat secara auditif, visual, dan kinetik sehingga dimungkinkan informasinya mudah dimengerti. Dengan media interaktif ini, maka peserta didik akan lebih tertarik lagi dan dapat belajar secara mandiri.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud untuk membuat pengembangan media pembelajaran interaktif bagi peserta didik di Jurusan Teknologi Pengolahan Hasil Pertanian pada mata pelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian kelas X dengan fokus kompetensi dasar teknik penggunaan suhu rendah dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Pada Kompetensi Dasar Teknik Penggunaan Suhu Rendah”**.

1.2. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan dalam latar belakang di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Materi pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis *game* yaitu hanya pada Kompetensi Dasar Teknik Penggunaan Suhu Rendah Mata Pelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian.

Gita Puspita Sari, 2019

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAME PADA KOMPETENSI DASAR TEKNIK PENGGUNAAN SUHU RENDAH

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

2. Media Pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis *game* yang akan dibuat hanya diukur kelayakannya melalui validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa serta uji coba kelas kecil maupun kelas besar.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Game* pada Kompetensi Dasar Teknik Penggunaan Suhu Rendah?
2. Bagaimana kelayakan Multimedia Interaktif berbasis *Game* pada Kompetensi Dasar Teknik Penggunaan Suhu Rendah?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Game* pada Kompetensi Dasar Teknik Penggunaan Suhu Rendah.
2. Mengetahui kelayakan Multimedia Interaktif berbasis *Game* pada Kompetensi Dasar Teknik Penggunaan Suhu Rendah.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah pengetahuan dan wawasan terutama tentang materi yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran pada Mata Kuliah yang bersangkutan.
 - b. Memberikan kemudahan untuk memahami materi dengan penggunaan media pembelajaran.
 - c. Memberikan tambahan informasi dan dapat dijadikan acuan untuk penelitian yang sejenis.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia yaitu untuk menambah referensi penelitian pengembangan pendidikan.
 - b. Bagi sekolah yaitu untuk memperoleh informasi dan masukan yang terkait dengan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui metode pembelajaran yang terbaik menurut hasil penelitian.
 - c. Bagi pengajar yaitu memberi masukan dan wawasan mengenai

Gita Puspita Sari, 2019

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAME PADA KOMPETENSI DASAR TEKNIK PENGGUNAAN SUHU RENDAH

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

penyelenggaraan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif.

- d. Bagi peserta didik yaitu memberikan kemudahan dan mengoptimalkan daya kerja mahasiswa didik saat pembelajaran.
- e. Bagi peneliti yaitu untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi di Universitas Pendidikan Indonesia dan memberikan pengalaman dalam melakukan penelitian pengembangan multimedia interaktif untuk penambahan wawasan.

1.6. Struktur Organisasi

BAB I yaitu Pendahuluan. Pada bab ini berisi mengenai pemaparan latar belakang penelitian, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

BAB II yaitu Kajian Pustaka. Kerangka Pemikiran dan Hipotesis Penelitian. Pada bab ini berisi mengenai teori yang akan digunakan peneliti untuk mendasari dan menguatkan hasil dari temuan penelitian.

BAB III yaitu Metodologi Penelitian. Pada bab ini berisi tentang rencana penelitian yang meliputi : desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, definisi operasional, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan pengujian hipotesis.

BAB IV yaitu Temuan dan Pembahasan. Pada bab ini berisi tentang pemaparan temuan-temuan selama penelitian dan penjelasannya yang dibahas menggunakan teori yang digunakan.

BAB V yaitu Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Pada bab ini berisi mengenai simpulan berdasarkan temuan-temuan yang sudah dibahas, implikasi dan rekomendasi yang ditujukan untuk sekolah berdasarkan temuan dalam penelitian.