

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### 1.1 Latar Belakang

Pada perkembangan teknologi saat ini, game edukatif pada gawai dan komputer mudah dijumpai dan banyak dimainkan oleh masyarakat menjadikan permainan papan (*boardgame*) tidak terlalu diminati. Padahal permainan papan dapat menjadi game edukatif yang menyenangkan untuk dimainkan dan dapat mengasah kemampuan *problem solving*, *critical thinking* dan *decision making* pada siswa. Keterampilan pemecahan masalah selalu dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari dan keterampilan ini dapat diasah dengan permainan papan. Tentu saja, masalah yang terjadi pada setiap tipe permainan papan berbeda, dan pada tingkat yang berbeda sulit untuk diselesaikan. Semakin kompleks permainan papan, semakin sulit untuk menang. Dalam beberapa permainan papan, pemain harus bertindak cepat. Hal ini memungkinkan pemain untuk berpikir kritis, akurat dan cepat dalam segala situasi. Semakin banyak pengambilan keputusan, semakin fleksibel dalam mengelola strategi. Inilah kunci mengasah berpikir kritis. Menurut Dananjaya (2013), permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat melibatkan siswa di dalam proses belajar, memberikan pengalaman, sekaligus menghayati tantangan, mendapatkan inspirasi, terdorong untuk kreatif, dan berinteraksi antar siswa dalam bermain. Selain mengasah kemampuan *problem solving*, *critical thinking* dan *decision making* pada siswa, boardgame juga membantu siswa dalam berinteraksi sosial sehingga meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa di kelas. Pada tanggal 17 Maret 2020, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMDIKBUD) mengeluarkan Surat Edaran No 36962/mpk.A/hk/2020 mengenai Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah untuk Mencegah Penyebaran Covid-19. Dengan dikeluarkan surat edaran tersebut terhitung siswa sudah melakukan pembelajaran secara daring selama 2 tahun ini. Kurangnya interaksi sosial secara langsung membuat siswa merasa canggung dan kesulitan saat sekolah sudah mulai melaksanakan pelajaran tatap muka. Kurangnya interaksi sosial Melansir dari worldofbuzz, seorang Psikolog

bernama Susan Pinker menjelaskan bahwa kontak tatap muka dengan orang lain dapat memicu bagian dari sistem saraf yang melepaskan “*Cocktail of Neurotransmitters*” yang bertugas untuk mengatur respon terhadap stres dan kecemasan. Ketika berkomunikasi dengan orang-orang secara tatap muka, hal tersebut dapat membantu untuk menangani faktor stres dalam jangka panjang. Hal ini dapat membantu merasa lebih baik secara mental maupun fisik. Sejalan dengan itu, Karakteristik peserta didik di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) termasuk dalam fase remaja. Peserta didik di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada umumnya berada pada rentang usia antara usia 15/16-18 tahun, dalam konteks psikologi perkembangan individu berada pada fase remaja akhir (*late adolescent*). Karakteristik remaja pada usia Sekolah Menengah Kejuruan adalah sudah mulai masuk pada hubungan teman sebaya, dalam arti remaja harus sudah mengembangkan interaksi sosial yang lebih luas dengan teman sebaya (Makmum, 2009: 130). Keterampilan kolaborasi adalah kemampuan berpartisipasi dalam setiap kegiatan untuk membina hubungan dengan orang lain, saling menghargai hubungan dan kerja tim untuk mencapai tujuan yang sama (Le, Janssen & Wubbels, 2017; Sari, Prasetyo & Setiyo, 2017). Indikator yang menunjukkan keterampilan kolaborasi adalah berkontribusi secara aktif, bekerja secara produktif, menunjukkan fleksibilitas dan kompromi, menunjukkan tanggung jawab, dan menunjukkan sikap menghargai (Greenstein, 2012). Kemampuan kolaboratif juga diperlukan saat bekerja, apalagi seperti yang diketahui bahwa siswa SMK dipersiapkan untuk memasuki dunia kerja dan industri setelah mereka lulus. Salah satu cara untuk melatih keterampilan kolaborasi yaitu dengan jalur pendidikan (Istoyono, Mardapi, & Suparno, 2014). Pendidikan yang bukan hanya dilakukan untuk mengembangkan pengetahuan berdasarkan subjek inti pembelajaran, tetapi juga harus diorientasikan agar siswa memiliki kemampuan kolaboratif (Andayani, 2018).

Mata Pelajaran Fotografi Dasar merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang dipelajari siswa kelas XI jurusan DKV di SMKN 11 Bandung. Capaian pembelajaran pada mata pelajaran ini adalah peserta didik mampu memahami jenis kamera, menentukan komposisi pemotretan dan mengatur pencahayaan,

melakukan pemotretan, menyimpan data, dan melakukan pekerjaan akhir dalam editing pada fotografi serta menerapkannya dengan kreativitas dan disiplin dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.

Tahap awal yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan dalam proses pembelajaran Fotografi Dasar siswa kelas XI jurusan DKV di SMKN 11 Bandung adalah dengan melakukan observasi. Dalam proses ini peneliti terjun langsung melihat proses pembelajaran yang berlangsung. Proses observasi dilakukan beriringan dengan proses wawancara yang dilakukan peneliti bersama guru mata pelajaran Fotografi Dasar kelas XI di SMKN 11 Bandung yaitu bapa Ade Suryadi, S.Pd., M.T. Berdasarkan hasil wawancara mendalam yang telah dilakukan, maka dapat diketahui bahwa menurut bapa Ade Suryadi masih terdapat berbagai kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran Fotografi Dasar. Diantara permasalahan yang dihadapi tersebut adalah waktu pembelajaran terbatas yang tidak sebanding dengan materi pembelajaran yang harus dipelajari siswa karena siswa kelas XI bergantian melakukan Praktek Kerja Lapangan (PKL) jadi siswa hanya belajar efektif di kelas selama 3 bulan.

Oleh karena itu bapa Ade Suryadi juga mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran Fotografi Dasar masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami dalam mengoperasikan kamera dan pengetahuan mengenai sudut pengambilan gambar. Disamping itu, media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran Fotografi Dasar masih belum mencukupi. Hal ini dibuktikan ketika proses pembelajaran berlangsung guru menjelaskan materi dengan melakukan tutorial langsung di dalam kelas, tanpa adanya media pembelajaran yang lain dan saat proses pembelajaran berlangsung karena kurangnya ketersediaan kamera di sekolah dan hanya 2 orang di kelas XI DKV 2 yang mempunyai kamera menyebabkan proses praktek fotografi secara berkelompok pun tidak efektif.

Untuk mendapatkan data yang lebih valid maka setelah proses observasi dan wawancara mendalam dengan guru, peneliti melakukan dua pengujian langsung kepada siswa. Proses pengujian dilakukan kepada beberapa sampel siswa kelas XI

jurusan DKV di SMKN 11 Bandung. Pengujian pertama dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai Fotografi Dasar. Pengujian dilakukan kepada sampel siswa dengan memberikan soal dalam bentuk soal dengan menggunakan teknologi Quizziz berkaitan dengan pengetahuan dasar mengenai fotografi dasar. Pengujian kedua dilakukan observasi dan penilaian saat melakukan praktek secara berkelompok. Pengujian dilakukan kepada seluruh siswa XI DKV 2 SMKN 11 Bandung.

Berdasarkan hasil uji coba pertama yang telah dilakukan tersebut diketahui bahwa hanya 10 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM sedangkan 24 siswa lainnya mendapatkan nilai dibawah KKM. Jika dipresentasikan maka jumlah presentase siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM yaitu hanya sebesar 29,41%. Tingkat presentase ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang masih belum mengetahui tentang materi fotografi dasar. Adapun hasil pengujian kedua yaitu dengan pengamatan dan penilaian kemampuan kolaboratif siswa sesuai dengan indikator kolaborasi yang di gunakan dalam penelitian ini adalah 15 indikator kolaborasi menurut Greenstein (2012: 28) yaitu : 1) Bekerja secara produktif bersama teman sekelompok; 2) Berpartisipasi dan berkontribusi secara secara aktif; 3) Seimbang dalam mendengar dan berbicara, menjadi yang utama dan menjadi pengikut dalam kelompok; 4) Menunjukkan fleksibilitas dan berkompromi; 5) Bekerja secara kolega dengan berbagai tipe orang; 6) Menghormati ide-ide orang lain; 7) Menunjukkan keterampilan pengambilan satu pandangan atau perspektif; 8) Menghargai kontribusi masing-masing anggota kelompok; 9) Mencocokkan tugas dan pekerjaan berdasarkan kekuatan dan kemampuan individu anggota kelompok; 10) Bekerja dengan orang lain untuk membuat keputusan yang mencakup pandangan beberapa individu; 11) Berpartisipasi secara hormat dalam diskusi, debat, dan perbedaan pendapat; 12) Berkomitmen untuk mendahulukan tujuan kelompok; 13) Mempertimbangkan kepentingan dan kebutuhan kelompok yang lebih besar; 14) Bekerja sama untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan ide-ide dan produk baru; 15) Bertanggung jawab bersama untuk menyelesaikan pekerjaan.

Hasil diukur menggunakan Rubrik Penilaian Otentik yang di nilai langsung oleh peneliti pada saat proses kolaborasi atau kerja kelompok berlangsung. Diketahui hasil penelitian dari pra siklus bahwa kemampuan kolaboratif siswa kelas XI DKV 2 di SMKN 11 Bandung sebesar 44,44%, menunjukkan siswa masih belum mampu bekerja secara kolaboratif.

Berdasarkan hasil tersebut maka pemanfaatan media *board game* sebagai media pembelajaran Fotografi Dasar diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang mampu meningkatkan interaksi sosial dan hasil belajar siswa melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

Pernyataan diatas sejalan dengan hasil dari penelitian berikut ini: Penelitian dari Davidi (2018) tentang permainan *board game* yang mampu meningkatkan ketrampilan berpikir kritis. Penelitian dari Tirtamayasandi (2018) tentang media *board game* tema gerak lurus mampu meningkatkan pemahaman materi. Penelitian dari Husniyah (2019) tentang pengembangan media *board game* mampu meningkatkan interaksi sosial. Hasil penelitian dari Hidayah (2021) tentang pengembangan media *board game* mampu dijadikan sebagai media pembelajaran yang relevan untuk proses pembelajaran. Oleh karena itu berdasarkan beberapa penelitian mengenai media *board game*, media *board game* yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran antara lain pemahaman materi, minat belajar, hasil belajar, keterampilan memecahkan masalah, meningkatkan interaksi sosial dan kemampuan berpikir kritis siswa. Namun tidak ditemukan untuk penelitian dengan menggunakan *boardgame* pada mata pelajaran fotografi dasar sehingga penelitian ini merupakan penelitian pertama yang menggunakan *boardgame* sebagai media pembelajaran fotografi dasar di sekolah.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, dilakukan penelitian menggunakan metode penelitian ADDIE tentang “Pengembangan Media Pembelajaran “BATHO” *Basic Photography Board Game* Siswa SMK Kelas XI Materi Fotografi Dasar”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yang diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan BATHO *Board Game* sebagai media pembelajaran Fotografi Dasar?
2. Bagaimana kelayakan BATHO *Board Game* sebagai media pembelajaran Fotografi Dasar?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui proses pengembangan BATHO *Board Game* sebagai media pembelajaran Fotografi Dasar.
2. Menganalisis kelayakan BATHO *Board Game* sebagai media pembelajaran Fotografi Dasar.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Dapat membangun pengetahuan tentang perkembangan media BATHO sebagai media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang dapat digunakan dalam mendukung kegiatan belajar akademik dan membangkitkan interaksi sosial siswa.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

#### 1.4.2.1 Peneliti

Sebagai sarana pembelajaran untuk mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan membuat produk pembelajaran Fotografi Dasar dalam bentuk *board game* BATHO untuk menunjang proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan kolaboratif siswa. Hasil maupun kekurangan dari penelitian dapat dijadikan salah satu rujukan pengembangan lebih lanjut.

#### 1.4.2.2 Siswa

- a Mendorong siswa untuk aktif belajar dalam suasana yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran *board game* BATHO.
- b Meningkatkan kemampuan kolaboratif siswa di sekolah.
- c Memudahkan siswa dalam memahami materi terkait Fotografi Dasar

Putri Nurchandra Sari Pramuji

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN "BATHO" BASIC PHOTOGRAPHY BOARD GAME SMK KELAS XI MATERI FOTOGRAFI DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

#### 1.4.2.3 Guru

- a. Menyediakan media pembelajaran alternatif berupa *board game* BATHO.
- b. Dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai kebutuhan kurikulum.
- c. Mempermudah untuk mengajarkan materi tentang Fotografi Dasar menggunakan *board game* BATHO.
- d. Mendukung guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta kemampuan kolaboratif siswa menggunakan *board game* BATHO.

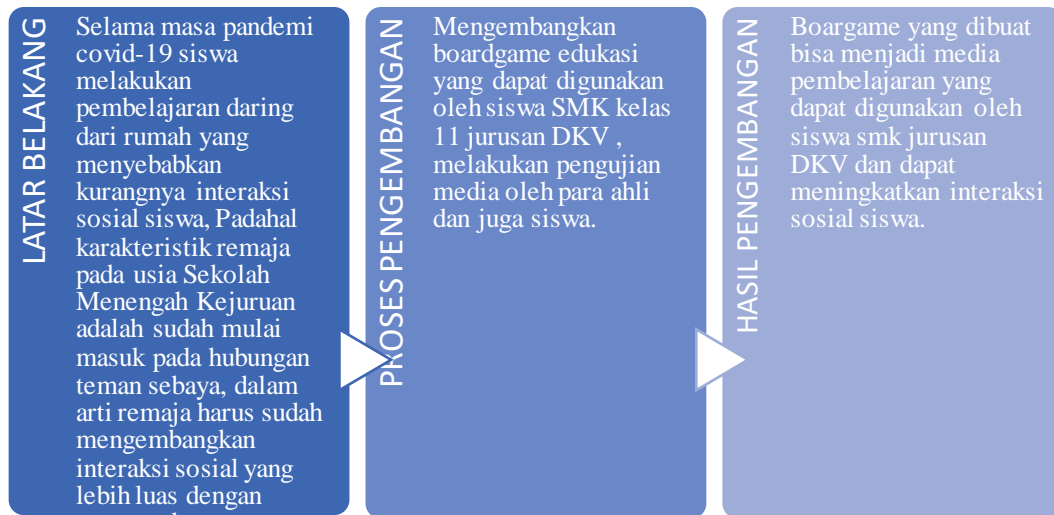
#### 1.4.2.4 Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan inspirasi dan memperbaiki sistem pembelajaran sekolah dengan menggabungkan konten pembelajaran edukatif yang menyenangkan, dan mendidik menggunakan *board game* BATHO.

#### 1.5 Kerangka Berpikir

Setelah sekian lama melakukan pembelajaran daring dan siswa jarang berinteraksi secara langsung dengan teman sekelasnya membuat kurangnya interaksi sosial antar siswa ketika sekolah sudah mulai masuk normal kembali. Maka dari itu dibuatnya boardgame edukatif yang bukan hanya dapat menambah pengetahuan siswa tapi dapat meningkatkan interaksi sosial antar siswa di sekolah.

Dibuatnya boardgame edukatif karena boardgame dapat menjadi inovasi guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik siswanya dan dapat pula membantu mengasah kemampuan problem solving, critical thinking dan decision making pada siswa. Dengan adanya boardgame ini diharapkan siswa menjadi lebih aktif dapat bersosialisasi secara menyenangkan yang dapat digambarkan dengan bagan berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

## 1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Berdasarkan pedoman penulisan karya ilmiah UPI tahun 2019, maka penyusunan struktur organisasi skripsi ini diantaranya:

### 1. BAB I: PENDAHULUAN

Pada BAB I berisi penjelasan mengenai latar belakang dari masalah yang diteliti, rumusan masalah penelitian, dan manfaat penelitian.

### 2. BAB II: KAJIAN PUSTAKA

Kajian Pustaka menjelaskan bidang keilmuan yang akan diteliti yang meliputi beberapa pengertian, konsep-konsep, teori-teori dari berbagai sumber bacaan seperti buku, artikel ilmiah, pendapat para ahli terdahulu, dan sumber lainnya yang relevan. Kajian Pustaka pada penelitian ini berkaitan dengan beberapa topik yaitu mengenai game edukasi, *board game*, karakteristik siswa, dan fotografi dasar.

### 3. BAB III: METODE PENELITIAN

Pada BAB III berisi Metode penelitian yang digunakan adalah metode ADDIE yaitu: Analisis, Desain, *Development*, Implementasi, dan Evaluasi. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket validasi kepada ahli materi dan ahli media, dan angket respon siswa. Pada bab ini



juga menjelaskan instrumen penelitian dan teknik analisis data yang digunakan.

#### 4. BAB IV: TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada BAB IV berisikan serangkaian metode penelitian yang ada di BAB III untuk mendapatkan hasil penelitian yang menjawab rumusan masalah.

#### 5. BAB V: SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada BAB V berisi simpulan dari hasil penelitian yang didapatkan di BAB IV, memberikan implikasi dan rekomendasi untuk pihak-pihak terkait.