

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Media pembelajaran termasuk ke dalam lima aspek penting yang wajib terdapat dalam proses pembelajaran selain tujuan, materi, metode, media, serta penilaian atau evaluasi pembelajaran. Kelima aspek penting ini saling terkait satu dengan yang lainnya sebagai akibatnya pemilihan metode mengajar tertentu akan berdampak pada pemilihan media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan tanpa melupakan ketiga aspek penting lainnya yaitu tujuan, materi, serta penilaian atau evaluasi pembelajaran. Media pembelajaran digunakan pada aktivitas dalam proses belajar mengajar yang bermanfaat agar dalam proses hubungan komunikasi pendidikan antara guru dan peserta didik bisa berlangsung secara tepat guna serta berdaya guna. Mengingat, media pembelajaran akan menumbuhkan motivasi dan minat belajar peserta didik juga memudahkan dalam penyampaian materi sehingga akan mudah untuk dimengerti peserta didik, hal ini menjadikan metode pembelajaran yang diajarkan oleh peserta didik lebih bervariasi, membuat peserta didik aktif dan tidak membuat suasana kelas menjadi monoton.

Pada dasarnya pendidikan yang salah satunya adalah pendidikan di lingkungan sekolah merupakan hal yang esensial dalam kehidupan manusia. Pendidikan yang dilaksanakan di lingkungan sekolah tentunya membutuhkan peran guru di dalamnya. Guru harus mampu mendorong peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya dalam memecahkan masalah

yang di mana pada mengintegrasikannya maka peran guru juga dibutuhkan dalam memfasilitasi adanya ruang yang bisa diakses oleh peserta didik untuk permanen dalam belajar di luar sekolah. Maka guru dituntut untuk bisa mempunyai kemampuan serta keahlian khusus pada penguasaan pembelajaran yang dipadukan menggunakan perkembangan teknologi.

Efektivitas kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor di antaranya sumber pengajaran. Salah satunya sumber pengajaran yang sering digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran adalah Lembar Kerja Siswa (LKS). Penggunaan LKS dalam pembelajaran diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dan waktu menjadi lebih efektif, terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik (Herdiansyah, 2019).

Penggunaan LKS pula dapat berdampak pada perubahan proses pembelajaran, yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dikarenakan berdasarkan hasil observasi di sekolah serta wawancara dengan guru yang bersangkutan, LKS yang diberikan dari pihak sekolah bukanlah pengembangan dari guru tersebut, melainkan LKS yang diperoleh dari penerbit yang telah disediakan. Penggunaan LKS mengakibatkan metode pembelajaran yang digunakan guru menjadi monoton sebagai akibatnya pembelajaran yang berpusat pada guru tidak berpusat pada peserta didik. Selain itu, untuk waktu yang lama penjelasan LKS dengan model pembelajaran tradisional seperti “definisi – rumus – contoh - latihan” sangat mudah bagi guru tetapi bagi peserta didik membosankan dan sulit, sehingga mempengaruhi hasil belajar dan pemahaman peserta didik. Hal ini membuat peserta didik tidak dapat memperoleh

pengetahuan baru dengan sendirinya dan proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan efisien, sehingga diperlukan lingkungan belajar yang baik untuk membangkitkan pengalaman peserta didik, sehingga mereka dapat memperoleh pengetahuan baru dengan sendirinya.

Salah satu mata pelajaran Dasar - Dasar Kejuruan Desain Komunikasi Visual pada materi sketsa dan ilustrasi yang lebih dipraktikkan dibanding pengajaran teori sehingga hal tersebut membuat peserta didik merasa kesulitan dalam memahami teori yang diajarkan oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru, materi sketsa dan ilustrasi peserta didik mengalami kesulitan pada penyampaian teori. Selain itu, guru menggunakan LKS, Powerpoint, dan video pembelajaran sebagai media pembelajaran serta metode ceramah yang digunakan pembelajaran hanya terjadi satu arah dan peserta didik cenderung pasif karena hanya mendengarkan penjelasan guru.

Mengingat karakter peserta didik kelas X DKV – 2 pada dasarnya masih suka dan sering bermain *game* sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan seperti *game* edukasi (*education game*) berbasis Android. Adanya teknologi yang praktis untuk diakses di era globalisasi saat ini, memungkinkan peserta didik dapat mengakses informasi secara cepat dan mudah hanya dengan menggunakan *smartphone*. *Smartphone* sudah menjadi alat yang dipakai untuk kehidupan sehari-hari dikalangan masyarakat saat ini. Semua informasi baik berupa fakta dan mitos dapat diakses dengan lebih praktis hanya menggunakan *smartphone* dan mencari informasi tersebut di dalam situs internet.

Hal itu membuat masyarakat melek akan dunia teknologi yang berkembang pesat di era globalisasi saat ini.

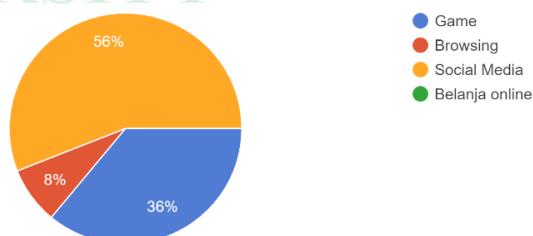
Berdasarkan angket kebutuhan peserta didik kelas X DKV – 2 yang melibatkan 25 peserta didik menunjukkan bahwa seluruh peserta didik menggunakan *smartphone* jenis Android. Adapun penyajian data dapat dilihat dalam grafik lingkaran berikut :



Gambar 1.1. Hasil grafik lingkaran mengenai jenis *smartphone*

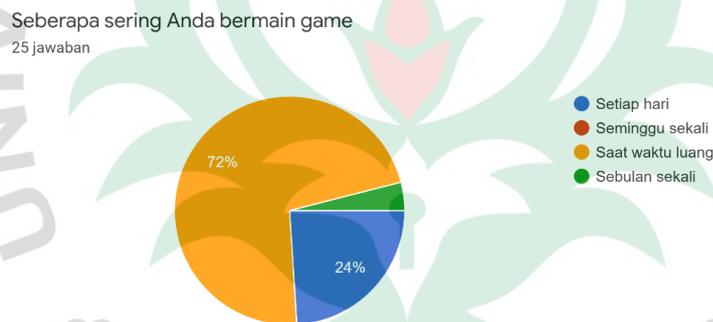
Selain itu hasil angket juga melihat aktivitas yang sering dilakukan oleh peserta didik. Pada 25 responden menunjukkan bahwa sebanyak 56 % digunakan untuk mengakses sosial media, 36% digunakan untuk mengakses *game*, dan 8% digunakan untuk mencari informasi atau *browsing*.

Aktifitas Anda dalam menggunakan handphone lebih sering digunakan untuk
25 jawaban



Gambar 1.2. Hasil grafik lingkaran mengenai aktivitas penggunaan *smartphone*

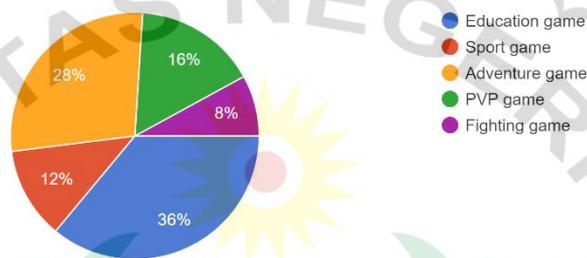
Berdasarkan grafik di atas dapat terlihat bahwa responden sering melakukan aktivitas mengakses sosial media menggunakan *smartphone* mereka dibanding dengan aktivitas lain termasuk bermain *game*. Namun begitu dalam hasil angket yang membahas mengenai intensitas waktu bermain *game* melalui *smartphone* didapatkan hasil bahwa sebagian besar responden mengakses *game* hampir di waktu luang dengan persentase 72% dan setiap hari dengan persentase 24%.



Gambar 1.3. Hasil grafik lingkaran mengenai intensitas waktu penggunaan *game*

Salah satu aktivitas yang paling sering digunakan selain mengakses sosial media ialah mengakses atau bermain *game*. Maraknya *game* juga membuat peserta didik menjadi lebih memilih bermain *game online* disela-sela waktu senggangnya dibandingkan menggunakannya untuk mencari informasi pembelajaran ataupun mengakses sosial media. Oleh sebab itu, perlu adanya pengembangan *game* yang dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan. Hal ini didukung dengan hasil dari 25 peserta didik yang diberi angket sebanyak 36% peserta didik yang masih gemar bermain *education game* seperti *puzzle*, *quiz*, atau TTS (Teka Teki Silang), 28% menyukai genre *adventure game*, 16% menyukai genre *PVP game*, 12% menyukai genre *Sport Game*, dan 8% menyukai genre *fighting game*.

Genre game apa yang Anda sukai
25 jawaban



Gambar 1.4. Hasil grafik lingkaran mengenai jenis *game* yang digemari peserta didik kelas X DKV – 2 SMK Tritech Informatika Medan

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa sebagian besar responden yang dalam hal ini ialah peserta didik menyukai jenis *game* bergenre edukasi dibandingkan jenis *game* lainnya. Hal itu membuktikan bahwa saat ini dibutuhkan para developer *game* bergenre edukasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. *Game* edukasi ialah salah satu jenis *game* yang di dalamnya berisi tentang materi-materi pembelajaran. Bentuknya beragam mulai dari bentuk puzzle, quis, TTS, tebak gambar dan sebagainya. Penggunaan *game* juga saat ini tidak hanya menjadi salah satu media hiburan bagi anak-anak namun juga menjadi salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. hal tersebut terbukti dengan banyaknya peneliti yang mengembangkan *game* android sebagai media pembelajaran.

Beberapa hasil penelitian dalam jurnal yang mengembangkan *game* edukasi juga menyatakan bahwa sebuah *game* yang dikonversikan ke dalam pembelajaran dalam bentuk media juga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dikelas. Di antaranya yaitu akses *game* yang dapat dijalankan menggunakan

android sehingga peserta didik dapat lebih mudah diakses juga bisa mengaksesnya kapan pun dan di mana pun.

Maka dari itu, permasalahan-permasalahan tersebut perlu adanya solusi untuk membantu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik yaitu sebuah media yang dapat digunakan sebagai pengganti peserta didik pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan desain komunikasi visual dengan materi sketsa dan ilustrasi, sehingga para peserta didik bisa akses di mana pun dan kapan pun. Media yang dikembangkan akan dirancang dengan menggunakan Adobe Animate dengan action script yang menghasilkan pembelajaran mengenai materi sketsa dan ilustrasi dalam bentuk permainan tebak kata dan kuis pilihan berganda yang nantinya akan berbasis Android. Fitur-fitur yang tersedia dalam *education game* nantinya akan bermanfaat bagi para peserta didik ketika proses belajar mengajar berlangsung, guru juga terbantu akan media pembelajaran interaktif tersebut.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi sketsa dan ilustrasi, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang membantu dalam kegiatan belajar mengajar
2. Meskipun telah ada beberapa media dalam pembelajaran, guru masih menggunakan media pembelajaran berupa power point sebagai demonstrasi.

3. Maraknya *game online* yang dapat diakses oleh semua kalangan menggunakan Android menjadi salah satu aktivitas baru bagi peserta didik.
4. Waktu yang terbatas dalam proses belajar mengajar menyebabkan minimnya komunikasi antara guru dan peserta didik dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran sketsa dan ilustrasi dan analisis hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan *education game* dengan menggunakan Adobe Animate yang dapat diintegrasikan ke dalam Android.
2. Cakupan materi yang terbatas hanya pada materi sketsa dan ilustrasi satu kelas yaitu kelas X DKV – 2 sebagai kelas eksperimen.
3. Uji coba lapangan hanya terbatas pada meneliti kelayakan produk dan hasil pemahaman materi pada media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi untuk diterapkan pada proses pembelajaran di sekolah.
4. Media aplikasi *education game* hanya dapat diakses terbatas pada *smartphone* jenis Android.

1.4. Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *education game* menggunakan Adobe Animate pada materi sketsa dan ilustrasi yang akan dikembangkan?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *education game* pada materi sketsa dan ilustrasi?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan pengembangan produk adalah:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *education game* menggunakan adobe animate pada materi sketsa dan ilustrasi yang akan dikembangkan bagi peserta didik kelas X DKV – 2
2. Mengetahui hasil pemahaman materi peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *education game* pada materi sketsa dan ilustrasi

1.6. Manfaat Penelitian

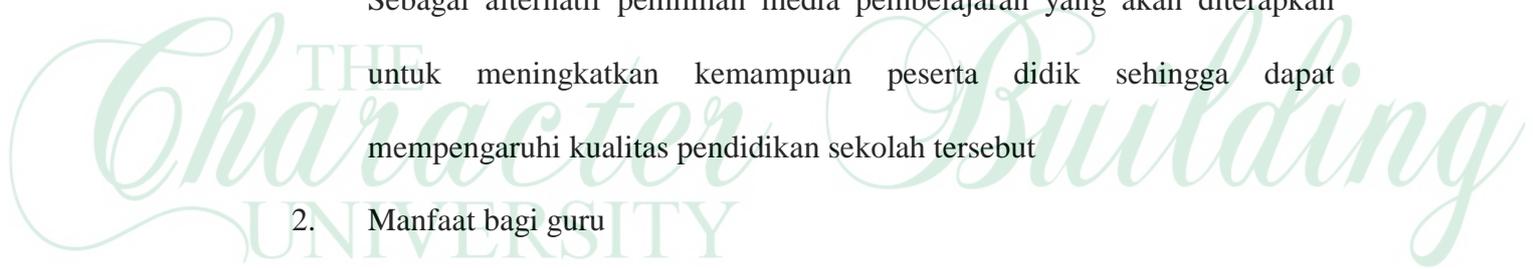
Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web ini diharapkan dapat :

1. Manfaat bagi sekolah

Sebagai alternatif pemilihan media pembelajaran yang akan diterapkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik sehingga dapat mempengaruhi kualitas pendidikan sekolah tersebut

2. Manfaat bagi guru

Sebagai bahan tambahan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan peserta didik



3. Manfaat bagi peserta didik

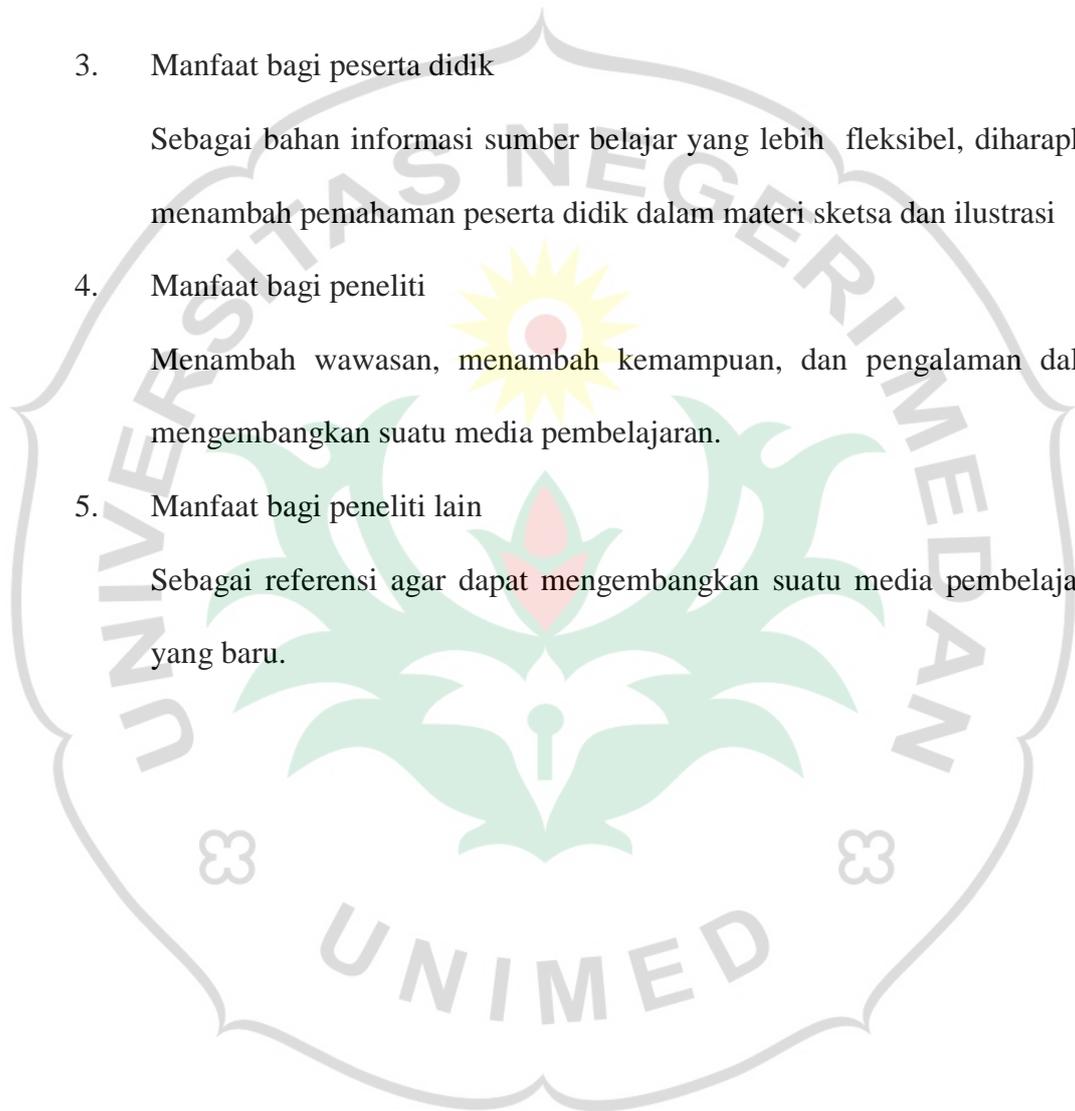
Sebagai bahan informasi sumber belajar yang lebih fleksibel, diharapkan menambah pemahaman peserta didik dalam materi sketsa dan ilustrasi

4. Manfaat bagi peneliti

Menambah wawasan, menambah kemampuan, dan pengalaman dalam mengembangkan suatu media pembelajaran.

5. Manfaat bagi peneliti lain

Sebagai referensi agar dapat mengembangkan suatu media pembelajaran yang baru.



THE
Character Building
UNIVERSITY