

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) merupakan mata pelajaran yang sangat penting dan wajib dipelajari siswa, agar dapat menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi secara baik dan optimal. Pesatnya perubahan zaman mengharuskan siswa untuk ikut andil dalam perkembangan teknologi. Semakin berkembang zaman maka semakin banyak pula lahir teknologi terbaru, hal tersebut perlu diimbangi dengan penguasaan teknologi informasi dan komunikasi, jika tidak maka siswa akan mengalami ketertinggalan pengetahuan.

Semenjak diterapkannya kurikulum 2013 pada tingkat sekolah menengah pertama (SMP) khususnya di SMP Negeri Widya Krama, TIK berubah menjadi pembelajaran yang mirip dengan bimbingan konseling. Kurikulum 2013 mengharuskan pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Hal ini sangat positif namun memiliki dampak lain terhadap siswa, karena tidak semua siswa memiliki kemampuan untuk aktif dalam pembelajaran.

Pada saat observasi awal dilakukan, didapati pengetahuan siswa pada mata pelajaran dimaksud khususnya materi pengenalan *hardware* komputer masih sangat rendah. Dari 20 siswa, lebih dari 50% siswa memiliki hasil belajar yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pengetahuan siswa pada mata pelajaran dimaksud masih sangat kurang. Hal ini disebabkan oleh kemampuan siswa dalam menerima pembelajaran

yang disampaikan guru kurang baik dan media pembelajaran berbasis IT belum dimanfaatkan secara maksimal.

Untuk mengatasi masalah – masalah tersebut perlu dicarikan solusi yaitu dengan membuat inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran TIK, khususnya materi pengenalan *hardware* komputer. Solusi tersebut adalah pembuatan media pembelajaran berupa *game* edukatif dengan konten pembelajaran materi pengenalan *hardware* komputer. *Game* edukasi merupakan media pembelajaran yang sedang banyak dikembangkan, karena saat ini *game* bukan hanya dapat digunakan sebagai sarana hiburan semata tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media penunjang pembelajaran siswa di dalam kelas.

Berdasarkan uraian diatas peneliti membuat sebuah media pembelajaran berupa *game* edukatif untuk materi pengenalan *hardware* komputer pada mata pelajaran TIK, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan dapat berdampak baik dalam peningkatan hasil belajar siswa. Apabila media pembelajaran berupa *game* edukatif ini dapat dibuat dan diterapkan pada pembelajaran TIK khususnya pada materi pengenalan *hardware* komputer, maka *game* edukatif harus dibuat semenarik mungkin, sederhana namun memiliki konten pembelajaran yang mudah dimengerti oleh siswa, sehingga dapat meningkatkan/menambah pemahaman siswa dalam mendalami materi pengenalan *hardware* komputer, hal ini ditandai dengan meningkatnya hasil belajar siswa.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka dapat diidentifikasi permasalahan tersebut sebagai berikut.

1. Kurangnya pemahaman siswa pada pembelajaran TIK khususnya materi pengenalan *hardware* komputer sehingga berdampak buruk pada hasil belajar.
2. Kemampuan siswa dalam menerima pembelajaran yang disampaikan guru, kurang baik.
3. Media pembelajaran berbasis IT sebagai alat bantu pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sebuah *game* edukasi untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran materi pengenalan *hardware* komputer?.
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan produk *game* edukasi pembelajaran pengenalan *hardware* komputer?.

#### 1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Agar pembahasan materi lebih terarah dengan tujuan yang ingin dicapai maka perlu diuraikan hal – hal yang berkaitan dengan ruang lingkup penelitian. Adapun hal – hal yang berkaitan dengan ruang lingkup penelitian yang terdapat dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut :

1. *Interface game* adalah 2 dimensi.
2. *Game* hanya dapat dimainkan secara *offline* dan bersifat *single player*.
3. Materi yang dibahas dalam *game* hanya terbatas pada materi :
  - a. Memahami dan mengidentifikasi perangkat keras yang berfungsi sebagai alat *input*
  - b. Memahami dan mengidentifikasi perangkat keras yang berfungsi sebagai alat *proses*
  - c. Memahami dan mengidentifikasi perangkat keras yang berfungsi sebagai alat *output*
  - d. Memahami dan mengidentifikasi media penyimpanan data atau *storage devices*.

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Membuat sebuah *game* edukasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran materi pengenalan *hardware* komputer.
2. Mengetahui tingkat kelayakan produk *game* edukasi untuk pembelajaran materi pengenalan *hardware* komputer menurut ahli materi, ahli media dan praktisi.
3. Mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan *game* edukasi materi pengenalan *hardware* komputer.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh pada penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran berupa *game* edukatif ini, akan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
2. Siswa akan belajar dengan metode yang lebih menyenangkan dan pemahaman siswa akan semakin meningkat.
3. Hasil belajar siswa akan mengalami peningkatan.