

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Kurikulum Merdeka adalah program pendidikan dari pemerintah Indonesia menyediakan ruang kebebasan dan fleksibilitas bagi satuan pendidikan dalam mengelola pembelajaran untuk menyusun kurikulum sesuai dengan kebutuhan daerah, karakter siswa, dan tantangan global (Wuwur, 2023). Kurikulum ini menekankan bahwa pembelajaran tidak hanya tentang teori, tetapi juga tentang mengembangkan keterampilan yang bisa langsung dipraktikkan oleh siswa. Dengan cara ini, guru bisa menggunakan metode yang lebih kreatif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat memperoleh pembelajaran dengan metode yang lebih praktis dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Tujuan dari pendekatan ini agar siswa bisa lebih aktif dan terlibat dalam belajar, sehingga mereka bisa menguasai keterampilan yang berguna untuk kehidupan sehari-hari.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, media pembelajaran interaktif dirancang untuk memanfaatkan perangkat Android sebagai alat utama. Media pembelajaran ini merupakan kombinasi berbagai elemen seperti teks, gambar, video, *grafik*, dan *audio* yang dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami (Alvendri & Effendi, 2024). Media interaktif ini dapat digunakan untuk menyampaikan informasi secara efektif melalui perangkat elektronik seperti *smartphone*, *tablet*, dan *laptop*.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Syamsiyah S.kom selaku guru DKV pada tanggal 12 November 2024, ditemukan bahwa pemahaman siswa terhadap dasar DKV

sangat beragam. Ada siswa yang cepat memahami materi, tetapi banyak juga yang membutuhkan penjelasan berulang. Sebagian besar siswa memiliki perangkat HP, sehingga pembelajaran menggunakan HP telah dicoba sebagai alternatif. Namun, hasilnya belum optimal dan masih berdampak pada pemahaman mereka terhadap materi. Di sisi lain, siswa

Untuk meningkatkan efisiensi dalam penyampaian materi edukasi, berbagai inovasi dan penyempurnaan dalam bidang pendidikan harus diterapkan untuk memfasilitasi proses belajar-mengajar. Menggabungkan elemen permainan edukasi bisa membuat pembelajaran jadi lebih interaktif dan menyenangkan. Zeng mengatakan Permainan edukatif menyajikan berbagai pengetahuan dan keterampilan yang berhubungan dengan kehidupan sosial dan budaya, sehingga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar lebih banyak. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif tidak hanya membuat siswa belajar, tetapi juga dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan. (Alfiansyah et al., 2023).

Pembelajaran yang menggabungkan dengan hiburan akan membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan menambah wawasan para pelajar (Alfiansyah et al., 2023). Dengan *game* edukasi, diharapkan dapat menaikkan minat belajar siswa, serta mempermudah pemahaman materi dan membuat proses praktik lebih menyenangkan. Fungsi *game* edukatif tidak terbatas pada hiburan, namun juga memberikan peluang bagi siswa untuk belajar secara aktif melalui simulasi, interaksi, dan Teka teki yang mereka hadapi dalam permainan. Pendekatan semacam ini juga membantu siswa mempertahankan fokus mereka lebih lama, mengurangi rasa bosan, serta memperkuat pemahaman konsep-konsep yang mungkin sulit jika diajarkan secara konvensional.

Pada era sekarang, *game* salah satu sarana hiburan yang paling disukai oleh remaja di seluruh dunia. Dengan kemajuan teknologi dan perangkat yang semakin meningkat, anak-anak lebih suka menggunakan waktu untuk bermain *game* dibandingkan dengan kegiatan lain. Fenomena ini menciptakan peluang besar untuk mengintegrasikan elemen pendidikan ke dalam dunia *game*, sehingga lahirlah konsep *game* edukasi. *Game* edukasi dirancang untuk menggabungkan hiburan dan pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya terhibur tetapi juga mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru yang bermanfaat. *Game* edukasi lebih sering digunakan sebagai pendukung pendidikan, membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang mungkin sulit dicerna dalam suasana belajar yang konvensional. Melalui interaktivitas dan elemen permainan yang menarik, *game* edukasi dapat merangsang minat siswa dan mengubah cara mereka berinteraksi dengan materi pelajaran. Salah satu genre *game* yang memiliki potensi adalah *game* bergenre RPG, menurut Agusdinata & Lukosch, (2019) Genre ini menekankan pada aspek naratif, pengambilan keputusan, interaksi antar karakter, yang memotivasi pemain untuk terus terlibat (Tony Wibowo, 2022).

Misalnya, dalam pelajaran matematika, *game* dapat menghadirkan tantangan yang mengharuskan siswa untuk menerapkan rumus dan teknik berhitung dalam situasi yang menyenangkan. Dengan cara ini, Siswa tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga dapat langsung mengaplikasikannya. *Game-based learning*, atau pembelajaran berbasis permainan, memanfaatkan komponen permainan dimanfaatkan guna menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih giat terlibat dalam proses belajar. Dalam hasil penelitian Alfiansyah et al., (2023) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan semangat belajar dari siswa

dengan memainkan *game* yang seakan membawa siswa masuk kedalam *game*.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa *game* pendidikan memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Dalam penelitian Muhdi et al., (2023) meneliti *game* edukasi tentang peredaran sel darah merah dan menemukan peningkatan pemahaman siswa, dengan skor post-test mencapai 86,70%, dibandingkan pre-test yang hanya 72,47%. Anwar & Sukirman, (2024) meneliti *game* edukasi untuk sistem komputer dan menemukan bahwa aspek *competence* (86,5%) dan *immersion* (88%) mendapat penilaian sangat baik, meskipun beberapa aspek lain masih perlu diperbaiki. Sementara itu, penelitian Danika et al., (2022) tentang *game* edukasi Biologi menunjukkan bahwa siswa merespons *game* ini dengan baik, meskipun masih ada tantangan dalam penyampaian materi dan tingkat kesulitan latihan.

Dari berbagai penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif mampu membantu mendorong pemahaman yang lebih baik dan meningkatkan semangat belajar siswa. *Game* membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Meskipun masih ada beberapa tantangan, seperti tingkat kesulitan dan penyampaian materi, secara keseluruhan *game* edukasi terbukti layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

1.2 Rumusan masalah

- 1 Bagaimana mengembangkan *game* edukasi berbasis *Role-Playing Game* yang layak sebagai media pembelajaran untuk materi sketsa dan ilustrasi di kelas X *desain komunikasi visual* di SMKN 2 Sampang?
- 2 Bagaimana hasil uji kelayakan *game* edukasi berbasis *Role-Playing Game* tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sketsa dan ilustrasi di

kelas X *desain komunikasi visual* di SMKN 2 Sampang?

- 3 Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan *game* edukasi berbasis *Role-Playing Game* sebagai media pembelajaran pada materi sketsa dan ilustrasi di kelas X *desain komunikasi visual* di SMKN 2 Sampang?

1.3 Tujuan Penelitian

- 1 Mengembangkan *game* edukasi berbasis *Role-Playing Game* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk materi sketsa dan ilustrasi di kelas X *desain komunikasi visual* di SMKN 2 Sampang.
- 2 Mengukur Kelayakan *game* edukasi berbasis *Role-Playing Game Role Playing Game* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sketsa dan ilustrasi di kelas X *desain komunikasi visual* di SMKN 2 Sampang.
- 3 Mengevaluasi respons siswa terhadap penggunaan *game* edukasi berbasis *Role-Playing Game* sebagai media pembelajaran untuk materi sketsa dan ilustrasi di kelas X *desain komunikasi visual* di SMKN 2 Sampang.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk *game* edukasi yang akan dikembangkan akan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna yaitu siswa kelas 10 DKV di SMKN 2 Sampang sebagai berikut;

1. Menu Utama

Menu Utama yang disediakan pada game ini ada beberapa menu, untuk menu utama diawal akan memuat tampilan main, pengembang dan keluar dari game, jika pemain menekan main maka akan masuk tampilan menu main yang berisi pilihan untuk memulai game dari awal atau melanjutkan permainan dari progres terakhir permainan, untuk menu pengembang akan berisi data dari pengembang game edukasi

.

2. *Gameplay*

Dalam *game* edukasi ini pemain akan memerankan karakter yang ada didalam *game*, disini pemain akan menjelajahi *map* yang ada. Alur cerita utama akan ditandai dengan tanda seru (!), yang berfungsi sebagai penanda misi utama, jika pemain berinteraksi dengan *icon* tersebut maka alur cerita akan dijalankan. Selama permainan akan banyak dialog atau percakapan yang berisi muatan pembelajaran, pemain juga bisa menemukan buku yang akan berisi materi yang akan digunakan selanjutnya saat muncul *quis*. Terdapat juga minigame jigsaw yang dimana pemain harus menyusun *objek* tertentu ke lokasi yang benar dan urutan yang benar untuk menyelesaikan minigamennya agar bisa melanjutkan ke alur cerita berikutnya.

3. Fitur petunjuk

Terdapat fitur petunjuk yang dapat digunakan apabila pemain masih kebingungan untuk memainkan gamennya, fitur ini dibuat untuk menjadi pengingat kepada pemain apabila kebingungan atau lupa.

4. Platform

Game ini berjalan pada platform Android mulai dari versi 6.0 Marshmallow (API level 23) hingga versi terbaru seperti Android 14 Red Velvet Cake (API level 34).

5. Materi

Game menggunakan materi sketsa dan ilustrasi pada mata pelajaran dasa dasar DKV.

6. Target pengguna

Target pengguna dari *game* edukasi ini adalah siswa kelas 10 jurusan DKV

7. Grafis

Melihat dari target pengguna dan *device* yang digunakan, maka grafis yang digunakan adalah 2 dimensi, dengan ini *game* edukasi akan lebih ringan untuk dijalankan.

8. Ukuran

Ukuran *game* edukasi yang diharapkan tidak lebih dari 100 MB, dengan begitu *game* akan menjadi lebih ringan dan tidak menghabiskan terlalu banyak *space storage* dari *device* yang digunakan.

1.5 Batasan Penelitian pengembangan

- 1 Ruang Lingkup Materi: Penelitian ini hanya mencakup materi Sketsa dan Ilustrasi di mata pelajaran Dasar-Dasar Desain komunikasi visual yang diberikan di kelas 10 SMK.
- 2 Platform Pengembangan: *Game* yang dikembangkan akan dibatasi pada perangkat *mobile* berbasis Android.
- 3 Responden: Penelitian ini akan melibatkan siswa kelas X SMKN 2 Sampang yang sedang mempelajari materi sketsa dan ilustrasi sebagai subjek penelitian.
- 4 Aspek Penilaian: Penilaian kelayakan *game* akan difokuskan pada respon siswa terhadap penggunaan *game* sebagai media pembelajaran.

1.6 Pentingnya Penelitian

- 1 Bagi Siswa: Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, serta membantu mereka memahami materi sketsa dan ilustrasi dengan lebih baik.
- 2 Bagi Guru: Menyediakan alternatif media pembelajaran yang menarik dan layak, yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pengajaran.
- 3 Bagi Penelitian Akademik: Menambah wawasan dan literatur mengenai

pembelajaran berbasis *game* dan implementasinya dalam pendidikan formal.

1.7 Definisi Istilah

1. Penelitian Dan Pengembangan (R&D)

Metode Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau menyempurnakan suatu produk melalui proses yang terstruktur dan sistematis.

2. Pembelajaran Berbasis *Game* (*Game-Based Learning*)

Pembelajaran berbasis *game* adalah pendekatan yang menggabungkan kegiatan bermain dengan proses belajar, di mana siswa belajar secara aktif melalui pengalaman dan tantangan dalam *game*.

3. Konsep *desain komunikasi visual*

Desain Komunikasi Visual adalah bidang yang mempelajari cara menyampaikan pesan secara efektif melalui media visual.

4. *Role-Playing Game* dalam Pendidikan

Game RPG adalah salah satu genre permainan yang menekankan pada alur cerita, pilihan tindakan yang bervariasi, interaksi melalui dialog, serta sistem hadiah.

5. *Game* Edukasi

Game edukasi atau permainan berbasis edukasi adalah *game* yang dirancang untuk mendorong kemampuan daya pikir, meningkatkan kualitas konsentrasi, dan membantu menyelesaikan permasalahan.