

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Zaman sekarang teknologi telah menjadi salah satu kebutuhan bagi sebagian besar masyarakat. Kemajuan dari teknologi, khususnya teknologi informasi semakin berkembang dengan pesat sehingga banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang. Salah satunya teknologi *mobile* baik dari sisi *hardware* ataupun *software* mengalami peningkatan yang cukup pesat. Hal ini memicu banyak pengembang untuk membuat aplikasi yang menarik pada perangkat *mobile*. Berbagai aplikasi termasuk *game* dapat dimainkan dengan mudah pada perangkat *mobile*. Teknologi tidak hanya menyebar pada suatu bidang namun berbagai bidang dan salah satunya pada bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan teknologi berperan banyak untuk membantu jalannya semua kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dikembangkan menjadi berbagai bentuk, salah satunya media pembelajaran interaktif berbasis *android*. Dengan adanya *smartphone* dapat memberikan dampak yang sangat besar untuk dunia pendidikan, namun penggunaan *smartphone* hanya dimanfaatkan untuk penggunaan media sosial saja dan hanya membantu kegiatan pembelajaran maupun pekerjaan manusia.

Smartphone sudah menjadi fenomena yang tidak bisa dihindari, karena masyarakat membutuhkan informasi dan dipakai juga untuk mengakses internet. Pengguna *smartphone* saat ini sangat menjamur mulai dari anak kecil hingga dewasa, bahkan *smartphone* menjadi alternatif solusi karena populasi

penggunaannya sangat pesat dan dalam *smartphone* tersebut terdapat berbagai macam aplikasi yang berguna untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan penggunanya.

Aplikasi merupakan suatu perangkat lunak yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan akan berbagai aktivitas maupun pekerjaan seperti aktivitas perniagaan, periklanan, pelayanan masyarakat, pembelajaran dan berbagai aktifitas lainnya. Dan salah satunya aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran berupa *game* yang berguna untuk menyampaikan suatu pesan kepada orang dalam bentuk permainan yang dapat menghibur. Saat ini *game* menjadi salah satu bagian dalam kehidupan masyarakat *modern* dari anak kecil sampai dengan orang dewasa. Oleh karena itu, dengan banyaknya orang yang memainkan *game* maka pengembangan *game* mulai mengarah ke dalam industri *game* edukasi. Hal ini dimaksudkan selain mendapatkan hiburan pemain juga mendapatkan nilai tambah yaitu pengetahuan dalam *game* edukasi untuk pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan pada jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan keterampilan siswa. Keterampilan yang dimiliki merupakan hasil dari pembelajaran di sekolah maupun ketika praktik di dunia industri. Praktik industri bagi siswa SMK merupakan ajang menerapkan ilmu yang pernah diperoleh di bangku sekolah. Siswa juga akan mendapatkan ilmu baru di dunia industri, karena mereka belajar pada kondisi nyata dengan suasana kerja yang sebenarnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan terungkap bahwa SMKN 1 Guguk adalah salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang memiliki beberapa jurusan,

satu diantaranya yaitu jurusan Multimedia (MM) dan memiliki beberapa mata pelajaran diantaranya yaitu mata pelajaran pengolahan citra digital. Sarana yang diberikan kepada siswa dan guru dilabor terbilang lengkap. Terdapat AC , LCD Proyektor disemua ruangan Labor, dan fasilitas WIFI juga disediakan di sekolah ini dengan kecepatan akses yang cukup bagus dan proses pembelajaran yang ada dikelas XII MM menggunakan metode ceramah dan diselingi dengan simulasi yang ditampilkan menggunakan LCD Proyektor. Media yang digunakan dalam menyampaikan materi berupa slide powerpoint yang masih sederhana saat ditampilkan di LCD Proyektor sehingga tidak maksimal dalam proses pembelajaran.

Selain fasilitas disekolah, siswa juga sudah memiliki *smartphone* yang dimiliki siswa secara pribadi. Tapi fasilitas dan *smartphone* yang dimiliki siswa belum dimaksimalkan sebagai sumber pembelajaran dan secara umum siswa sudah memanfaatkan *smartphone* untuk bermain *game* namun *game* yang siswa mainkan mengganggu waktu siswa dalam belajar, sehingga peneliti merancang **“Perancangan *Game* Edukasi Pada Mata Pembelajaran Pengolahan Citra Digital Berbasis Flash for Android”** yang menarik dan praktis untuk menunjang pembelajaran bagi siswa. Media yang dirancang oleh peneliti juga menyediakan evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa tentang materi pelajaran yang diberikan. Media pembelajaran ini bisa dijadikan media penunjang oleh guru untuk meningkatkan daya belajar siswa sehingga bisa mencapai tujuan pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Belum adanya media pembelajaran yang bersifat *Game* edukasi berbasis android pada mata pelajaran pengolahan citra digital.
2. Media slide powerpoint yang digunakan masih sederhana sehingga proses pembelajaran belum maksimal.
3. Siswa belum memaksimalkan *smartphone* yang mereka miliki untuk proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Dalam Penelitian ini peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Materi pelajaran yang digunakan adalah materi pengolahan citra digital yang terdiri dari tiga kompetensi dasar.
2. Target peneliti ini diarahkan pada siswa kelas XII SMK Jurusan Multimedia.
3. Penggunaan media ini hanya menggunakan *smartphone* berbasis *Android*.
4. Media ini hanya dibangun menggunakan aplikasi adobe flash.
5. Media ini hanya bersifat statis.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : “Bagaimana Merancang dan Menghasilkan *Game* Edukasi Pada Mata Pelajaran Pengolahan Citra Digital Berbasis Flash Untuk Android ?”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu merancang dan menghasilkan media *game* edukasi pada mata pelajaran pengolahan citra digital berbasis android.

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 Guru

Menambah variasi media pembelajaran yang dimiliki guru serta meningkatkan pengetahuan dan kreatifitas guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar

3. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk memahami materi pelajaran dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar dengan cara yang menyenangkan.