

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia terdiri dari tiga tingkatan yaitu pendidikan dasar, menengah, dan tinggi. Pendidikan menengah sendiri terdiri dari sekolah menengah umum dan sekolah menengah kejuruan. SMK Agung Mulia yang berada di daerah Prapatan Parseh Sanggra Agung Kecamatan Socah juga merupakan lembaga pendidikan kejuruan bidang teknologi yang bertujuan untuk menyiapkan lulusan yang berkualitas, siap bersaing di dunia kerja dan membekali peserta didik dengan kompetensi keahlian masing-masing. SMK Agung Mulia merupakan sekolah swasta yang berada di daerah tersebut. SMK Agung Mulia ada dua kompetensi keahlian yaitu teknik komputer dan jaringan serta Teknik Sepeda Motor. Untuk mendukung tercapainya kemampuan tersebut guru SMK Agung Mulia harus mempersiapkan materi dan media pembelajaran yang bisa menarik minat belajar peserta didik.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang efektif dan efisien. Seperti yang di jelaskan oleh Ramansyah (2012 : 10) media adalah bahan pengajaran yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada siswa. Maka dari itu seorang guru juga harus bisa mencari media pembelajaran yang baik untuk peserta didiknya agar minat peserta didik dalam belajar bisa mencapai target yang diinginkan oleh guru, dengan adanya target yang dimiliki oleh guru untuk itulah perlu pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang baik tidak hanya memfasilitasi fitur pembelajaran atau materi saja, namun juga dapat

memfasilitasi proses bermain. Akan tetapi yang menjadi kendala dari guru SMK Agung Mulia adalah masih menggunakan metode ceramah dan kurang memilih media yang tepat untuk proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut juga berpengaruh terhadap pemahaman materi peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas kendala yang dialami oleh guru SMK Agung Mulia berdampak pada peserta didiknya. Seperti pengamatan peneliti dan hasil wawancara dengan bapak Khotib, A.Md. selaku guru yang mengajar teknik komputer dan jaringan, di SMK Agung Mulia kelas X jurusan Teknik Komputer Jaringan, Bapak Khotib, A.Md. mengatakan *“materi perangkat input device metode yang saya gunakan masih menggunakan metode ceramah dan media yang saya gunakan adalah modul yang bersumber dari internet sehingga siswa merasa bosan dengan penjelasan dari saya, dan ada beberapa kendala dalam proses pembelajaran salah satunya siswa merasa kesulitan pada materi perangkat input device karena siswa di SMK Agung Mulia masih kurang banyak pengalaman pada pelajaran komputer saat smp sehingga saat ditanyakan tentang materi perangkat input device masih kurang percaya diri dan masih salah saat di beri pertanyaan oleh saya selaku gurunya, dan siswa terkadang rame sendiri”*.

Kedua hasil wawancara dengan siswa, atas nama Moh. Hakim mengatakan *“saya masih kurang paham pada materi perangkat input device yang guru terangkan dan saya juga masih belum paham pada isi modul yang guru berikan”*

Ketiga hasil wawancara dengan siswa, atas nama Taufiq mengatakan *“saya masih belum paham pada materi perangkat input device dan saya terkadang masih lupa membedakan perangkat-perangkat komputer karena bentuknya ada yang mirip, dan media yang digunakan oleh guru sangat kurang menarik dan tetap sehingga*

saya merasa bosan dan sering lupa pada materi perangkat input device". Hal ini perlu adanya media pembelajaran dan variasi stimulus yang membuat siswa tertarik, tidak bosan dan mudah memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Seperti yang dijelaskan oleh Musfiqon (2012: 28) media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Menurut Ramansyah (2012 : 37) variasi stimulus adalah suatu kegiatan guru dalam konteks proses interaksi belajar mengajar yang ditujukan untuk mengatasi kebosanan siswa, sehingga dalam situasi belajar mengajar, siswa senantiasa menunjukkan ketekunan serta penuh partisipasi.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan maka perlu dibuat suatu media pembelajaran yang efisien, mudah dalam penggunaannya, dan mudah dipahami serta dengan memfasilitasi proses bermain. Salah satu media pembelajaran yang cocok yakni media *game* edukasi sebagai media pembelajaran bagi siswa. Hal ini dapat dilihat dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Prasetyo (2015) dengan judul "Pengembangan Game Edukasi Perakitan Komputer" memperoleh implementasi yang diberikan pada 49 peserta didik mendapatkan hasil layak dengan total persentase kelayakan 77,98% dari aspek *balance*, *playtest*, dan *usability*. Selain itu penelitian lainnya dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Mardono (2016) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi" mendapatkan hasil validasi materi dapat diperoleh data sebesar 70,625% yang berarti media pembelajaran ini dalam kualifikasi cukup valid. Maka, berdasarkan beberapa penelitian terdahulu dan permasalahan yang dihadapi siswa di lapangan pengembangan *game* edukasi

diperlukan untuk mempermudah siswa dalam belajar. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk membuat pengembangan media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Game Edukasi Berbasis Unity Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Perangkat *input device* Kelas X TKJ Di SMK Agung Mulia”**.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, terdapat kesenjangan antara kondisi riil dan kondisi ideal yang diharapkan. Kondisi riil yang terdapat di lapangan yaitu masih kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru, sedangkan kondisi ideal yang diharapkan yaitu adanya sebuah media pembelajaran yang dapat memudahkan pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar untuk mempelajari materi perangkat *input device*. Melihat dari kesenjangan dari kondisi riil dan kondisi ideal yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan game edukasi sebagai media pembelajaran tentang materi perangkat *input device* yang berupa *Game Edukasi* yang dapat membantu guru untuk pemahaman siswanya.

1.3 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk *Game Edukasi* untuk materi perangkat *input device* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.3.1 Fitur

Pada *Game* perangkat *input device* ini terdapat fitur-fitur diantaranya adalah :

a. Bermain

Pada menu bermain terdapat karakter pak sakera yang mempunyai misi untuk mengambil tiga kunci dimana kunci tersebut akan menuju ke level selanjutnya. Pada setiap kunci pemain harus bisa menjawab pertanyaan yang ada pada *game*.

b. Belajar

Pada menu belajar terdapat materi tentang *input device*, *process device*, dan *output device*.

c. Petunjuk

Pada menu petunjuk berisi cara bermain *game*, poin skor, dan save skor.

d. Pengaturan

Pada menu pengaturan terdapat menyalakan suara atau tanpa suara dan hapus skor.

e. Skor

Pada menu skor terdapat tampilan atau papan skor dimana dipapan skor terdapat hasil skor yang diperoleh oleh pemain.

f. Tentang

Pada menu tentang berisi biodata pembuat *game* yaitu biodata Slamet Hardiyanto.

g. Keluar

Keluar pada aplikasi *game*.

1.3.2 Materi

Materi yang terdapat pada game edukasi perangkat *input device* ini adalah sebagai berikut :

- a. *Input device*
- b. *Process device*
- c. *Output device*

1.3.3 Bahasa

Bahasa yang digunakan pada game edukasi perangkat *input device* adalah Bahasa Indonesia.

1.3.4 Target Sasaran

Target penggunaan game edukasi ini adalah siswa SMK kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan yang terdapat materi perangkat *input device*.

1.4 Batasan Penelitian Pengembangan

1. Media pembelajaran *game* edukasi hanya mencakup materi perangkat *input device* (*input device*, *process device* dan *output device*) saja.
2. Minimal bisa terpasang di android 4.1 *jellybean*
3. Target penggunaan adalah siswa SMK Agung Mulia kelas X Teknik Komputer dan Jaringan yang menmpuh pelajaran perangkat *input device*.

1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Berdasarkan masalah yang dipaparkan di latar belakang diatas media yang digunakan oleh guru masih kurang bervariasi sehingga siswa masih belum paham dan mudah lupa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Pentingnya penelitian pengembangan *game* edukasi yang dilakukan oleh peneliti dari beberapa aspek diantaranya:

1.5.1 Bagi siswa

- a. Siswa mampu lebih cepat memahami materi perangkat *input device* yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran *game* edukasi.
- b. Menambah sumber belajar mandiri siswa.
- c. Menambah semangat dan daya tarik minat belajar siswa.

1.5.2 Bagi guru

- a. Membantu guru untuk memudahkan pemahaman siswa untuk materi perangkat *input device* dengan menggunakan *game* edukasi.
- b. Menambah media pembelajaran guru agar siswa tidak bosan dengan media yang sering digunakan oleh guru.

1.5.3 Bagi peneliti

- a. Menambah wawasan bagi peneliti dan memberikan solusi dari permasalahan yang ada.
- b. Sebagai bukti implementasi dari belajar selama kuliah di Universitas Trunojoyo Madura.