

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam bidang pendidikan, perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mengubah cara belajar siswa, memperoleh berbagai informasi. Kecanggihan teknologi dalam pendidikan memberikan tantangan besar bagi pendidik untuk terus memainkan peran penting dalam mencerdaskan anak bangsa di era globalisasi. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mendorong terciptanya inovasi-inovasi di segala bidang, salah satu bidang yang tidak luput dari perkembangan tersebut adalah pendidikan yang ditandai dengan lahirnya konsep *Game Edukasi*. Ada pula yang menafsirkan *Game Edukasi* sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media elektronik. Sehingga siswa memerlukan adanya media pembelajaran yang bisa di akses kapan saja dan dimana saja.

Bahasa Madura merupakan bahasa yang kurang diminati oleh siswa. Selain itu Bahasa Madura merupakan salah satu bahasa yang dipelajari di sekolah yang ada di Madura, selain bahasa Inggris, bahasa Jerman, bahasa Prancis. Dengan demikian memilih bahasa Madura sebagai mata pelajaran yang diajarkan di lingkungan sekolah Madura adalah pilihan yang baik. Karena pembelajaran Bahasa Madura di lingkungan sekolah mampu memberikan bekal untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan siswa dalam Bahasa Madura.

Terdapat beberapa masalah dalam penyampaian materi pelajaran pada siswa SMKN 1 Labang, salah satunya seperti kebosanan siswa dalam belajar serta dalam

memahami materi pembelajaran yang diberikan. Sehingga diperlukan media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi secara baik yang interaktif, menarik, dan menyenangkan. Sehingga, penyampaian materi akan lebih mudah dan efektif, salah satunya dengan media pembelajaran *game* edukasi berbasis android. *Game edukasi* berbasis android dipilih karena saat ini telpon genggam dengan sistem operasi android sangatlah dekat dengan siswa. Hampir sebagian besar siswa di SMKN 1 Labang memiliki telpon genggam. Maka dari itu pilihan *Game Edukasi* berbasis *Android* sangatlah tepat.

Bahasa merupakan alat komunikasi, berfikir dan media penyambung pergaulan, sekaligus sebagai alat kesatuan sebuah masyarakat. Dengan bahasa akan membentuk sebuah rasa berbangsa dan bernegara. Karena dengan bijak menggunakan bahasa daerah berarti sama artinya memperhatikan dan turut menjaga jati diri daerahnya oleh karena itu Bahasa Madura merupakan aspek penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang ada di Madura. Maka dari itu perlu adanya pembelajaran Bahasa Madura di instansi pendidikan meskipun berada di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan.

Kompetensi Dasar Mengidentifikasi, Memahami Dan Menganalisis Peristiwa Budaya Daerah sesuai dengan karakteristiknya merupakan salah satu Kompetensi Dasar yang ada pada mata pelajaran Bahasa Bahasa Madura. Mata pelajaran ini diajarkan pada SMK kelas XI TKJ. Pada proses Pembelajaran Mengidentifikasi, Memahami Dan Menganalisis Peristiwa Budaya Daerah guru masih menggunakan modul atau buku sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran dan hal tersebut membuat siswa tidak mengetahui gambaran tentang materi yang dipelajari

dan menimbulkan siswa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Pernyataan ini didasarkan pada observasi di SMK Negeri 1 Labang.

Hasil wawancara di SMKN 1 Labang pada tanggal 06 April 2018 dengan Ibu Sri Noraida, S.Pd., M.Pd selaku guru mata pelajaran bahasa madura mengatakan bahwa pelajaran bahasa madura kurang begitu diminati oleh siswa dikarenakan materi yang disampaikan sangat susah untuk dipahami dan media penyampaianya dirasa kurang menarik. Hal itu berdampak pada hasil belajar siswa di SMKN 1 Labang karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya proyektor, Power Point, spidol dan papan tulis. Dari permasalahan di atas, sebagian siswa mendapatkan nilai di bawah KKM yang sudah ditentukan. Sehingga, dibutuhkan media yang mampu meringkas seluruh materi secara menarik dan membuat siswa akan lebih semangat lagi dalam belajar.

Maka kedudukan media pembelajaran dalam komponen pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan sebuah proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan lebih jelas ditanggap oleh siswa. Selain itu media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan intraksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya. Sehingga materi yang diajarkan kepada siswa dapat secara maksimal diterima oleh siswa dan disimpan dengan baik dalam ingatan siswa.

Game yang memiliki *content* pendidikan lebih dikenal dengan istilah *game edukasi*. *Game* berjenis edukasi ini bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi yang pelajaran sambil ber-“*game*”, sehingga dengan perasaan senang diharapkan siswa bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan. Jenis ini sebenarnya lebih mengacu kepada isi dan tujuan *game*, bukan

jenis yang sesungguhnya. Menurut Edwar (2009) dalam jurnal (Anggraini, 2016: 169) *game* merupakan sebuah *tools* yang efektif untuk mengajar karena mengandung prinsip-prinsip pembelajaran dan teknik intruksional yang efektif digunakan pada level-level yang sulit.

Komputer disadari selain merupakan sarana untuk memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar yang kondusif sekaligus sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Karena computer dapat mendukung kepada pencapaian tujuan belajar yang telah ditetapkan. Dengan menggunakan computer hasil belajar diyakini akan lebih baik. *Game edukasi* berbasis android didesain untuk meminimalkan permasalahan yang ada sehingga diperoleh esensi atau ilmu yang digunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Status *game* akan membimbing, instruksi, dan tools yang disediakan oleh *game* akan membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan dan strategi bermain (Hafili, 2015: 152)

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Android adalah sistem operasi yang menghidupkan lebih dari satu miliar smartphone dan tablet. Karena perangkat ini membuat hidup kita begitu manis, maka setiap versi Android dinamai dari makanan penutup (*dessert*) (Putra, 2016: 47)

Dari latar belakang di atas maka untuk itulah penulis mencoba membuat sebuah media yang dapat menarik antusiasme siswa dalam melakukan pembelajaran. Dalam hal ini penulis mengembangkan *Game Edukasi* berbasis

Android untuk Pelajaran Bahasa Madura di SMKN 1 Labang. Hal ini ditunjang dengan kemajuan *handphone* yang memberikan beberapa kelebihan untuk kegiatan produksi audio visual, selain itu *handphone* sudah tidak asing lagi bagi siswa, sebagian besar siswa sudah memilikinya dan mampu mengoprasikannya. Penulis berharap pembuatan media pembelajaran *Game Edukasi* Bahasa Madura ini menjadi suatu alternatif bagi pendidik yang mampu menjadi solusi dari permasalahan di atas.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penelitian dengan media *Game Edukasi* berbasis android neniliki tujuan diantaranya adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran dalam implemintasi *Game Edukasi* berbasis android untuk mata pelajaran Bahasa Madura kelas XI TKJ di SMKN 1 Labang yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran yang berfungsi sebagaimana mestinya dan sebagai sumber belajar.
2. Menghasilkan *Game Edukasi* berbasis Android untuk memudahkan pemahaman materi terhadap siswa pada mata pelajaran Bahasa Madura kelas XI TKJ di SMKN 1 Labang.

1.3 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi dari produk media pembelajaran berbasis *Game Edukasi* Bahasa Madura yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

1. Jenis media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *game* edukasi Bahasa Madura 2 dimensi yang dibuat dalam bentuk software Android.
2. Media ini dikhususkan penggunaannya untuk pelajaran Bahasa Madura Kelas XI SMK, lebih menspesifikasikan pada budaya madura di bangkalan. Media ini digunakan selain membantu siswa agar lebih memahami materi budaya madura khususnya kabupaten bangkalan, juga untuk digunakan menambha minat, semangat, dan motivasi belajar siswa.
3. Media ini dibuat menggunakan *Software Unity* yang mempunya 3 Fitur yaitu: (1) Player, dimana dalam menu player ini pengguna dapat bermain *game*, menerima materi dan menyelesaikan persoalan yang dihadapi untuk melanjutkan ke level selanjutnya, (2) Tutorial, dalam menu tutorial ini pengguna dapat membaca sebuah intruksi apa saja yang harus di ambil dalam sebuah permainan, (3) Pustaka, diamana dalam menu *game* ini berisi data diri pembuat *game* edukasi petualangan Sakera.
4. Penggunaan media lebih mengaktifkan siswa karena siswa sendiri yang akan belajar sambil bermain.

1.4 Batasan Penelitian Pengembangan

Untuk mempertegas ruang lingkup permasalahan dalam penelitian agar menjadi lebih terarah, maka istilah-istilah dalam judul diberikan batasann-batasan yaitu:

1.4.1 Media Pembelajaran

Musfiqon (2012: 40) Dinamika dan pengembangan media pembelajaran melalui proses dan waktu yang cukup panjang. Keberadaan media dalam

pembelajaran perkembangan seiring perkembangan pendekatan pembelajaran, perkembangan teknologi dan perkembangan pola hidup masyarakat.

Perkembangan media pembelajaran dipengaruhi perkembangan teknologi komunikasi yang lebih awal muncul. Kalau dilihat perkembangannya, pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu guru (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya: gambar, model, objek, dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman kongkrit, motivasi belajar serta mempeertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Karena terlalu memusatkan perhatian pada alat bantu visual yang dipakainya orang kurang memperhatikan aspek desain, pengembangan pembelajaran (*instruction*), produksi, dan evaluasinya.

1.4.2 Pembelajaran

Dimiyati (2009: 33) Menurut Biggs dan Telfer diantara motivasi belajar siswa ada yang dapat diperkuat dengan cara-cara pembelajaran. Motivasi instrumental, motivasi sosial, dan motivasi berprestasi rendah misalnya dapat dikondisikan secara bersyarat agar terjadi peran belajar siswa. Adapun acara-acara pembelajaran yang berpengaruh pada proses belajar dapat ditentukan oleh guru. Kondisi eksternal yang berpengaruh pada belajar yang penting adalah bahan belajar, suasana belajar, media dan sumber belajar, dan subjek pembelajaran itu sendiri.

1.4.3 Pembelajaran Menggunakan *Game Edukasi*

Pembelajaran yang menggunakan *Game Edukasi* adalah suatu pembelajaran yang hanya bisa dijalankan dalam pembelajaran Bahasa Madura dengan menggunakan *HandPhone* yang mempunyai Sistem Operasi *Android* dan komputer untuk menggunakan *Game Eduaksi*.

1.4.4 *Game Edukasi*

Game Eduaksi adalah *Software* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat menyimpan sebuah informasi tentang mata pelajaran yang akan dibuat. Peneliti dalam *game edukasi* ini lebih fokus pada mata pelajaran Bahasa Madura dalam materi Budaya.

1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dari pengembang media pembelajaran menggunakan *Game Edukasi* ini adalah:

1. Bagi Siswa

- a. Dengan penggunaan media *Game Edukasi* siswa akan lebih aktif untuk belajar karena di dalam *Game* berisi materi dalam permainan.
- b. Dengan menggunakan *Game Edukasi* siswa akan lebih kreatif dalam belajar.
- c. Dengan adanya *Game Edukasi* siswa akan senang dalam mengikuti pelajaran pada mata pelajaran Bahasa Madura.

2. Bagi Guru

Bagi guru penelitian ini bermanfaat sebagai bahan masukkan dalam memberikan ide atau gagasan pada guru untuk menggunakan media pembelajaran *Game Edukasi* dalam pembelajaran Bahasa Madura.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh guru dan siswa.

4. Bagi Peneliti

Bagi peneliti sendiri untuk dapat memperoleh pengalaman bidang penelitian terutama dalam penggunaan media pembelajaran *Game Edukasi* terhadap motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Madura.