

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan selalu berupaya mendewasakan manusia melalui bermacam-macam metode yang diberikan oleh pendidik. Pendidik berperan sentral dalam dunia pendidikan, dialah yang mentransfer ilmu pengetahuan yang dimilikinya. Oleh karenanya, pendidik diharuskan selalu berinovasi dalam menyampaikan ilmu pengetahuan dengan disisipi penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Khusus untuk pemanfaatan teknologi akan dikaji dalam tulisan ini. Menurut Siswo Saroso (2005) perkembangan teknologi telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Teknologi juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi pelajar, dengan teknologi dan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu.

Kenyataan menunjukkan bahwa pendidik dalam mengajar masih belum maksimal untuk memanfaatkan teknologi yang tersedia, seperti halnya sebuah *personal computer* yang hanya digunakan untuk sekedar mengetik dan mencetak dokumen. Jika pendidik benar-benar kreatif maka

komputer tersebut bisa digunakan sebagai media yang membuat pembelajaran lebih menarik. Seperti diungkapkan Mulyanta (2009:2) hambatan yang dihadapi para pendidik berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran salah satunya adanya keterbatasan dalam merancang dan menyusun media pembelajaran serta belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai untuk membuat sebuah media.

Sebuah pembelajaran akan lebih menarik jika ada perpaduan tepat antara pemilihan metode pembelajaran dengan media yang digunakan. Metode pembelajaran dikemas sedemikian rupa oleh pendidik agar menimbulkan kesan yang positif dalam diri peserta didik sehingga materi yang disampaikan akan terus dipahami dan tidak hilang begitu saja seiring dengan datangnya materi-materi baru ataupun karena faktor lain. Proses belajar mengajar seringkali dihadapkan pada materi abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga materi menjadi sulit diajarkan guru dan sulit dipahami siswa. Visualisasi lewat media pembelajaran menjadi salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak.

Pembelajaran tanpa media interaktif akan menjadi pendidikan yang sangat membosankan. Bahkan dewasa ini sangat sulit untuk membayangkan adanya suatu pendidikan atau sistem pembelajaran yang sama sekali tanpa melibatkan media interaktif di dalamnya. Alasannya, media pembelajaran interaktif dianggap dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik sesuai yang diharapkan. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pendidikan tanpa media interaktif bukanlah pendidikan yang sesungguhnya. Hal ini

terjadi karena dua alasan. *Pertama*, manusia dewasa ini sudah melekat sedemikian rupa dengan media interaktif dalam berbagai macam jenis dan bentuknya. *Kedua*, sifat dasar manusia yang lebih mudah untuk fokus pada pembelajaran bila di hadapannya objek yang dipelajari hadir secara nyata, atau setidaknya representasi dari objek yang dipelajari ada di hadapan peserta didik.

Pernyataan Marc Prensky (2006) barangkali dapat menjadi gambaran betapa pentingnya media interaktif dalam pendidikan. Menyindir sekolah-sekolah yang lamban dalam menerapkan media interaktif di sekolah, Prensky menyatakan, "*Schools are stuck in the 20th century. Students have rushed into the 21st. How can schools catch up and provide students with a relevant education?*" Hal itu mengindikasikan adanya keterbatasan sebuah sekolah dalam memberikan pendidikan yang relevan. Kenyataannya memang demikian, dalam proses pembelajaran terkadang masih ditemukan yang bersifat *teacher centered*, *text book oriented*, dan pendidik menggunakan media belajar seadanya. Pendidik menyampaikan materi sesuai dengan apa yang ada pada buku ajar yang digunakan. Keadaan seperti ini menyebabkan kurang optimalnya pembelajaran dalam hal ini siswa menjadi kurang aktif, minat belajar kurang dan siswa tidak bisa belajar secara mandiri tanpa adanya pendidik. Studi lapangan yang dilakukan penulis di SMA Negeri 7 Purworejo menemukan bahwa siswa menemui kesulitan dalam menyerap materi pelajaran ekonomi dikarenakan materi didominasi oleh teori dan guru kurang improvisasi dalam menyampaikan materi. Guru terlalu terpaku pada metode

ceramah dalam menyampaikan materi sehingga siswa sering merasa bosan mengikuti pelajaran ekonomi yang berakibat pada rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran. Hal lain yang ditemukan yaitu seperti siswa yang enggan mengungkapkan pendapat atau jawaban ketika pelajaran berlangsung, siswa juga sering telat dalam mengumpulkan tugas, nilai ulangan yang hanya sekedar memenuhi ketuntasan minimal, dan masih ditemukan siswa yang merespon negatif kehadiran guru mata pelajaran ekonomi.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat dan bersifat global. Dewasa ini memaksa penyelenggara pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajarannya secara terus-menerus untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas. Era globalisasi saat ini ditandai dengan semakin meluasnya penggunaan teknologi komputer di hampir seluruh segi kehidupan, khususnya di bidang pendidikan. Media berbasis komputer dapat menggabungkan berbagai macam media baik untuk tujuan pembelajaran atau tujuan lainnya. Keragaman media ini meliputi teks, gambar, audio, video, animasi bahkan simulasi. Media berbasis komputer merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks atau kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data. Media berbasis komputer diartikan pula sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video. Memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communication Technology* -

ICT) khususnya teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat membantu memecahkan masalah belajar yang dihadapi.

Berdasarkan hal-hal di atas, jelaslah bahwa salah satu peran dari komputer yaitu sebagai media pembantu atau penunjang dalam proses pembelajaran sehingga kegunaan atau manfaat media pendidikan atau pembelajaran yang diuraikan sebelumnya bisa tercapai secara optimal. Penggunaan komputer dalam proses pembelajaran ini lebih dikenal dengan istilah *Computer-Assisted Instruction (CAI)*.

Satu hal yang menarik perhatian penulis untuk dikaji adalah CAI model *Instructional Games* yaitu berhubungan dengan ketertarikan terhadap *games* atau permainan. Di Indonesia sendiri ketertarikan terhadap permainan dirasa tinggi. Hal itu sesuai dengan keadaan psikologis siswa yang lebih senang untuk menikmati permainan daripada hanya membaca atau mendengarkan ceramah pendidik secara terus menerus.

Pelajar atau peserta didik akan lebih tertarik kepada kegiatan bermain *games* yang menyenangkan, menarik, dan menantang daripada melakukan kegiatan belajar yang monoton hanya sekedar membaca atau mendengarkan ceramah guru. Apabila dihubungkan dengan bentuk CAI *Instructional Games*, diharapkan akan didapatkan proses pembelajaran menarik yang dikemas dalam bentuk permainan sehingga muncul minat, ketertarikan dan motivasi siswa untuk belajar. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Roblyer (2006: 93) bahwa "*Instructional Games are software designed to increase motivation by adding game rules and/or competition to learning activities*".

Instructional Games merupakan perangkat lunak yang didesain untuk meningkatkan motivasi dengan menambahkan aturan permainan dan atau kompetisi kedalam aktivitas pembelajaran. Model game yang dikembangkan berbentuk teka-teki silang, dimana game ini sudah tidak asing lagi dikalangan masyarakat maupun peserta didik.

Bertolak dari hal di atas, penulis berusaha untuk mengembangkan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dengan mengadaptasi sesuai kebutuhan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menimbulkan ketertarikan siswa, meningkatkan minat belajar, dan hasil belajar siswa. Melihat fenomena dan potensi tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk game interaktif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, sehingga judul yang penulis angkat adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa SMA Pada Mata Pelajaran Ekonomi”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat didefinisikan beberapa permasalahan, diantaranya :

1. Kemampuan pendidik masih belum maksimal dalam pemanfaatan teknologi yang tersedia.
2. Adanya keterbatasan sekolah dalam menyediakan dan mengembangkan media pembelajaran terutama yang berbantuan komputer.

3. Guru masih terpaku pada metode ceramah dalam menyampaikan materi mengakibatkan rendahnya minat dan hasil belajar siswa, seperti halnya yang terjadi di SMA Negeri 7 Purworejo.
4. Belum banyak diketahui secara meluas bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran yang berbasis komputer khususnya berbasis Java.
5. Peserta didik membutuhkan suatu metode pembelajaran yang inovatif dengan menyisipkan media interaktif.

C. Pembatasan Masalah

Oleh karena luasnya permasalahan, pengembangan media pembelajaran game interaktif mata pelajaran ekonomi SMA dibatasi pada materi kelas XI IPS. Pengujian keefektifan media ini dibatasi untuk meningkatkan minat yang diukur dengan membandingkan minat sebelum sesudah menggunakan media dan hasil belajar yang dibatasi pada ranah kognitif dengan melihat hasil *pre-test* dan *post test*.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur mengembangkan media pembelajaran game interaktif mata pelajaran ekonomi SMA?
2. Bagaimana kelayakan game interaktif yang telah dikembangkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi SMA?

3. Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran game interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi?
4. Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran game interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi?
5. Bagaimana perbedaan minat belajar siswa yang menggunakan media game interaktif dengan yang menggunakan media konvensional pada mata pelajaran ekonomi?
6. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media game interaktif dengan yang menggunakan media konvensional pada mata pelajaran ekonomi?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk :

1. Mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran game interaktif untuk mata pelajaran ekonomi.
2. Mendapatkan media pembelajaran game interaktif yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran, ditinjau dari berbagai aspek penilaian dalam proses validasi dan uji coba media.
3. Mengetahui keefektifan media game interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.
4. Mengetahui keefektifan media game interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

5. Mengetahui perbedaan minat belajar siswa yang menggunakan media game interaktif dengan yang menggunakan media konvensional pada mata pelajaran ekonomi.
6. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media game interaktif dengan yang menggunakan media konvensional pada mata pelajaran ekonomi.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah perbendaharaan ilmu pengetahuan khususnya tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam hal ini game interaktif terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Selain itu dapat digunakan sebagai acuan dalam penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Membantu siswa untuk belajar mandiri.
- 2) Membantu siswa dalam menguasai materi pelajaran ekonomi.

b. Bagi guru dan sekolah

- 1) Media pembelajaran game interaktif ini dapat dipergunakan sewaktu-waktu baik untuk pembelajaran di kelas maupun pembelajaran individual siswa.
- 2) Menambah referensi bahan ajar
- 3) Membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran.