

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan menengah kejuruan adalah jenjang pendidikan setelah sekolah menengah pertama yang fokus pada pengembangan keahlian siswa untuk melakukan pekerjaan tertentu. Selain membekali siswa dengan pengetahuan yang diperlukan, pendidikan menengah kejuruan juga memberikan pelatihan sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu jenis sekolah yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan di jenjang menengah. Tujuannya adalah untuk mempersiapkan siswa agar siap untuk bekerja dengan sikap profesional di dunia kerja. Program yang ditawarkan di SMK disesuaikan dengan lapangan kerja yang tersedia, seperti yang diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1990 dan Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003. Beberapa sekolah menengah kejuruan juga dapat bernama Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK) atau bentuk lain yang setara..

Kegiatan belajar dan mengajar merupakan kegiatan pokok yang biasanya dilakukan di sekolah dengan tujuan utama untuk mendidik murid-murid di sekolah mempelajari suatu mata pelajaran, menyerap apa yang diajarkan, dan dilakukan dengan harapan bahwa murid kemudian dapat menerapkan apa yang telah dipelajari di dunia nyata. Namun keadaan yang mengkhawatirkan yang perlu diperhatikan adalah media yang digunakan dalam proses belajar dan mengajar tersebut, teori ini diperkuat oleh penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, dimana mereka mengklaim bahwa kelas lebih membosankan seiring waktu berjalan dikarenakan mereka dirasa monoton, kurang menuntut, lebih dapat diprediksi dan dilakukan oleh guru yang sama. (Kruk, M., & Zawodniak, J., 2018).

Adapun persoalan yang nampak dalam proses belajar mengajar di dalam kelas seperti keterbatasannya waktu belajar di dalam kelas, terutama untuk mata pelajaran seperti komputer dan jaringan dasar, dimana diperlukan banyak waktu untuk murid agar dapat memahami materi tersebut, contohnya seperti proses perakitan komputer, dimana di dalam silabus mata ajaran komputer dan jaringan dasar telah di tegaskan bahwa salah satu kompetensi dasarnya ialah, murid harus dapat menentukan dan menerapkan langkah-langkah perakitan komputer yang tepat sesuai dengan prosedur standar industri.

Dikarenakan itulah peneliti merasa bahwa adanya diperlukan media alternatif yang dapat dimanfaatkan selayak alat bantu baru pada proses pembelajaran untuk mengatasi masalah yang mana sudah diterapkan di atas. Media tersebut yang mana

kemudian akan dikembangkan merupakan media pembelajaran berbasis video game, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video game dikarenakan sebagai berikut.

Saat ini, para siswa cenderung lebih aktif dalam menggunakan teknologi, terutama teknologi komputer digital yang semakin canggih. Namun, pemanfaatan teknologi ini tidak selalu sehat dan terkadang berlebihan. Anak-anak dan remaja lebih senang bermain game digital seperti video game, game android, dan lainnya daripada belajar. Mereka juga sering tidak memperhatikan lama waktu bermain dan bahkan terkadang mengabaikan waktu makan (Ward, 2020).

Fenomena ini menyebabkan dampak negative terhadap video game, salah satu dampaknya merupakan pandangan orang tua terhadap video game, banyak orang yang menganggap game itu hanya bersifat negative saja, berkesan hanya membuang waktu, dan tidak memiliki manfaat, tidak memiliki manfaat lain seperti hobby lain, contohnya seperti membaca buku, menulis buku, atau olahraga, yang sudah jelas memiliki dampak positive terhadap anak-anak yang menekuninya tidak seperti video game.

Tetapi bukan berarti video game hanya memiliki dampak negatif saja terhadap generasi muda, terdapat banyak dampak positif juga dari video game dimana dalam beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan mendapatkan hasil seperti; “Anak-anak yang memainkan video game belajar (kebanyakan dalam pengejaan) lebih baik dibandingkan dengan teman sebaya yang tidak menggunakan video game.” (Din, F. S., & Caleo, J. ,2000). Salah satu contoh positif lain dari pemanfaatan teknologi adalah dalam pengembangan media yang berfungsi laksana alat untuk mendukung pengajar dalam proses mereka mengajar para murid. Pembelajaran yang didasarkan pada game dapat menjadi salah sebuah metode demi menatarkan suasana dan perangsangan belajar siswa di era digital native (Sukirman, 2017). Ini merupakan contoh penggunaan teknologi dengan cara yang positif, yang jika diterapkan dalam Prosedur belajar bisa membuahkan hasil yang baik juga.. Oleh karena itu, dikarenakan adanya ini, diduga dapat perhatian, rangsangan, dan menyederhanakan daya paham siswa terhadap materi yang sedang diajarkan.

Video game memiliki nilai sebagai alat pedagogis, dan faktanya, pembuat video game berhasil menggunakan pedagogi dalam game mereka (Kebritchi, 2008). Siswa yang secara teratur bermain video game diharuskan untuk belajar, membaca, dan membuat keputusan dengan konsekuensi dalam permainan jika mereka ingin melanjutkan ke tahap selanjutnya dalam video game tersebut. Permainan merancah pembelajaran mereka saat mereka bergerak melalui tingkat dan mendapatkan penguasaan keterampilan yang dibutuhkan (Gee, 2005).

Tentunya, jika video game dan pembelajaran sudah sangat terkait, terdapat kemungkinan bahwa video game dapat digunakan untuk lebih membantu Proses pembelajaran siswa, terutama jika difokuskan kepada satu mata pelajaran. Teori berikut disokong oleh telaah yang sudah dilaksanakan oleh seorang peneliti, dimana didalam studinya membuahkn hasil bahwa bahwa video game ternyata sangat efektif untuk mengajari mata pelajaran yang difokuskan di dalam game tersebut. (Gander, S, 2002).

Berdasarkan uraian diatas maka ada perlunya didesain suatu media yang dapat diperoleh sebagai alat untuk menyokong cara pembelajaran pengajar/guru, dalam kasus ini media tersebut adalah video game, dan media tersebut direncanakan akan digunakan dalam bahan ajaran komputer dan jaringan dasar, dilakukan pada mata pelajaran ini dikarenakan pelajaran ini diajari kepada anak kelas X, dimana masih diharapkan dapat digunakan sebagai alat bantu alternatif dalam proses pembelajaran. Oleh dikarenakan hal tersebut pada penelitian ini penulis akan merancang dan membangun sebuah media interaktif berwujud video game berbasis edukasi untuk membantu proses belajar siswa untuk pelajaran komputer dan jaringan dasar.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Beralaskan pelataran yang telah dikemukakan di atas tersebut, karenanya bisa diidentifikasi isu yang tersebut dibawah:

1. Waktu yang dibatasi dalam proses mengajar di kelas mengakibatkan keterbatasan materi yang dapat disampaikan saat jam mata pelajaran.
2. Menggunakan media yang sudah ada, murid belum tentu dapat memenuhi standar kompetensi dasar yang harus mereka kuasai.
3. Masih banyak orang yang masih segan menggunakan media pembelajaran interaktif yang berbasis video game untuk membantu proses pembelajaran murid.

### **1.3.Pembatasan Masalah**

Beralaskan pelataran belakang dan pengenalan masalah yang disampaikan, isu yang akan dilakukan penelitian masih cukup luas. Agar penelitian ini lebih terarah diperlukannya restriksi masalah. Adapun restriksi masalah terhadap riset ini, yaitu:

1. Media pembelajaran interaktif berdasarkan video game yang dirancang hanya digunakan pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar.
2. Eksperimentasi di lapangan hanya terbatas pada meneliti tingkat kelayakan dan tingkat keefektifitasan produk media pembelajaran interaktif berbasis video game untuk diterapkan kepada alur pembelajaran komputer dan jaringan dasar di sekolah.
3. Waktu yang digunakan untuk penelitian adalah selama 1 bulan.
4. Uji coba media akan dilakukan terhadap 1 sekolah yaitu SMK Swasta Dwiwarna Medan.

#### 1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan restriksi masalah dalam penelitian ini, rumusan masalah yang dijabarkan adalah sebagai berikut::

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis video game yang dapat digunakan terhadap subyek komputer dan jaringan dasar di SMK Swasta Dwiwarna Medan?
2. Bagaimana kelayakan/kepatutan media pembelajaran interaktif berbasis video game terhadap subyek pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK Swasta Dwiwarna Medan yang akan dirancang?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis video game terhadap subyek pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK Swasta Dwiwarna Medan yang akan dirancang?

#### 1.5. Tujuan Penelitian

Didasari oleh perumusan masalah yang sudah diterangkan diatas, tujuan perancangan produk ialah:

1. Mengetahui cara mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis video game terhadap subyek pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK Swasta Dwiwarna Medan

2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis video game terhadap subyek pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK Swasta dwiwarna Medan yang akan dirancang.
3. Mengetahui keefektifitasan media pembelajaran interaktif berbasis video game terhadap subyek pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK Swasta Dwiwarna Medan yang akan dirancang

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Pada pembangunan media pembelajaran interaktif dengan basis video game ini diharapkan dapat:

1. Untuk guru/pendidik, sebagai alat tambahan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa.
2. Untuk siswa, sebagai media yang boleh dimanfaatkan sebagai sumber belajar baru untuk menolong siswa yang terlibat untuk belajar.
3. Untuk peneliti, menambah kemampuan, pengalaman, dan wawasan dalam merancang dan mengembangkan suatu media pembelajaran.
4. Untuk peneliti selanjutnya, sebagai sumber referensi sehingga dapat merancang dan mengembangkan sebuah media pembelajaran baru.