

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman digital seperti sekarang ini., pendidikan dihadapkan pada berbagai tantangan baru dalam menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan efektif bagi generasi siswa yang lebih terbiasa dengan teknologi. Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi dan *Game* edukasi sebagai alat pembelajaran menjadi semakin relevan. Guru-guru di berbagai institusi pendidikan, termasuk SMK, telah mulai mengintegrasikan media pembelajaran *digital* dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa.

Menurut (Arpan and Sadikin, 2020) Salah satu faktor yang memengaruhi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan adalah pengaruh dari media yang digunakan selama proses pembelajaran. Apabila media pembelajaran yang digunakan bersifat interaktif, siswa akan cenderung lebih fokus dalam mendengarkan penjelasan materi, bahkan mereka akan melihat dan melakukan tindakan tertentu, yang pada akhirnya akan berdampak pada peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran merujuk kepada semua alat atau materi yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi pembelajaran dan membawa pesan instruksional. Terdapat empat kategori utama media pembelajaran, yaitu: (1) media tulisan, (2) media audio-visual, (3) media berbasis komputer, dan (4) gabungan antara media tulisan dan media komputer.. Arsyad, (2009) pada jurnal (Riyandana *et al.*, 2022).

Penggunaan *Game* edukasi sebagai media pembelajaran telah menjadi perbincangan yang menarik di kalangan pendidik. Terdapat beberapa alasan mengapa *Game* edukasi dianggap sebagai alternatif yang menarik dalam pembelajaran. Pertama, *Game* edukasi dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga membantu mengatasi permasalahan keterlibatan dan kebosanan dalam pembelajaran. Kedua, *Game* edukasi dapat memberikan pemahaman konsep yang lebih praktis dan *visual*, Membantu siswa lebih memahami dan mengingat materi pelajaran berarti mendukung mereka agar lebih mudah mengerti dan mengingat apa yang dipelajari.

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan di SMK Negeri 1 Sungai menang dengan **Ibu Sekar Utami, S.Pd.**, yang menjabat sebagai kepala program keahlian jurusan teknik komputer dan jaringan. Dalam wawancara tersebut, terungkap bahwa masih ada kendala dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Sungai menang. Salah satu kendala yang diidentifikasi adalah kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang hanya terpaku pada buku, sering merasakan kantuk, dan kurang fokus saat proses pembelajaran.

Pemilihan kelas X dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa pertimbangan penting. Kelas X di tingkat SMK adalah tahap awal siswa memasuki jurusan yang lebih spesifik, seperti Teknik Komputer dan Jaringan. Pada tahap ini, siswa mulai mempelajari materi yang lebih mendalam mengenai perangkat keras komputer, yang menjadi fokus dari penelitian ini. Kelas X dianggap sebagai tahap yang vital dalam proses pembelajaran, karena pada kelas X dasar-dasar materi diajarkan dan pemahaman awal siswa dibangun.

Namun, karena materi tentang pengenalan perangkat keras komputer sangat penting untuk siswa kelas X khususnya untuk jurusan teknik komputer dan jaringan. Berdasarkan masalah tersebut, *Game* Edukasi GEPUZCOM (*Game Puzzle Computer*) dibuat sebagai media pembelajaran perangkat keras komputer. *Game* ini dibuat menggunakan perangkat lunak *Construct 2*, yang akan berjalan di *Platform Android*, dengan fokus pada siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Sungai Menang.

1.2 Rumusan Masalah

Dari pemaparan pada latar belakang, dapat disimpulkan bahwa masalah yang dihadapi adalah :

1. Bagaimana Mengimplementasi *Game* edukasi *Game* Puzzle Computer Sebagai Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer di SMK Negeri 1 Sungai Menang?
2. Apakah penggunaan *Game* edukasi GEPUZCOM efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Sungai Menang terhadap materi perangkat keras komputer?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Penelitian ini fokus pada pembuatan *Game* edukasi *Game Puzzle Computer* yang sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum 2013.
2. *Game* ini di peruntukan bagi siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan
3. *Game* ini berisi materi pengertian dan fungsi dari materi dasar perangkat keras komputer.
4. *Game* ini tidak berisi tentang cara merakit komputer dan *troubleshooting* perangkat keras komputer.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menerapkan sebuah *Game* edukasi *Game Puzzle Computer* Sebagai Media Pembelajaran di SMK Negeri 1 Sungai Menang.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang timbul dari penelitian tersebut bisa dilihat dari sudut pandang berbeda, baik dari perspektif guru maupun siswa. Berikut adalah beberapa manfaat yang dapat diidentifikasi dari kedua perspektif tersebut.:

1. Bagi Guru
Bisa digunakan sebagai opsi lain untuk alat bantu belajar ketika sedang proses pembelajaran di sekolah.
2. Bagi Siswa
Murid bisa mengasah pengetahuan lewat teknik inovatif, yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran *Game* edukasi *Game Puzzle Computer* Untuk membuat belajar jadi lebih menarik, lebih aktif, dan mendukung pemahaman konsep yang lebih baik bagi siswa.