

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

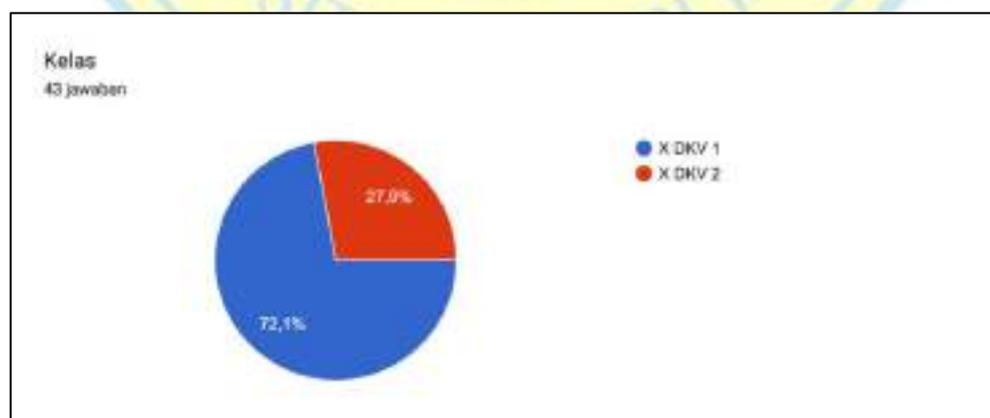
Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa transformasi besar di berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Proses belajar mengajar yang dahulu didominasi oleh pendekatan konvensional kini telah beralih ke model pembelajaran digital yang lebih dinamis, fleksibel, dan interaktif. Hal ini sejalan dengan meningkatnya akses terhadap perangkat teknologi seperti *smartphone*, tablet, dan laptop, terutama di kalangan generasi muda. Peserta didik saat ini tidak hanya akrab dengan teknologi, tetapi juga menjadikannya sebagai bagian dari gaya hidup dan sarana utama dalam mencari informasi serta belajar secara mandiri.

Perubahan paradigma ini menuntut institusi pendidikan untuk menyesuaikan pendekatan pembelajaran agar tetap relevan dengan kebutuhan peserta didik generasi digital. Namun, tantangan muncul ketika metode yang digunakan kurang melibatkan interaksi atau pengalaman langsung. Banyak siswa mengalami kejenuhan dalam pembelajaran yang bersifat satu arah, seperti ceramah atau tayangan video pasif, sehingga tidak mampu mempertahankan minat belajar dalam jangka Panjang, khususnya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang memiliki orientasi pada keterampilan vokasional, kebutuhan terhadap media pembelajaran inovatif semakin mendesak. SMK menuntut siswa untuk tidak hanya memahami teori, tetapi juga menguasai keterampilan praktis secara langsung. Ini menjadikan tantangan dalam pembelajaran semakin kompleks apabila tidak didukung oleh media pembelajaran yang sesuai.

Selama proses pembelajaran, Purwati Septyaningrum, S.Pd, selaku guru pengampu mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Fase E, telah menggunakan media pembelajaran berbasis video sebagai salah satu metode penyampaian materi. Namun, berdasarkan pengamatan dan evaluasi yang dilakukan, Ibu Purwati menyatakan bahwa proses pembelajaran dapat ditingkatkan

melalui penggunaan media yang lebih interaktif dan menarik. Menurutnya, siswa seringkali membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan, terutama untuk materi sketsa dan ilustrasi yang memerlukan pemahaman konsep visual secara mendalam. Selain itu, hal ini juga diperkuat dengan seringnya terjadi revisi pada hasil pekerjaan siswa saat mengerjakan materi sketsa dan ilustrasi, khususnya pada submateri Perspektif, yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep visual ruang masih perlu ditingkatkan melalui pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan eksploratif.

Terkait untuk mendapatkan hasil survei mengenai pembuatan media pembelajaran berbasis *game* edukasi, penulis melakukan penyebaran kuesioner terhadap seluruh siswa X DKV 1 dan X DKV 2. Hasil uji coba menggunakan metode kuesioner mengenai penilaian penggunaan media yang interaktif dan menarik dalam pembelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual yang diikuti keperluan platform *game* edukasi sebagai penguat pemahaman materi terhadap siswa X DKV 1 dan 2. Survei ini melibatkan 43 responden yang terdiri dari siswa kelas X DKV 1 dan X DKV 2. Dari total responden, 72,1% berasal dari kelas X DKV 1 (31 Responden) dan 27,9% berasal dari kelas X DKV 2 (12 responden). Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden berasal dari kelas X DKV 1, yang dapat menjadi fokus dalam pengembangan *game* edukasi, untuk total responden bisa dilihat pada Gambar 1.1.



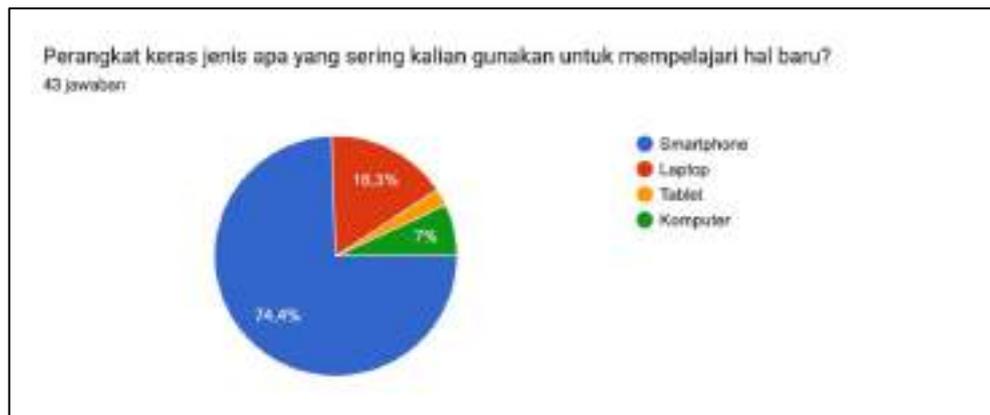
Gambar 1. 1 Total Responden Survei

Kemudian sebanyak 32,6% mengaku sering menggunakan perangkat digital untuk aktivitas lain selain belajar (14 responden), sementara 34,9% mengaku sangat sering (15 responden). Hanya 9,3% yang jarang menggunakan perangkat digital untuk aktivitas non-pembelajaran (4 responden). Data ini menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih banyak menghabiskan waktu dengan perangkat digital untuk hal-hal di luar pembelajaran, sehingga *game* edukasi dapat menjadi solusi untuk memanfaatkan waktu tersebut secara produktif, untuk responden terkait penggunaan perangkat digital bisa dilihat pada Gambar 1.2.



Gambar 1. 2 Penggunaan Perangkat Digital untuk Aktivitas Non-Pembelajaran

Sebagian besar 74,4% menggunakan smartphone (32 responden) dan laptop 16,3% (7 responden) sebagai perangkat utama untuk mempelajari hal baru. Sementara itu, penggunaan tablet 7% (3 responden) dan komputer 2,3% (1 responden). Data ini mengindikasikan bahwa pengembangan *game* edukasi berbasis Android akan sangat efektif karena smartphone merupakan perangkat yang paling banyak digunakan oleh siswa, untuk responden terkait jenis perangkat digital yang sering digunakan bisa dilihat pada Gambar 1.3.



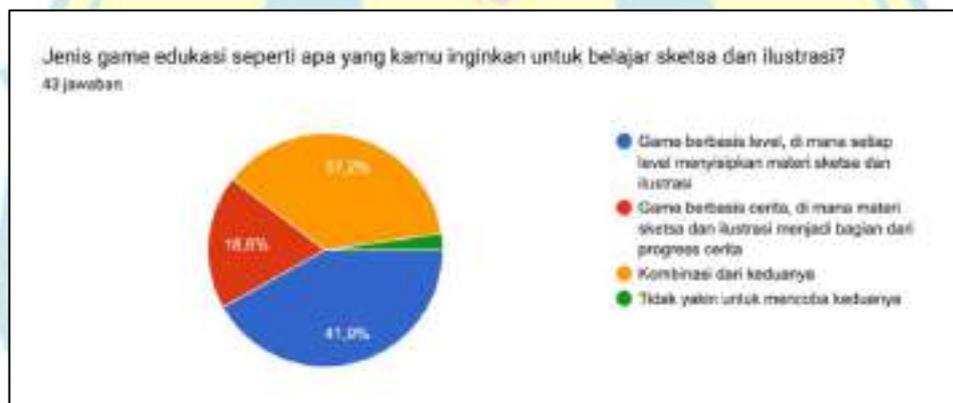
Gambar 1. 3 Jenis Perangkat Digital yang Sering Digunakan

Lalu sebanyak 48,8% menyatakan sangat tertarik (21 responden) untuk menggunakan *game* edukasi sebagai alat bantu belajar sketsa dan ilustrasi, sementara 37,2% menyatakan tertarik (16 responden). Hanya 4,7% yang kurang tertarik (2 responden) dan 0% yang tidak tertarik sama sekali (0 responden). Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki minat yang tinggi terhadap penggunaan *game* edukasi, sehingga pengembangan *game* ini memiliki potensi besar untuk diterima dan dimanfaatkan, untuk responden terkait minat terhadap *game* edukasi bisa dilihat pada Gambar 1.4.



Gambar 1. 4 Minat Responden terhadap Penggunaan *Game* Edukasi

Selanjutnya 41,9% memilih *game* berbasis level (18 responden), di mana setiap level menyisipkan materi sketsa dan ilustrasi, sementara 18,6% memilih *game* berbasis cerita (8 responden), dimana materi sketsa dan ilustrasi menjadi bagian dari progres cerita. Selain itu, 37,2% responden menginginkan kombinasi dari kedua jenis *game* tersebut (16 responden), dan hanya 5% yang tidak yakin untuk mencoba keduanya (2 responden). Data ini menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih tertarik pada *game* yang memiliki struktur level atau cerita, sehingga pengembangan *game* edukasi dapat mempertimbangkan preferensi ini untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif, untuk responden terkait Jenis *Game* Edukasi dapat dilihat pada Gambar 1.5.



Gambar 1. 5 Preferensi Jenis *Game* Edukasi untuk Belajar Sketsa dan Ilustrasi

Berdasarkan hasil survey, penulis melihat pentingnya peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mendesain sketsa dan ilustrasi, penulis memfokuskan penelitian ini pada upaya pencarian solusi alternatif melalui pemanfaatan *game* edukasi. *Game* ini diharapkan dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa, sekaligus menjadi media yang efektif dalam mendukung pembelajaran.

Pertimbangan dari hasil penelitian Wiryaningtyas et al. (2023), *game* edukasi berbasis Android telah berhasil meningkatkan minat belajar siswa dengan persentase kepraktisan sebesar 83% dan keefektifan sebesar 87,27%. Selain itu,

penelitian oleh Noor Aulia et al. (2024) juga menunjukkan bahwa *game* edukasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan tingkat kepraktisan sebesar 84,49% dan respon positif dari siswa sebesar 86,32%. Dengan demikian, pengembangan *game* edukasi berbasis Android dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses belajar mengajar di SMK Negeri 48 Jakarta.

Melalui pendekatan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), penulis berencana mengembangkan *game* edukasi berbasis Android yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk materi sketsa dan ilustrasi. Metode ini dipilih karena telah terbukti efektif dalam pengembangan media pembelajaran, seperti yang dilakukan oleh Wiryaningtyas et al. (2023) dan Luluk Mauli Diana et al. (2024).

Berdasarkan hasil uraian diatas, maka penulis mencoba untuk Menyusun skripsi dengan judul “Perancangan *Game* Edukasi Berbasis Android Untuk Materi Sketsa Dan Ilustrasi Menggunakan Metode ADDIE”. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis teknologi seperti *game* edukasi memiliki potensi besar untuk menjembatani kebutuhan tersebut. *Game* edukasi mampu menggabungkan unsur interaktif, visual, serta simulasi pengalaman nyata yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan kontekstual. sehingga kedepannya media pembelajaran ini diharapkan dapat memperlancar dan tidak menghambat proses pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Fase E di lingkungan SMK Negeri 48 Jakarta.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, Identifikasi Masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Tingkat minat siswa terhadap penggunaan *game* edukasi sebagai alat bantu belajar sangat tinggi, namun belum ada media pembelajaran berbasis *game* yang dikembangkan khusus untuk materi sketsa dan ilustrasi.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penulis memberikan batas ruang lingkup masalah untuk lebih memfokuskan penulisan skripsi sebagai berikut:

1. Berfokus pada materi sketsa dan ilustrasi dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual (DDDKV) untuk kelas X DKV.
2. Subjek penelitian pada siswa X DKV di SMK Negeri 48 Jakarta
3. Metode pengembangan yang digunakan adalah metode ADDIE, yang terdiri dari empat tahap (*Analysis, Design, Development, Implementation*).
4. Fokus pada pengembangan dan penggunaan *game* edukasi berbasis Unity sebagai media interaktif dalam pembelajaran.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini: bagaimana hasil dari perancangan *game* edukasi berbasis Android untuk materi sketsa dan ilustrasi menggunakan metode ADDIE?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: Menghasilkan *game* edukasi sebagai media pembelajaran untuk materi sketsa dan ilustrasi pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual (DDDKV) siswa kelas X DKV di SMKN 48 Jakarta menggunakan metode ADDIE.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian, dapat penulis uraikan sebagai berikut:

1. Memberikan tambahan referensi bagi penelitian di bidang pendidikan desain komunikasi visual, khususnya tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi untuk materi sketsa dan ilustrasi.
2. Menyediakan alternatif media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga membantu guru dalam menyampaikan materi sketsa dan ilustrasi dengan lebih efektif.

3. Meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan motivasi siswa dalam mempelajari materi sketsa dan ilustrasi melalui pembelajaran yang lebih menyenangkan.
4. Mendukung inovasi dalam pembelajaran digital di SMKN 48 Jakarta, serta meningkatkan mutu pembelajaran di bidang desain komunikasi visual.

