

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran sekolah-sekolah pada umumnya masih menggunakan buku paket, *powerpoint* (ppt) ceramah dan terkesan monoton. Kondisi yang sama juga terlihat di SMKN 1 Sumedang, proses pembelajaran yang diberikan kepada siswa masih menggunakan media buku paket, ppt dan ceramah maka diperlukan hal baru yang dapat membuat suasana pembelajaran semakin menarik, efisien, efektif, dan tidak membosankan. Penggunaan media belajar konvensional seperti ceramah dilengkapi dengan buku paket dan proyektor serta penugasan melalui *job sheet* memang cukup praktis, namun tidak terlalu efektif jika dilaksanakan dengan durasi mengajar yang cukup lama. Dalam hal ini guru menjelaskan materi yang terdapat dalam buku paket ataupun dalam ppt selanjutnya guru memberikan tugas berupa *job sheet* setiap pertemuannya.

Minimnya penggunaan media pembelajaran di SMKN 1 Sumedang dalam proses belajar mengajar hal ini dapat menimbulkan rasa bosan dan jenuh kepada siswa, sehingga siswa pun kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan siswa hanya memperoleh materi dari media *powerpoint* dan ceramah saja. Proses belajar yang kurang efektif akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Demi tercapainya proses pembelajaran yang efektif dan efisien maka harus dioptimalkan dalam proses penyampaian materi terhadap siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu diperlukan proses pembelajaran yang interaktif dengan didukung media yang tepat. Salah satunya yaitu pembelajaran menggunakan media pembelajaran alternatif berupa *game* edukasi. Pada dasarnya *game* merupakan alat yang dapat menghibur bagi penggunanya. Tetapi selain mempunyai fungsi untuk hiburan, *game* juga sering digunakan untuk edukasi atau pembelajaran. *Game* akan memberikan kesan baru terhadap siswa di SMKN 1 Sumedang karena dalam proses pembelajaran sebelumnya media ini tidak pernah dilaksanakan.

Media pembelajaran *game puzzle* ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif, inovatif dan dapat membayangkan praktik secara langsung mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan. Dikarenakan media pembelajaran yang selama ini digunakan hanya berupa buku paket. Media pembelajaran menggunakan *powerpoint* masih belum menunjang hasil belajar siswa di SMKN 1 Sumedang, dan siswa tidak dapat membayangkan gambaran kerja pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan.

Peneliti melakukan penelitian di SMKN 1 Sumedang Provinsi Jawa Barat Kelas X-DPIB 3 paket keahlian Disain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Penelitian ini akan dilakukan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dimana siswa merupakan *user* sehingga dapat mengkonsumsi dan menggunakan media yang dikembangkan ini. Melalui media ini siswa diharapkan dapat mengerti, menganalisis dan membayangkan dasar-dasar konstruksi bangunan yang dipelajari.

Pada penelitian ini, game yang akan dibuat adalah tipe *puzzle* yang dikemas dalam aplikasi *Construct 2*. *Construct 2* merupakan *game engine* atau salah satu *tool* yang digunakan untuk membuat *game* khususnya dalam bentuk 2D dengan menggunakan basis HTML5. Untuk menggunakan aplikasi *game* atau aplikasi dengan *Construct 2* tidak perlu menguasai bahasa pemrograman yang sulit. Untuk *game puzzle* siswa diajak untuk memahami materi dengan bermain yang menawarkan pemainnya untuk mengeksplorasi dan memecahkan teki-teki yang akan di runtut menjadi sebuah *puzzle* yang sempurna.

Berdasarkan analisa diatas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Game Puzzle Terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan SMKN 1 Sumedang**. Pengembangan media dilakukan sebagai sebuah proses pembelajaran inovatif, efektif dan efisien yang diharapkan dapat menjadi alternatif pilihan media pembelajaran saat proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga bermanfaat bagi siswa maupun guru dalam tercapainya kompetensi pembelajaran di SMKN 1 Sumedang.

1.2 Batasan Masalah

1. Pengembangan media ini dilakukan di kelas X-DPIB 3 SMKN 1 Sumedang.
2. Materi pokok untuk pembelajaran *game puzzle* ini yang akan disampaikan mengenai tahap persiapan dan pelaksanaan pada prosedur pekerjaan konstruksi batu bata

3. Game akan terdiri pada 3 level dengan tahap kesulitan yang berbeda-beda. Level 1 di isi dengan alat yang digunakan. Level 2 diisi dengan bahan yang digunakan. Level 3 diisi dengan langkah/prosedur yang digunakan pada pekerjaan pemasangan batu bata.
4. Materi yang diterapkan pada game ini adalah materi Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan pada K.D 3.10 tentang menerapkan prosedur pekerjaan konstruksi batu. Dengan materi yang disampaikan tentang pekerjaan pemasangan batu bata.
5. Penelitian difokuskan pada pembuatan dan pengembangan produk media pembelajaran berdasarkan KD dan melalui tahapan *judgement expert (expert review)* dan uji coba pengguna.
6. Tahapan R&D hanya sampai Uji Coba Skala Besar.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *game puzzle* untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan ?
2. Bagaimana respon dan hasil belajar siswa (*user*) mengenai media pembelajaran *game puzzle* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan ?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah , maka tujuan penelitian yang muncul adalah

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *game puzzle* untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan.
2. Mengetahui respon dan hasil belajar siswa sebagai pengguna (*user*) mengenai media pembelajaran *game puzzle* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan.

1.5 Manfaat penelitian

1. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan formal ataupun nonformal.
2. Bagi siswa , proses kegiatan belajar mengajar tidak hanya dilakukan dengan media ceramah saja melainkan banyak media yang digunakan untuk meningkatkan motivasi dan kemauan belajar siswa dan menciptakan interaksi antara guru dan siswa dapat terjalin dengan baik.

3. Bagi guru, diharapkan guru dapat mengetahui secara tepat media pembelajaran yang digunakan di kelas dan dapat menambah wawasan mengenai media pembelajaran sehingga dapat memusatkan perhatian siswa dalam mengikuti mata pelajaran.
4. Bagi sekolah, diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan melalui proses belajar, hasil belajar siswa yang baik pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan di SMK Negeri 1 Sumedang.
5. Bagi institusi, semoga hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pembelajaran yang relevan dan referensi/acuan untuk penelitian selanjutnya.
6. Bagi peneliti, peneliti memperoleh informasi melalui implementasi media pembelajaran menggunakan *puzzle* dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini dibahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan istilah dan sistematika penulisan penelitian dari penelitian yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Game Puzzle Terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan Siswa Kelas X SMKN 1 Sumedang”.

2. BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini dibahas mengenai teori–teori yang berkaitan dengan penelitian. Teori-teori yang dimaksud secara garis besar berisi mengenai tinjauan pustaka media pembelajaran *game puzzle* , mata Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan, hingga pada penelitian yang relevan.

3. BAB 3 METODE PENELITIAN

Bab ini dibahas mengenai metode dan prosedur yang digunakan pada saat penelitian. Sub bab pada metode penelitian ini disesuaikan dengan sistematika metode penelitian yang diawali dengan subjek penelitian, setting penelitian, prosedur penelitian, instrumen, dan teknis analisis data.

4. BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN PENELEITIAN

Bab ini dibahas mengenai deskripsi data, hasil analisis data berupa analisis deskriptif dan perhitungan statistika sederhana pada data yang diperoleh dilapangan, kemudian dilakukan pembahasan.

5. BAB 5 SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini dibahas mengenai simpulan, implikasi dan rekomendasi yang menyajikan jawaban dari rumusan masalah pada BAB I, sebagai penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.