

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kondisi pendidikan di Indonesia hingga saat ini sudah berkembang sangat maju, tentunya sudah dialami banyak lembaga sekolah, mulai jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Perkembangan tersebut tentunya dipengaruhi oleh beberapa hal. Salah satunya yakni penggunaan teknologi yang sebagian besar siswa sudah banyak menguasai penggunaannya. Penggunaan teknologi dapat mempengaruhi jalannya kegiatan belajar peserta didik. Suasana proses belajar yang menyenangkan tentunya dapat menciptakan suasana yang nyaman dan disenangi oleh banyak peserta didik selama pembelajaran di kelas. Dalam menciptakan suasana pembelajaran yang demikian tentunya guru harus mampu menguasai berbagai teknik dalam melaksanakan proses pembelajaran atau dapat memakai media dalam kegiatan pembelajaran.

Begitupun dengan pembelajaran abad 21, Menurut Syahputra (2018), “para generasi muda dipersiapkan untuk menyongsong kemampuan teknologi informasi dan komunikasi”. Pembelajaran abad 21 sesungguhnya adalah implikasi dari perkembangan masyarakat dari masa ke masa. Implikasi pada pembelajaran di sekolah-sekolah di Indonesia mengharuskan semua *stakeholder* pendidikan harus menguasai ICT (*Information and Communication Technology*) *literacy skill*. Guru, siswa, bahkan orang tua siswa dituntut untuk melek teknologi dan media komunikasi. Sehingga komunikasi dapat berjalan secara efektif. Begitupun dengan

pelaksanaan pembelajaran disekolah peranan teknologi juga dapat menunjang jalannya pembelajaran. Penunjang tersebut dapat diwujudkan sebuah alat untuk penyampaian materi yang diberikan guru saat proses belajar sedang dilaksanakan. Alat bantu yang dapat digunakan guru dalam proses belajar mengajar pada dasarnya ialah suatu benda atau alat yang bisa dipakai guru untuk memberikan materi dalam proses kegiatan belajar dengan siswa alat tersebut berupa media pembelajaran. Menurut Azhar Arsyad (2014:3), “mengatakan, media pembelajaran ialah media yang membawa suatu pesan berupa informasi yang bertujuan instruksional dan mengandung maksud pengajaran”.

Banyak sekali jenis media pembelajaran yang bisa diimplementasikan saat kegiatan belajar di kelas. Baik yang berjenis audio, gambar, audio visual, maupun komputer. Pada saat ini penggunaan media yang sedang banyak digemari murid yakni media yang pada dasarnya menggunakan sebuah alat yang senang mereka gunakan, ataupun jarang digunakan saat kegiatan pembelajaran. Salah satunya yakni alat komputer. Keberadaan komputer banyak sekali digunakan di setiap lapisan masyarakat. Salah satunya yakni pada anak-anak yang sudah ada di bangku sekolah menengah pertama. Pengoperasian komputer juga sangat mudah dan cepat dikuasai oleh peserta didik. Terlebih jika digunakan saat proses belajar mengajar tentunya bisa meningkatkan minat siswa untuk mengikuti jalannya proses belajar mengajar di kelas. Serta komputer juga sudah sangat banyak digunakan sebagai fasilitas pokok di setiap sekolah.

Mata pelajaran di sekolah menengah pertamakhususnya mata pelajaran bahasa Indonesia yang mana mata pelajaran tersebut sebagian besar materi berupa tekstual.

Sehingga kadang kali dengan banyaknya bacaan yang disajikan pada materi akan menimbulkan rasa bosan saat kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan juga masih sangat sedikit terutama pada mata pelajaran bahasa indonesia. Kemampuan mengoperasikan komputer yang sudah banyak dimiliki oleh peserta didik dapat menimbulkan ide untuk membuat sebuah media yang interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan uraian secara umum tentang kondisi peserta didik dan proses pembelajaran di jenjang SMP pada saat ini, serta beberapa informasi yang ada tentang kebutuhan media pembelajaran. Sehingga isi dari skripsi akan ditulis bagaimanapengembangan media pembelajaran *game* pendidikan interaktif menggunakan perangkat lunak *construct 2* yang berisi materi teks prosedur kelas VII SMP, dimana dalam pengembangan media ini diharapkan dapat membantu memberikan solusi pada kegiatan belajar mengajar saat ini yang ada di SMP.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Orina Isnaeni, (2017) dari Universitas Negeri Surabaya pada materi yang sama telah digunakan media pembelajaran berupa *video slide* berbasis audio visual, yang mana dari media yang telah digunakan hanya dapat menampilkan materi saja dan penggunaannya dioperasikan seperti presentasi pada umumnya dan tidak dapat memuat latihan soal yang dapat dikerjakan secara langsung oleh peserta didik. Dengan demikian maka dalam pengembangan media ini yakni menggunakan perangkat lunak *construct 2* konten isi dapat berupa materi dan latihan soal yang bisa dipakai sebagai tolok ukur pemahaman siswa saat mengikuti kegiatan belajar di kelas. Media yang akan dikembangkan dengan perangkat lunak *construct 2* ini juga tidak rumit penggunaannya karena dapat digunakan pada komputer secara *offline* atau tanpa

penggunaan jaringan internet. Sehingga diharapkan minat siswa-siswi bisa lebih meningkat karena mereka dapat mengoperasikan secara langsung.

Selain itu dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap siswa-siswi SMPN 1 Kabuh terdapat beberapa alasan yang mendukung pengembangan penelitian, yakni para siswa siswi akan lebih senang jika dalam kegiatan pembelajaran terdapat media pembelajaran yang dipakai, terlebih jika tidak hanya berupa teks yang hanya bisa dibaca. Serta fasilitas penunjang pembelajaran berupa komputer yang sudah terdapat disekolah dengan jumlah yang cukup banyak serta siswa siswi juga banyak memiliki alat berupa laptop, keterangan tersebut diperoleh dari hasil pengamatan dan wawancara dengan beberapa siswa-siswi SMPN 1 Kabuh dan guru bahasa Indonesia Ibu Aris. Menurut guru bahasa Indonesia kelas VII di SMPN 1 Kabuh Ibu Aris, pembelajaran bahasa Indonesia yang memang dominan tekstual cenderung dianggap siswa membosankan dan cenderung kurang menarik siswa dalam kegiatan belajar. Alasan pemilihan teks prosedur ialah potensi manfaat yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata yakni tentang melakukan tata cara mengoperasikan atau membuat sesuatu hal. Sehingga dari hasil wawancara tersebut memperkuat alasan ide pengembangan media pembelajaran untuk di gunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan aplikasi *construct 2*. Alasan pemilihan media pembelajaran menggunakan *software construct 2* ialah media dapat di buat dengan mudah, media dapat diisi dengan konten bervariasi berupa materi, latihan soal, serta dalam latihan soal dapat diberikan pembatas waktu tiap kali pengerjaan, serta penggunaan dapat secara *plug and play*.

Perangkat lunak *construct 2* dalam Permana (2015:114), “ialah alat pembuatan media menggunakan *HTML 5* yang dispesifikasi untuk platform *2D* yang dikembangkan oleh *Scirra*. Dengan tools *construct 2* sangat memungkinkan siapapun dapat menciptakan *game* dengan tidak harus mempunyai pengalaman pemrograman”. Terlebih bagi para non programmer yang hendak membuat media pembelajaran. Selain dapat digunakan pada *windows*, *construct 2* juga dapat dioperasikan pada komputer, gawai, *platform*, antara lain yaitu *iPad*, *linux*, serta *max*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *game* pendidikan interaktif menggunakan perangkat lunak *construct 2* pada materi teks prosedur kelas VII SMPN 1 Kabuh?
2. Bagaimana kelayakan dari pengembangan media pembelajaran *game* pendidikan interaktif menggunakan perangkat lunak *construct 2* pada materi teks prosedur kelas VII SMPN 1 Kabuh?

1.3 Tujuan Pengembangan

Selaras dengan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *game* pendidikan interaktif menggunakan perangkat lunak *construct 2* pada materi teks prosedur kelas VII SMPN 1 Kabuh.
2. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *game* pendidikan interaktif menggunakan perangkat lunak *construct 2* pada materi teks prosedur kelas VII SMPN 1 Kabuh.

1.4 Spesifikasi dan Manfaat Produk

Dalam penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan spesifikasi produk antara lain:

1. *Mediagame* pendidikan interaktif yang berisi materi mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks prosedur kelas VII SMPN 1 Kabuh kurikulum 2013 pada kompetensi dasar 3.5. *Game* pendidikan interaktif yang dibuat berisi latihan soal sebanyak 10 soal yang terbagi dalam dua level. Level 1 sebanyak 5 soal dengan waktu 50 detik. Level 2 sebanyak 5 soal sebanyak 45 detik. Kompetensi dasar materi teks prosedur dan indikator sebagai berikut:

Tabel 1. 1. KD & KI

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
3.5 Mengidentifikasi teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dll.) dari berbagai sumber yang dibaca dan	3.5.1 Mengidentifikasi ciri umum teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dll.) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar. 3.5.2 Mengidentifikasi tujuan teks

didengar.	prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dll.) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar. 3.5.3 Mengidentifikasi jenis-jenis teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dll.) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar.
-----------	---

2. *Game* pendidikan interaktif yang disajikan pada peserta didik ditunjukkan dengan pengoperasian *game* pada komputer ataupun laptop yang dilakukan oleh peserta didik dalam memahami materi teks prosedur dan menjawab latihan soal yang dapat dioperasikan secara *offline*.
3. Perangkat keras yang dibutuhkan untuk membuat *game* pendidikan interaktif ini yaitu perangkat keras berupa *PC* atau *notebook* dengan spesifikasi minimal *intel core I3, memori 4GB, hardisk 500GB* dengan sistem operasi *windows 10*.
4. Perangkat keras yang dibutuhkan untuk pengaplikasian *game* pendidikan interaktif ini dapat menggunakan *PC* atau *notebook* dengan spesifikasi minimal *intel dual core, memori 4GB, hardisk 500GB* dengan sistem operasi *windows 10*.

Manfaat produk dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan diantaranya, yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dalam pengembangan media berbasis *construct 2* ialah menjadikan bahan kajian pada pengembangan media pembelajaran. Terlebih media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia jenjang SMP/MTS/SMA/MA.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

1. Sebagai bentuk implementasi penelitian pengembangan media pembelajaran pada materi bahasa Indonesia pada jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) yang ada di Universitas Trunojoyo Madura.
2. Memperoleh wawasan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dalam mengamati dari permasalahan yang timbul dan membantu memberikan solusi dalam masalah yang timbul.

b. Bagi Peserta Didik

1. Sebagai media pembelajaran interaktif untuk peserta didik pada materi teks prosedur kelas VII SMP pada kompetensi dasar (KD) 3.5.
2. Meningkatkan minat pembelajaran bahasa Indonesia yang dominan tekstual dalam pembelajaran yang dilaksanakan.
3. Dapat memperkaya pengalaman lain yakni dalam pengoperasian komputer.
4. Memberikan manfaat kepada siswa dari media yang diciptakan untuk kegiatan belajar.

c. Bagi Pendidik

1. Agar bisa memperkaya media untuk digunakan dalam kegiatan belajar, karena pengaplikasian *game* ini konten isi yang dimuat dapat diganti sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran yang akan diajarkan.

2. Dapat menyajikan kegiatan pembelajaran interaktif dengan siswa dalam upaya implementasi pembelajaran abad 21 yang serba teknologi terutama di bidang komputer.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan ini ialah sebagai bentuk mencari solusi dari permasalahan yang ada. Khususnya permasalahan yang ada di SMPN 1 Kabuh pada kegiatan pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII. Harapan dari pengembangan media yang dilakukan ialah salah satunya agar dapat menarik minat siswa-siswi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII SMPN 1 Kabuh. Selain itu pentingnya pengembangan media ialah sebagai bentuk implementasi penggunaan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar di kelas bersama siswa-siswi.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan *game* pendidikan interaktif menggunakan perangkat lunak *construct 2* pada materi teks prosedur kelas VII SMPN 1 Kabuh yaitu:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran *game* pendidikan interaktif materi teks prosedur kelas VII SMPN 1 Kabuh diharapkan bisa meningkatkan minat siswa mengikuti kegiatan pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia.

- b. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu mengubah situasi kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia yang dominan tekstual menjadi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

2. Keterbatasan Pengembangan

Batasan-batasan yang terdapat pada penelitian dan pengembangan ini, antara lain:

- a. Pengembangan media berupa *game* interaktif dengan isi materi teks prosedur KD 3.5 yakni mengidentifikasi teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, cara membuat benda, dan lain-lain) dari sumber yang di baca dan di dengar.
- b. Pengembangan dilakukan dengan model pendekatan *Research & Development* menggunakan konsep *Borg and Gall* dengan sepuluh tahapan. Akan tetapi pada penelitian digunakan sebanyak delapan tahapan.
- c. Keterbatasan waktu pembuatan *game* sehingga konten isi terutama pada soal latihan hanya memuat 10 soal pada kompetensi dasar ranah kognitif yakni KD 3.5.
- d. Karena keterbatasan waktu validasi media di batasi hanya tiga validator saja, yaitu validator ahli media, ahli bahasa dan ahli media.

1.7 Definisi Operasional

Untuk meminimalisir kerancuan pemahaman terhadap beberapa istilah yang dipakai dalam penelitian dan pengembangan dengan judul, “Pengembangan Media

Pembelajaran *Game* Pendidikan Interaktif Menggunakan Perangkat Lunak *Construct 2* Pada Materi Teks Prosedur Kelas VII SMPN 1 Kabuh”, maka peneliti memberikan penjelasan sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan proses menambah sesuatu yang sudah ada dengan menambahkan hal lain yang belum ada yang disusun melalui beberapa tahapan dalam waktu tertentu.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

3. *Game* Interaktif

Game interaktif merupakan permainan yang melibatkan interaksi antar pengguna dan perangkat lunak.

4. Perangkat Lunak

Perangkat lunak merupakan sebuah data yang diformat dan disimpan secara digital yang memuat berbagai informasi yang dapat dibaca dan ditulis.

5. *Construct 2*

Construct 2 merupakan sebuah *tool* berbasis HTML 5 untuk menciptakan sebuah permainan, dengan *tool construct2* memungkinkan siapa saja membuat sebuah *game* tanpa adanya pengalaman pemrograman khusus.

6. Teks Prosedur

Teks prosedur merupakan suatu teks yang berisi tentang cara membuat, melakukan, menggunakan sesuatu hal yang dibaca atau didengar.

7. Pasang dan Mainkan (*Plug and Play*)

Plug and Play merupakan istilah teknologi informasi yang mengacu kepada fitur pada komputer yang memperbolehkan suatu perangkat ditambahkan ke sistem komputer tanpa perlu melakukan konfigurasi ulang atau instalasi *device driver* secara manual.