

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dewasa ini telah membawa perubahan pesat dalam aspek kehidupan manusia. Perkembangan tersebut memberikan kemudahan bagi manusia dalam mencari dan mendapatkan informasi. Tidak hanya dalam pencarian informasi, namun pekerjaan yang semula dilakukan manusia secara manual kini dapat digantikan dengan mesin. Hal ini menuntut manusia untuk berpikir lebih maju dalam segala hal agar dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan tersebut.

Salah satu bidang yang mendapatkan dampak cukup berarti dalam perkembangan IPTEK adalah bidang pendidikan. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan adalah penggunaan *game* dalam pembelajaran. Setiap anak pada zaman sekarang termasuk para pelajar sudah cukup dekat dengan *game*. Kebanyakan dari mereka sangat menyukai memainkannya baik melalui komputer maupun *handphone*. Namun, citra *game* di masyarakat masih dipandang sebagai media yang menghibur dibanding sebagai media yang mendidik. Sifat dasar *game* yang menantang (*challenging*), membuat ketagihan (*addicted*) dan menyenangkan (*fun*) bagi mereka yang menyukainya. Namun, permainan *modern* ini dapat berdampak negatif apabila yang dimainkan adalah *game* yang tidak bersifat *edukasional*.

*Game* edukasi adalah salah satu jenis *game* yang digunakan untuk memberikan pembelajaran kepada penggunanya melalui media permainan yang unik dan menarik. Penerapan *game* untuk media pendidikan bermula dari perkembangan *game* yang sangat pesat dan menjadikannya sebagai media alternatif untuk kegiatan pembelajaran. Pembantu Rektor III ITS, Suasmoro mengungkapkan bahwa “*game* edukasi ini perlu dikembangkan

dan seharusnya *game* tidak hanya menyenangkan tapi juga dapat mendidik” (Muhammad, 2011).

Belajar dengan menggunakan *game* akan membuat siswa secara aktif melihat dan melakukan pembelajaran, seperti pendapat Prensky (Anisa, 2012) “*When student are using game to learn, they are actively seeing and doing, rather than listening and reading*” yang bila diartikan bahwa ketika pelajar menggunakan permainan untuk belajar, mereka secara aktif melihat dan melakukan, daripada mendengar dan membaca.

Berdasarkan apa yang telah dijelaskan, penulis akhirnya memutuskan untuk melakukan penelitian rancang bangun *game* edukasi. *Game* ini dirancang untuk membantu siswa mempelajari materi perangkat keras komputer. Materi ini sesuai dengan hasil studi lapangan yang dilakukan oleh penulis. Dari hasil studi lapangan berupa wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran produktif, narasumber menyatakan bahwa pengetahuan siswa mengenai perangkat keras hanya terpaku pada perangkat keras yang mereka lihat saja. Sedangkan untuk materi perangkat keras tidak hanya sebatas mengetahui nama dari perangkat keras itu saja, melainkan siswa harus mengetahui macam-macam dan kegunaan dari setiap perangkat keras komputer.

Dari hasil pengamatan tersebut penulis berupaya untuk mencari model pembelajaran yang sesuai digunakan dalam rancangan *game* edukasi dan materi perangkat keras komputer. Salah satu model pembelajaran yang sesuai adalah model *guessing game*. *Guessing game* adalah sebuah permainan yang mana seseorang harus bersaing dengan orang lain atau kelompok lain tentang menebak sesuatu yang telah diberi petunjuknya (Ibrahim, 2012). Sebagaimana yang dilakukan oleh Ibrahim dalam penelitiannya menyatakan bahwa model *guessing game* ini telah digunakan sebagai model pembelajaran dan terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuktikan bahwa model ini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Dari penelitian ini dapat terlihat bagaimana proses pembuatan sebuah *game* edukasi dengan model *guessing game* beserta kelayakan *game* tersebut dalam proses pembelajaran. Selain itu penulis berupaya menyajikan penilaian siswa secara langsung terhadap *game* edukasi dengan model *guessing game*. Dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI MODEL *GUESSING GAME* DALAM MATERI PERANGKAT KERAS KOMPUTER UNTUK SISWA SMK”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka terdapat rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana proses rancang bangun *game* edukasi model *guessing game* dalam materi perangkat keras komputer?
2. Bagaimana kelayakan *game* edukasi model *guessing game* dalam materi perangkat keras komputer?
3. Bagaimana penilaian siswa terhadap *game* edukasi model *guessing game* dalam materi perangkat keras komputer?

## **C. Batasan Masalah**

Pembatasan masalah dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mempersempit ruang lingkup permasalahan yang akan dikaji lebih lanjut. Pembatasan masalah tersebut antara lain :

1. Aturan yang digunakan dalam *guessing game* tidak seluruhnya digunakan dalam multimedia yang dikembangkan. Sistem yang dikembangkan lebih ke arah permainan tebak gambar.
2. Penelitian hanya ditujukan untuk pengembangan produk dan menguji produk tersebut terhadap ahli media, ahli materi dan siswa selaku pengguna.
3. Materi perangkat keras terdapat pada mata pelajaran perakitan komputer untuk siswa SMK kelas X.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendapatkan produk dengan proses *game* edukasi model *guessing game* dalam materi perangkat keras komputer.
2. Untuk mendapatkan kajian berkaitan dengan kelayakan *game* edukasi model *guessing game* dalam materi perangkat keras komputer.
3. Untuk mendapatkan penilaian siswa terhadap *game* edukasi model *guessing game* dalam materi perangkat keras komputer.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi Peneliti  
Dengan dilakukan penelitian ini peneliti dapat mengaplikasikan segala pengetahuan yang didapat selama perkuliahan maupun di luar perkuliahan.
2. Bagi Guru  
Melalui penelitian ini guru dapat mengetahui serta melaksanakan model desain pembelajaran yang bervariasi yang dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas, sehingga permasalahan yang dihadapi oleh siswa dapat diminimalkan.
3. Bagi Siswa  
Penggunaan *game* pembelajaran ini siswa diharapkan dapat dengan mudah dan menguasai materi yang diajarkan oleh guru. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.