

BAB I

PENDAHULUAN

1. LATAR BELAKANG MASALAH

Pembelajaran kolaboratif adalah situasi dimana terdapat dua atau lebih orang belajar atau berusaha untuk belajar sesuatu secara bersama-sama. Tidak seperti belajar sendirian, orang yang terlibat dalam *collaborative learning* memanfaatkan sumber daya dan keterampilan satu sama lain (meminta informasi satu sama lain, mengevaluasi ide-ide satu sama lain, memantau pekerjaan satu sama lain, dll). Lebih khusus, *collaborative learning* didasarkan pada model di mana pengetahuan dapat dibuat dalam suatu populasi di mana anggotanya secara aktif berinteraksi dengan berbagi pengalaman dan mengambil peran asimetri (berbeda). Dengan kata lain, *collaborative learning* mengacu pada lingkungan dan metodologi kegiatan peserta didik melakukan tugas umum di mana setiap individu tergantung dan bertanggung jawab satu sama lain. Hal ini juga termasuk percakapan dengan tatap muka dan diskusi dengan komputer (*forum online, chat rooms, dll.*). Metode untuk memeriksa proses *collaborative learning* meliputi analisis percakapan dan analisis wacana statistik.

Pembelajaran kolaboratif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran kolaboratif dengan bantuan komputer atau yang dikenal dengan istilah *Computer-supported collaborative learning (CSCL)*. Pembelajaran kolaboratif dapat dilakukan secara *synchronous* (komunikasi secara langsung) dan atau *asynchronous* (komunikasi secara tidak langsung). Pembelajaran kolaboratif akan berhasil jika setiap individu didalam kelompok tersebut meyakini bahwa karya atau produk yang dihasilkan di dalam pembelajaran berkelompok akan lebih baik daripada dikerjakan secara individu. Salah satu keuntungan dari pembelajaran kolaboratif adalah dapat melatih siswa untuk *sharing* pengetahuan yang dimilikinya dan melatih siswa bekerja secara tim (Fitriasari et al., 2020).

Media pembelajaran saat ini sudah banyak dikembangkan, utamanya media pembelajaran berbasis teknologi. *Game* menjadi salah satu media yang banyak dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran. *Game* yang

digunakan dalam sebuah pembelajaran sering disebut sebagai *game* edukatif. *Game* edukasi adalah permainan yang dirancang dan dibuat untuk merangsang daya pikir, termasuk meningkatkan kemampuan berkonsentrasi dan memecahkan masalah. Selain itu dengan adanya *game* edukasi diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Amrulloh et al., (2019) menyatakan bahwa metode belajar melalui *game* bisa mendorong minat dalam belajar. Sejalan dengan hal tersebut Wening Sari et al., (2014) menyatakan bahwa *game* mampu memotivasi siswa untuk belajar, mengembangkan kemampuan praktis, dan mengembangkan konsep pembelajaran dalam sebuah pemecahan masalah. Pembelajaran berbasis *game* dapat meningkatkan percaya diri, fleksibilitas, ketekunan, keuletan, keingintahuan, dan cara berpikir.

Pada saat peneliti melaksanakan PLP di SMK N 1 Klaten, peneliti melakukan pengamatan dengan memberikan materi menggunakan media *game* edukasi. Pada kegiatan tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa minat siswa dalam menggunakan *game* edukasi sangatlah rendah. Hal ini dikarenakan *game* edukasi yang banyak dikembangkan memiliki pola yang monoton dan cenderung hanya menyampaikan materi pembelajaran secara satu arah tanpa adanya sebuah interaksi yang terbentuk. Sehingga siswa akan merasa bosan dan berakibat tidak tercapainya tujuan dari *game* pembelajaran itu sendiri. Untuk mengatasi hal tersebut, sebuah *game* edukasi *online* yang dapat dimainkan secara *multiplayer* dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Karena dengan pola permainan *multiplayer*, *game* akan terasa lebih menarik sekaligus menantang. Dengan *multiplayer game* siswa akan lebih percaya diri dan termotivasi dalam menyelesaikan masalah matematis. Karena bermain *game* di komputer bersama teman sebaya membuat siswa lebih ekspresif dan lebih komunikatif dibandingkan ketika mereka belajar tanpa menggunakan *game*. (Naryaningsih, 2018).

Multiplayer Game adalah sebuah permainan yang dapat dimainkan lebih dari satu pemain. Fitur *multiplayer* dapat dikembangkan dengan menggunakan jaringan internet atau dapat disebut dengan *Game Online Multiplayer*. Menurut Nisrinafatin (2020) permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin - mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. *Game online* memiliki dampak positif tidak hanya

meningkatkan keterampilan fisik namun juga kemampuan intelektual dan fantasi pada siswa. Dampak negatif dari *game online* untuk siswa yaitu akan terbengkalinya kegiatan atau pekerjaan rumah, menggunakan waktu luang untuk bermain game dan menurunnya motivasi belajar. Maka dari itu *Multiplayer Game Online* bertemakan edukasi perlu dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa tanpa perlu menghilangkan kebiasaan siswa dalam bermain *game online*.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian dan pengembangan dalam bentuk penelitian skripsi yang berjudul “Pengembangan *multiplayer game online* untuk mendukung Pembelajaran Kolaboratif”.

2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian Latar Belakang diatas, Identifikasi Masalah dalam penelitian ini adalah :

- a) Pembelajaran masih berpusat pada guru.
- b) Belum banyak media pembelajaran yang mendukung pola pembelajaran kolaboratif.

3. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diberikan agar penelitian menjadi terstruktur dan terfokus pada tujuan, adapun pembatasan masalahnya adalah :

- a) Media pembelajaran yang disusun berupa *game online* yang dapat dimainkan secara *multipalyer*.
- b) Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran berikut adalah tentang Informatika.

4. Rumusan Masalah

Dalam Penelitian ini, rumusan masalah sebagai berikut :

- a) Bagaimana membuat *multiplayer game online* yang dapat mendukung pembelajaran kolaboratif ?
- b) Apakah *multiplayer game online* layak sebagai media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran kolaboratif?

5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

- a) Mengembangkan media pembelajaran *multiplayer game online* yang dapat mendukung pembelajaran kolaboratif.
- b) Mengetahui kelayakan media pembelajaran *multiplayer game online* untuk mendukung pembelajaran kolaboratif.

6. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

- 1) Diharapkan dengan hasil penelitian ini menjadi acuan untuk penelitian lain yang sejenis.
- 2) Sebagai alat pembanding peneliti terhadap perbedaan ketika menggunakan media pembelajaran *game online* dan ketika menggunakan metode penyampaian materi lainnya secara tatap muka.

b. Manfaat Praktis

- 1) Untuk memperkenalkan dan menambah pengetahuan tentang manfaat aplikasi media pembelajaran *game online*.
- 2) Menumbuhkan minat belajar informatika pada generasi muda.
- 3) Memotivasi generasi muda agar tetap belajar dan membaca pentingnya informatika di zaman sekarang.
- 4) Membantu generasi muda lebih mudah memahami materi melalui media pembelajaran *game online*.