

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi salah satu aspek sangat penting dalam kehidupan manusia, karena dengan pendidikan manusia dapat merubah jalan hidupnya menjadi lebih baik dan dengan pendidikan manusia dapat mencapai cita-citanya serta dapat menjadikan seseorang menjadi apa yang ia inginkan. Berbicara tentang pendidikan Daryanto (2013:1) mengemukakan bahwa “Pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi, dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik”. Pendidikan tidak terlepas dari pemanfaatan teknologi dan informasi yang ada pada masa sekarang.

Pada zaman sekarang perkembangan teknologi terjadi sangat cepat salah satu dalam bidang pendidikan yang pada era pendidikan modern sekarang, banyak hal yang perlu dilakukan oleh seorang pendidik untuk mempercepat proses pembelajaran serta memudahkan para peserta didik menyerap pesan-pesan yang disampaikan oleh pendidik. Untuk dapat membantu proses pendidikan pendidik dapat memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada pada saat ini seperti membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dari sebelumnya dengan demikian kualitas pembelajaran dapat menjadi lebih baik. Menurut Azhar (2011:3) “media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau

elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”.

Media pembelajaran adalah setiap media menunjuk kepada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima pesan. Dikatakan media pembelajaran, bila segala sesuatu tersebut membawakan pesan atau informasi untuk suatu tujuan pembelajaran. Media pembelajaran tidak lagi dipandang sebagai alat bantu pendidik dalam kegiatan pembelajaran, tetapi memiliki fungsi membawa pesan, dipilih dan dikembangkan secara sistematis, dan digunakan secara integral dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran telah memerankan dirinya sebagai sumber belajar sehingga dimungkinkan terjadinya proses pembelajaran secara mandiri oleh siswa dengan bantuan seminimal mungkin dari orang lain. Untuk mewujudkan itu, dibutuhkan mengkombinasikan berbagai jenis media sehingga menjadi multimedia pembelajaran.

Dewasa ini telah berkembang pesat produk multimedia seiring berkembangnya ilmu teknologi dan komunikasi. Mulai dari komputer, telepon, serta alat komunikasi lainnya. Menurut Daryanto (2013:56) bahwa “Multimedia haruslah mudah digunakan yang memuat navigasi-navigasi sederhana yang memudahkan pengguna”. Perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai multimedia pembelajaran salah satunya adalah android. Android merupakan perangkat yang pada saat ini sering digunakan untuk pembelajaran dan salah satu multimedia pembelajaran interaktif yang menggunakan android adalah berupa game edukasi berbasis android yang

dapat digunakan dalam proses pembelajaran, tentu saja game yang disajikan tetap mengacu pada tujuan pembelajaran. Program multimedia game edukasi berbasis android ini diharapkan terjadi aktivitas belajar sambil bermain. Dengan demikian, siswa tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang mempelajari suatu konsep sehingga sangat menyenangkan dan juga sebagai media pembelajaran dapat membuat metode pembelajaran yang digunakan bisa lebih bervariasi dan tercapainya tujuan kegiatan belajar mengajar secara efektif, namun penggunaan android sebagai multimedia pembelajaran pada pendidikan formal masih jarang digunakan. Biasanya hal tersebut dikarenakan oleh pembuatan aplikasi android yang kompleks dan memakan waktu lama.

Namun kenyataannya berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di sekolah SMPN 23 OKU diperoleh informasi bahwa aktivitas sekolah berlangsung tatap muka secara terbatas dengan mematuhi protokol kesehatan yang dianjurkan pemerintah. Setiap kelas terdiri dari kurang lebih 33-35 siswa. Fasilitas sarana sudah memadai termasuk sarana komputerisasi tetapi belum maksimal dalam pemanfaatannya. Sedangkan pada proses pembelajaran di SMPN 23 OKU terutama pada mata pelajaran IPA Terpadu guru sudah menggunakan beberapa metode yaitu dalam menyampaikan pembelajaran teori guru menggunakan metode diskusi dan tanya jawab, sedangkan untuk penyampaian pembelajaran praktik menggunakan metode demonstrasi dengan media yang diterapkan oleh guru yaitu berupa modul, buku paket, internet serta alat bahan yang didapatkan di alam atau lingkungan

sekitar siswa sebagai bahan pokok untuk belajar namun terkadang media yang ada tidak memadai sehingga pembelajaran menjadi kurang maksimal, itupun banyak materi yang harus disampaikan oleh guru dengan waktu yang terbatas sehingga penyampaian menjadi kurang maksimal, juga kemampuan dan minat siswa dalam pelajaran tidak sama. Pada dasarnya guru telah menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi akan tetapi belum dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut menjadikan mata pelajaran IPA Terpadu ini membutuhkan alat bantu media pembelajaran yang menarik, informatif dan interaktif yang membantu siswa untuk bisa belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun dimana siswa bisa belajar dan bermain, seperti halnya game edukasi. Namun di SMP Negeri 23 OKU belum pernah menggunakan dan mengembangkan media game edukasi pada mata pelajaran IPA Terpadu baik dari guru sendiri belum ada upaya lebih lanjut terkait dengan pengembangan proses pembelajaran agar lebih baik lagi.

Berdasarkan permasalahan di atas maka solusi yang dapat diambil adalah perlunya mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan beberapa program yang telah berkembang pesat, dapat menghasilkan media pembelajaran lebih efektif, tidak membutuhkan keahlian yang rumit dan tidak menggunakan coding program, membuat multimedia pembelajaran sederhana. Salah satu alternatif yang digunakan adalah *Smart Apps Creator 3*, *SAC 3* merupakan salah satu software yang dapat digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif berbasis android dan juga merupakan

aplikasi pengembang yang simpel, sehingga memungkinkan *non-programmer* dapat mengembangkan konten *e-learning* atau multimedia interaktif sederhana berbasis android.

Hal tersebut sejalan dengan salah satu kawasan teknologi pendidikan yaitu kawasan pengembangan. Dimana kawasan ini berakar pada produksi media yang dilakukan melalui berbagai tahapan-tahapan yang perlu dilakukan mulai dari perancangan, produksi, validasi dan uji coba produk hingga siap digunakan untuk sarana dalam pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang muncul penulis berusaha menawarkan pemecahan masalah dengan mengembangkan media game edukasi berbasis android menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator 3* Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII di SMPN 23 OKU.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan Media Game Edukasi berbasis android dengan menggunakan Aplikasi *Smart Apps Creator 3* pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII di SMPN 23?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah mengembangkan Media Game Edukasi Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi *Smart Apps Creator 3* pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII di SMPN 23 OKU.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan referensi Guru mata pelajaran dengan menggunakan media, khususnya media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator 3* pada mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Sekolah, Sebagai masukan dalam upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan terutama dalam mata pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII.
- b. Bagi Guru, dapat memberikan pemahaman dan menambah wawasan terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran.
- c. Bagi Siswa, dapat Menumbuhkan motivasi belajar dan dapat meningkatkan pemahaman dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan.
- d. Bagi Peneliti, dalam rangka menambah wawasan pengetahuan pembuatan produk media pembelajaran ini dan untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata (S1) pada program studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja.

E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi dari produk yang dikembangkan dalam penelitian ini antara lain adalah:

1. Aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Smart Apps Creator 3.
2. Produk yang dikembangkan berupa sebuah media Game edukasi yang dapat di akses menggunakan android dengan kebutuhan memori minimum 1 GB RAM.
3. Mata pelajaran yang dijadikan uji coba adalah Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII.
4. Bentuk media terdiri dari gabungan teks, gambar, audio, video, animasi, tombol navigasi yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya sehingga memudahkan pengguna.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Dengan dikembangkannya media pembelajaran Game Edukasi berbasis Android akan memberikan motivasi belajar kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran lebih efektif.

2. Keterbatasan

Produk ini memiliki keterbatasan yaitu :

- a. Pengoperasian produk minimal menggunakan kapasitas RAM 1 GB (Satu Giga) jika kurang dari itu pengoperasian akan menjadi lambat.
- b. Pengembangan media pembelajaran ini berfokus pada mata pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII.

- c. Sistem OS Android minimal menggunakan Android 5.0 Lollipop jika dibawah itu mengakibatkan aplikasi tidak akan support dan tidak berjalan.
- d. Produk tidak bisa full resolusi pada beberapa android tertentu.
- e. Produk di desain dan dibuat hanya untuk OS android.
- f. Guru tidak bisa memantau secara langsung pembelajaran yang dilakukan siswa karena berupa aplikasi android yang hanya sebagai alat bantu bagi siswa untuk belajar.