

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah aspek yang sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari hidup manusia. Pendidikan telah jadi hal dasar untuk mempersiapkan hidup di masa depan. Pandangan Yudhi Munadi (2008:3) pendidikan adalah kejadian yang mempunyai norma. Kejadian itu merupakan susunan komunikasi antara manusia yang saling berpengaruh, mencakup tahap perubahan dan pengembangan jasmani, watak, intelektual, serta sosial. Dengan demikian, pendidikan bisa dijadikan rencana dalam hidup. Pendidikan wajib dilakukan sebaik mungkin agar tujuan pendidikan bisa tercapai demi kemajuan bangsa.

Revolusi Iptek, perubahan dalam rakyat, pengetahuan mengenai cara anak belajar, serta perkembangan media komunikasi dan informasi, semuanya memberi makna khusus bagi dunia pendidikan. Rintangan ini jadi alasan utama pentingnya pendekatan teknologi dalam pengaturan pendidikan dan pembelajaran Yudhi Munandi (2008:1). Pengajar dan murid diharapkan mempunyai keterampilan belajar yang memadai untuk menggunakan teknologi yang telah berkembang. Iptek sudah memperkaya media belajar, contohnya buku, modul, film, video, animasi, *slide hypertext*, *web*, dan lain sebagainya.

Pandangan (Yudhi Munadi 2008:1) dalam mencapai pendidikan berkualitas, dibutuhkan pengajar yang juga berkualitas. Pengajar yang berkualitas ialah mereka yang mampu merealisasikan tujuan pendidikan, Sebagai contoh, saat melakukan kompetensi pedagogik, pengajar harus memiliki keterampilan metodologis merancang dan melaksanakan kegiatan belajar, masuk pada menguasai pemakaian media belajar.

Perkembangan Iptek mendukung belajar menjadi lebih menarik menjadi langkah dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Inovasi dan metode ajar secara tepat akan memfasilitasi pengetahuan murid, hingga mereka bisa menerapkan ilmu yang didapat di hidupnya. Contoh cara mencapai belajar yang efektif adalah

memakai alat bantu belajar, yang sering dikenal sebagai media.

Pandangan *Commission On Instructional Technology* (1970), media pendidikan dimaknai menjadi alat yang muncul dari revolusi komunikasi dan bisa dipakai dalam tujuan belajar, selain pengajar, buku, teks, dan papan tulis.

Menurut pendapat (Yusufhadi Miarso 2007:457) dikemukakan media pendidikan terdiri dari beragam aspek pada keadaan sekitar murid yang bisa menumbuhkan minat belajar mereka. Menurut Hamalik (2013:164), guna media adalah menciptakan situasi yang efektif, memudahkan tahapan belajar, memudahkan murid mengerti materi yang disampaikan pengajar, dan meningkatkan kualitas pendidikan.

Perkembangan teknologi *mobile* sangat pesat, dengan telepon seluler menjadi perangkat yang umum dipakai. Sebagian besar murid saat ini kemungkinan besar memiliki setidaknya satu telepon seluler, bahkan beberapa mungkin memiliki lebih dari satu. Dengan semakin banyaknya murid yang memakai perangkat *mobile*, peluang untuk memanfaatkan teknologi pada dunia pendidikan juga semakin besar. Media belajar yang memakai teknologi telepon seluler dikenal sebagai *mobile learning*. *Mobile learning* adalah salah satu alternatif dalam pengembangan media.

Pandangan Arsyad (2007), media belajar ialah seluruh alat yang dipakai dalam memudahkan pemaparan materi pada tahap pembelajaran, hingga mempermudah capaian tujuan belajar yang telah ditetapkan. Media pembelajaran yang efektif ialah yang dapat beradaptasi pada perkembangan teknologi.

Di era Gen Z, yang sering disebut sebagai generasi influencer dan merupakan bagian dari era digital, keterhubungan dengan teknologi dan internet membuat mereka sangat kaya akan informasi. Namun, ketergantungan pada teknologi dapat membentuk karakter yang keras kepala, menyukai hal-hal yang instan, dan selalu terburu-buru. Kebiasaan berinteraksi tanpa batasan dengan siapa saja menjadikan Gen Z lebih demokratis dan sangat kreatif dibandingkan generasi sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Swasta Imelda, saat proses pembelajaran dikelas masih mengandalkan buku. Peserta didik jadi kurang

memahami materi dan minimnya daya tarik murid guna pendidikan dikarenakan pendidikan cenderung monoton. Disamping itu guru masih menggunakan model ceramah. Sehingga, kurangnya keterlibatan pada tahapan pendidikan antar pengajar dan murid. Salah satu faktornya yaitu, peserta didik kurang fokus dan malu menyai terkait yang kurang dimengerti isi sudah dipaparkan.

Selain itu, 19 dari 24 peserta didik, menggunakan gawai untuk mengakses sosial media. 10 dari 24 siswa menggunakan gawai untuk bermain *game*. 7 dari 24 peserta didik menggunakan gawai untuk sms dan menelepon. 1 dari 24 peseta didik menggunakan gawai untuk belajar. 1 dari 24 peserta didik menggunakan gawai seperlunya saja. 1 dari 24 siswa menggunakan gawai bila diperlukan.

Berdasarkan data yang didapat, dapat disimpulkan peserta didik memiliki gawai dan membawanya ke sekolah. Tetapi, gawai belum digunakan dengan baik dikarenakan murid jarang mengakses materi pembelajaran melalui gawai dan jarang digunakan untuk belajar. Peserta didik menggunakan gawai untuk mengakses media sosial dan bermain *game*.

Kata "game" berasal dari bahasa Inggris, yang dalam bahasa Indonesia berarti permainan. Pandangan Ridwan Arif Rahman dan Dewi Tresnawati (2016), game adalah permainan dengan aturan tertentu yang menentukan pemenang dan pecundang, biasanya bersifat santai dan bertujuan untuk refreshing. Arif Wibisono (2017) menyebutkan bahwa game adalah media yang dipakai dalam memberi pesan pada khalayak berbentuk game yang seru. Selain menjadi sarana hiburan, game juga bisa mendukung perkembangan otak. Sebagai contoh, permainan catur dapat meningkatkan konsentrasi otak (Abadi, 2016).

berlandaskan definisi di atas, bisa ditarik simpulan game atau permainan ialah media hiburan yang dapat dipakai dalam mengatasi kejenuhan dan mendukung kembang otak. Biasanya, game dimainkan individu atau dalam kelompok, dengan adanya elemen pemenang dan pecundang dalam permainan tersebut.

Media pembelajaran yang memanfaatkan gawai salah satunya ialah *mobile learning*. *Mobile learning* dimungkinkan murid guna belajar secara mandiri tanpa

terkendala keadaan, dikarenakan murid bisa mengakses isi pelajaran tanpa diwajibkan membawa buku serta bisa dibuka kapan aja dikarenakan aplikasi ini terdapat pada gawai yang selalu digunakan dalam keseharian. Selain itu, dengan gawai, peserta didik dapat mencari informasi dengan cepat tanpa perlu mencari buku diperpustakaan ataupun ditoko buku.

Banyak aplikasi dan *platform digital* yang menawarkan pengalaman belajar yang interaktif. Peserta didik dapat mengakses sumber daya multimedia, mengambil catatan, atau berinteraksi dengan materi pembelajaran secara lebih dinamis dibandingkan dengan buku cetak.

Dengan gawai, peserta didik memiliki akses ke beragam konten dari berbagai sumber, termasuk *ebook*, artikel *online*, video pembelajaran, dan lainnya. Peserta didik dapat menemukan informasi yang diperbarui secara *real time* dan mendapatkan perspektif yang lebih luas dari pada yang bisa peserta didik dapat dari buku cetak.

Di dunia *digital*, peserta didik dapat dengan mudah mencari topik tertentu atau menggunakan fitur *filter* guna mendapatkan data yang mereka cari dengan singkat. Hal ini lebih efisien dari pada mencari informasi dalam buku cetak yang memerlukan waktu untuk membaca indeks atau daftar isi.

Generasi muda saat ini lebih terbiasa dengan teknologi digital dan menggunakan gawai pada kehidupan biasanya peserta didik. Ini membuat mereka lebih nyaman dan terbiasa dengan membaca dari layar gawai dari pada buku cetak. Guna memecahkan persoalan itu, dibutuhkan adanya media pembelajaran yang lebih menarik seperti *mobile learning*.

Salah satu faktor yang butuh pertimbangan untuk mengembangkan perangkat menjadi media *mobile learning* ialah penggunaan Kodular. Kodular ialah situs *web* yang memberikan alat dalam pembuatan aplikasi Android berkonsep drag-and-drop block programming, hingga mudah dipakai. Dengan dukungan Kodular, diharapkan pengembangan aplikasi dapat membuat media *mobile learning* yang efektif. Media yang dibuat tidak sekedar terbatas pada teks, namun mencakup elemen multimedia seperti audio, visual, animasi, dan permainan, yang bisa membantu peserta didik mengerti materi.

Maka, dengan tersedianya Media Pembelajaran Informatika Berbasis *Mobile Learning Gamification* yang di peroleh memudahkan tahapan mendidik, dimana pada Media Pembelajaran Informatika Berbasis *Mobile Learning Gamification*, yang berisi latihan, evaluasi dan memiliki tingkat kesulitan soal, yaitu *easy, medium* dan *hard*.

Berdasarkan uraian itu, alhasil periset melaksanakan riset yakni “Pengembangan *Mobile Learning Gamification (Megie)* Pada Mata Pelajaran Informatika di SMK Swasta Imelda” Tahun 2022/2023.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang itu, identifikasi masalah yang bisa diajukan yakni:

1. Peserta didik cenderung memakai gawai guna membuka media sosial 79,2% dan bermain *game* 41,7%, sehingga mengurangi jam belajar mandiri
2. Kurangnya keterlibatan murid dengan guru pada tahapan pembelajaran berlangsung
3. Kurangnya daya tarik visual dan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung

## 1.3 Batasan Masalah

Agar riset ini bisa dilaksanakan dengan berfokus, menyeluruh, dan mendalam, penulis merasa perlu untuk membatasi variabel-variabel yang menjadi fokus riset. Maka, penulis menetapkan batasan pada sebagian aspek yakni:

1. Riset ini dilakukan di SMK Swasta Imelda pada Teknik Komputer dan Jaringan kelas X TKJ 1.
2. Produk yang diciptakan ialah media pelajaran yang dipakai jadi media alternatif proses belajar (*mobile learning*) dalam bentuk aplikasi pada perangkat *mobile android* menggunakan *Kodular*.
3. Materi yang disajikan pada media pembelajaran hanya topik Dampak Sosial Informatika.
4. Pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan hanya pemanfaatan

5. penggunaan gawai dalam pembelajaran

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan permasalahan yang sudah diuraikan pada latar belakang, rumusan masalah di riset ini ialah:

1. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning Gamification (Megie)*?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran *Mobile Learning Gamification (Megie)* ?
3. Bagaimana akseptansi kelayakan terhadap pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *gamification* pada materi Dampak Sosial Informatika?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang sudah dilakukan berikut makna tujuan yang ingin dicapai pada peneliti bisa merumuskan masalah yakni:

Untuk tahu layak tidak Media Pembelajaran *Mobile Learning Gamification (Megie)* bagi siswa, adapun memenuhi prosedur yang ditetapkan sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai.

1. Untuk mengembangkan Media Pembelajaran yang menerapkan *Mobile Learning Gamification (Megie)*.
2. Untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *Mobile Learning Gamification (Megie)* pada pembelajaran Informatika.
3. Untuk menghasilkan akseptansi kelayakan pengembangan media belajar *mobile learning* berbasis *gamification* di materi Dampak Sosial Informatika
4. Agar menambah jam belajar siswa diluar jam sekolah

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat pada riset ini ialah:

- a. Bagi Peserta Didik

Riset ini dapat memberikan manfaat bagi murid dan menjadikan tahapan belajar mengajar lebih seru dan menarik untuk murid dalam mempelajari Informatika.

b. Bagi Pendidik

Memudahkan guru memberi materi yang bervariasi kepada murid, sehingga belajar menjadi lebih menarik. Selain itu, ini bisa menyemangati pemahaman mereka saat belajar Informatika.

c. Bagi Peneliti

Temuan riset ini diinginkan dapat menambah wawasan yang berguna dan memperluas pemahaman peneliti dalam upaya menambah ilmu yang dimilikinya.

d. Bagi Sekolah

Temuan riset ini bisa memberikan keterangan dan kontribusi pemikiran dalam usaha untuk menaikkan kualitas pendidikan di SMK Swasta Imelda.

