

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses belajar yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan serta kebiasaan. Proses belajar ini dilakukan dengan berbagai cara mulai dari adanya pengajaran dari orang lain, lingkungan, maupun pengalaman, adanya pembinaan dari lingkungan Pendidikan formal ataupun dari kegiatan-kegiatan penelitian yang dilakukan secara mandiri atau berkelompok. Dalam proses belajar ada suatu hal yang harus dicapai didalamnya, yang mana hal itu menjadi landasan mendasar mengapa seseorang melakukan kegiatan belajar. Dalam proses belajar di lingkungan Pendidikan formal juga terdapat hal-hal yang menjadi tujuan di dalam Pendidikan tersebut. Tujuan Pendidikan ini dapat dicapai dengan adanya ketelibatan beberapa komponen didalamnya yaitu adanya tujuan pembelajaran, bahan ajar serta materi yang saling berkesinambungan dan sesuai, adanya media belajar, adanya metode pembelajaran, dan adanya para pengajar atau guru beserta para siswa-siswi sebagai peserta didik. Dalam penerapannya seorang pengajar atau pendidik yang dalam hal ini berprofesi sebagai seorang guru dituntut mampu untuk memilih dan menerapkan metode serta media apa yang sesuai dengan materi yang akan disampaikannya (Emda,2011). Hal ini akan membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak monoton karena setiap materi memiliki model atau metode yang berbeda dalam penyampaiannya, serta pada proses penyampaiannya dapat pula menggunakan media yang berbeda untuk menimbulkan rasa ketertarikan

para siswa terhadap materi terkait melalui media yang digunakan.

Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar karena kegunaannya yang dapat menjadi salah satu sumber belajar serta dapat menjadi alat peraga yang membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga dapat mengoptimalkan pemahaman peserta didik terhadap materi (Ramli M, 2012). Menurut (Hasan, 2021) media pembelajaran memuat informasi atau pesan yang berisi maksud dan tujuan pembelajaran. Maka berdasarkan pendapat di atas media pembelajaran merupakan alat perantara penyampaian materi pembelajaran untuk mempercepat tercapainya tujuan pembelajaran.

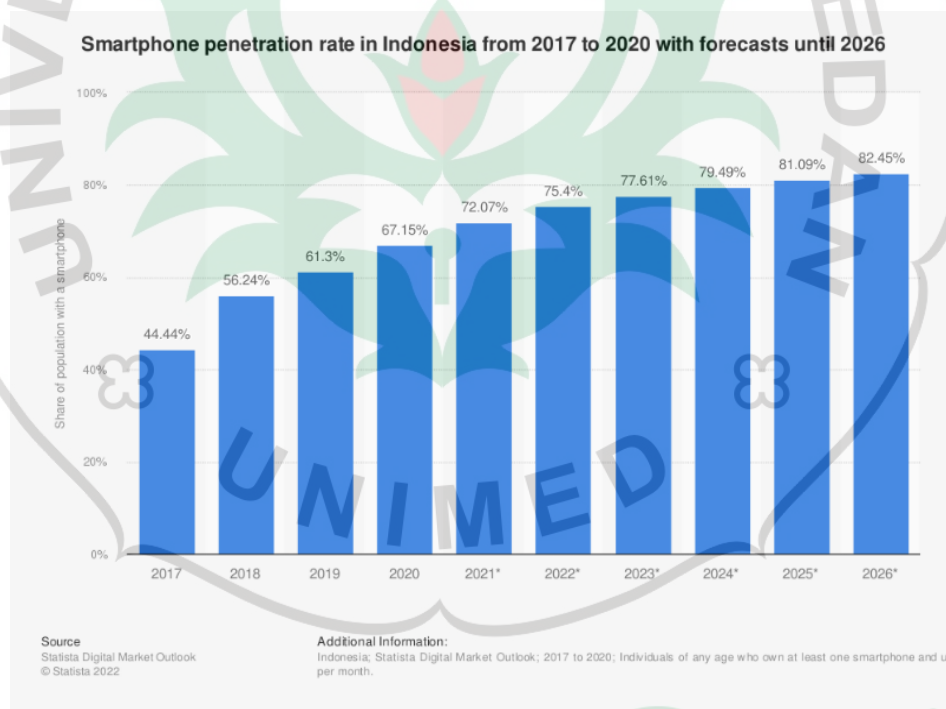
Pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) tujuan dari jenjang pendidikan formal ini adalah menghasilkan lulusan siap untuk bekerja sesuai dengan bidang kejuruannya sehingga menuntut para siswa memiliki tingkat penalaran dan pemahaman tidak hanya pada teori, tetapi juga praktek. Bidang kejuruan Multimedia mata pelajaran desain grafis percetakan menjadi fokus peneliti pada penelitian ini. Pada mata pelajaran ini, pemahaman terhadap praktek harus juga disertai dengan pemahaman dan analisa penggunaan *tools* yang umumnya masuk dalam pembelajaran teori pada proses pembelajaran. Menurut Ruslan dalam situsnya <https://ruslanovic17.medium.com/metode-pengajaran-desain-grafis-d2fc2e0ebc7>, ada beragam masalah dalam pengajaran desain grafis mulai dari lemahnya daya tangkap peserta hingga ketidakpahaman peserta dalam mengaplikasikan desain.

Berdasarkan observasi peneliti di sekolah SMK Tritech Informatika

Medan, Jl. Bhayangkara No.484, Indra Kasih, Kec. Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara, Multimedia menjadi salah satu bidang keahlian atau kejuruan di sekolah ini yang memiliki mata pelajaran Desain grafis percetakan di dalamnya yaitu di kelas XI. Mata pelajaran ini mempelajari mengenai penerapan seni desain grafis seperti seni percetakan dan fotografi untuk menghasilkan suatu produk desain grafis yang baik, dengan materi keterampilan desain *bitmap* dan vektor pada aplikasi pengolah gambar dan juga penerapan teknik pengambilan gambar untuk menghasilkan produk multimedia yang bagus.

Berdasarkan hasil wawancara langsung terhadap guru mata pelajaran terkait di SMK Tritech Informatika Medan, proses pembelajaran desain grafis percetakan dilakukan secara daring dan tatap muka, dengan menggunakan media *google classroom* dan *zoom meeting*, video youtube, dan video tutorial yang dibuat sendiri oleh guru bidang studi. Pada penerapan kurikulum juga diketahui bahwa SMK Tritech Informatika Medan sedang masuk ke tahap peralihan kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka belajar, oleh karena itu pada penelitian ini kelas XI Multimedia SMK Tritech Informatika masih menerapkan kurikulum 2013, tetapi juga sedang masuk ke tahap proses peralihan kurikulum, yang mana akan secara menyeluruh diterapkan di semester genap mendatang (2023). Dari hasil wawancara tersebut juga diketahui bahwa respon dari para siswa masih kurangnya memperhatikan pelajaran atau materi yang disampaikan dan kendala lainnya yaitu para siswa yang tidak memiliki laptop, spesifikasi laptop yang kurang sesuai serta akses internet. Sehingga diperlukan media yang dapat dijangkau atau dimiliki dengan mudah oleh setiap siswa, seperti penggunaan media dengan memanfaatkan

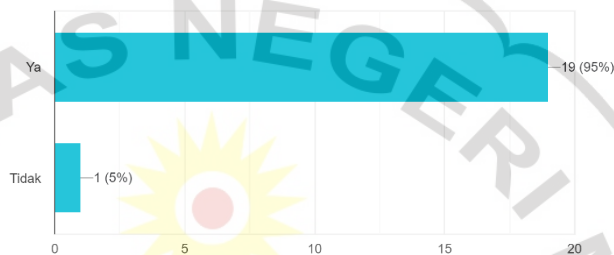
handphone atau *smartphone*. Di era sekarang, penggunaan *handphone* atau *smartphone* khususnya Android, sudah dimiliki oleh hampir seluruh kalangan, terkhusus para siswa yang akan menjadi subjek penelitian. Hal ini berdasarkan hasil prediksi penetrasi ponsel pintar di Indonesia untuk tahun 2022 oleh statista, yaitu sebanyak 75,4% populasi masyarakat Indonesia sudah menggunakan ponsel pintar dan akan terus mengalami peningkatan atau kenaikan pada persentasenya.



Gambar 1. 1. Penetrasi Ponsel Pintar

Berdasarkan angket kebutuhan siswa yang dilakukan terhadap 20 siswa kelas XI Multimedia sebagai sampel dari penelitian, diperoleh 95% siswa menyatakan perlu adanya desain pengembangan media belajar mandiri yang berbeda dari yang sudah diterapkan sebelumnya.

Jika sudah ada media belajar mandiri, perlukah dikembangkan dengan desain yang berbeda?
20 responses



Gambar 1. 2. Angket Kebutuhan Siswa - 1

Media pembelajaran perlu dibuat semenarik mungkin dan jika memungkinkan dengan mengikuti perkembangan saat ini yaitu dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Cuc menyatakan pendapat bahwa “Pembelajaran dengan konten media dapat merangsang aktivitas intelektual siswa” (Ary Yulianty, 2020). Salah satu metode menarik yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi adalah permainan (*game*) edukasi. Permainan pada dasarnya bersifat menghibur serta mengasyikkan, tetapi juga kerap bersifat menantang (*challenging*) sehingga merangsang ketagihan (*addicted*). Multimedia interaktif dikombinasikan dengan *game* akan membantu siswa memahami materi, dikarenakan sesuai dengan karakter dan sifat siswa yang cenderung suka bermain dan tidak suka hal yang bersifat kaku (Saputri., dkk, 2018). Sifat dasar ini dapat disesuaikan dengan perancangan suatu media yang digunakan untuk proses pembelajaran, sehingga *game* menjadi salah satu opsi oleh guru untuk menambah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dikembangkan sebuah *game* edukasi yang dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran yang memotivasi siswa untuk belajar.

Permainan yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar disebut

permainan edukatif. *Game* edukasi adalah *game* yang dipergunakan dalam pendidikan yang dirancang untuk mendukung proses pendidikan dengan menggunakan teknologi multimedia interaktif. Permainan (*game*) edukatif meliputi materi pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan interaktif untuk meningkatkan perhatian atau atensi siswa dalam belajar sesuai dengan materi yang diberikan oleh guru, serta tidak membuat siswa bosan saat belajar. Pengembangan *game* dapat menjadi kesempatan dalam dunia pendidikan yaitu menjadi media pembelajaran yang inovatif, kreatif, serta interaktif (Putra & Nugroho, 2016). Menurut (Virvou et al., 2005), *game* edukasi dapat memotivasi serta menstimulasi siswa untuk belajar, sehingga proses belajar yang dihasilkan akan lebih menyenangkan. Menurut penelitian Kartikasari dkk (2018) ada peningkatan terhadap pemahaman responden setelah menggunakan *game*. (Reigeluth & Merillm, 2016) menyatakan bahwa *game* digunakan dalam proses belajar mengajar karena dapat menghubungkan antara tindakan dengan cara berpikir. Sehingga dalam *game* edukasi, pembelajaran diberikan dengan praktek (*learning by doing*) (Ary Yulianty, 2020). Salah satu jenis *game* edukasi yang dikembangkan untuk Pendidikan adalah berbasis 2 Dimensi, yang memiliki kelebihan yaitu lebih sederhana, proses pembuatan yang lebih singkat, serta tidak membutuhkan performa dan spesifikasi hardware komputer yang tinggi, dan tidak membutuhkan banyak tombol kontrol dalam penggunaannya. Pemanfaatan *game* edukasi dalam proses pendidikan diharapkan dapat memberikan kontribusi pada proses belajar mengajar, agar dapat memusatkan atensi dan pemahaman peserta didik terhadap materi dengan cara yang lebih menarik.

Berdasarkan pada angket kebutuhan siswa, keseluruhan siswa (sampel) menyatakan perlunya dikembangkan suatu *game* edukasi sebagai media belajar mandiri, dalam mempelajari desain grafis percetakan.

Apakah anda setuju bila dikembangkan media pembelajaran game edukasi untuk belajar mandiri, guna mempelajari konsep desain grafis percetakan (DGP) agar lebih muda dipahami?
20 responses



Gambar 1. 3. Angket Kebutuhan Siswa - 2

Sesuai penjelasan di atas, perlu adanya inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran untuk membantu guru mengatasi keterbatasan dalam menggunakan bahan ajar. Oleh karena itu dilakukan penelitian berjudul “Pengembangan *Game* Edukasi Interaktif Pada Materi Desain Grafis Percetakan Di SMK Tritech Informatika Medan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah sesuai latar belakang yang dikemukakan di atas adalah:

1. Belum optimalnya penggunaan atau pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi.
2. Terbatasnya media pembelajaran yaitu dengan praktek secara langsung dan pemaparan materi teori menggunakan *power point* atau modul pembelajaran.
3. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
4. Belum banyak pengembangan *game* edukasi sebagai media pembelajaran

untuk materi desain grafis percetakan.

1.3 Pembatasan Masalah

Selaras latar belakang yang ada, berikut pembatasan masalah dalam penelitian ini:

1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* pada mata pelajaran desain grafis percetakan pada materi pokok membuat logo dan pin dengan Kompetensi Dasar (KD), (3.4) menerapkan penggabungan gambar dan teks berbasis vektor, (4.4) membuat logo sederhana dengan penggabungan teks dan curva.
2. Produk yang dihasilkan yakni *game* edukasi yang digunakan di kelas XI Multimedia SMK Tritech Informatika Medan.
3. *Software* yang dipakai pada pembuatannya yaitu Construct 2.
4. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan dan efektifitas produk berdasarkan penilaian ahli materi, media dan uji coba siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut yang menjadi rumusan masalahnya:

1. Bagaimana kelayakan *game* edukasi desain grafis percetakan di Sekolah Menengah Kejuruan Tritech Informatika Medan yang akan dikembangkan?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan *game* edukasi pada materi desain grafis percetakan kelas XI Multimedia SMK Tritech Informatika Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilaksanakannya penelitian pengembangan game edukasi desain grafis percetakan yakni:

1. Untuk mengetahui kelayakan *game* edukasi pada materi desain grafis percetakan di Sekolah Menengah Kejuruan Tritech Informatika Medan.
2. Mengetahui efektifitas penggunaan *game* edukasi sebagai media penyampaian materi desain grafis percetakan kelas XI Multimedia.

1.6 Manfaat Penelitian

Yang diharapkan sebagai manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat bagi sekolah, sebagai alternatif pemilihan media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa.
2. Manfaat bagi guru, diharapkan dapat memperluas pengetahuan guru terkait *game* edukasi sebagai media pembelajaran yang memudahkan pendidik dalam penyampaian materi desain grafis percetakan.
3. Manfaat bagi siswa, diharapkan dapat menjadi sarana sumber belajar *optional* yang baru agar pembelajaran tidak membosankan, sehingga memudahkan siswa memahami materi desain grafis percetakan.
4. Manfaat bagi peneliti, menambah pengetahuan, kemampuan serta pengalaman mengembangkan media pembelajaran.
5. Manfaat bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan perbandingan dan referensi pengembangan media pembelajaran berbasis *game* agar lebih berinovasi.