

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomer 20 Tahun 2003 Pasal 1 disebutkan yakni pendidikan merupakan upaya dengan kesadaran dan direncanakan agar merealisasikan kondisi belajar serta proses pembelajaran supaya siswa dengan keaktifannya mampu melakukan pengembangan potensi miliknya agar mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, mengendalikan diri, pribadi yang baik, cerdas, berakhlak mulia, dan kemampuan yang dibutuhkan diri sendiri, warga, bangsa, hingga negara. Standar proses yakni kriteria pada penyelenggaraan pembelajaran agar tercapai standar lulusan.

Upaya untuk mencapai standar lulusan dan tujuan pendidikan maka proses pembelajaran perlu berjalan dengan interaktif, membuat senang, serta memberi motivasi agar mahasiswa dapat memberi peningkatan hasil belajar. Mengacu kepada pengamatan yang dilaksanakan di kampus Universitas Sebelas Maret jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer pada angkatan 2019 bahwa dari hasil belajar mahasiswa mata kuliah Pemrograman dasar yang didapatkan dari nilai ulangan harian *looping* persentase hasil keberhasilan sangatlah rendah. Dapat dilihat dimana mahasiswa tidak termotivasi yang mengakibatkan hasil belajar yang didapatkan mahasiswa tidak sesuai dengan aturan penilaian yang telah ditentukan oleh prodi.

Hal yang menyebabkan turunnya hasil belajar mahasiswa adalah belum dimanfaatkannya media pembelajaran oleh para dosen dalam meningkatkan hasil belajar. Kemudian rendahnya memanfaatkan media pembelajaran yang dapat menunjang proses perkuliahan. Upaya untuk memotivasi dan meningkatkan hasil belajar maka diperlukan langkah untuk mengatasi masalah diatas yaitu dengan diberikan inovasi dan variasi terhadap media pembelajaran yang telah diterapkan. Salah satu inovasi pada pembelajaran guna memberi motivasi dan peningkatan hasil belajarnya mahasiswa dengan memberikan inovasi berupa penerapan pembelajaran berbasis game atau *Game Based Learning* (GBL). Dalam pembelajaran GBL dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar. Menurut Vorderer (2014) (All, Plovie, Nuñez Castellar, & Van Looy, 2017) bahwa GBL dapat menarik mahasiswa untuk mengalihkan perhatian agar fokus terhadap pembelajaran.

Game edukasi diharapkan dapat meningkatkan secara efektif terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Game ini dianggap efektif untuk meningkatkan hasil belajar

mahasiswa karena dengan bermain dapat menimbulkan semangat, keaktifan dan kegembiraan, sehingga minat dan motivasi belajar mahasiswa menjadi tumbuh. Game edukasi juga memberikan pengalaman belajar yang mampu mengembangkan partisipasi kolaborasi siswa dalam pembelajaran. Menurut Boyle et al (2016) (*dalam* Hung, Yang, Hwang, Chu, & Wang, 2018) GBL adalah aktivitas yang menyenangkan yang terstruktur dengan aturan untuk mengejar hasil (kemenangan point, level) dan menggabungkan tujuan untuk pendidikan. Untuk itu dengan GBL yang nanti digabungkan dengan media digital yang dinamakan *Digital Game Based Learning* (DGBL) maka dapat dimanfaatkan di SMK khususnya pada mata kuliah pemrograman dasar khususnya materi looping.

Selain itu penggunaan DGBL merupakan media pembelajaran yang efisien berdasarkan penelitiannya Qian dan Clark (2016), DGBL merupakan media pembelajaran yang bermanfaat dalam memberi peningkatan motivasi serta hasil belajarnya mahasiswa. Selain itu menurut (Wang et al.,2016), hasil perbandingan antara penggunaan pelatihan DGBL dengan respon sebaya menghasilkan kinerja mahasiswa yang lebih baik dengan menggunakan DGBL daripada respon sebaya. Menurut (Ninaus et al.,2018), efek dari pelatihan berbasis game pada akuisisi pengetahuan bilangan rasional konseptual dengan permainan digital dan kelompok control khusus matematika regular. Hasil kelompok pelatihan menghasilkan peningkatan yang signifikan pada pengetahuan bilangan rasional konseptual dengan menggunakan permainan digital (Chen & Chang, 2020).

Setelah dijelaskan beberapa paparan diatas maka penulis memilih aplikasi game yaitu *SpriteBox* karena aplikasi game ini merupakan aplikasi game yang sesuai dengan mata pelajaran yang diteliti dan sesuai dengan kompetensi dasar yang sesuai yang telah ditentukan.

Mengacu kepada paparan hal-hal yang melatarbelakangi itu, penulis akan mengadakan penelitian yang berjudul “Efektifitas penggunaan *Digital Game Base Learning* Menggunakan Aplikasi *SpriteBox* Pada Mata Kuliah *Pemrograman Dasar* Di Universitas Sebelas Maret Surakarta Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer angkatan 2020 Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Mahasiswa”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sehingga masalah yang timbul bisa diidentifikasi yakni meliputi :

1. Presentase hasil belajar mahasiswa yang rendah
2. Kurangnya inovasi dan bervariasinya penggunaan media pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian berfokus pada DGBL pada mata kuliah pemrograman dasar khususnya materi looping
2. Media yang digunakan DGBL berupa aplikasi game *SpriteBox*
3. Penelitian hanya mengukur motivasi dan hasil belajar pada mata kuliah pemrograman dasar khususnya materi looping

D. Rumusan Masalah

Mengacu pada pengidentifikasian permasalahan serta batasan permasalahan tersebut, sehingga rumusan masalahnya pada kegiatan meneliti ini yakni :

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran DGBL terhadap motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah pemrograman dasar khususnya materi looping?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran DGBL terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pemrograman dasar khususnya materi looping?

E. Tujuan Penelitian

Tujuannya dari kegiatan meneliti ini yakni

1. Mengetahui pengaruh penggunaan game edukasi kepada motivasi belajar mahasiswa pada mata pelajaran pemrograman dasar.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan game edukasi kepada hasil belajar mahasiswa pada mata pelajaran pemrograman dasar.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diinginkan melalui penelitian berikut yaitu DGBL bisa dijadikan alternatif media pembelajaran, memberi pengalaman kepada mahasiswa guna melaksanakan pengajaran yang menarik dan dapat dijadikan supaya menambah inovasi baru terhadap media pembelajaran yang sudah ada yang telah diterapkan oleh beberapa dosen/Dosen.