

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan mengandung makna bahwa pendidikan merupakan usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan dan melahirkan manusia sebagai peserta didik dalam suasana pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri sebagai manusia kepribadian, kecerdasan, keterampilan, akhlak mulia yang berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara. Jadi, pendidikan dapat diartikan sebagai pengaruh dinamis dalam perkembangan rohani, jasmani, susila, keterampilan, dan rasa sosial yang mampu mengembangkan pribadi integral (Choimaidi dan Salamah, 2018).

Definisi pendidikan dalam arti luas adalah hidup. Artinya bahwa pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu. Bahwa pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (*long life instruction*). Pengajaran dalam pengertian luas juga merupakan sebuah proses kegiatan mengajar, dan melaksanakan pembelajaran itu bisa terjadi di lingkungan manapun dan kapanpun. Jadi, pendidikan dapat diartikan sebagai usaha manusia dewasa dalam membimbing manusia yang belum dewasa menuju kedewasaan (Annisa, 2022).

Secara harfiah arti pendidikan adalah mendidik yang dilaksanakan oleh seorang pengajar kepada peserta didik, diharapkan orang dewasa pada anak-anak untuk bisa memberikan contoh tauladan, pembelajaran, pengarahan, dan peningkatan etika-akhlak, serta menggali pengetahuan setiap individu. Pengajaran yang diberikan pada peserta didik bukan saja dari pendidikan formal yang dilaksanakan oleh pemegang kekuasaan, namun dalam hal ini fungsi keluarga serta masyarakatlah yang amat penting dan menjadi wadah pembinaan yang bisa membangkitkan serta mengembangkan pengetahuan serta pemahaman (Ab Marisyah¹, Firman², 2019).

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam kaitannya dengan pengelolaan dan pelestarian lingkungan dan sumber daya alam. Pendidikan berusaha mengubah tingkah laku siswa dalam berpikir dan bertindak atau bertingkah laku. Pendidikan juga merupakan suatu proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekumpulan manusia yang diwariskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya melalui pengajaran, pelatihan, dan penelitian. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan yang terjadi secara sadar dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih dari sebelumnya (Halean, S., Kandowangko, N., & Goni, 2021)

Pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetisi mengingat jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali

anak memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang dan kita harus bisa melakukan berbagai pendekatan dalam segala hal (Lestari et al., 2019). Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik yaitu faktor yang ada di luar individu seperti faktor sosial yang terdiri dari budaya dan geografis, lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, dan pergaulan di sekolah maupun di masyarakat. Sedangkan faktor dari individu yaitu kesehatan, kejiwaan, dan mental spiritual. Perkembangan dan kemajuan suatu bangsa dapat mempengaruhi mutu pendidikan, pendidikan mampu mengembangkan diri, sehingga mampu menghadapi segala permasalahan perubahan dan permasalahan. Maka dari itu di dalam komponen belajar dan pembelajaran di sekolah seharusnya dilengkapi dengan menampilkan media pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar secara efisien dan efektif (Purwanto, 2019).

Seiring berjalannya waktu, berbagai aspek kehidupan manusia terus mengalami perkembangan. Perkembangan ini mencakup berbagai bidang seperti sosial, budaya, ekonomi, seni, dan juga Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dengan kata lain, perubahan dan kemajuan terus terjadi di berbagai sektor kehidupan kita seiring berlalunya tahun-tahun. Teknologi sangat membantu untuk mempermudah pekerjaan dan kebutuhan sehari-hari, serta menyediakan hiburan yang beragam bagi yang menginginkannya. Perkembangan TIK ini sudah merambah di bidang pendidikan. Dimulai dari data peserta didik yang harus di *input* melalui *website* sampai saat ini yaitu adanya *e-rapot* (Huda, 2020).

Semakin pesat teknologi saat ini membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya, baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Seiring arus globalisasi dengan tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat, peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting. Secara global teknologi informasi dan komunikasi adalah semua aspek yang melibatkan teknologi, rekayasa, dan teknik pengelolaan yang digunakan dalam pengendalian dan pemrosesan informasi serta penggunaannya. Terdapat tiga komponen utama pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi yakni komputer, multimedia, dan telekomunikasi. Selain itu, teknologi informasi dan komunikasi juga merupakan suatu keadaan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer informasi antar media (Wiryany et al., 2022). Media merupakan pembelajaran yang dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang berdampak pada keefektifan dan hasil belajar, hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan aktif (Mustaqim et al., 2021)

Melalui penerapan media pembelajaran yang menarik, keaktifan siswa dapat tercipta. Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah memanfaatkan *game* edukasi, *game* edukasi ini masih jarang ditemui meskipun sudah ada namun pemanfaatan dalam media sangat kurang. *Game* edukasi adalah salah satu jenis *game* yang digunakan untuk memberikan

pembelajaran kepada penggunanya melalui media permainan yang mudah di pahami. Pemanfaatan teknologi pada *game* edukasi pada proses belajar mengajar merupakan salah satu cara yang tepat, karena *game* edukasi sebagai media *visual* memiliki kelebihan dibandingkan dengan media *visual* lainnya. Kelebihan *game* edukasi yaitu dapat mengembangkan daya pikir, logika, minat dan motivasi belajar siswa karena di dalam *game* mengandung unsur rintangan, tantangan, ketetapan, kecepatan dan nalar serta pemecahan masalah dalam bentuk soal maupun teka-teki (Rahmawati et al., 2022).

Sebuah *game* edukasi terbukti meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran geografi lingkungan melalui interaksi dengan jurnal program studi sejarah. Menurut (M. R. Kurniawan & Risnani, 2021) *game* edukasi ini sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan soal-soal evaluasi diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan aktif. Dampak positif penggunaan *game* yang salah satunya adalah *game* menyenangkan dan menghibur serta *game* yang memberikan latihan untuk memecahkan masalah dan logika sehingga terbiasa aktif berpikir, belajar dan berlatih. Oleh sebab itu media pembelajaran *game* edukasi diduga dapat membantu proses pembelajaran, dimana di dalam media pembelajaran *game* edukasi sudah terdapat petunjuk penggunaan aplikasi, *game* pembelajaran informatika, dan yang paling penting adanya uji kompetensi yang berupa soal sebagai evaluasi untuk dapat melihat seberapa jauh kemampuan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada february 2024 di SMK Negeri 9 Padang, permasalahan yang terjadi yaitu peserta didik mengalami kejenuhan dan sulit fokus pada saat pembelajaran, kurangnya variasi belajar karena proses pembelajaran paling banyak dilakukan adalah pembelajaran dengan metode yang terpusat pada metode ceramah dan tanya jawab. Selain itu peserta didik kelas X Perhotelan juga belum maksimal dalam memanfaatkan *smartphonanya* untuk kegiatan belajar, sebagian besar peserta didik menggunakan *smartphone* untuk mengakses sosial media serta bermain *game*. Dari data yang peneliti dapatkan, peserta didik di SMK Negeri 9 Padang yang mempunyai *smartphone* dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. Data Peserta Didik yang Mempunyai Smartphone

No	Kelas	Jumlah Siswa	Smartphone	
			Android	IOS
1	X PERHOTELAN 1	36	34	2
2	X PERHOTELAN 2	36	34	2
3	X PERHOTELAN 3	36	31	5
4	X PERHOTELAN 4	36	31	5
5	X PERHOTELAN 5	36	35	1
6	X PERHOTELAN 6	36	25	10
7	X PERHOTELAN 7	36	32	4
Jumlah		251	220 Siswa	31 Siswa

Sumber : Wakil Kurikulum dan Peserta Didik kelas X Perhotelan SMKN 9 Padang

Tabel 1 menjelaskan bahwa peserta didik yang memiliki *smartphone* tipe *android* sebanyak 220 siswa, sedangkan tipe *ios* sebanyak 31 siswa. Dikalangan pelajar *smartphone* sebagian besar hanya digunakan untuk mengakses sosial media seperti *instagram*, *whatsapp*, *tiktok*, serta bermain *game* sehingga belum mengambil peranan penting dibidang pendidikan. *Game* edukasi memiliki karakter yang dapat menghibur siwa padda saat proses pembelajaran, pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik

untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat membantu meningkatkan pembelajaran bagi peserta didik (Dewi, 2018). *Game* yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik karena tidak membosankan sehingga membuat peserta didik tertarik. Pembelajaran yang menyenangkan merupakan suasana yang tidak ada beban antara peserta didik dengan guru. Adapun data nilai peserta didik Kelas X Perhotelan pada mata pelajaran informatika di SMK Negeri 9 Padang dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 2. Data Nilai Siswa Kelas X Perhotelan

No	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa	
			Nilai \geq 75	Nilai \leq 75
1	X PERHOTELAN 1	36	20	16
2	X PERHOTELAN 2	36	23	13
3	X PERHOTELAN 3	36	15	21
4	X PERHOTELAN 4	36	19	17
5	X PERHOTELAN 5	36	20	16
6	X PERHOTELAN 6	36	10	26
7	X PERHOTELAN 7	36	15	21
Jumlah		251	120	132
Persentasi		100%	48%	52%

Sumber : Guru Mata Pelajaran Informatika SMK Negeri 9 Padang

Tabel 2 diatas menjelaskan bahwa masih banyak peserta didik kelas X perhotelan SMK Negeri 9 Padang yang memiliki nilai dibawah KKM. Maka dari itu penting dirancang dan dibuat *game* edukasi menggunakan *Adobe Animate CC*. Dengan adanya *game* edukasi ini penulis berharap *multimedia* ini bisa diterapkan sebagai salah satu media pembelajaran bagi guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menggunakan pendekatan permainan yang menyenangkan, menantang, seru dan menarik serta fokus kepada topik yang akan dibahas kepada peserta didik dalam mata pelajaran

informatika. Informatika merupakan mata pelajaran yang sebelumnya bernama Simulasi dan Komunikasi Digital, mata pelajaran informatika salah satu mata pelajaran yang diikuti oleh semua peserta didik kelas X pada kurikulum merdeka di SMK Negeri 9 Padang.

Berdasarkan permasalahan yang sudah diuraikan diatas, maka penting untuk melakukan perancangan dan penelitian dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Perhotelan di SMK Negeri 9 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka diperoleh identifikasi masalah yang terdapat pada mata pelajaran Informatika Kelas X Perhotelan di SMK Negeri 9 Padang sebagai berikut :

1. Peserta didik mengalami kejenuhan dan sulit fokus saat pembelajaran.
2. Kurangnya variasi belajar disekolah seperti metode ceramah dan masih menggunakan buku cetak.
3. Peserta didik aktif menggunakan *smartphone* untuk bermain atau mengakses sosial media.
4. Belum adanya pemanfaatan media pembelajaran *game* edukasi menggunakan *smartphone*.
5. Presentasi nilai siswa dibawah KKM dari hasil belajar masih 52%.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, agar lebih maksimal maka penelitian ini difokuskan pada

Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Perhotelan di SMK Negeri 9 Padang.

D. Rumusan Masalah

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

1. Seperti Apa media pembelajaran *game* edukasi pada mata pelajaran Informatika Kelas X Perhotelan di SMK Negeri 9 Padang?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran *game* edukasi pada mata pelajaran Informatika Kelas X Perhotelan di SMK Negeri 9 Padang?
3. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran *game* edukasi pada mata pelajaran Informatika Kelas X Perhotelan di SMK Negeri 9 Padang?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *game* edukasi pada mata pelajaran Informatika Kelas X Perhotelan di SMK Negeri 9 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan perancangan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran *game* edukasi pada mata pelajaran Informatika Kelas X Perhotelan di SMK Negeri 9 Padang.
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran *game* edukasi pada mata pelajaran Informatika Kelas X Perhotelan di SMK Negeri 9 Padang.
3. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran *game* edukasi pada mata pelajaran Informatika Kelas X Perhotelan di SMK Negeri 9 Padang.

4. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *game* edukasi pada mata pelajaran Informatika Kelas X Perhotelan di SMK Negeri 9 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan belajar yang menyenangkan untuk pengguna. Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan suasana belajar yang bervariasi, aktif dalam proses pembelajaran informatika, dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran meningkat, sehingga hasil belajar siswa optimal.
2. Bagi guru, diharapkan dari penelitian ini, bisa memberikan masukan positif, menjadi bahan informasi, dan pertimbangan guru dalam memilih media pembelajaran.
3. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan mutu pada mata pelajaran informatika, khususnya mengenai penggunaan media yang menarik serta menyenangkan bagi siswa sehingga dapat memberikan cerminan maupun pengaruh positif demi meningkatkan kualitas sekolah.
4. Bagi penulis, untuk mendapatkan gelar Sarjana Program Strata I (S.Pd) pada program studi Pendidikan Teknik Informatika, mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari selama kuliah di Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian perancangan ini adalah :

1. Media pembelajaran *game* edukasi Informatika ini dibuat dengan menggunakan *Adobe Animate CC*, serta aplikasi tambahan pengolahan grafis seperti *Adobe Photoshop*, *CorelDraw*, serta aplikasi penunjang lainnya yang digunakan untuk pengolahan dan tata letak *layout* gambar.
2. *Game* edukasi memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Fitur seperti sistem poin, tantangan, dan penghargaan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk mencapai prestasi lebih baik.
3. Media pembelajaran *game* edukasi dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan individual siswa. Hal ini memungkinkan pengalaman pembelajaran yang lebih personal dan efektif.
4. Dilengkapi dengan *audio* sehingga media pembelajaran *game* edukasi memiliki kesan yang tidak membosankan.
5. Media pembelajaran *game* edukasi dapat digunakan pada jenis *android* versi 8 hingga versi terbaru.
6. Media pembelajaran *game* edukasi dapat menjadi bahan sarana pengganti buku cetak atau modul.
7. Extension file pada media pembelajaran ini dalam bentuk format APK untuk android dan format *file exe* untuk komputer atau laptop.

8. Media pembelajaran dapat diakses secara offline oleh guru maupun siswa dilaptop ataupun *smartphone* dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara fleksibel serta mudah dibawa kemana saja.
9. Media pembelajaran berbasis *adobe animate cc* memuat konten materi dalam bentuk teks, gambar, dan video serta dilengkapi dengan fitur evaluasi yang berbentuk teka-teki silang.
10. Media pembelajaran digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan materi serta menambah minat siswa untuk belajar.