

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran yang dimulai di awal pasca masa pandemi adalah suatu hal yang sedang terjadi sekarang ini. Hal ini diikuti dengan perkembangan teknologi yang sering kita sebut dengan *Era revolusi 4.0* yang menjadi zaman dimana hampir segala sesuatu yang dilakukan oleh manusia digantikan dengan teknologi atau mesin. Perubahan juga dialami oleh segala aspek penopang sebuah bangsa khususnya pendidikan. Masa sebelum pasca pandemi adalah dimana pendidikan dijalankan secara *Daring* dan hal ini yang menjadi salah satu faktor kuat dimana para pelaku pendidikan yaitu pelajar atau pengajar tidak bisa lepas dari teknologi sama sekali. Oleh karena itu, pengajar juga harus mengikuti perkembangan pendidikan dan teknologi yang ada agar tidak tertinggal oleh perkembangan zaman. Hal ini juga berhubungan dengan minat belajar para siswa yang mengikuti perkembangan zaman.

Media adalah sebuah kata latin bentuk jamak dari kata “*Medium*“. Secara harfiah kata tersebut berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim sehingga dapat diterima dengan baik oleh penerima (Junaidi 2019).

Unity merupakan *Game engine* yang dikembangkan oleh *Unity Technologies*. Sebagai salah satu alat bantu pengembang *Game* dengan kemampuan *rendering* yang terintegrasi di dalamnya. Menurut Ryan Henson Creighton (dalam Ramadhanti, Lamada, and Muhammad 2021) *Unity* adalah

sebuah software yang berfungsi untuk membuat dan mengembangkan *Game* serta mempermudah kedua proses tersebut.

Pendidikan menurut Andi Fitriani (dalam Rahman et al., 2022) adalah upaya sadar dan terorganisir untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki berbagai aspek positif yang berguna bagi diri sendiri dan masyarakat.

Media pembelajaran artikan sebagai alat komunikasi yang berguna dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi ajar guru sehingga minat para pelajar lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang ada (Ramadhanti et al. 2021).

Sejalan dengan Ibrahim et al., (dalam Ramadhanti et al.) menyatakan media pembelajaran adalah segala hal yang dapat menyalurkan pesan atau informasi (materi belajar) sehingga dapat menarik segala aspek respon dari penerima (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran.

Materi Kamera Video termasuk dalam mata pelajaran Teknik pengolahan audio dan video, dimana berisi tentang komponen-komponen kamera beserta fungsi yang dimiliki komponen atau anatomi pada kamera tersebut. Dengan mengetahui fungsi dan anatomi pada kamera, maka akan mempermudah dalam pengenalan atau pemakaian kamera untuk pertama kali.

Melalui observasi dengan guru pengajar Multimedia pada mata pelajaran Teknik pengolahan audio dan video di SMK Negeri 2 Sampang, pada kelas XII di jurusan Multimedia memiliki masalah dalam minat belajar dan permasalahan dalam ketidaksiapan pembelajaran *Luring* pasca pandemi.

Masalah ini terbukti dengan minat para siswa mengikuti pembelajaran atau menulis materi dan para siswa juga lebih memilih melihat *gadget* nya masing masing dari pada memperhatikan penjelasan guru pengajar di depan. Dalam masalah ini penulis mencoba untuk mengikuti kemauan siswa dengan memberikan media pembelajaran yang berhubungan dengan gadget mereka yaitu *Game* Edukasi atau bisa disebut juga dengan Multimedia Interaktif.

Dari hasil observasi di SMK Negeri 2 Sampang kepada salah satu guru kejuruan Multimedia didapatkan fakta bahwa para siswa dan siswi memiliki minat yang bisa dibilang sangat sedikit untuk mengikuti pembelajaran secara *Luring* dikarenakan masa pasca pandemi. Hal ini menyebabkan pelajar memiliki ketergantungan dengan *gadget* dikarenakan pembelajaran secara *Online* dilaksanakan dengan kurun waktu yang lama. Pada kelas XII dari MM 1-3 memiliki rata rata yang sama yaitu hanya 1 sampai 4 anak dari setiap kelas yang memiliki minat tinggi untuk belajar dan sisanya lebih memilih memainkan *gadget* nya di dalam kelas. Jika di angka kan data tersebut menjadi sekitar 30% siswa yang memiliki minat yang cukup memadai dan 70% siswa memiliki minat yang sangat kurang. Dalam kasus ini mereka memiliki kekurangan yang sangat berpengaruh untuk hasil belajar para siswa.

Dari hasil diatas peneliti akan memakai media pembelajaran yang lebih sesuai dan lebih menarik bagi minat siswa, karena media yang akan dipakai adalah *Game* Edukasi yang berbasis android berbantuan aplikasi *Unity*. Demi mengikuti perkembangan yang terjadi pada siswa sejalan dengan perkembangan teknologi yang ada beserta kebiasaan siswa pada masa pasca pandemi, Maka peneliti membuat penelitian berjudul “Pengembangan *Game*

Edukasi Berbasis *Unity* pada Materi Kamera Video untuk Kelas XII Multimedia SMK Negeri 2 Sampang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang diatas rumusan masalah yang terjadi adalah

1. Bagaimana Mengembangkan *Game* Edukasi pada Materi Kamera Video berbasis *Unity* untuk siswa kelas XII Multimedia SMK Negeri 2 Sampang?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan *Game* Edukasi pada Materi Kamera Video Berbasis *Unity* untuk Siswa Kelas XII Multimedia SMK Negeri 2 Sampang?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan *Game* Edukasi pada Materi Kamera Video Berbasis *Unity* untuk Siswa kelas XII Multimedia SMK Negeri 2 Sampang.
2. Mengukur kelayakan produk pengembangan *Game* Edukasi pada Materi Kamera Video Berbasis *Unity* untuk Siswa Kelas XII Multimedia SMK Negeri 2 Sampang.

D. Spesifikasi Produk

1. Aplikasi dapat diakses secara *offline* di *gadget*
2. Aplikasi dapat diakses secara *offline*
3. Aplikasi dapat digunakan oleh guru maupun pelajar
4. Aplikasi tidak atau belum bisa didapatkan di *Playstore*
5. Aplikasi tidak dapat diedit dari segi dalam hanya bisa dipakai untuk melihat kamera video dan nama bagian tersebut
6. Aplikasi tidak menjelaskan bagian kamera sampai ke bagian dalamnya
7. Aplikasi hanya menjelaskan bagian kamera di bagian luar nya saja
8. Aplikasi bisa di install dengan meminta *file* aplikasi kepada peneliti atau yang bekerja sama dengan peneliti contohnya guru pengajar materi yang sedang diteliti
9. Aplikasi memiliki *background*
10. Aplikasi memiliki beberapa tombol seperti *play, exit*, dan lain sebagainya
11. Aplikasi dibuat menggunakan *software Unity*
12. Aplikasi dapat menjadi sarana terbaru untuk mata pelajaran Teknik pengolahan *audio* dan *visual* khususnya pada materi komponen komponen kamera.

E. Batasan Penelitian

Supaya penelitian dilakukan lebih terstruktur di berikanlah batasan penelitian sebagai berikut :

1. *Software* yang digunakan untuk membuat aplikasi adalah *Unity*

2. Materi yang diangkat dalam aplikasi adalah komponen komponen kamera pada mata pelajaran Teknik pengolahan audio dan video
3. Objek yang di pakai untuk hasil dari aplikasi adalah siswa kelas XII Multimedia di SMK Negeri 2 Sampang
4. Ranah keberhasilan yang dapat dilihat secara kasar adalah dengan memperhatikan minat siswa pada mata pelajaran Teknik pengolah *audio* dan *visual* dengan membandingkan minat siswa pada waktu sebelum dan sesudah memakai aplikasi

F. Pentingnya Penelitian

Alasan pentingnya penelitian adalah :

1. Bagi Guru, dapat menambah minat belajar siswa yang terpaku pada *gadget* nya dan memiliki ketergantungan kepada teknologi yang sedang berkembang.
2. Bagi Siswa, diharapkan siswa atau peserta didik dapat lebih antusias dan dapat memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.
3. Bagi Sekolah, *Game* Edukasi ini bisa diterapkan sebagai salah satu media pembelajaran di kelas
4. Bagi Peneliti, diharapkan peneliti dapat terus mengingat pengalaman mencari minat belajar siswa dan mengembangkan minat tersebut melalui faktor faktor yang berpengaruh dan salah satu faktor terkuat adalah faktor perkembangan teknologi.
5. Bagi Pembaca, Diharapkan Pembaca dapat mendalami apa yang ditulis oleh peneliti dan memahami dengan cermat maksud dari tujuan

penelitian ini agar pesan yang ingin disampaikan dapat terealisasi dengan baik.

G. Definisi Istilah

Untuk mencegah terjadinya salah penafsiran dari beberapa istilah yang disebutkan dari poin poin di atas. Maka, akan dijelaskan lagi di bawah ini :

1. *Unity* adalah salah satu aplikasi yang digunakan untuk membuat atau mengembangkan *Game multi platform* yang di buat agar mudah digunakan.
2. *Game Edukasi* yaitu aplikasi permainan yang didalamnya berisi materi serta dibungkus dan dibuat sedemikian rupa agar lebih menarik minat para pengguna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.
3. Komponen kamera merupakan anatomi kamera yang tersusun menjadi satu sehingga terbentuk sebuah kamera.
4. *Daring* yaitu sebuah metode pembelajaran yang dilakukan secara tidak langsung atau tidak secara tatap muka dengan memanfaatkan teknologi yang ada contohnya *handphone* dan aplikasi *meet zoom* dan lain sebagainya.
5. *Software* secara umum dapat diartikan sebagai perangkat lunak pada komputer. Yaitu, perangkat atau bagian dalam komputer yang tidak memiliki bentuk secara fisik namun ada secara digital contohnya seperti *OS (Operating system)* atau aplikasi aplikasi yang biasanya kita lihat seperti *Unity* dan lain sebagainya.