

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran dengan menggunakan metode manual bagi siswa sudah kurang menarik, sehingga siswa lambat untuk memahami materi karena minat siswa yang semakin lama semakin berkurang[1] .

Menurut Kemendikbud Pengetahuan Teknologi (IPTEK) pada abad ke-21 telah berkembang sangat pesat mempengaruhi berbagai bidang kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan. Tuntutan kurikulum dalam standar proses pendidikan menyatakan bahwa untuk meningkatkan mutu pendidikan yang tinggi perlu adanya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi melalui proses pembelajaran yang efektif dan efisien [2].

Proses Pembelajaran yang efektif dan efisien dapat terlaksana apabila pesan dan informasi pembelajaran tersampaikan dengan baik kepada siswa. Komponen-komponen dalam pembelajaran yang dapat mendukung terciptanya komunikasi atau penyampaian informasi dengan baik, salah satunya adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada siswa di kelas [3]. Penggunaan media pembelajaran bertujuan agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, serta tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar [4].

Multimedia merupakan media yang berbasis audio visual yang di dalamnya terdapat berbagai unsur seperti teks, animasi, gambar, suara dan bahkan video [1]. Kelebihan penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran salah satunya untuk membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa [2].

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia oleh guru selama ini masih terbatas pada penggunaan power point, video dan foto. Hal ini

menyebabkan aktivitas belajar siswa sebatas melihat dan mendengar. belum sampai pada siswa melakukan aktivitas belajar sesuatu /learning by doing. Salah satu multimedia yang memungkinkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran yaitu *game* edukasi [3]

Game edukasi adalah permainan yang digunakan untuk merangsang daya pikir siswa dalam meningkatkan konsentrasi, memperoleh informasi serta mampu mempermudah siswa dalam meningkatkan pemahaman materi [4]. Adanya konten pembelajaran di dalam *game*, sehingga *game* edukasi dapat di gunakan sebagai sebuah sistem instruksional. *Game* edukasi dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar serta memberikan pengalaman baru yang menarik bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran [5]

Salah satu *game* edukasi yang relevan dikembangkan di era digital saat ini adalah *game* edukasi digital. *Game* edukasi digital merupakan *game* edukasi yang pengoperasiannya menggunakan perangkat digital seperti komputer, laptop dan *Handphone* [1].

Penelitian terdahulu menyatakan bahwa pengembangan *game* (*game development*) saat ini mengarah ke dalam industri game edukasi digital [2]. Pemakaian media pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran siswa. Karena memiliki kegunaan sebagai perantara maupun alat bantu yang digunakan untuk memberikan informasi ataupun pesan yang disampaikan oleh pengirim pada si penerima, disini siswa sebagai penerima pesan sedangkan guru sebagai pengirim pesan[3]. Maka, dibuatlah media interaktif seperti *game* edukasi yang digunakan sebagai alat perantara antara siswa dan guru dalam metode pembelajarannya.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mengangkat judul penelitian tentang ***Game* Edukasi Mata Pelajaran Biologi Untuk Kelas X SMA 1 Semende Darat Laut** adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran biologi berbasis *game*. Media interaktif yang di siapkan khusus untuk materi biologi pada siswa SMA 1 Semende Darat Laut kelas X yang memiliki keunggulan yang valid, praktis

dan efektif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media ini diharapkan siswa dapat lebih mudah dalam memahami pembelajaran biologi sambil bermain. Selain itu game edukasi ini juga diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan lebih interaktif serta memudahkan dalam mengambil tindakan evaluasi hasil belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas yang telah diuraikan sebelumnya peneliti merumuskan masalah tentang bagaimana cara membuat game edukasi yang berguna dan berkualitas untuk media pembelajaran biologi.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan agar penelitian tidak jauh dari apa yang akan diteliti sehingga tidak terjadi pembahasan yang keluar dari topik, antara lain:

- a. penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan game edukasi.
- b. media ini berisikan materi terbatas hanya pada mata pelajaran biologi.
- c. media berbentuk aplikasi *game education* yang dapat di akses hanya terbatas pada smarphone jenis android.

1.4 Tujuan Penelitian

tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang menarik yang berbentuk game edukasi. agar siswa mempunyai keinginan belajar sehingga mudah untuk mereka pahami.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Bagi Siswa
memper mudah siswa untuk memahami dan mempelajari mengenai materi Biologi
- b. Bagi Guru

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan serta memberikan cara pengajaran yang lebih kreatif kepada siswa

c. Bagi penulis

Bisa dijadikan suatu media pembelajaran dalam memberikan materi

d. Dalam dunia pendidikan multimedia sebagai alat bantu yang bagus untuk pembelajaran.

e. Bagi prodi

Sebagai bahan referensi tambahan untuk kedepannya di perpustakaan

f. Bagi sekolah

Sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan biologi

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari lima bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini menguraikan tentang latar belakang, perumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang dasar-dasar teori yang menjadi landasan dan mendasari penulisan ini yang mendukung penyusunan tugas akhir ini sesuai dengan judul yang diambil.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode pengembangan untuk merancang sistem dan metode penulisan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang perancangan sistem yaitu penerapan dari metode pengembangan dan metode penulisan yang digunakan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran penulis dari sistem yang dibuat.

