

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi telah berkembang sesuai dengan perkembangan zaman (Hapsari & Fatimah, 2021). Perkembangan teknologi ini sangat bermanfaat di semua bidang (Schwab, 2017). Penggunaan teknologi dalam ilmu kependidikan akan meningkatkan efektifitas dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang telah ada (Anshori, 2020). Pembelajaran telah dikembangkan dengan berbagai inovasi yang berbeda antara lain: metode dalam pembelajaran, model pembelajaran, dan media pembelajaran. Perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan oleh guru tetapi dengan menyesuaikan kondisi siswa atau perkembangan teknologi itu sendiri sesuai dengan zamannya (Hapsari & Fatimah, 2021). Hasil teknologi sejak lama dimanfaatkan dalam bidang Pendidikan, Guru harus dapat memberikan pelayanan dalam pelajaran tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa. Pelayanan yang sangat diperlukan oleh siswa sehingga dapat menambah motivasi dalam pembelajaran adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat komunikasi pada saat kegiatan belajar mengajar yang digunakan oleh guru dan siswa agar proses belajar dan mengajar lebih efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Media pembelajaran dapat berupa perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*), buku teks,

modul, overhead transparansi, film, video, televisi, radio, slide, hypertext, web, dan lain sebagainya. Pendidik yang profesionalisme dituntut dapat memilih dan mengimplementasikan media yang efektif dan efisien sehingga merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar dengan tujuan untuk mencapai *learning objective* (Djamaluddin & Wardana, 2019).

Android merupakan sistem operasi yang paling diminati di masyarakat karena memiliki kelebihan seperti sifat *open source* yang memberikan kebebasan para pengembang untuk menciptakan aplikasi (Safitri et al., 2021). Tujuan awal pengembangan Android yaitu mengembangkan sebuah sistem operasi canggih yang diperuntukkan bagi kamera digital. Namun, disadari bahwa pasar untuk perangkat tersebut tidak cukup besar, dan pengembangan Android lalu dialihkan bagi pasar telepon pintar untuk menyaingi Symbian dan Windows Mobile (Tri, 2020).

Data yang diperoleh dari Kementerian Komunikasi dan Informatika menyatakan bahwa penggunaan ponsel pintar atau smartphone mencapai 167 juta orang atau dengan persentase 89 persen dari total penduduk Indonesia. Sementara, awal tahun 2022 ini berdasarkan laporan dari perusahaan riset Data Reportal mengatakan bahwa jumlah perangkat seluler yang terkoneksi di Indonesia mencapai 370,1 juta. Jumlah tersebut meningkat 13 juta atau 3,6 persen dari periode yang sama di tahun sebelumnya. Pemanfaatan aplikasi berbasis Android sebagai media pembelajaran merupakan alternatif yang baik untuk menggunakan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Menurut Widyastuti & Puspita (2020) game edukasi adalah merupakan sebuah game yang dirancang untuk mengolah daya pikir dan konsentrasi serta bersifat pemecahan masalah bagi pengguna atau pemain. Hal ini berarti bahwa game dapat dikatakan sebagai media yang dapat memberikan pengajaran atau pembelajaran tentang pengetahuan atau materi serta pokok bahasan tertentu sesuai dengan tujuannya yang bersifat unik dan menarik. Terkait pengembangan game, khususnya yang bersifat edukatif, game ditujukan untuk pelajar, sehingga perancangan yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan dan ketertarikan siswa dalam mengoperasikannya. Penggunaan android bagi siswa kebanyakan bukan untuk belajar melainkan bermain game (Barat, 2019). Berdasarkan pengamatan penulis saat pra observasi di SMK Nusantara Indah Sintang, SMK Nusantara Sintang saat ini berusaha untuk meningkatkan kualitas mutu dan keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar, akan tetapi terkendala dengan dihadapkannya keterbatasan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Guru perlu strategi mengajar melalui media pembelajaran, hanya saja dalam pemanfaatannya media pembelajaran yang hanya terfokus pada guru hal ini dirasakan kurang kreatif dan variatif, selanjutnya guru pengampu mata pelajaran desain grafis masih menerapkan atau mengajar secara konvensional dengan menggunakan buku cetak dan kadang kala dibantu dengan alat *infocus* untuk menampilkan penyampaian slide materi. Metode konvensional merupakan metode mengajar yang masih menerapkan model ceramah sebagai media komunikasi antara guru dan siswa (Djamarah, 2006).

Hasil observasi berdasarkan nilai tugas siswa kelas X TKJ terhadap mata pelajaran Dasar Desain Grafis dalam kategori di bawah standar KKM 75, hal ini ditunjukkan pada lembar penilaian guru pengampu mata pelajaran, selanjutnya peneliti melakukan pengukuran terhadap aspek minat dan motivasi siswa dalam belajar, melalui observasi ditemukan rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 53 dalam kategori cukup sedangkan untuk minat belajar sebesar 59 dalam kategori cukup. nilai hasil belajar yang diukur pada evaluasi akhir pembelajaran didapat rata – rata sebesar 51 dalam kategori cukup. Lingkungan belajar belum menstimulasi siswa dengan maksimal memberikan ruang ke siswa untuk motivasi lebih tinggi karena belum mencoba menggunakan media pembelajaran dan mengeksplorasi metode pembelajaran yang lain selain yang sering dilakukan dalam pembelajaran. Hal ini diakibatkan banyaknya di antara siswa dalam belajar sibuk dengan hal lain seperti bermain dengan teman sebangku, tertidur, bahkan ada yang dengan sembunyi-sembunyi bermain dengan telepon genggam yang sudah jelas dilarang oleh pihak sekolah saat proses pembelajaran. Siswa lebih cenderung tidak menghargai apa yang di jelaskan oleh guru akhirnya apa yang dijelaskan oleh guru tidak dapat diterima dengan baik oleh siswa. Hal ini terlihat ketika guru menawarkan kepada siswa untuk bertanya tentang pelajaran yang telah dijelaskan, sangat jarang dari siswa yang mengajukan pertanyaan. Bahkan dalam suatu sesi tidak ada satu pun siswa yang mengajukan pertanyaan. Selain itu dalam ulangan harian banyak siswa yang tidak dapat mengerjakan sendiri soal yang sudah diberikan. Ada beberapa diantara mereka yang mencoba

mencontek pekerjaan teman sebangkunya atau sebelahnya. Kegiatan belajar dan mengajar di SMK Nusantara Indah dengan keterbatasan media pembelajaran dan guru masih menerapkan pembelajaran konvensional menyebabkan minat, motivasi rendah sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa belum maksimal.

Berinisiatif untuk mencari solusi dalam meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa dengan cara mengembangkan media ajar berupa aplikasi interaktif dengan memanfaatkan android berupa game spiner dengan judul “Pengembangan Game Spinner sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis untuk meningkatkan Minat, Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan SMK Nusantara Indah Sintang”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan *game spinner* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X (sepuluh) di SMK Nusantara Indah Sintang?
2. Berapa tingkat kelayakan *game spinner* pada mata pelajaran dasar desain grafis materi melakukan proses scanning gambar/ilustrasi/teks dengan scanner kelas X (sepuluh) sebagai media pembelajaran di SMK Nusantara Indah Sintang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang tertera, pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi ini bertujuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan *Game Spinner* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis siswa kelas X (sepuluh) SMK Nusantara Indah Sintang.
2. Mengetahui tingkat kelayakan *Game Spinner* sebagai media pembelajaran mandiri pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis siswa kelas X (sepuluh) SMK Nusantara Indah Sintang.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian pengembangan *game* edukasi diharapkan dapat bermanfaat untuk semua kalangan, khususnya bagi siswa, guru mata pelajaran dan penulis.

#### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan petunjuk atau pedoman dalam mengembangkan sebuah penelitian media pengembangan sehingga mampu memberikan dampak dari segi pengetahuan dan solusi baru dalam strategi pembelajaran tentang media pembelajaran *game* khususnya pada tingkat sekolah menengah kejuruan kompetensi teknik komputer dan jaringan. Disamping itu, penelitian ini sebagai bentuk kontribusi Pendidikan Vokasional dan Ilmu Komputer dalam bidang pengembangan media pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini merupakan pengaplikasian ilmu pengetahuan akademis yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan.

### b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif pada guru sebagai pelaksana KBM dalam penggunaan media pembelajaran *Game Edukasi Spinner*, sehingga dapat dijadikan solusi atau alternatif dalam proses pembelajaran di sekolah.

### c. Bagi Siswa

Pengembangan media pembelajaran yang menarik dan praktis dalam penggunaan dapat menumbuhkan minat dan motivasi sehingga hasil belajar siswa meningkat.

### d. Bagi Perguruan Tinggi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi di perpustakaan dan bermanfaat bagi mahasiswa/i dalam menulis karya ilmiah berupa skripsi yang berhubungan dengan menggunakan *Game Edukasi*.

## E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penyusunan skripsi ini yaitu:

- a. *Game Spinner* yang dikembangkan sesuai dengan materi mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Nusantara Indah kelas X TKJ;

- b. *Game Spinner* dirancang dengan tujuan sebagai sumber belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis secara mandiri dan fleksibel dengan berbasis android;
- c. *Game Spinner* dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *Power Point, ISpring Suite 9, Website 2 Apk Builder Pro*;
- d. *Game Spinner* yang dikembangkan mudah di unduh dan di akses kapanpun dan dimanapun dengan syarat koneksi internet saat proses unduhan;
- e. Desain *interface* *Game Spinner* didesain lebih menarik dengan menyesuaikan materi yang mudah dipahami dan aplikasi dilengkapi dengan menu-menu, icon, gambar yang mendorong siswa untuk belajar secara mandiri;
- f. Sasaran pengembangan yakni siswa kelas X kompetensi Teknologi Komputer dan Jaringan (TKJ) SMK Nusantara Indah.
- g. Pembelajaran berbantu dengan aplikasi *Game Spinner* yaitu untuk memudahkan peserta didik dalam memanfaatkan sumber belajar, guru memiliki tanggungjawab membantu peserta didik untuk belajar lebih mudah dan terarah serta melatih kecepatan berpikir dan pemahaman siswa dalam menyelesaikan masalah. Oleh karena itu guru dituntut memiliki kompetensi dalam menggunakan teknologi pendidikan sebagai penunjang pembelajaran.
- h. Minat yang dimaksud dalam penelitian ini adalah ketertarikan terhadap kegiatan belajar, dan ketertarikan tersebut kecenderungan belajar tanpa adanya paksaan dari pihak tertentu.
- i. Motivasi belajar ialah suatu dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk belajar demi mencapai tujuan dari pembelajaran.
- j. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cakupan penilaian dari aspek nilai kognitif, afektif, dan psikomotor. Nilai kognitif diukur melalui soal dalam bentuk essay, dengan butir soal yang meliputi penilaian C1 (mengingat), C2 (memahami), C3

(menerapkan), C4 (menganalisa), C5 sintesis dan yang terakhir C6 adalah evaluasi, sedangkan nilai afektif dan psikomotor dapat diukur menggunakan instrumen yang telah dibuat.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penyusunan skripsi ini antara lain:

1. Asumsi Pengembangan
  - a. Sekolah sudah memiliki fasilitas koneksi jaringan internet dengan adanya *WiFi/ Hotspot Area*;
  - b. Guru dan siswa sebagian besar fasih dalam mengakses internet dan menggunakan *gadget*;
  - c. Sebagian siswa memiliki perlengkapan pembelajaran yang diperlukan;
2. Keterbatasan Pengembangan
  - a. Game Spinner yang dikembangkan pada penelitian ini hanya dapat di unduh jika memiliki URL yang diberikan;
  - b. Materi dalam penelitian pengembangan ini terbatas pada materi *Scanning Gambar/ Ilustrasi/ Teks dalam Desain*;
  - c. Keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki saat proses pengembangan Game Spinner;
  - d. *Try Out* Game Spinner hanya terbatas pada siswa kelas X kompetensi Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) SMK Nusantara Indah.