

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu upaya dalam mengembangkan potensi-potensi manusiawi peserta didik. Pendidikan bertujuan untuk menyiapkan pribadi dalam keseimbangan, kesatuan, organis, harmonis, dinamis, guna mencapai tujuan hidup kemanusiaan. (Zulhendri, 2014: 43). Agar tercapainya suatu tujuan pendidikan, sistem pendidikan di Indonesia selalu mengalami perubahan. Perubahan ini bertujuan agar tercapainya suatu pendidikan yang lebih berkualitas.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang sangat pesat berpengaruh pada semua bidang tidak terkecuali bidang pendidikan. Pendidikan di Indonesia harus bisa sejalan dengan Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini. Menurut Warsita (2008:1) kemajuan teknologi komunikasi dan informatika yang sangat cepat telah menawarkan tentang bagaimana orang dapat mengambil manfaat kemajuan itu untuk kepentingan belajar.

Belajar merupakan suatu interaksi yang terjadi antara guru dengan peserta didik. Guru merupakan seorang pendidik yang harus mempunyai kemampuan dalam mengelola kelas agar peserta didik bisa mengikuti pembelajaran dengan baik. Sebelum proses pembelajaran dimulai, guru perlu memikirkan strategi pembelajaran yang sesuai guna tercapainya tujuan pembelajaran. (Djamarah, 2010: 5).

Pembelajaran TIK di SMA umumnya masih sulit dipahami karena materi pembelajaran di SMA terlalu fokus pada buku pelajaran dan kurang bervariasi, sehingga peserta didik mudah merasa bosan. Agar pembelajaran TIK dapat terlaksana dengan baik, guru dituntut untuk bisa menemukan metode pembelajaran yang bervariasi untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Widiasworo (2014: 71), guru kreatif adalah guru yang menyenangkan yang memiliki humor yang baik dan tidak berlebihan. Sesuai dengan Peraturan Pemerintahan Nomor 19 Tahun 2005 bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang sehingga memotivasi peserta didik agar berpartisipasi aktif.

Menurut Arsyad (2010 : 2-3), media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya. Guru di sekolah biasanya sudah menggunakan media seperti menjelaskan pelajaran menggunakan *Adobe Flash Professional CS6*

Dipilihnya *Adobe Flash Professional CS6* dalam pembuatan media pembelajaran karena program tersebut merupakan program yang sangat mendukung dalam pembuatan multimedia interaktif, misalnya presentasi, movie interaktif, produk pendidikan dan yang lainnya (Arry Maulana syarif, 2003 : 3).

Pada tanggal 10 April 2017, penulis juga melakukan wawancara dengan salah satu guru TIK di SMA Negeri 4 Padang. Ibu Dina Rahmayani, M.Kom. menyatakan kelemahan dari peserta didik di SMA Negeri 4 Padang yaitu kurangnya minat baca peserta didik karena materi yang terlalu banyak dan susah memahami konsep. Disaat sedang berdiskusi ataupun mencari jawaban pertanyaan, peserta didik lebih suka menggunakan *gadget* dalam mencari pelajaran daripada membaca buku pelajarannya, karena dengan menggunakan kata kunci pertanyaan jawaban bisa didapatkan dengan cepat.

Berdasarkan pengalaman penulis ketika melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan Kependidikan (PLK) di SMA Negeri 4 Padang pada semester genap 2016/2017, diketahui bahwa peserta didik suka menggunakan *gadget* seperti *searching* atau bermain *game*. Bahkan ada juga beberapa peserta didik yang bermain *games* disaat proses pembelajaran berlangsung. Disaat penulis melakukan wawancara, peserta didik menyatakan mereka merasa bosan dan kurang memahami materi yang dijelaskan. Oleh karena itu, guru harus memikirkan strategi baru dalam pembelajaran agar tidak membosankan. Menurut Sadiman, dkk. (2012: 71), permainan (*games*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu.

Didalam pendidikan, permainan merupakan hal yang menyenangkan dan menghibur untuk dilakukan. Permainan (*games*) sangat menarik bagi peserta didik karena tidak ada tekanan dalam belajar. Menurut Rusman (2012: 326), pembelajaran yang menyenangkan ini merupakan proses pembelajaran

yang adanya pola hubungan yang baik antara guru dengan peserta didik. Sehingga dalam proses pembelajaran membuat suasana yang tidak ada beban antara peserta didik dengan guru.

Ibuk Dina Rahmayani, M.Kom. juga menyatakan “peserta didik senang bermain *games*, sebelumnya sudah pernah menggunakan strategi pembelajaran menggunakan permainan aksara bermakna”. Permainan kuis aksara bermakna merupakan suatu permainan yang menggunakan konsep permainan matriks bersel segi enam yang disusun sehingga menyerupai persegi 5 baris dan 5 kolom. Segi enam ini berisi huruf A-Z yang merupakan inisial jawaban benar dari masing- masing pertanyaan yang diajukan oleh pembawa acara. Dengan adanya permainan ini, peserta didik lebih aktif dan menyenangkan.

Penulis akan membuat suatu multimedia interaktif bermuatan *games* tebak kata (MI-GTK) ini menggunakan *Adobe Flash Professional CS6*. Dengan adanya pengembangan multimedia interaktif bermuatan *games* tebak kata (MI-GTK) ini, penulis berharap multimedia ini bisa diterapkan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif bagi guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menggunakan pendekatan permainan yang menyenangkan, menantang, seru dan menarik serta fokus kepada topik yang akan dibahas yaitu teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif bermuatan *games* Tebak Kata pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi(TIK) untuk peserta didik kelas X SMA”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah berikut ini.

1. Peserta didik sulit memahami materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru.
2. Peserta didik kurang fokus dalam proses pembelajaran.
3. Peserta didik mudah bosan dengan menggunakan *slide powerpoint* yang ditampilkan.
4. Peserta didik memainkan *games* saat proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu belum tersedianya multimedia interaktif bermuatan *games* tebak kata (MI-GTK) pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk peserta didik kelas X SMA.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, penulis merumuskan masalah yang diteliti adalah bagaimana validitas dan praktikalitas multimedia interaktif bermuatan *games* tebak kata (MI-GTK) pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang dikembangkan untuk peserta didik kelas X SMA?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan Multimedia Interaktif bermuatan *games* tebak kata (MI-GTK) pada mata pelajaran teknologi

informasi dan komunikasi (TIK) untuk peserta didik kelas X SMA yang valid dan praktis.

F. Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat yang dapat diperoleh dari pengembangan tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik kelas X SMA, dapat membantu dalam pemahaman materi saat proses pembelajaran dengan menyenangkan .
2. Bagi guru TIK, dapat menggunakan *games* tebak kata ini sebagai penunjang yang membantu guru memberikan materi kepada peserta didik .
3. Bagi peneliti lain, sebagai informasi dan sumber rujukan yang dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya yang relevan.

G. Definisi Operasional

Di dalam penelitian ini ada beberapa istilah umum yang digunakan.

1. Multimedia Interaktif merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/subkompetensi mata pelajaran yang diharapkan.
2. Permainan (*games*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu.
3. *Games* tebak kata (MI-GTK) diartikan sebagai permainan mengasah pemahaman yang berisi ciri-ciri atau soal-soal yang mengarah pada jawaban yang harus ditebak.

4. Multimedia interaktif *Games* Tebak Kata (MI-GTK) merupakan salah satu media pembelajaran yang mengasah pemahaman yang berisi soal-soal yang harus ditebak dengan cara aktif, menarik, menantang dan menyenangkan.

H. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu Multimedia Interaktif bermuatan *games* tebak kata (MI-GTK) pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk peserta didik kelas X SMA dengan karakteristik sebagai berikut.

1. Produk multimedia interaktif ini dibuat dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS6*. Produk dapat disimpan di dalam *flash disk* maupun *compact disk*.
2. Multimedia interaktif ini dilengkapi dengan judul, petunjuk penggunaan. Mempunyai 6 tombol menu utama yaitu kompetensi, mata pelajaran TIK, profil penyusun, referensi, game dan petunjuk. 6 tombol ini dapat digunakan peserta didik ke menu yang diinginkannya seperti menuju ke menu kompetensi dasar, indikator, materi, dan profil penyusun. Tetapi pada tombol *games* tebak kata, peserta didik harus membaca terlebih dahulu materi tersebut.
3. Tampilan multimedia interaktif ini menggunakan *background* yang dominan berwarna kuning tua. Jenis tulisan yang digunakan untuk multimedia interaktif ini yaitu *Berlin Sans FB Demi*, *Maiandra GD*, *Broadway*, *Calibri (Body)* dan *Britannic Bold*.

4. *Games* tebak kata (MI-GTK) merupakan sebuah permainan yang bisa membuat peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. *Games* ini juga dilengkapi dengan musik yang membuat pemain lebih tertantang.
5. Musik instrumen yang digunakan dalam multimedia interaktif ini yaitu, *classical glass, contradanza, devils trill*, instrumen menyenangkan dan instrumen yang menarik.