

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat. Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Penekanan pendidikan dibanding dengan pengajaran terletak pada pembentukan kesadaran dan kepribadian individu atau masyarakat di samping transfer ilmu dan keahlian. Dengan proses semacam ini suatu bangsa atau negara dapat mewariskan nilai-nilai keagamaan, kebudayaan, pemikiran dan keahlian kepada generasi berikutnya, sehingga mereka betul-betul siap menyongsong masa depan kehidupan bangsa dan negara yang lebih cerah, Nurkholis (2013:24).

Menurut Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pendidikan merupakan sebuah proses pembelajaran yang tersusun secara sadar agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya yang menjadinya

sebagai warga Negara yang berguna bagi nusa dan bangsa dan bermanfaat bagi kehidupan. Pendidikan nasional juga bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi yang dilakukan antara pendidik dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung yang dilakukan didalam kelas maupun saat pembelajaran diluar kelas, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

Perkembangan media pembelajaran tidak terlepas dari pesatnya perkembangan teknologi pada saat ini yang sangat pesat dan hampir menyeluruh disemua kalangan, salah satunya bidang pendidikan. Dengan adanya perkembangan teknologi dibidang pendidikan akan menjadikan pendidikan pada saat ini telah maju dan berkembang sehingga masyarakat bisa hidup lebih kreatif dan berpendidikan. Akan tetapi permasalahan yang sering muncul adalah bagaimana memanfaatkan teknologi yang ada disekitar kita agar menunjang proses pendidikan serta Perkembangan Teknologi sebagai suatu alat media pembelajaran yang mampu menciptakan dapat memberikan kesempatan belajar yang lebih akurat dan juga lebih baik bagi siswa yang mendapatkan materi yang diajarkan serta materi yang

diberikan oleh guru kepada peserta didik media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar saat ini, dengan pesatnya perkembangan teknologi banyak media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Salah satunya *Game* edukasi yang dapat digunakan seorang pengajar untuk membuat media pembelajaran yaitu Software ini memudahkan pemakainya untuk membuat sebuah *game*. Banyak sebuah permainan yang telah dipublikasikan ke masyarakat luas. beberapa permainan mempunyai dampak positif bagi yang memainkannya. Namun bukan berarti juga *game* atau permainan itu tidak memiliki dampak negatifnya. kesenangan dan kenyamanan yang diperoleh dari sebuah *game* atau permainan menyebabkannya diciptakannya media edukasi berbentuk bentuk *game* demi memberikan pembelajaran yang signifikan sehingga orang-orang akan lebih tertarik dalam mempelajarinya. Hal ini dapat menjadi bukti bahwa sanya permainan juga bisadigunakan sebagai media pembelajaran dan bisa bernilai edukasi yang bermanfaat bagi penggunaannya. Sulaiman Aulia(2017)

Pembelajaran berbasis *Game Edukasi* merupakan suatu Metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan/*game* yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan *Game Edukasi* dapat memberikan stimulus pada tiga bagian penting dalam pembelajaran dalam pembelajaran yaitu *emosional*, *intelektual* dan *psikomotor*. Pembelajaran dengan media *game edukasi* ini

diharapkan dapat meningkatkan minat siswa untuk lebih memahami pembelajaran merencanakan kebutuhan dan spesifikasinya. Penggunaan *game edukasi* dalam proses pembelajaran dapat merangsang motivasi dan ketertarikan siswa terhadap suatu pokok bahasan yang dianggap sulit untuk dimengerti, merangsang aktifitas diskusi, membangun pemahaman dan memperpanjang daya ingat. Beberapa fungsi *game edukasi*, yaitu: (1) Isi *Game* harus bersifat mendidik bagi pengguna.(2).Membuat pengguna menjadi berfikir dan terdidik dengan adanya *game* tersebut.(3).Iringan music dalam *game* dapat membuat pengguna terangsang untuk beerfikir dan menerima permainan yang dimainkan.(4).Tampilan dapat menarik pengguna untuk memainkan *game*.Wahyu Wibisono,Lies Yulianto(2012:2).

Perkembangan *Game* edukasi saat ini sangat pesat dan beragam pula jenisnya dan cara memainkannya juga berbeda-beda,pada umumnya *Game* edukasi hanya menggunakan satu tema permainannya,seperti pengenalan angka ataupun suara,mecocokan dan mengabungkan gambar serta masih banyak lagi versinya. sedangkan *Game* edukasi yang berfokus dan daya ingat masih jarang ditemui , Apabila ditinjau dari pemanfaatannya *game edukasi* sangat penting untuk menunjang minat belajar pada Siswa. Media pembelajaran yang selama ini diterapkan di dunia pendidikan dinilai sangat monoton sehingga siswa kurang memiliki minat untuk belajar dan guru yang mengajar juga masih menggunakan model *microsoft word* serta *microsoft power point* sehingga proses pembelajaran menjadi kurang

efektif dan cara menanggulangi dapat menggunakan media pembelajaran interaktif. Muhammad Samani (2019:6).

Teknologi perangkat *gadget* juga ikut berkembang sesuai dengan perkembangan zaman bersamaan dengan meluasnya teknologi dan jaringan internet yang meluas, perangkat yang digunakan oleh masyarakat digunakan untuk fungsi yang beragam, namun dalam dunia edukasi dan belajar sudah dapat digunakan hanya saja penggunaannya masih belum maksimal dibandingkan dengan fitur lainnya seperti kurangnya siswa dalam mengakses media pembelajaran berbasis android, penggunaannya hanya diperuntukkan untuk chatting, social media dan lainnya, Perkembangan teknologi yang canggih ini juga harus didukung dengan sistem operasi yang terbaru. Salah satunya adalah sistem operasi Android. Pada tahun 2012, pengguna Android di Indonesia meningkat 22%. Perangkat berbasis operating system (OS) Android, kini mulai bermunculan dan makin beragam di pasar, hal ini dikarenakan Android merupakan platform terbuka, sehingga bisa dijalankan di berbagai perangkat mobile & Internet devices (MID). Selain itu, Android memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah banyaknya vendor yang mengadopsi sistem operasi Android pada perangkatnya, operating system yang bersifat open source, tersedia market / pasar aplikasi. Keunggulan lainnya adalah kemudahan, interaktifitas dan user experience yang disajikan Android melalui aplikasinya, salah satunya adalah jenis game. Seperti kita ketahui, mayoritas anak-anak sangat menyukai game.

Berdasarkan data dari Appbrain (2015) menunjukkan bahwa jumlah game pada Google Play yaitu Game *Puzzle* sejumlah 59.283, Game *Casual* 51.458, Game *Arcade* 47.283, Game *Action* 17.853, Game *Educational* 14.180, Game *Adventure* 10.018. Hal ini menunjukkan bahwa jenis game edukasi masih kurang dibandingkan dengan genre game lain Nutfi Odiansyah (2020:4).

Berdasarkan Observasi Melihat potensi ini, peneliti ingin merancang dengan memanfaatkan *Game Edukasi* dengan memanfaatkan ponsel yaitu dengan merancang dan membuat sebuah aplikasi media pembelajaran yang berbasis *android* yang ditujukan untuk semua ponsel *berflatfrom android*. Ada beberapa penyebab kurangnya pengetahuan siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis android dasar desain grafis, karena terbatasnya materi serta media interaktif yang digunakan kurang menarik perhatian siswa sehingga mempengaruhi minat dan semangat belajar siswa dalam proses belajar mengajar, belum adanya bahan ajar atau media pembelajaran yang membantu guru dalam proses belajar mengajar Dasar Desain Grafis, dan berpedoman pada materi buku serta berpaku pada materi guru saja. Berikut Tabel siswa yang memiliki *Android Berfloatfrom Android*

:

Tabel Data siswa kelas X Yang Memiliki Android

No	Kelas	Jumlah siswa	Memiliki Android	Tidak Memiliki Android
1.	TKJ	11	11	0
2.	RPL	10	10	0
3.	TOTAL	21	21	0

Sumber: Hasil Observasi Mandiri 2022

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa semua siswa memiliki ponsel android untuk itu maka akan dirancang media berbasis android yang berjudul “Perancangan *Game* Edukasi pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis Berbasis Macromedia Flash 8 kelas X DiSMK Muhammadiyah 1 Padang Tahun Ajaran 2022/2023”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena di lapangan yang telah dijabarkan dilatarbelakangi maka didapatkan identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah berupa tampilan *Microsoft Power point* yang membuat siswa menjadi kurang minat dalam proses pembelajaran.
2. Belum adanya penggunaan media pembelajaran berbasis *Game* edukasi Dasar Desain Grafis
3. Kurangnya pengetahuan siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis android Dasar Desain Grafis
4. Tampilan media interaktif sebelum-sebelumnya kurang menarik perhatian siswa.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, agar penelitian yang di dapatkan lebih maksimal, maka penelitian ini di fokuskan pada Perancangan Game Edukasi pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis Berbasis Macromedia Flash 8 kelas X DiSMK Muhammadiyah 1 Padang Tahun Ajaran 2022/2023”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah Rancangan validitas Perancangan Game Edukasi pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis Berbasis Macromedia Flash 8 kelas X DiSMK Muhammadiyah 1 Padang Tahun Ajaran 2022/2023?
2. Bagaimanakah Rancangan Praktikalitas Perancangan Game Edukasi pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis Berbasis Macromedia Flash 8 kelas X DiSMK Muhammadiyah 1 Padang Tahun Ajaran 2022/2023.
3. Bagaimanakah Rancangan Efektivitas Perancangan Game Edukasi pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis Berbasis Macromedia Flash 8 kelas X DiSMK Muhammadiyah 1 Padang Tahun Ajaran 2022/2023?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui seberapa besar validitas Perancangan Game Edukasi pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis Berbasis Macromedia Flash 8 kelas X DiSMK Muhammadiyah 1 Padang Tahun Ajaran 2022/2023?
2. Mengetahui seberapa besar Pratikalitas Perancangan Game Edukasi pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis Berbasis Macromedia Flash 8 kelas X DiSMK Muhammadiyah 1 Padang Tahun Ajaran 2022/2023?
3. Mengetahui seberapa besar efektivitas Perancangan Game Edukasi pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis Berbasis Macromedia Flash 8 kelas X DiSMK Muhammadiyah 1 Padang Tahun Ajaran 2022/2023?

F. Manfaat Penelitian

1. Hasil Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa dalam pembelajaran.
2. Sebagai media hiburan dan edukasi bagi para siswa dalam pembelajaran.
3. Sebagai salah satu media yang baru dan bisa digunakan Guru untuk Generasi selanjutnya dalam proses pembelajaran Dasar Desain Grafis
4. Bagi pembaca, hasil penelitian ini dapat memperluas pemahaman pembaca
5. Bagi sekolah ,perancangan *Game edukasi* ini diharapkan akan menjadi media pembelajaran yang mandiri dan meningkatkan belajar siswa.

6. Bagi peneliti, menambah ilmu pengetahuan bagi peneliti dalam perancangan *Game edukasi*

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dibuat dari peneliti ini adalah Pengembangan Game Edukasi pada kelas X SMK Muhammadiyah 1 Padang. spesifikasi produk yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. Produk Game Edukasi ini Berbasis *Android* ini dibuat dengan menggunakan Software aplikasi Adobe Flash CS3 dan Macromedia Director 8.
2. . Media interaktif ini berbentuk APK yang dapat diinstal langsung di android peserta didik.
3. Media interaktif ini memiliki halaman evaluasi yang akan mengukur pemahaman siswa mengetahui dalam menggunakan media ini
4. Produk Game Edukasi ini menggunakan RAM minimal 525 MB dengan Versi Android 2.3 (*Android Gingerbread*) dengan resolusi 800x480, *honeycomb* (3.0,3.2 dan 3.2), ice cream Sandwich (4.0), jelly Bean (4.1,4.3), Kitkat (4,4), Lolipop (5.0,5.1), Marshmallow (6.0), Nougat(7.0,7.1), Oreo (8.0,8.1), dan Pie (9.0).
5. Media interaktif ini berisikan materi dan soal-soal objektif