

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan berasal dari etimologi “didik” (mendidik), yang berarti memelihara dan melatih (menginstruksikan) moralitas dan kecerdasan hati. Pendidikan adalah tentang memahami proses perubahan dan perilaku individu atau kelompok, untuk mendewasakan orang melalui upaya pendidikan dan pelatihan, proses perluasan, dan metode pengasuhan.(Depdiknas 2001).

Menurut Ki. Hajar Dewantara (1977:20) pendidikan merupakan pedoman bagi perkembangan kehidupan seorang anak. Singkatnya, pendidikan berarti membangkitkan semua kekuatan alami dalam diri seorang anak untuk memungkinkan dalam mencapai tingkat keamanan dan kesejahteraan tertinggi sebagai manusia dan anggota masyarakat. Seperti yang tertuang dalam UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Reichenbach et al., 2019).

Pendidikan sekarang telah memasuki era digital yang telah berkembang pesat, kemajuan dalam bidang teknologi tidka hanya dinikmati oleh orang dewasa namun juga oleh anak-anak sekolah khususnya SMA/SMK. Teknologi

banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan sebagai sarana prasarana interaksi antara pendidik dan peserta didik. (Putri, 2022).

Perkembangan teknologi yang pesat berkembang sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar sampai tingkat sekolah menengah kejuruan dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar. (Maesaroh & Malkiah, 2015). Penggunaan teknologi pada media pembelajaran dapat dilakukan dengan merancang media pembelajaran berbasis multimedia salah satunya adalah game edukasi (Maulida, 2019).

Game edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir dan termasuk salah satu cara untuk melatih meningkatkan konsentrasi penggunaanya siswa-siswa.(Rohmiyanti et al., 2021). Menurut Ramadhan dalam (Setyawan et al., 2019) Game edukasi merupakan sebuah aplikasi permainan yang terdapat materi-materi ataupun informasi yang bersifat mendidik. Materi ataupun informasi tersebut dapat secara langsung tersirat dalam aplikasi multimedia dan dapat juga secara tersirat melalui alur cerita permainan dalam aplikasi itu sendiri.

Game edukasi dalam media animasi interaktif yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dalam game edukasi siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran yang dikemas dalam permainan, sehingga rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang akan dipelajarinya akan meningkat, dengan demikian dapat memberikan pengaruh positif terhadap

hasil belajar siswa. (Adyani & Agustini, 2015). Menurut Kpolovie, dkk dalam (Andriani & Rasto, 2019) hasil belajar sebagai salah satu patokan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran, hasil belajar merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana murid, guru, proses pembelajaran, dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan.

Dari hasil pra-observasi yang dilakukan pada bulan maret 2023 diketahui bahwa kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran informatika siswa hanya belajar secara manual seperti mencatat, mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru, serta kurangnya buku yang digunakan hal ini membuat proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan terdapat siswa yang kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran, hal tersebut membuat siswa kurang memahami materi yang diberikan oleh guru. Maka dari itu diperlukan media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien yang dapat diberikan oleh guru dengan hanya memberikan file kepada siswa agar dapat dengan mudah digunakan untuk belajar di rumah dan sekolah.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat suatu permasalahan yang ada dan muncul dalam proses hasil belajar siswa, dengan judul penelitian “Pengembangan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika “ di SMK Nusantara Indah Sintang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan game edukasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMK Nusantara Indah Sintang ?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan game edukasi pada mata pelajaran Informatika di SMK Nusantara Indah Sintang ?
3. Bagaimana respon siswa terhadap game edukasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMK Nusantara Indah Sintang ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan game edukasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMK Nusantara Indah Sintang .
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan game edukasi pada mata pelajaran Informatika di SMK Nusantara Indah Sintang.

3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap game edukasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMK Nusantara Indah Sintang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian berupa permainan edukasi yang digunakan sebagai media pendidikan yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran bagi guru untuk proses belajar yang lebih menarik agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa agar.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik serta dapat memberikan suasana baru bagi siswa dalam penggunaan game edukasi ini. Sehingga proses belajar bisa lebih menyenangkan dan tidak merasa jenuh dalam menerima materi.

b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini yang berupa media game edukasi dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga menciptakan suasana baru.

c) Bagi Sekolah

Penelitian ini sebagai acuan instansi sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan yang lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa.

d) Bagi Mahasiswa

Pengembangan ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat menjadikan siswa lebih aktif. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

e) Bagi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber literatur bagi perpustakaan STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

E. Spesifikasi produk yang dikembangkan

Produk yang dikembangkan adalah game edukasi untuk mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Berikut adalah spesifikasi produk yang akan dikembangkan.

1. Produk yang dikembangkan adalah game edukasi yang dapat diakses menggunakan android.
2. Media yang dikembangkan adalah game edukasi yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika pada mata pelajaran tersebut terdapat materi dan soal tanya jawab.
3. Target dari materi yaitu ditujukan pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).
4. Desain game edukasi ini menggunakan elemen desain yang menarik dan menggunakan aplikasi *Microsoft Power point*.
5. Game edukasi ini bisa diakses melalui platform digital seperti *website*, atau perangkat lunak komputer.

6. Tampilan awal game berupa loading selanjutnya yaitu menu pilih dimana terdiri dari KI/KD, indikator, materi, peraturan permainan dan soal.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan pengembangan adalah sebagai berikut.

1. Asumsi Pengembangan

- a) Game edukasi ini dapat diakses oleh siswa dengan berbagai perangkat tanpa menggunakan internet.
- b) Guru dapat menggunakan game edukasi ini secara efektif dan efisien dalam proses pembelajaran.
- c) Siswa dapat memahami pelajaran serta mendapatkan motivasi belajar.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a) Pada pengguna android dengan RAM kurang dari 1 GB akses akan terbatas bahkan tidak mampu dijalankan.
- b) Permainan hanya dilakukan saat *offline*.
- c) Aplikasi belum tersedia pada *platform playstore*.