

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan telah menjadi sebuah hal yang penting bagi setiap orang. Dengan pendidikan tersebutlah seseorang dapat menggapai apa yang diinginkan. Pendidikan dapat menjadi kunci sebuah kesuksesan seseorang apabila seseorang menekuninya dengan sungguh-sungguh. Pengatahuan yang didapatkan dalam proses pendidikan akan menambah wawasan dan kemampuan diri untuk dapat bersaing dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Proses pembelajaran merupakan salah satu bagian daripada pendidikan. Proses pembelajaran adalah cara di mana sebuah pengetahuan ditransfer dari seorang pendidik kepada peserta didik, di mana tujuan daripada proses pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan untuk peserta didik agar peserta didik dapat mempunyai kemampuan dalam menyelesaikan masalah. Ahdar dan Wardana (2019: 13) berpendapat bahwa pembelajaran adalah interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan guru atau pendidik yang terjadi dalam sebuah lingkungan belajar. Dalam lingkungan tersebut pendidik membantu peserta didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan membentuk sikap dan kepercayaan.

Kemajuan teknologi juga dapat menunjang pelaksanaan dari proses pembelajaran. Terdapat banyak ilmu yang didapatkan akibat perkembangan teknologi saat ini. Sekolah-sekolah seperti sekolah menengah kejuruan mendapat keuntungan dari adanya kemajuan teknologi ini, terutama dalam hal pengoperasian komputer. Maka dari itu, tidak sedikit sekolah-sekolah menengah kejuruan yang mengadakan program jurusan komputer yang diharapkan dapat menambah individu yang cerdas dan pandai dalam bidang komputer.

Perkembangan *video game* yang diakibatkan kemajuan teknologi juga tidak dapat dihindari. *Video game* adalah media yang bersifat elektronik yang mana media ini dimaksudkan untuk menghibur dan dirancang untuk memiliki kepentingan untuk meningkatkan kepuasan batin. Biasanya hanya anak-anak yang bermain *video game*. Hal ini tidak luput dari tidak bisanya anak-anak yang kecanduan dalam bermain *video game*. Namun dibalik itu semua, pada saat ini orang dewasa juga senang memainkannya untuk melepas penat dan sekedar *refreshing*. Dan tidak jarang juga ada orang dewasa yang masih kecanduan terhadap *video game*.

Terdapat banyak jenis dan genre yang terdapat dalam perkembangan *video game*. Sebagai contoh adalah genre *Role Playing Games* atau *RPG*. *Role Playing Game (RPG)* adalah salah permainan yang sangat populer. *RPG* juga dapat dimainkan dalam sebuah *video game*. Pemain yang bermain *video game* begenre *RPG* akan diminta untuk menempatkan dirinya menjadi karakter utama dalam *game* tersebut. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa *Role Playing Game (RPG)* adalah permainan di mana pemain mengambil peran karakter dari cerita fiksi. Pemain ditugaskan untuk memainkan karakter yang ditentukan oleh narasi permainan dan harus melalui proses pengambilan keputusan terstruktur terkait pengembangan karakter yang dimainkan. Peran yang dimainkan oleh pemain ditentukan oleh sistem yang secara khusus ditentukan oleh pengembang *video game*.

Berdasarkan wawancara bersama Bapak Rian selaku guru mata pelajaran Dasar Program Keahlian (DPK) di jurusan Rekayasa Perangkat Lunak dan pengamatan dalam observasi yang dilakukan di SMK Negeri 24 Jakarta, diketahui bahwa banyak peserta didik yang masih kurang memahami dalam beberapa pelajaran. Guru mata pelajaran tidak sedikit yang masih menggunakan metode ceramah sembari memberikan presentasi materi menggunakan Power Point dan modul pembelajaran. Contoh yang dapat diambil adalah dalam mata pelajaran DPK.

Dalam pelajaran DPK di jurusan Rekayasa Perangkat Lunak SMK Negeri 24 Jakarta, guru melakukan proses pembelajaran dengan metode ceramah dan praktik. Berdasarkan sumber dari Pak Rian, masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang memahami pembelajaran DPK, terutama dalam praktiknya. Ketika praktik dilakukan, beberapa peserta didik masih kebingungan terhadap cara mengerjakan

praktik dalam pelajaran tersebut karena materi yang peserta didik kurang dapat dimengerti karena cara pembelajaran yang dilakukan adalah dengan menggunakan metode ceramah serta presentasi menggunakan *PowerPoint*.

Ceramah adalah salah satu cara penyampaian sebuah ajaran dengan cara berpidato atau khotbah. Ceramah dalam proses pembelajaran merupakan suatu cara yang dilakukan oleh guru dalam memberikan uraian atau penjelasan kepada peserta didiknya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, ceramah adalah pidato oleh seseorang di hadapan banyak pendengar, mengenai suatu hal, pengetahuan, dan sebagainya. Metode ceramah ini sangat mengutamakan indera pengengaran, sehingga apabila terdapat gangguan suara saat guru sedang berceramah maka konsentrasi guru dan peserta didik akan terganggu dan membuat proses pembelajaran menjadi tidak kondusif.

Dalam salah satu pertanyaan yang peneliti tanyakan pada saat wawancara, peneliti menanyakan tentang pendapat Pak Rian tentang media pembelajaran berupa *video game* edukasi bergenre *RPG*. Menurut beliau, adanya media pembelajaran berupa *video game* edukasi bergenre *RPG* akan menjadi sebuah hal yang menantang bagi peserta didik mengenai pemahaman yang mereka kuasai dan dapat menjadi tolok ukur sejauh mana peserta didik paham terhadap elemen yang diajarkan dan kesesuaian tujuan pembelajaran. Pak Rian juga berpendapat bahwa dengan adanya media pembelajaran seperti itu menjadi alternatif yang bagus untuk menjadi media pembelajaran tambahan.

Dengan mempertimbangkan masalah yang ditemui peneliti, tercipta ide untuk membuat sebuah *video game* edukasi *RPG* dengan mengangkat mata pelajaran DPK sebagai materi yang akan dimasukkan dalam *video game* tersebut. *Video game* edukasi ini diharapkan dapat menambah minat dan keingintahuan peserta didik dalam pelajaran DPK agar mereka bisa lebih memahami materi-materi dalam pelajaran tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Di bawah ini adalah beberapa indikator masalah yang muncul:

1. Proses pembelajaran di kelas masih menggunakan metode ceramah dengan presentasi menggunakan media pembelajaran Microsoft Power Point yang terbilang masih belum variatif.
2. Belum terdapat media pembelajaran *RPG* yang digunakan di SMK Negeri 24 Jakarta jurusan Rekayasa Perangkat Lunak
3. Peserta didik kurang bisa memahami ketika diadakan praktik karena teori yang kurang dikuasai.
4. Maraknya *video game* di kalangan anak-anak hingga orang dewasa yang dapat membuat kecanduan

1.3 Pembatasan Masalah

Luasnya bidang keahlian yang dikerjakan dalam merealisasikan penelitian ini, maka peneliti membatasi permasalahan pada:

1. Pengembangan media pembelajaran *video game* edukasi berbasis *role playing game*
2. Media pembelajaran yang dibuat pada mata pelajaran Dasar Program Keahlian materi “Orientasi dasar pengembangan perangkat lunak dan gim” dengan berdasarkan RPP
3. Metode pengembangan aplikasi yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Metode *Prototype*
4. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *video game* edukasi berbasis *Role Playing Game* (RPG) yang dikembangkan menggunakan *software* RPG Maker MV

1.4 Perumusan Masalah

Pada penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan yang dapat diangkat, yaitu “Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *Role Playing Game* dalam mata pelajaran DPK jurusan Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Negeri 24 Jakarta?”

1.5 Tujuan Penelitian

Peneliti melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk:

1. Menghasilkan *role palying game* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran DPK pada SMK Negeri 24 Jakarta jurusan Rekayasa Perangkat Lunak dengan menggunakan metode penelitian riset dan pengembangan (*Research & Development*).
2. Mengetahui kelayakan penggunaan *Role Playing Game* sebagai media pembelajaran DPK pada SMK Negeri 24 Jakarta Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak dengan melakukan *Black Box Testing*, Validasi Ahli Media, Validasi Ahli Materi dan Validasi Peserta didik.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan hasil dari penelitian dapat memberikan manfaat berupa:

1. Manfaat teoritis
 - a. Hasil penelitian dapat menyediakan informasi tentang pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran DPK jurusan Rekayasa Perangkat Lunak.
 - b. Hasil penelitian ini dapat menambah variasi cara belajar pada SMK Negeri 24 Jakarta jurusan Rekayasa Perangkat Lunak
 - c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk sumber bacaan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran DPK.
2. Secara praktik
 - a. Untuk peneliti
Manfaat penelitian ini adalah untuk menambah wawasan dan keahlian peneliti tentang pengembangan media pembelajaran yang dapat berguna kedepannya untuk masa depan peneliti.
 - b. Untuk peserta didik
Penelitian ini dapat menyediakan opsi guna membuat pembelajaran semakin menarik agar peserta didik dapat antusias mengikuti proses pembelajaran.

c. Bagi guru

Penelitian ini dapat menambah keberagaman cara dan metode guru untuk mengajar peserta didik agar proses kegiatan belajar mengajar tidak monoton.

