

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak besar pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya yaitu bidang pendidikan atau pembelajaran. Pendidikan harus memikirkan dan melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan mengemas proses pembelajaran yang lebih bermakna, menarik, mengikuti perkembangan iptek, serta dapat membantu siswa meningkatkan prestasi belajarnya. Pada proses pembelajaran, komputer telah dilibatkan sebagai sarana pembelajaran.

Dewasa ini, telah berkembang media pembelajaran berbantuan komputer hampir dalam setiap mata pelajaran.

Komputer memiliki peran sebagai media pembantu atau penunjang dalam proses pembelajaran atau biasa dikenal dengan istilah Pembelajaran Berbantu Komputer atau *Computer-Assisted Instruction (CAI)*.

Terdapat banyak model yang ditawarkan CAI, salah satu diantaranya ialah model *drill and practice* (berlatih dan praktek). Metode ini sangat menarik untuk dikembangkan terutama diterapkan dalam bentuk permainan atau *game*. Menurut Virvou teknologi *game* dapat memotivasi pembelajaran dan melibatkan pemain, sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan. Di sisi lain bahwa bermain *game* merupakan aktivitas yang tidak asing lagi bagi sebagian besar siswa.

Bahkan tidak sedikit siswa yang bermain *game* merupakan hobi, sebagaimana

hasil survey yang dilakukan Walsh bahwa 92% anak usia 2-17 tahun memainkan *game* video dan *game* komputer.

Bahkan menurut Carrington seperti yang diungkapkan oleh Claro bahwa diperkirakan remaja (Amerika) akan menghabiskan waktu 10.000 jam memainkan *game* di komputer selama ia menyelesaikan pelajaran wajib yang diterima di sekolah. Berkaitan dengan gagasan tersebut, maka penelitian ini dilaksanakan dalam rangka membuat *game* edukasi sebagai media bantu pembelajaran *drill and practice*. *Game* kuis interaktif merupakan perangkat lunak yang khusus didesain untuk meningkatkan hasil belajar dengan membuat latihan soal dan di sajikan dalam bentuk *game* dengan aturan tertentu dan diharapkan bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga muncul minat dan ketertarikan siswa serta sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang disusun adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap *game* edukasi tebak gambar yang menggunakan *software Macromedia Flash 8* untuk keterampilan mengingat dalam mengenal bendera-bendera Negara di dunia yang dilengkapi dengan info tentang Negara tersebut?
2. Bagaimana cara *game* ini dapat digunakan dengan baik oleh guru dan siswa dalam mengenal bendera-bendera dan info tentang Negara di dunia?

3. Bagaimana efektifitas *game* edukasi dengan menggunakan *software Macromedia Flash 8* untuk mengenal bendera-bendera dan info Negara di dunia?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya memberikan 10 soal dengan info dari 15 negara di dunia yaitu: Indonesia, Singapura, Malaysia, China, India, Japan, Australia, Prancis, Amerika Serikat, Brazil, Inggris, Uni Emirates Arab, Brunei Darusalam, Italia, Belanda.
2. Aplikasi yang dibuat hanya bersifat *offline*.
3. Peneliti hanya melakukan perancangan *game* edukasi menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* dengan menggunakan metode *Drill and Practice*

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan utama dari penelitian ini adalah merancang sebuah aplikasi pembelajaran berbentuk *game* edukasi untuk memudahkan guru untuk mengajar dan siswa dalam mempelajari, mengenal dan menghafal bendera-bendera Negara di dunia.

1.5 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis. Berikut pemaparannya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya tentang pengembangan *game edukasi* tebak gambar bendera-bendera Negara di dunia. Kemudian dapat dijadikan sebagai referensi mengenai mengenal bendera-bendera Negara di dunia, dan dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan *game edukasi* yang lebih kompleks maupun mata pelajaran lain untuk mengembangkan *game edukasi* yang menjadi media pembelajaran di sekolah.

2. Bagi Pengguna Praktis

Manfaat secara praktis, hasil penelitian ini menghasilkan sebuah produk yang berupa *game edukasi* tebak gambar bendera-bendera Negara di dunia menggunakan *software Macromedia Flash 8*. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat kepada berbagai pihak.

3. Bagi sekolah

Game edukasi tebak gambar yang telah dikembangkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemahiran mengenal dan mengingat bendera-bendera Negara di dunia.

4. Bagi guru

1. *Game edukasi* tebak gambar dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran mengenal bendera-bendera Negara di dunia dan mengenal lebih profil Negara tersebut.

2. Menciptakan iklim pembelajaran mengenai bendera-bendera Negara di dunia yang lebih menyenangkan dan kompetitif bagi siswa maupun guru dan meningkatkan interaksi antara keduanya

1.6 Sistematika Penulisan

Atas dasar tersebut diatas, maka penelitian ini akan penulis sajikan secara sistematis sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi studi pustaka terhadap teori-teori yang berhubungan dan kerangka teoritis yang menjadi landasan dalam penyusunan penelitian ini serta *software* yang digunakan untuk merancang sistem.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menguraikan tentang rancangan yang dilakukan dalam penelitian, terdiri dari alur penelitian, analisis permasalahan, pemecahan masalah, dan perancangan desain interface pada sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang implementasi aplikasi pembelajaran yang dibuat berdasarkan perancangan yang telah dilakukan dan pengujian aplikasi pembelajaran yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan keterbatasan dari penelitian yang telah dilakukan. Selain itu juga berisi tentang rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.