

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini telah dimanfaatkan dalam berbagai bidang kehidupan manusia termasuk bidang pendidikan. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan diharapkan siswa dapat memperoleh informasi dan materi pelajaran dengan lebih mudah. Selain itu pengaruh yang diberikan perkembangan teknologi untuk dunia pendidikan adalah penggunaan multimedia dalam pembelajaran.

Multimedia pembelajaran merupakan suatu media pembelajaran yang dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Multimedia memiliki setidaknya lebih dari satu jenis media, baik itu media audio dan visual ataupun yang lainnya. Arsyad (2011:9) mengatakan bahwa, “ Belajar dengan menggunakan indera ganda, pandang dan dengar, akan memberikan keuntungan bagi siswa. Siswa akan belajar lebih banyak daripada jika materi pelajaran diterima hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar.”

Dr. Vernom A. Magnesen dalam Ariani (2010:35) menyatakan, “ Kita belajar 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang dilihat, 30% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang dikatakan dan 90% dari apa yang dilakukan.” Berdasarkan uraian tersebut, belajar dengan melakukan memiliki persentase tertinggi yang jauh lebih tinggi dari pada belajar dengan melihat dan mendengar saja.

Pembelajaran TIK di sekolah setingkat SMP biasanya dibagi menjadi dua, pembelajaran teori dan praktikum. Untuk pembelajaran yang berupa teori biasanya siswa mengalami kesulitan dalam menyerap materi yang disampaikan, hal ini terlihat dari nilai ujian teori yang biasanya lebih rendah daripada ujian praktikum. Permasalahan ini dapat diatasi dengan menggunakan multimedia pembelajaran yang baik.

Multimedia yang digunakan dalam pembelajaran memiliki bermacam-macam model. Heinich, dkk (dalam Uno dan Lamatenggo, 2009) mengemukakan bahwa model pembelajaran dengan menggunakan multimedia dapat berupa model tutorial, *drills and practice*, simulasi dan *instructional games*.

Untuk anak usia remaja biasanya lebih menyukai dan sering bermain game. Mereka dapat menghabiskan banyak waktu untuk bermain game dan terkadang lebih lama daripada waktu mereka belajar mandiri di rumah. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Simpson dan Clem (2008) dalam Anisa (2012), “ ... 92% of children ages 2-17 play video and computer games. And middle schoolers

are the most avid players; eighth grade boys average 23 hours a week and girls 12 hours ...”.

Kebanyakan siswa SMP sangat menyukai bermain game seperti video games dikarenakan video games tersebut sangat menyenangkan. Terdapat tiga unsur utama yang membuat video games menyenangkan, yaitu tantangan, fantasi, dan penasaran. Ketiga unsur tersebut sesuai dengan apa yang diutarakan Malone (Squire, 2000) dalam Anisa (2012),”... three main elements that make video games fun: challenge, fantasy, curiosity”.

Kelebihan yang dimiliki oleh game tersebut dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Siswa akan lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan media game dan lebih termotivasi apalagi game dapat digunakan dalam hampir setiap pembelajaran. Pendapat ini didasarkan pada pendapat Simpson dan Clem (2008) dalam Anisa (2012) “ ... it motivates by virtue of being fun. It’s versatile, can be used to teach almost any subject or skill and, when used correctly, is extremely effective. What’s more, its use is supported by constructivist theory, which calls for active engagement and experiential learning”.

Belajara dengan menggunakan game akan memberikan hasil yang sangat baik. Dengan menggunakan game siswa akan secara aktif melihat dan melakukan pembelajaran seperti pendapat Prensky (Batson dan Feinberg, 2005) dalam Anisa (2012) “ When student are using game to learn, they are actively seeing and

doing, rather than listening and reading”. Dalam teori Dr. Vernom A. Magnesen belajar dengan melakukan akan memberikan hasil yang paling baik.

Berdasarkan apa yang telah dijelaskan, penulis akhirnya memutuskan untuk melakukan penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif model *Instructional Games*. Multimedia ini dikembangkan untuk membantu siswa mempelajari materi atau teori tentang aplikasi pengolahan angka. Selain itu, multimedia yang akan dikembangkan harus dapat meningkatkan motivasi belajar agar siswa mau untuk terus mempelajari dan mendalami tentang aplikasi pengolahan angka tersebut.

Dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2007).

Karena motivasi sangat penting dalam suatu proses pembelajaran, maka multimedia pembelajaran interaktif *instructional games* yang akan dikembangkan harus bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini pengembangan multimedia tersebut akan mengacu pada model *ARCS* (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*). Model *ARCS* ini telah digunakan sebagai model pembelajaran dan terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Type

ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, Kelas X Administrasi Perkantoran SMKN 11 Bandung Tahun Pelajaran 2011/2012” oleh Angga Cathor Priyanto dari Program Studi Pendidikan Manajemen Perkantoran Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Model ARCS ini juga telah digunakan dalam penelitian lain yang berjudul “Keefektifan Model *ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction)* dalam Mengungkapkan Kritik pada Pembelajaran Berbicara” oleh Navika Dzuhisna dari Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UPI yang membuktikan bahwa model ARCS efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Game Berbasis Model *ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction)* untuk Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi”.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif game berbasis model ARCS untuk pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi?

2. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran interaktif game berbasis model ARCS untuk pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi?
3. Bagaimana penilaian siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif game berbasis model ARCS untuk pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi?
4. Bagaimana respon siswa saat menggunakan multimedia pembelajaran interaktif game berbasis model ARCS untuk pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah “mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif game berbasis model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) untuk pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.”

Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah :

1. Mendapatkan produk dengan proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif game berbasis model ARCS untuk pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

2. Mendapatkan kajian mengenai kelayakan multimedia pembelajaran interaktif game berbasis model ARCS untuk pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
3. Mendapatkan penilaian siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif game berbasis model ARCS untuk pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
4. Mengetahui respon siswa saat menggunakan multimedia pembelajaran interaktif game berbasis model ARCS untuk pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

1.4. Batasan Masalah

Batasan dalam penelitian ini diantaranya adalah:

1. Penelitian hanya ditujukan untuk pengembangan suatu produk dan menguji produk tersebut terhadap ahli media, ahli materi dan siswa selaku pengguna.
2. Pembelajaran TIK dalam pengembangan multimedia ini adalah materi perangkat lunak pengolah angka untuk kelas 8 SMP semester genap.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Multimedia ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar aktif dan mandiri serta memberikan suasana baru dalam pembelajaran perangkat lunak pengolah angka.

2. Bagi Guru

Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif games berbasis ARCS Motivational Design ini guru dapat menggunakannya sebagai alat bantu dalam pembelajaran perangkat lunak pengolah angka dan memicu guru untuk membuat multimedia pembelajaran pada materi pembelajaran lainnya.

3. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti dapat mengetahui proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif game berbasis ARCS Motivational Design untuk pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dan dapat mengimplementasikan ilmu yang telah diterima selama kuliah pada multimedia yang dikembangkan serta dapat menjadi bekal bagi peneliti untuk masa depan.

1.6. Definisi Operasional

1. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu system yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang

dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Dalam penelitian ini pembelajaran adalah proses yang terjadi saat siswa menggunakan multimedia.

2. Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia Pembelajaran Interaktif merupakan suatu media yang menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafis, audio, dan interaktivitas yang diprogram berdasarkan teori dan prinsip-prinsip pembelajaran.

3. Game

Yang dimaksud game dalam penelitian ini adalah game edukasi. Game edukasi berdasarkan sudut pandang pendidik adalah pemberian pengetahuan atau pendidikan dengan menggunakan pendekatan game dimana game yang dikembangkan adalah *instructional games*. *Instructional Games* sendiri merupakan salah satu bentuk model multimedia pembelajaran interaktif. Roblyer (2006: 93) mengungkapkan bahwa “*Instructional games are software designed to increase motivation by adding game rules and/or competition to learning activities.*”

4. Model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*)

Model *ARCS* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Komponen dalam model *ARCS* antara lain:

- 1) *Attention* (perhatian)
- 2) *Relevance* (relevansi/keterkaitan)
- 3) *Confidence* (percaya diri)
- 4) *Satisfaction* (kepuasan)

Jika semua komponen ini terpenuhi maka motivasi siswa akan menjadi lebih baik atau meningkat.

