

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring kemajuan teknologi pada zaman saat ini tidak dipungkiri kemajuan ini berpengaruh terhadap dunia Pendidikan pada proses pembelajaran di kelas guna menjadikan para peserta didik lebih antusias saat belajar. Menurut (Hanafri et al., 2019) materi pengenalan komputer harus diperkenalkan pada anak, dikarenakan pada usia potensi anak mampu digali secara optimal dan dapat cepat menghafalkan materi. Penggunaan komputer juga dikaitkan dengan peningkatan potensi akademik pada anak usia sekolah.

Oleh sebab itu, sebuah alat bantu yang sangat diperlukan saat ini terutama pengenalan dasar komputer diperlukan secara digital. Metode pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan supaya siswa tidak cepat merasa jenuh sehingga termotivasi saat belajar. Sedangkan saat ini guru masih memanfaatkan media konvensional misalnya buku tulis dan papan tulis.

Pada SMP Negeri 1 Sragen, proses pembelajaran materi pengenalan komputer masih memanfaatkan media konvensional seperti buku pelajaran, papan tulis, serta Powerpoint. Selain memanfaatkan media konvensional, SMP Negeri 1 Sragen juga memanfaatkan media non konvensional untuk latihan seperti komputer. Namun, karena keterbatasan fasilitas sekolah seperti komputer sehingga siswa hanya bisa belajar saat disekolah. Saat di rumah mereka hanya bisa belajar dengan buku atau catatan yang diberikan oleh guru saat disekolah. Kondisi pembelajaran di kelas juga kurang optimal, karena siswa merasa tidak fokus dan bosan serta kurang mendalami materi yang diajarkan guru mereka. Dengan demikian, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik bagi siswa, sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar sehingga mampu memudahkan siswa mendalami materi yang diajarkan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menunjang upaya pembaharuan untuk memanfaatkan capaian teknologi Pendidikan dalam proses belajar mengajar. Saat ini, pembelajaran secara keseluruhan memanfaatkan IPTEK. Dengan demikian, dibutuhkan sebuah media *game* edukasi berbasis *Android* untuk kebutuhan siswa, agar mudah diakses dan dapat mendukung proses pembelajaran. Menurut Irsyada et al. (2020), teknologi informasi berperan dalam pembelajaran, peran yang sangat berpengaruh bagi guru dan dapat membantu siswa dalam kegiatan belajar terutama pemanfaatan fasilitas.

Menurut (Widiastika et al., 2020) *smartphone* merupakan perangkat telepon genggam yang memiliki keunggulan yakni kemampuan *multitasking* sehingga memudahkan pengguna mengerjakan tugas lebih dari satu dalam sekaligus. Belajar dengan memanfaatkan *smartphone* merupakan cara yang unik dikarenakan mampu dilaksanakan kapan pun dan di mana pun. Selain itu, teknologi *smartphone* berbasis *Android* juga berpotensi menyediakan inovasi dalam metode serta pengalaman pembelajaran yang baru, karena siswa biasanya ikut serta pada aktivitas pembelajaran. Hal tersebut mampu menunjang efisiensi pemberian materi, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Berkaitan dengan hal tersebut penelitian ini berfokus pada pembuatan aplikasi guna memvisualisasikan pengenalan dasar komputer. Pada kesempatan ini, peneliti merancang hal baru. Hal baru tersebut yaitu membuat media pembelajaran pengenalan komputer berbentuk aplikasi *Android*. berharap dengan adanya media pembelajaran mampu menarik minat belajar dan mendapatkan suasana belajar interaktif yang menyenangkan. Dalam merancang media pembelajaran, peneliti menggunakan metode penelitian R&D. Metode penelitian serta pengembangan (R&D) yaitu metode penelitian yang diaplikasikan saat menghasilkan produk dan menguji keefektifannya (Purnama, 2013).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, ditemukan identifikasi masalah seperti berikut:

1. Mata pelajaran pengenalan komputer mulai diperkenalkan pada anak usia Sekolah Menengah Pertama.
2. Pendidik masih memanfaatkan metode pembelajaran secara konvensional sehingga peserta didik tidak fokus dan cepat merasa bosan saat pembelajaran.
3. Perlunya pengembangan media pembelajaran yang mudah diakses dan dioperasikan di mana pun dan kapan pun oleh peserta didik.
4. Perlunya membuat inovasi terhadap media pembelajaran yang mampu menunjang peserta didik supaya lebih mudah untuk mendalami materi pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Selain dari identifikasi masalah, terdapat pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu.

1. Media Pembelajaran yang akan dirancang, diterapkan untuk Siswa kelas VII tingkat SMP.

2. Pembuatan media pembelajaran memanfaatkan *Construct 2* dan berbasis *Android*.
3. Pembuatan media pembelajaran memanfaatkan *Construct 2*, yang di dalamnya ditemukan berbagai materi komputer yang memaparkan definisi beserta fungsinya saja, seperti berikut :
 - *Hardware: CPU, Hardisk, Keyboard, Monitor, Mouse, Printer. Processor, RAM.*
 - *Software: Microsoft Excel, Microsoft Word, Microsoft PowerPoint,*

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah, permasalahan pada penelitian ini seperti berikut:

1. Bagaimana rancangan pembuatan media pembelajaran pengenalan *hardware* komputer berbasis aplikasi guna meningkatkan kemampuan pengetahuan komputer?
2. Bagaimana tingkat kelayakan *game* edukasi pengenalan *hardware* komputer berbasis aplikasi *Android* guna meningkatkan kemampuan pengetahuan komputer.
3. Adakah perbedaan perbandingan nilai siswa yang belajar berbasis buku dan siswa yang belajar berbasis aplikasi android di SMP N 1 Sragen.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Merancang media pembelajaran pengenalan komputer dasar berbasis aplikasi di SMP N 1 Sragen
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran pengenalan komputer dasar berbasis aplikasi di SMP N 1 Sragen.
3. Membandingkan hasil nilai siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis android dan siswa yang menggunakan buku di SMP N 1 Sragen.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat seperti berikut:

- a. Secara Teoritis
 1. Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan keilmuan, sehingga meningkatkan pola pikir peneliti dan pembaca dalam mengembangkan *game* edukasi.

b. Secara Praktis

1. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dan pengetahuan pada proses pengembangan *game* edukasi terkait pengenalan *hardware* komputer.

2. Bagi Peserta Didik

Penggunaan *game* edukasi sebagai media pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan efisien, membantu peserta didik untuk lebih memahami materi pengenalan *hardware* komputer.

3. Bagi Guru

Dengan *game* edukasi yang inovatif dan menarik menjadi salah satu alternatif guru dalam merancang strategi pembelajaran yang tepat.