

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) pada masa sekarang telah berkembang pesat. Perkembangannya ini dapat membantu manusia dalam berbagai bidang kehidupan dan pekerjaan. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang memanfaatkan Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) sebagai media pembelajaran untuk membantu kegiatan belajar mengajar. Bahan dan alat yang kita kenal sebagai *software* dan *hardware* tak lain adalah media pembelajaran. Pentingnya media yang membantu pembelajaran sudah mulai dirasakan oleh guru dan pembelajar. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sudah sangat dibutuhkan.

Sejalan dengan kemajuan ilmu dan teknologi yang begitu pesat. Perkembangan dan perubahan peradaban manusia akan terus berlangsung dan menuntut masyarakat memasuki era globalisasi. Tuntutan layanan profesional di berbagai sektor kehidupan kian mendalam dan kualitas sumber daya manusia yang memenuhi harapan masyarakat kian diperlukan. Peningkatan kualitas sumber daya manusia perlu disiapkan sejak dini guna menghadapi tuntutan perubahan zaman.

Kualitas pendidikan sangat penting karena akan menentukan kualitas penerus bangsa, yang selanjutnya akan menjadi pemimpin bangsa di kemudian hari. Kualitas sumber daya manusia meningkat akan terwujud jika



menempatkan pendidikan sebagai sarana pemacu dan alat bantu pendidikan akan mempunyai arti serta tujuan dalam peningkatan sumber daya apabila pendidikan tersebut memiliki sistem yang relevan dengan pembangunan dan kualitas yang baik dalam proses maupun hasilnya.

Mutu pendidikan perlu ditingkatkan dengan adanya pembaharuan di bidang pendidikan. Salah satu caranya adalah melalui peningkatan kualitas pembelajaran yaitu dengan pembaharuan pendekatan atau peningkatan relevansi metode mengajar. Metode mengajar dikatakan relevan jika dalam prosesnya mampu mengantarkan siswa mencapai tujuan.

Penggunaan metode ceramah menjadikan siswa sebagai pendengar dan pasif, sehingga siswa cenderung bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti Proses Belajar Mengajar (PBM). Akhirnya peserta didik tidak sepenuhnya memahami materi dengan baik.

Pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat dapat menunjang tersampaikan materi ke peserta didik dengan baik. Pentingnya media yang membantu pembelajaran sudah mulai dirasakan oleh guru dan pembelajar. Salah satu contoh media pembelajaran yang baik yaitu menggunakan media yang interaktif berbasis *game*. Media pembelajaran dapat disajikan secara tekstual, animasi, video, dan gambar. Perpaduan penyajian tersebut diharapkan peserta didik lebih termotivasi dan merasa tidak cepat bosan.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru/fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru /fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam PBM.

Media pembelajaran interaktif berbasis *game* menggunakan software Adobe Captivate 9.0 sampai saat ini masih jarang dikembangkan terutama pada materi operasi dasar komputer. Operasi dasar komputer ini merupakan materi pelajaran yang membahas tentang sejarah komputer, pengenalan komputer, *hardware*, *software*, *brainware*, dan proses *booting* (menghidupkan dan mematikan komputer).

Berdasarkan pengalaman Praktek Kerja Lapangan (PKL, Tahun 2018), peneliti melakukan kegiatan praktek kerja lapangan di PT. Kalika Karya Utama yang bergerak di bidang Multimedia Interaktif, seperti pembuatan konten *E-Learning*, *Company Profile*, dan *Corporate Culture* dari sebuah perusahaan. Media pembelajaran interaktif dapat digunakan mulai tingkat Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah dan kalangan umum. Berdasarkan Pelaksanaan Observasi, Dengan mengajar materi operasi dasar komputer dimana saat mereview materi ini banyak siswa yang masih belum mengetahui operasi dasar komputer itu sendiri. Siswa tidak tertarik dan merasa materi ini membosankan karena materi yang disampaikan lebih banyak teori, sedangkan praktiknya hanya sedikit.

SMKN 26 Jakarta terdapat proyektor atau LCD di setiap ruang tetapi pemanfaatan fasilitas tersebut belum maksimal. Penyebabnya adalah kurangnya model pembelajaran yang unik dan menarik yang dapat ditampilkan menggunakan proyektor tersebut. Beberapa pengajar disana masih ada yang menggunakan metode ceramah dan permainan kecil seperti "*Number Head Together*" sehingga ada beberapa siswa merasa bosan dan tidak tertarik mempelajari materi operasi dasar komputer. Pada saat tugas praktik diberikan diketahui bahwa banyak siswa yang suka bermain *game* komputer di laboratorium komputer dan mengabaikan pelajaran beserta tugas yang diberikan dari pengajar, sedangkan *game* yang terdapat disana tidak menambah wawasan siswa tentang pelajaran, hanya bertujuan untuk hiburan saja.

Di dalam proses pembelajaran di dalam kelas guru mengajar dengan metode pembelajaran *Discovery Learning* dengan memanfaatkan media pembelajaran powerpoint sebagai pendukung dalam proses pembelajaran. Selain itu di dalam metode pembelajaran *Discovery Learning*, siswa diharuskan aktif dan antara guru dan siswa ada proses komunikasi dua arah/interaksi.

Berdasarkan uraian di atas maka dalam penelitian ini akan dibuat suatu media pembelajaran yang berinteraksi dengan komputer dan menggunakan metode yang lebih sederhana dan tidak sepenuhnya mirip dengan pelajaran yang ada di buku dengan tampilan yang dapat membuat para siswa lebih giat lagi dalam belajar dengan judul Pendekatan Model Kurt Lewin Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game Sebagai Pendukung Mata Pelajaran Sistem Komputer Materi Operasi Dasar Komputer Menggunakan Adobe Captivate 9 (Penelitian Tindakan Kelas).

1.2 Tujuan Penelitian

Mengingat luasnya permasalahan yang dihadapi dalam merealisasikan proyek ini, maka saya membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan untuk mengembangkan *game* edukatif pada mata pelajaran Sistem Komputer untuk SMK kelas X.
2. Saya melakukan pengujian terhadap kelayakan medianya yang akan diberikan melalui validasi instrumen ahli media dan ahli materi.
3. Penelitian hanya terbatas pada SMKN 26 Jakarta dan materi dibatasi pada materi operasi dasar komputer kelas X yang sesuai dengan standar kompetensi SMKN 26 Jakarta.
4. *Game* berupa *game* edukatif yang dibuat dengan *software Adobe Captivate 9* bergenre *Quiz Game* yang didalamnya terdapat materi pelajaran operasi dasar komputer berupa soal pilihan ganda, *essay*, atau *true or false* sesuai dengan standar kompetensi mata pelajaran Sistem Komputer kelas X SMKN 26 Jakarta.
5. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode pembelajaran *Discovery Learning* dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana pendekatan model kurt lewin dengan metode pembelajaran *Discovery Learning* menggunakan media pembelajaran berbasis *game* pada mata pelajaran Sistem Komputer materi operasi dasar komputer kelas X SMKN 26 Jakarta menggunakan *Adobe Captivate 9* (Penelitian Tindakan Kelas)?
2. Seberapa besar tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *game* mata pelajaran Sistem Komputer materi operasi dasar komputer kelas X menggunakan *Adobe Captivate 9* ditinjau dari aspek media dan materi?
3. Apakah menerapkan pembelajaran Sistem Komputer materi operasi dasar komputer kelas X menggunakan *Adobe Captivate 9* dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

1.4.1 Manfaat Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi bacaan dan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan *Adobe Captivate 9* serta sebagai acuan peneliti bagi penelitian yang sejenis.

1.4.2 Manfaat Secara Praktis

- a. Bagi saya pribadi, sebagai penerapan ilmu ataupun pengalaman yang telah didapat baik dibangku kuliah maupun di kehidupan sehari-hari.
- b. Bagi dunia pendidikan, memperkenalkan sebuah *game* pembelajaran sebagai bahan kajian yang mampu memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi operasi dasar komputer.

- c. Bagi dunia teknologi, dengan pembuatan *game* pembelajaran ini diharapkan dapat menginspirasi para pembuat *game* untuk membuat *game* pembelajaran lainnya.



