

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran selain metode mengajar adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan peserta didik dapat melaksanakan proses belajar secara efisien dan efektif (Munadi, 2013: 7). Media pembelajaran memiliki fungsi penting sebagai perangsang pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dengan tujuan pembelajaran, materi dan karakteristik peserta didik dapat membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SMK Negeri 7 Yogyakarta selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), terdapat beberapa masalah terkait dengan proses pembelajaran. Masalah pertama adalah terbatasnya jumlah guru yang berlatar belakang murni di bidang IT (*Information Technology*). Hal tersebut mengakibatkan tidak sedikitnya peserta didik yang tidak memperhatikan ketika pembelajaran berlangsung. Sebagian peserta didik terlihat sibuk dengan aktivitas masing-masing, seperti bermain *smartphone*, mengobrol dengan teman, ataupun bermain komputer/laptop. Di sisi lain, fasilitas internet, sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah dengan tujuan agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, disalahgunakan oleh peserta didik bukan sebagai dukungan belajar. Tindakan tersebut bukan berarti tidak memiliki alasan, beberapa peserta didik berkomentar bahwa mereka tidak memiliki gairah belajar dan membutuhkan

suasana yang menyenangkan pada proses kegiatan pembelajaran, terlebih untuk mata pelajaran yang melebihi 2 jam pelajaran.

Permasalahan selanjutnya ditinjau dari proses pembelajaran. Aktivitas guru masih terlihat dominan daripada peserta didik, peran guru sebagai fasilitator kurang terlihat. Penyampaian materi pelajaran didominasi dengan metode ceramah, materi yang disampaikan berpusat pada guru dan *textbook*. Selain itu, kurangnya variasi metode pembelajaran sehingga dari tahun ke tahun cenderung tidak berubah. Di sisi lain kurangnya bahan ajar yang digunakan, termasuk di dalamnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran pada kompetensi keahlian Multimedia. Alat bantu yang digunakan terbatas pada buku pegangan dari Kemendikbud 2013 dan bahan materi yang tersedia di internet. Padahal tidak semua mata pelajaran disediakan buku pegangan oleh Kemendikbud, terlebih untuk bahan materi dan media pembelajaran yang diambil dari internet yang belum jelas sumber informasinya. Peserta didik membutuhkan variasi media agar tercipta suasana yang menimbulkan rasa ketertarikan untuk semakin memperhatikan saat proses pembelajaran. Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran sering terjadi kendala yang tidak terduga. Contoh kendala seperti variasi tingkat intelegensi peserta didik, peserta didik tidak yang kurang fokus untuk mengikuti pelajaran, penerapan media pembelajaran yang kurang maksimal, absensi peserta didik atau guru di kelas, kegiatan di luar KBM, kegiatan OSIS, kegiatan lomba atau kegiatan lain yang menyebabkan peserta didik berhalangan hadir. Sehingga peserta didik mengalami ketertinggalan mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Hasil wawancara dengan bapak Wuryadi, salah satu guru multimedia mengatakan bahwa perlu adanya perbaikan atau pemecahan masalah terkait dengan minat peserta didik. Salah satu cara untuk menindak peserta didik yang tidak fokus dapat dengan tindakan yang tegas, contoh pada saat peserta didik bermain *smartphone* tindakan awal adalah ditegur, jika tetap bermain maka guru dapat menyita *smartphone* tersebut. Namun konsekuensi dari tindakan tersebut peserta didik menjadi takut dan khawatir jika sampai orang tua peserta didik dipanggil pihak sekolah. Dari kasus tersebut maka perlu adanya cara yang lebih efektif dan tidak membebani salah satu dan atau kedua belah pihak.

Dari pemaparan permasalahan di atas, pengembangan media pembelajaran dapat digunakan sebagai alternatif metode untuk meningkatkan minat peserta didik pada proses pembelajaran. Pengembangan media yang melibatkan interaktivitas antara peserta didik, materi, dan guru diharapkan dapat meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Namun, pengembangan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan agar benar-benar dapat menyelesaikan permasalahan. Kesesuaian media pembelajaran dapat memicu perhatian peserta didik untuk senantiasa fokus mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran dapat dijadikan bahan ajar mandiri bagi peserta didik yang berhalangan hadir.

Game edukasi merupakan salah satu contoh dari media pembelajaran. Game edukasi adalah game yang didesain untuk kegiatan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Game dapat mengasah kecerdasan dan keterampilan otak dalam memecahkan suatu konflik atau permasalahan yang ada di dalam permainan. Menurut Poggenpohl, game adalah alat yang efektif untuk belajar

karena mampu menawarkan lingkungan hipotesis dan mengajarkan peserta didik cara menyusun strategi, mempertimbangkan alternatif, dan berpikir fleksibel (Henry, 2010: 84). Potensi game sebagai media pembelajaran bukan hanya menarik karena bentuk medianya yaitu bentuk digital, tetapi juga efektif karena mampu mewujudkan keinginan pemain, mampu membuat pemain belajar dan berpikir secara langsung dengan game yang sedang dimainkan. Hal ini yang membedakan dengan model pembelajaran biasa di sekolah yang berbasis instruksi.

Dalam proses pengembangan perangkat lunak media pembelajaran, perlu dilakukan pengujian untuk mencegah terjadinya hasil yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran akan diuji fungsionalitas dan fitur-fitur yang ada di dalamnya. Hal tersebut selaras dengan pendapat Rosa A. S. & Shalahuddin (2011: 209) yang memaparkan bahwa kualitas perangkat lunak perlu dijaga agar sesuai dengan kebutuhan pengguna karena perangkat lunak sering terjadi kesalahan pada proses tertentu ketika berada di tangan pengguna. Beberapa contoh standar pengujian perangkat lunak antara lain: McCall, FURPS, Boehm, Bertoia, Dromey, ISO 9126, dan ISO 25010 (Miguel, Mauricio, & Rodriguez, 2014: 32). Pada penelitian ini untuk mengetahui dan menguji kualitas perangkat lunak media pembelajaran akan digunakan standar ISO 25010.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan antara lain:

1. Kurangnya pengembangan media pembelajaran yang menarik minat belajar peserta didik sebagai bahan ajar pada kompetensi keahlian multimedia SMK Negeri 7 Yogyakarta.
2. Bahan ajar yang digunakan terbatas pada buku pegangan Kemendikbud 2013 dan bahan materi dari internet yang belum jelas sumber informasinya.
3. Tidak semua peserta didik memiliki buku pegangan.
4. Belum tersedianya media pembelajaran yang interaktif pada kompetensi keahlian multimedia SMK Negeri 7 Yogyakarta.
5. Penyalahgunaan komputer, laptop, *smartphone* dan fasilitas internet memberikan dampak negatif terhadap minat peserta didik pada proses pembelajaran.
6. Kurangnya minat peserta didik terhadap materi pelajaran berdampak pada proses kegiatan belajar mengajar.
7. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung lebih dari dua jam berdampak pada turunnya gairah belajar dan perhatian peserta didik.
8. Cara yang digunakan untuk mengatasi kurangnya minat peserta didik menimbulkan dampak psikologis bagi peserta didik.
9. Pengembangan media pembelajaran yang belum dilakukan evaluasi atau pengujian sering terjadi kesalahan serta fitur dan fungsionalitasnya tidak sesuai ketika digunakan pengguna.

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan permasalahan dapat lebih terarah, penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Kurangnya pengembangan media pembelajaran yang menarik minat belajar peserta didik sebagai bahan ajar pada kompetensi keahlian multimedia SMK Negeri 7 Yogyakarta.
2. Pengujian perangkat lunak media pembelajaran game edukasi menggunakan dua aspek pengujian, yaitu *functional suitability* dan *usability*.

D. Rumusan Masalah

Mengacu pada batasan masalah yang sudah ditetapkan, rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran yang menarik minat belajar peserta didik sebagai bahan ajar pada kompetensi keahlian multimedia SMK Negeri 7 Yogyakarta?
2. Bagaimana kualitas media pembelajaran agar tidak terjadi kesalahan serta fitur dan fungsionalitasnya ketika digunakan pengguna?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbentuk game edukasi berbasis *desktop* dengan sistem operasi *Windows*.
2. Menguji kualitas perangkat lunak media pembelajaran game edukasi yang dikembangkan berdasarkan standar pengujian kualitas perangkat lunak ISO 25010.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berbentuk game edukasi untuk meningkatkan minat peserta didik pada kompetensi keahlian multimedia SMK Negeri 7 Yogyakarta. Media pembelajaran tersebut dapat digunakan oleh guru maupun peserta didik sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media yang dikembangkan berbasis *desktop* dengan sistem operasi *Windows*.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat teoritis:

1. Hasil penelitian diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam menentukan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat peserta didik.
2. Dapat digunakan sebagai bahan referensi dan pendukung bagi penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran.

Manfaat praktis:

1. Bagi peserta didik: sebagai acuan bagi peserta didik agar lebih mandiri dalam meningkatkan minat belajar, sehingga tidak selalu bergantung kepada guru.
2. Bagi guru: sebagai referensi bagi guru sekolah dalam upaya peningkatan minat peserta didik, melatih kemampuan belajar peserta didik, dan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.
3. Bagi peneliti: dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman tentang pengembangan media pembelajaran.