

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Menurut M. Husaini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang sangat pesat telah terjadi di berbagai bidang, termasuk di dunia pendidikan, dan telah menghasilkan peralatan dan aplikasi yang mudah dipelajari dan digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi informasi dalam dunia pendidikan, di mana pendidik memberikan informasi dan siswa menerimanya. Tingkat keberhasilan proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh kedua pihak. Media pembelajaran tidak selalu digunakan didalam kelas namun juga bisa diluar kelas [1].

Pemanfaatan internet amat dirasakan oleh dunia pendidikan saat ini karena kehadiran internet dalam bidang pendidikan telah banyak memperbarui konsep pendidikan tradisional mencapai ke arah yang lebih modern. Menurut Abdul Muis Joenaidy hadirnya internet memungkinkan guru dan siswa untuk dengan cepat menemukan berbagai informasi [2], hal ini membuat internet dapat memiliki fungsi spesial dalam kualitas belajar.

Menurut Molenda belajar merupakan suatu kegiatan yang diterapkan disekolah sehari-hari. Menurut siswa belajar adalah bentuk dari sebuah proses. Siswa melakukan sebuah proses berpikir dalam mempelajari bahan ajar. Menurut

guru, belajar merupakan sebuah tindakan yang dapat dilihat dalam belajar tentang sebuah hal baru.[3]

Menurut pandangan Gagne [4] menjelaskan bahwa belajar terdiri dari rangkaian aktivitas yang saling berkaitan. Hasil belajar dapat dikatakan sebagai kapasitas. Sesudah belajar siswa akan mendapatkan pengetahuan, pandangan, keterampilan, dan nilai. Sesuai dengan beberapa pendapat yang sudah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah rangkaian aktivitas dan bukan hanya sebatas mengingat tetapi belajar juga proses atau peristiwa yang dialami yang saling berkaitan.

Menurut Prayudi perkembangan *game* di dunia semakin pesat, tidak terkecuali juga di Indonesia. *Game* saat ini sudah menjadi salah satu *alternative* hiburan terbaik bagi orangtua, muda, pria maupun wanita. *Game* adalah Program yang terstruktur, dan biasanya *game* ini dibuat untuk menghilangkan stress atau juga bisa digunakan untuk Pendidikan agar orang yang ingin belajar tidak merasakan kejenuhan pada suatu hal yang ingin dia pelajari. [5]

Banyak *Game* yang bisa mengembangkan daya kreasi seseorang, sebagai bahan latihan, atau simulasi dalam bidang pendidikan. *Game* sebagai media hiburan telah berkembang dengan luas dan memiliki prospek yang cukup bagus seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi dalam media pembelajaran.

Komputer saat ini digunakan dalam setiap pekerjaan maupun sebagai sarana hiburan. Akan tetapi, dari sekian banyak pengguna komputer tersebut, banyak sekali pengguna yang masih belum memiliki kemampuan mengetik yang baik, sehingga seringkali pekerjaan yang membutuhkan banyak pengetikan tidak dapat

diselesaikan secara efisien. Disamping itu, pemberian pembelajaran pengetikan secara tradisional sangat sulit untuk dilaksanakan dan sangat membosankan terutama pada zaman seperti ini, dimana semua pengguna komputer ingin bisa secara *instant*. [6]

Menurut Khoiriyah kebiasaan siswa untuk mengetik dengan 10 jaripun terbilang jarang ada, hal ini dikarenakan kebiasaan mereka yang mengetik dengan 2 jari, yaitu dengan kedua jari telunjuk. Kebiasaan mengetik 2 jari sudah sangat melekat pada kehidupan sehari-hari siswa dikarenakan lebih mudah untuk dilakukan dibanding mengetik 10 jari.[7]

Sekolah SMP Xaverius 1 Jambi, yang beralamat di Jl. Marsda Abdurahman Saleh No.19, The Hok, Kec. Jambi Sel., Kota Jambi, Jambi. Disekolah ini terdapat pelajaran mengetik yang hanya mengajarkan untuk satu kali pertemuan dalam seminggu, dan lebih ditujukan khususnya untuk siswa-siswi SMA Xaverius 1 Jambi yang berguna melatih kemampuan dalam hal pengetikan, yang seharusnya saat masa SMP sudah harus mendapatkan pembelajarannya.

Menurut pengamatan dan wawancara pada salah satu guru komputer yaitu Pak Bagas, pembelajaran mengetik sangat penting jika memiliki waktu yang cukup. Hal ini dikarenakan dapat membantu efisiensi dalam kegiatan belajar yang berlangsung. Target yang dimiliki oleh SMP Xaverius 1 Jambi adalah pada saat murid dihadapkan pada sebuah teks/naskah panjang yang harus diketik, mereka tidak akan terkejut lagi dan dapat bersikap tanggap untuk menyelesaikan pengetikan tersebut.

Selain itu, siswa tidak ditekankan untuk bisa, namun untuk mengerti/memahami cara mengetik 10 jari tersebut. Oleh karena itu, terciptalah sebuah gagasan untuk menyelesaikan masalah tersebut, yaitu melalui perancangan permainan yang dapat menghibur sekaligus meningkatkan kemampuan mengetik pemainnya.

Dari berbagai hal diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Perancangan Game Mengetik Sepuluh Jari Sebagai Media Edukasi Pada Smp Xaverius 1 Jambi Berbasis Desktop”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem pembelajaran mengetik yang sedang terjadi pada SMP Xaverius 1 Jambi
2. Bagaimana merancang sebuah *game* yang dapat menarik minat untuk membantu proses pembelajaran mengetik cepat dan benar dengan menggunakan sepuluh jari.

1.3 BATASAN MASALAH

Agar penelitian yang dilakukan dapat lebih fokus pada pokok permasalahan yang ada, maka penulis membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Game ini hanya dapat di mainkan secara offline dan single player.
2. Game Edukasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman C# melalui perangkat lunak monoDevelope.

3. Game Edukasi ini hanya membahas cara mengetik cepat dan benar menggunakan sepuluh jari.
4. Game ini hanya menyediakan pengetikan dalam Bahasa Indonesia.
5. Rancangan sistem pada game edukasi ini meliputi beberapa macam, seperti perancangan antar muka (*interface*) merupakan guna untuk membentuk tampilan dari perangkat lunak yang berinteraksi dengan pemakai yang terdiri dari perancangan menu utama yang didalamnya terdapat beberapa pilihan antara lain *Start*, *Bantuan*, *Suara*, *Keluar*. Terdapat juga perancangan menu level, perancangan permainan, perancangan bantuan, perancangan *score*, sedangkan untuk menggambarkan algoritma program, penulis menggunakan alat bantu berupa *flowchart*, *usecase*, *activity diagram*, dan *class diagram*.
6. Fitur aplikasi yang ditawarkan adalah menu utama yang terdiri dari *Start* yang digunakan untuk memulai game, *Bantuan* yang digunakan untuk menampilkan bagaimana cara bermain, *Suara* yang digunakan untuk mengatur suara dalam game, dan menu keluar untuk keluar dari game tersebut. Ketika kita memilih menu bermain, kita akan dihadapkan pada 3 level dengan tingkatan kesulitan yang berbeda.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan Penelitian ini :

1. Untuk mengetahui sistem pembelajaran mengetik yang saat ini sedang berjalan pada SMP Xaverius 1 Jambi.

2. Untuk merancang *Game* mengetik sepuluh jari sebagai pembantu dalam sistem pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat Penelitian ini :

1. Sebagai media untuk pelajaran mengetik di SMP Xaverius 1 Jambi.
2. Membantu siswa-siswi agar dapat lebih cepat dan benar dalam mengetik dengan menggunakan sepuluh jari.
3. Menambah wawasan peneliti tentang membangun aplikasi sebagai perangkat ajar di sekolah.
4. Sebagai bahan informasi dan referensi bagi peneliti selanjutnya.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan laporan penelitian ini,

Maka penulis sajikan sistematika penulisan ini yaitu sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab Pendahuluan ini diuraikan secara ringkas pembahasan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Manfaat Penelitian, Tujuan Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab Landasan Teori ini menjelaskan keterangan-keterangan baik secara teori maupun fakta yang berhubungan dengan permasalahan. Dalam keterangan tersebut biasanya diperoleh dari buku-buku, laporan hasil penelitian orang lain, dan jurnal.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab Metodologi Penelitian ini menjabarkan tentang proses pelaksanaan penelitian yang mencakup metode pengumpulan data, alat bantu, dan metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab Analisa Dan Perancangan Sistem ini membahas tentang analisis kebutuhan, perancangan perangkat lunak, rancangan layout atau tampilan, rancangan input, rancangan struktur program, rancangan algoritma program yang akan di kembangkan.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab Implementasi Dan Pengujian Sistem ini menjabarkan tentang kegiatan implementasi dan pengujian yang dilakukan pada setiap bagian perangkat lunak yang akan di kembangkan.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab Penutup ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran yang berguna dalam mengembangkan aplikasi *game* mengetik sepuluh jari.