

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Perkembangan teknologi saat ini di era milenial sangat besar pengaruhnya untuk dunia teknologi informasi. Perkembangan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan mulai dari pemerintahan, kesehatan, bisnis, komunikasi, pendidikan dan lain sebagainya (Azwar *et al.*, 2020). Dengan adanya tersebut muncul media baru yang memberikan pilihan dalam meningkatkan kinerja pekerjaan, baik yang bersifat web based maupun yang bersifat desktop based. Salah satu teknologi yang saat ini berkembang pesat yakni teknologi informasi dan komunikasi mobile (smartphone). Kegunaan dari smartphone ini dapat mengirim pesan sebagai alat untuk berkomunikasi dan dapat bermain game. Ada beberapa fitur lain yang dapat digunakan di smartphone seperti mendengarkan musik, internet dan lain sebagainya. Smartphone yang paling banyak digunakan adalah *android*.

Media berasal dari kata “*Medius*” yang termasuk dalam bahasa latin dengan arti tengah, perantara, atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa arab kata media berasal dari kata “*Wasaaila*” yang mempunyai arti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima (Arsyad, 2014). Media pembelajaran meliputi semua sumber yang digunakan selama proses pembelajaran, baik itu manusia, materi, ataupun kajian yang dapat membantu peserta didik dalam memproses dan memperoleh ilmu. Dengan penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran akan membuat

proses pembelajaran lebih menarik misal dari segi penampilan yang bisa dikombinasikan dengan beberapa gambar.

Media pembelajaran memiliki posisi yang penting dalam melakukan proses pembelajaran antara pendidik maupun peserta didik sehingga proses pembelajaran akan berlangsung secara maksimal. Manfaat media pembelajaran yaitu proses belajar mengajar menjadi lebih menarik jelas dan interaktif, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, menumbuhkan sikap positif siswa dan efisien dalam waktu dan tenaga. Peran media pembelajaran pada proses pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia (Tafonao, 2018). Manfaat media pembelajaran dapat dioptimalkan pada proses pembelajaran. Bagi guru, media pembelajaran membantu memotivasi peserta didik untuk aktif dalam belajar. Bagi siswa, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis.

Salah satu contoh media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang pendidikan yaitu media pembelajaran berbasis android. (Putri & Sahari, 2017) berpendapat bahwa pemanfaatan android dalam dunia pendidikan sudah mulai di sebar luaskan dikalangan masyarakat dari mulai jenjang pendidikan SD, SMP, SMA dan di perguruan tinggi. Sistem yang digunakan pada ponsel pintar banyak yang diantaranya yaitu Android, Ios, Windows phone dan Blackberry (Astuti *et al.*, 2017).

Media pembelajaran berbasis android memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan tersebut diantaranya adalah dapat memotivasi peserta didik, meningkatkan hasil belajar peserta didik, memungkinkan peserta didik untuk belajar tidak terbatas waktu dan tempat dengan aplikasi yang menarik

dan peserta didik juga bisa mengaksesnya di jam luar pelajaran. Penggunaan media berbasis teknologi apalagi berbasis *android* masih rendah. (Mulyana & Maimunah 2014) memaparkan bahwa sebagian besar pendidik masih menggunakan metode konvensional dan jarang menggunakan pembelajaran berbasis *android*.

Game atau permainan bukan sekedar dijadikan sebagai penghilang rasa bosan atau hanya sebagai hiburan saja, beberapa hal positif juga bisa didapatkan dari *game*. Manfaat dari *game* diantaranya dapat membantu perkembangan otak, menghilangkan stres, membuat pola pikir semakin cepat, melatih kesabaran dan menambah wawasan serta pengetahuan. *Game* dalam sebuah pembelajaran akan menciptakan pembelajaran yang menarik dan santai sehingga siswa akan lebih terangsang untuk mengikuti pembelajaran (Fitriyani, 2020).

Game edukasi yang dikembangkan merupakan *game* tebak gambar berbasis *android*. Mata pelajaran yang diangkat yaitu Informatika pada kelas VII di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pada pelajaran informatika yang amat sangat penting untuk dipelajari oleh siswa SMP, karena hampir semua kehidupan membutuhkan dunia komputer. Beberapa peserta didik masih menganggap bahwa mata pelajaran informatika merupakan mata pelajaran yang masih sulit untuk dipahami, karena pada pembelajaran informatika peserta didik tidak ada buku paket dan buku LKS sehingga guru hanya menjelaskan saja dan peserta didik tidak pernah melaksanakan praktikum ke LAB. Pelaksanaan pembelajaran yang kurang inovatif menyebabkan siswa kurang tertarik dan susah untuk mengerti

materi sehingga dibutuhkan media inovatif yang membuat siswa tertarik dan mudah untuk memahami materi tersebut.

Mata pelajaran informatika merupakan salah satu mata pelajaran yang diharuskan mempunyai pemahaman yang tinggi dari peserta didik. Dalam proses mengajar mata pelajaran informatika, guru diharapkan untuk mempunyai pemikiran yang kreatif, inovatif, dan kritis untuk bisa memahami mata pelajaran informatika dengan baik. Dalam proses pembelajaran didalam kelas banyak sekali ditemukan tingkah laku peserta didik yang dapat mempengaruhi hasil belajar, misalnya pada peserta didik masih kurang memperhatikan penjelasan dari guru, peserta didik tidak mengerti tentang kehidupan komputer, tidak adanya melakukan praktik, peserta didik kurang konsentrasi dan masih masih pasif tentang mata pelajaran informatika. Hal tersebut dikarenakan kurangnya media yang diberikan oleh guru kepada peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa diperlukan pengembangan media untuk menunjang proses pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman tentang mata pelajaran tersebut, sehingga dibuatlah media pembelajaran sebagai pemanfaatan dari teknologi pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penggalan informasi yang penulis lakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru mengenai proses kegiatan pembelajaran terdapat masalah pada siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama Sa'idiyah Kecamatan Arosbaya Kabupaten Bangkalan, dimana

hasil wawancara tersebut memperoleh gambaran bahwa dalam proses kegiatan pembelajaran metode yang digunakan oleh guru yakni metode ceramah sehingga peserta didik hanya mendengar dan menulis di buku tanpa adanya buku bantuan seperti buku paket. Kurangnya pemahaman peserta didik pada pembelajaran informatika yang hanya dijelaskan dengan metode ceramah. Dari sisi guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran berlangsung masih menggunakan papan tulis dan mendikte materi yang diberikan. Selain peserta didik yang menginginkan media pembelajaran guru mata pelajaran juga membutuhkan media pembelajaran sebagai acuan proses pembelajaran berlangsung agar tidak monoton saat menjelaskan.

Media pembelajaran *game* dijadikan solusi untuk permasalahan yang dialami dikelas selama pembelajaran berlangsung salah satunya pada mata pelajaran informatika pada materi Algoritma dan Pemrograman di SMP Sa'idiyah. Pada media pembelajaran *game* tebak gambar ini berisikan materi Algoritma dan Pemrograman, *game* tebak gambar yang dimana ada sebuah gambar yang harus ditebak, gambar tersebut juga berhubungan dengan materi Algoritma dan Pemrograman, adanya kuis yang berupa pilihan ganda dan video tutorial.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan diatas dengan menggunakan media pembelajaran *game* tebak gambar. Fungsi dari *game* tebak gambar yaitu merupakan alternatif bagi guru untuk mengarahkan pengajaran atau memperkenalkan suatu kegiatan tertentu sebagai kegiatan proses belajar mengajar, dapat mengetahui seberapa jauh materi yang telah dikuasai oleh peserta didik, dapat mempermudah untuk mengakses

dimanapun tanpa internet, dan dapat digunakan untuk peserta didik agar lebih aktif dalam proses mengajar.

Keunggulan dari media pembelajaran *game* tebak gambar yaitu peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran yang dapat membantu mengembangkan konsep dan mengembangkan keterampilan berproses serta melatih meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik. Selain itu, keunggulan dari *game* tebak gambar yaitu mempermudah pelaksanaan peserta didik agar bisa belajar dengan mandiri serta dapat memahami pelajaran dengan baik, benar dan tepat.

Berdasarkan hasil pernyataan dan permasalahan diatas peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Tebak Gambar Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Informatika” sebagai alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana perancangan dan pembuatan *game* tebak gambar berbasis android pada mata pelajaran Informatika?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran *game* tebak gambar berbasis android pada mata pelajaran Informatika?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditemui oleh peneliti, maka tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut :

1. Membuat media pembelajaran *game* tebak gambar berbasis *android* pada mata pelajaran Informatika
2. Mengetahui tingkat kelayakan terhadap media pembelajaran *game* tebak gambar berbasis *android* pada mata pelajaran Informatika.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari produk penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran *game* tebak gambar berbasis *android* memuat materi Algoritma dan Pemrograman yang sesuai dengan buku. Aplikasi ini tidak hanya untuk guru sebagai media ajar, tetapi dapat juga digunakan oleh siswa kelas VII sebagai aplikasi bermain dan belajar. Peneliti mengembangkan media tersebut agar mempermudah siswa untuk belajar, mengetahui tentang materi algoritma dan pemrograman, karena sejauh ini untuk belajar siswa masih menggunakan metode menulis dan mendengarkan. Dengan hal ini siswa dapat memperkuat pengetahuan tentang mata pelajaran Informatika.

E. Batasan Penelitian

Batasan dan penelitian pengembangan pada pembuatannya yaitu :

1. *Game* ini menggunakan aplikasi perangkat mobile seperti ponsel/tablet.

2. Materi yang dimuat dalam aplikasi tersebut yakni materi algoritma dan pemrograman yang ada pada silabus mata pelajaran informatika kelas VII SMP Sa'idiyah.
3. Pengguna aplikasi ini yaitu guru dan peserta didik kelas VII SMP Sa'idiyah pada mata pelajaran Informatika.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Ada tiga aspek dari pentingnya penelitian ini yaitu bagi siswa, bagi guru, dan juga bagi peneliti. Berikut pentingnya penelitian yang dilakukan oleh peneliti :

1. Bagi siswa

Media pembelajaran *game* tebak gambar sebagai media yang mempermudah siswa untuk belajar, meningkatkan belajar siswa pada mata pelajaran Informatika, dapat digunakan siswa sebagai media belajar dan bermain yang inovatif.

2. Bagi Guru

Pengembangan media *game* tebak gambar dapat mempermudah guru dalam melaksanakan pembelajaran baik secara tatap muka maupun jarak jauh dan sebagai media untuk mempermudah dalam menyampaikan suatu materi.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini bisa menjadi wawasan dalam mengetahui media pembelajaran berbasis *android* dan bisa digunakan ke dalam dunia nyata bagi peneliti.

G. Definisi Istilah

Adapun uraian batasan istilah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran meliputi segala sesuatu baik berupa fisik, alat, atau bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan mengandung pesan-pesan dan informasi yang bertujuan untuk dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran kepada siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran

3. Game Edukasi

Game adalah sebuah permainan media sebuah hiburan yang digunakan untuk bermain serta agar menghilangkan rasa jenuh dan bosan. *Game* edukasi merupakan *game* mengasah otak dengan menggunakan indra penglihatan yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dan menambah wawasan pengetahuan siswa

4. *Android*

Android merupakan sistem operasi berbasis linux yang dikembangkan untuk perangkat mobile yang awalnya sistem operasi ini dikembangkan oleh Android Inc, kemudian dibeli secara resmi oleh Google pada tahun 2005.