

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu wadah dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang memiliki keahlian dan keterampilan sesuai tuntutan pembangunan bangsa, dimana kualitas suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh faktor pendidikan. Perwujudan masyarakat berkualitas tersebut menjadi tanggung jawab pendidikan, terutama dalam menyiapkan peserta didik menjadi subjek yang makin berperan menampilkan keunggulan dirinya yang tangguh, kreatif, mandiri dan professional pada bidang tertentu. Upaya peningkatan kualitas pendidikan dapat tercapai secara optimal, apabila dilakukan pengembangan dan perbaikan terhadap komponen pendidikan itu sendiri.

Pada dunia pendidikan saat ini kita dihadapkan pada masalah yang lebih kompleks dimana sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu menghadapi tantangan zaman yang akan dapat bertahan. Berbagai usaha dilaksanakan secara berkelanjutan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran diantaranya mengadakan penyediaan sarana dan prasarana pendidikan, penataran dosen, penyempurnaan kurikulum perkuliahan yang meliputi semua bidang studi yang diajarkan diperkuliahan.

Perkembangan teknologi menuntut bahwa harus berkembangnya teknik, metode atau cara proses belajar mengajar yang baik dan praktis dimana di dalam proses pembelajaran tersebut bisa memakai sebuah media pembelajaran berbasis digital (multimedia) dalam proses pembelajaran. Multimedia memiliki potensi

besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi mahasiswa, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Oleh karena itu kehadiran multimedia dalam proses belajar menjadi sangat bermanfaat.

Dalam pembelajaran Sistem Operasi, dosen diharapkan mampu untuk menarik perhatian mahasiswa agar senang dalam belajar. Dengan menggunakan *game* edukasi pada proses penyampaian materinya akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.

Setelah melakukan hasil wawancara kepada ibu Karmila Suryani.,M.Kom selaku Dosen pengampu, menyatakan bahwa perlu adanya inovasi dalam pembelajaran, sedangkan hasil wawancara dengan mahasiswa menyatakan bahwa dosen masih menggunakan media berupa modul. Permasalahan lain muncul ketika seluruh mahasiswa yang diberi tanggung jawab untuk membawa modul, akan tetapi tidak banyak yang membawa modul ketika pembelajaran berlangsung, sehingga hanya sedikit mahasiswa yang dapat memahami penjelasan dari dosen.

Disamping itu penulis juga masih melihat banyak mahasiswa yang tidak menyimak dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan mahasiswa tidak mampu menguasai materi yang diajarkan, itu dikarenakan bahwa mahasiswa jenuh terhadap modul yang digunakan dan kurang berinovasi.

Dari masalah yang diuraikan tersebut perlu membuat suatu pengembangan *game* edukasi untuk penyampaian materi definisi sistem operasi yang nanti harapannya dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **”Pengembangan *Game* Edukasi Menggunakan Adobe Flash Pada Mata Kuliah Sistem Operasi untuk Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Bung Hatta”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Proses Pembelajaran yang ada diperkuliahan masih banyak dilakukan tanpa bantuan media pembelajaran lain yang dapat membantu proses pembelajaran.
2. Media slide powerpoint yang digunakan masih sederhana sehingga proses pembelajaran belum maksimal.

C. Batasan Masalah

Dalam Penelitian ini peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Materi pelajaran yang digunakan adalah materi pengenalan umum sistem operasi.
2. Target peneliti ini diarahkan pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.
3. Media ini hanya dibangun menggunakan aplikasi adobe flash CS3.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : “Bagaimana Mengembangkan *Game* Edukasi Pada Mata Kuliah Sistem Operasi menggunakan Adobe Flash ?”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan media *game* edukasi pada mata Kuliah Sistem Operasi menggunakan adobe flash.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh dibangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata.

2. Bagi Dosen

- a. Sebagai sumber referensi bagi dosen untuk mengembangkan media pembelajaran pengenalan sistem operasi dan sistem komputer.
- b. Dapat membantu dosen dalam mempermudah menyampaikan materi pembelajaran pengenalan sistem operasi dan sistem komputer.

3. Bagi Mahasiswa

- a. Dapat membantu memudahkan mahasiswa dalam menangkap materi pembelajaran pengenalan sistem operasi dan sistem komputer.
- b. Untuk meningkatkan minat mahasiswa dalam mempelajari pelajaran pengenalan sistem operasi dan sistem komputer dasar.

- c. Dapat memudahkan mahasiswa untuk belajar secara praktis dimanapun dan kapanpun.