

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kondisi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, senantiasa mempengaruhi perkembangan individu dalam semua aspek. Perkembangan dan perubahan menuntut terjadinya inovasi pendidikan yang menimbulkan perubahan yang baru dan kualitas yang berbeda dengan hal yang sebenarnya. Oleh karena itu setiap manusia memegang tanggung jawab untuk melaksanakan inovasi. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 dijelaskan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang lebih manusiawi”.

Perkembangan industri perangkat telekomunikasi bergerak semakin pesat. Sekarang, orang tidak memiliki *mobile phone* seperti ketinggalan zaman. Bukan hanya orang dewasa dan remaja, tapi manula dan anak balita sudah familiar dengan yang namanya *mobile phone*. Seiring perkembangannya, perangkat bergerak bukan hanya *mobile phone* saja, tetapi berkembang ke *smartphone*, *PDA*, *tablet*, dsb. Dengan semakin pesatnya perkembangan perangkat *mobile*, maka membuka

kesempatan luas bagi para software developer untuk membangun aplikasi pada perangkat ini.

Game sebetulnya pisau bermata dua, Orang bisa merasa terhibur dengan game, terpacu adrenalinnya, dan sebagainya. Namun disisi lain, masalah ketagihan pada game juga tidak bisa dihindarkan. Seseorang bisa betah berjam jam bermain game sampai lupa makan dan minum. Mereka paham betul tentang seluk beluk game. Misalnya anak anak zaman sekarang, kalau mereka main game sepak bola, mereka begitu hafal dengan nama-nama pemainnya, asal klubnya, asal negaranya, mukanya, skill dsb. Namun jika kita tanya tentang pahlawan-pahlawan Indonesia, bisa jadi tidak sehafal terhadap para pemain itu.

Virvou dkk (2005) melakukan penelitian tentang efektivitas game dalam membantu proses pembelajaran, mereka menyatakan bahwa *game edukatif virtual reality* yang mereka buat (VR-ENGAGE) dapat sangat memotivasi sambil meningkatkan efek edukatif pada siswa. Yang menarik adalah beliau bercerita dalam paper-nya bahwa di sekolah yang menjadi tempat penelitiannya, dulu ada siswa yang membuat suasana kelas kurang kondusif. Siswa tersebut sering mengganggu temannya yang sedang belajar. Namun sejak diimplementasikan VR-ENGAGE ini, siswa tersebut tidak pernah lagi mengganggu temannya. Siswa tersebut asyik memainkan VR-ENGAGE dan prestasinya meningkat.

Peran game yang cukup signifikan dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran juga disepakati oleh para guru di Indonesia. Misalnya saja Dra. Entit Usidati, S.ST, seorang guru Desain Komunikasi Visual SMKN 14 Bandung, menulis sebuah artikel di Harian Gala Media 11 Oktober 2010 mengatakan bahwa Game adalah media pembelajaran masa kini. Beliau kemudian menjelaskan

“Manusia mempunyai sifat dasar lebih cepat mempelajari segala sesuatu secara visual-verbal, sehingga game juga baik jika dilibatkan dalam proses pendidikan (game edukasi). Game selalu dimainkan berulang ulang dan terus menerus sampai para pemain merasa puas, dengan demikian materi-materi yang disampaikan akan mudah dicerna dan dimengerti oleh pemain game. Banyak sekali jenis game yang bersifat interaktif bisa dipakai sebagai media pendidikan dan pembelajaran. Misalnya game petualangan, simulator game, music game, puzzle game, dan lain-lain.”

Begitu juga Bapak Iwan Tachlan. Pada Harian Pikiran rakyat 25 September 2010, beliau menulis tentang game sebagai media pembelajaran Geografis. Arus game ini agak sulit dicegah. Mungkin sudah bawaannya kalau manusia suka dengan yang menyenangkan, menantang, dan sebagainya. Dan itu semua ada di dalam game. Satu yang bisa kita lakukan memanfaatkan game ini sehingga nilai-nilai pendidikan masuk kedalamnya. Sehingga misalnya, sambil mereka main game, mereka jadi pandai bahasa Inggris. Sambil mereka main game, mereka jadi pandai Fisika, pandai nama-nama pulau di Indonesia, dan sebagainya.

Beberapa sebab yang membuat remaja kecanduan game, salah satunya tantangan. “Dalam setiap game ada tantangan, yang membuat pecandunya terus merasa tertantang, sehingga pada akhirnya, orang yang kecanduan game akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari game, bila pemain tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, ia akan jadi lupa diri dan jadi lupa belajar, bahkan saat belajar pun ia malah mengingat-ingat permainan game. Game online akan mengurangi aktivitas positive yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka.

Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas games, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka, jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, diperkirakan anak akan menarik pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Motivasi adalah keadaan berupa dorongan yang terdapat dalam diri seseorang berupa dorongan dari dalam dan luar untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu dalam belajarnya.

Peneliti sebelumnya telah melakukan observasi ke sekolah yang akan diteliti untuk melihat kondisi siswa dan cara mengajar guru, sebagai mana peneliti melihat bahwa siswa cenderung bosan dengan cara pengajaran yang biasa-biasa saja, dan ilmu yang disampaikan tidak sepenuhnya masuk ke siswa. Observer juga menjumpai ketika saat pembelajaran banyak siswa yang melamun, bicara sendiri, tidak mendengarkan penjelasan guru, bermain game dengan sembunyi, bahkan tidur saat pelajaran. Dari hal tersebut observer menyimpulkan kurangnya motivasi belajar siswa dan menjadi siswa tidak fokus saat pembelajaran berlangsung. Setelah mengobservasi peneliti juga mengambil data pra penelitian menggunakan angket dengan hasil bahwa siswa RPL 1 yang memiliki jumlah sebanyak 27 siswa yang mengisi angket dengan rata rata 42,26% yang bisa dikategorikan Cukup Baik. Dan

untuk RPL 2 yang memiliki jumlah 28 siswa yang mengisi angket dengan rata-rata 51,05% yang bisa dikategorikan Cukup Baik.

Dengan data pra penelitian tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa dengan metode pengajaran yang biasa saja, siswa cenderung bosan dan motivasi untuk belajar menjadi berkurang.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian tentang kegemaran bermain game pada pelajar dapat menjadi satu rumusan ilmiah, maka dari itu penulis ingin melakukan penelitian dengan judul yang diangkat adalah :

“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Game Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK Pada Materi Tipe Data dan Variabel”

2.1 Rumusan Masalah

Setelah masalah diidentifikasi, dan dibatasi, maka selanjutnya masalah tersebut dirumuskan. Rumusan masalah pada umumnya dinyatakan dalam kalimat pernyataan. Dengan pernyataan ini akan dapat memandu peneliti untuk kegiatan penelitian selanjutnya. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka peneliti menggunakan berbagai teori untuk menjawabnya. Jadi, teori dalam penelitian kuantitatif ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah penelitian tersebut. Jawaban terhadap rumusan masalah yang baru menggunakan teori tersebut dinamakan hipotesis, maka hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.

Rumusan masalah berbeda dengan masalah. Kalau masalah itu merupakan kesenjangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi, maka rumusan masalah itu merupakan suatu pertanyaan yang akan dicari jawaban melalui pengumpulan data. Namun demikian terdapat kaitan erat antara masalah dan rumusan masalah, karena setiap rumusan masalah penelitian harus didasarkan pada masalah.

Dari uraian latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa SMK pada materi tipe data dan variabel?
2. Bagaimana aktivitas guru selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi tipe data dan variabel?
3. Bagaimana aktivitas siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi tipe data dan variabel?

3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan gambaran tentang arah yang akan dituju dalam melakukan penelitian. Tujuan penelitian harus mengacu dan konsisten dengan masalah – masalah yang telah dirumuskan dalam rumusan, Sesuai dengan rumusan masalah diatas yang telah dikemukakan sebelumnya maka penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa SMK pada materi tipe data dan variabel.

2. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap aktivitas Guru SMK pada materi tipe data dan variabel.
3. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap aktivitas siswa SMK pada materi tipe data dan variabel.

4.1 Batasan Penelitian

Batasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah supaya penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, sehingga batasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
2. Materi pokok dalam materi ini adalah Tipe Data dan Variabel.
3. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah Game Puzzle.
4. Peningkatan motivasi belajar peserta didik ditinjau dari hasil penerapan model pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT.
5. Pengambilan data informan hanya di kelas X RPL SMKN 1 Kamal.
6. Penelitian mencari pengaruh setelah dan sebelum menggunakan Game Edukasi yang mana akan diterapkan pada proses belajar mengajar.

5.1 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi apa yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian. Kegunaan dapat berupa kegunaan yang

bersifat teoritis dan kegunaan praktis, seperti kegunaan bagi penulis, instansi dan masyarakat secara keseluruhan. Kegunaan penelitian harus realistis.

Dari penelitian ini diharapkan nantinya dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut :

1.1.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan tentang masalah yang akan diteliti. Khususnya tentang pengaruh game edukasi terhadap motivasi belajar di kelas X RPL SMKN 1 KAMAL.

1.1.2 Secara Praktis

Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan, serta dapat memahami tentang pengaruh game edukasi terhadap motivasi belajar di kelas X RPL SMKN 1 KAMAL.

1.5.2.1 Bagi Peserta Didik

Diharapkan peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan Game Edukasi dan diharapkan peserta didik lebih menguasai materi Tipe Data dan Variabel serta dapat membantu peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga peserta didik dengan mudah menerima materi pelajaran Pemrograman dasar yang diberikan oleh guru, dan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Diharapkan peserta didik dapat bekerjasama dalam kelompok untuk memecahkan masalah materi Tipe Data dan Variabel agar tercipta suasana belajar yang nyaman dan kondusif.

1.5.2.2 Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan tentang variasi model pembelajaran dalam hal ini penggunaan media Game Edukasi dalam pembelajaran

kooperatif tipe TGT serta dapat sebagai alternatif dan bahan pertimbangan guru untuk menciptakan penyampaian materi Tipe Data dan Variabel yang kreatif dan inovatif agar proses pembelajaran menyenangkan dan mengesankan.

1.5.2.3 Bagi Peneliti

Untuk menambah pengalaman mengenai dunia pendidikan sebagai calon guru atau pendidik sebelum terjun langsung di lapangan terutama dalam aspek penguasaan materi Tipe Data dan Variabel serta mengetahui model pembelajaran Tipe Data dan Variabel yang mendekati efektif yang dapat meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik.

1.5.2.4 Bagi Pembaca

Apabila hasil penelitian ini menunjukkan hasil memuaskan atau berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik mungkin dapat dicontoh dalam mata pelajaran lain atau mungkin dapat diterapkan untuk materi lain sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta

