

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan peradaban manusia mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat cepat. Perkembangan tersebut mempengaruhi cara hidup yang berlangsung dan perubahan merupakan suatu kondisi yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan manusia. perubahan ini tujuannya adalah perubahan yang mempengaruhi semua aspek kehidupan dengan cara yang kompleks dan serba guna baik secara individu maupun kelompok (Teni Nurrita, 2018). Perkembangan teknologi dalam peradaban manusia modernisasi saat ini secara mendalam dan mempengaruhi dunia pendidikan, dengan kata lain globalisasi teknologi berdampak besar pada lingkungan pendidikan diterapkan di seluruh belahan dunia termasuk sistem pendidikan Indonesia (Maryono Jamun, 2018).

Seiringnya berkembangnya zaman, dimana teknologi ini sudah sangat canggih yang mengharuskan para pengajar khususnya guru untuk bisa memanfaatkan teknologi ini sebagai alat media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung dalam kegiatan belajar di kelas. Kemajuan teknologi merupakan sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi ini akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Teknologi juga sebagai cara baru tentang melakukan aktivitas manusia. Manusia yang dibawa oleh perkembangan teknologi yang telah dihasilkan dalam beberapa periode terakhir ini (M. Ngaffi, 2014).

Terciptanya teknologi baru yang menandai adanya kemajuan zaman. Sehingga berdampak pada teknologi digital kini sudah mulai digunakan pada lingkungan lembaga pendidikan sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran, baik sebagai alat informasi atau sebagai alat mengakses informasi pada media pembelajaran yaitu digunakan untuk menunjang kegiatan belajar dan tugas (Selwyn Neil, 2011).

Perubahan teknologi ini akan berdampak pada media pembelajaran

yang berubah menjadi teknologi *game based learning*, lalu *Game Based Learning* dikemas menjadi menjadi *game fun* interaktif, edukatif, serta dilengkapi materi, kuis dan modul pembelajaran. Media pembelajaran ialah salah satu sarana penyalur pesan dan seputar informasi tentang materi pembelajaran yang dibentuk secara media dan didesain secara baik, agar bisa membantu siswa dalam mencerna serta memahami bahan ajar.

Adanya pengaruh perkembangan teknologi ini akan terjadi dalam dunia pendidikan membuka peluang untuk memanfaatkan teknologi yang mendukung dalam proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Pemanfaatan perkembangan teknologi yang baik akan membawa pengaruh yang sangat positif dalam belajar bersama di kelas sehingga menghasilkan tujuan belajar yang tercapai dengan baik. Prinsip penggunaan media pembelajaran seperti adalah media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam media yang akan digunakan dan harus sesuai dengan materi pembelajaran, minat, kebutuhan media pembelajaran serta kondisi siswa dalam menggunakan media yang akan digunakan dan harus memperhatikan efektivitas dan efisien serta media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya (Cucun Sunaengsih, 2016).

Demikian dengan PT. Telkom Indonesia Persero.Tbk merupakan salah satu perusahaan yang dimiliki oleh Badan Usaha Milik Negara yang memiliki tujuan yaitu, “Mewujudkan bangsa yang lebih sejahtera dan berdaya saing serta memberikan nilai tambah yang terbaik bagi para pemangku kepentingan. Dalam mewujudkan tujuan tersebut, Telkom secara aktif berupaya untuk melakukan inovasi dengan melakukan kemitraan strategis dan menjangkau stakeholder dari seluruh komponen masyarakat. PT.Telkom Indonesia Persero.Tbk Merupakan Badan Usaha Milik Negara (BUMN) berkaitan dengan layanan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), jaringan telekomunikasi di Indonesia. Telkom mayoritas dimiliki oleh Pemerintah Republik Indonesia dengan saham 52,09% dan sisanya 47,91% dikuasai oleh publik.

Pada PT. Telkom Indonesia Persero.Tbk ini mempunyai jenis media

pembelajaran ini merupakan salah satu bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa. Hal ini dikarenakan media berperan sebagai alat perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga murid tidak mudah bosan dalam mengikuti proses belajar- mengajar. Meski begitu, perlu dicatat bahwa pemilihan media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.

Sehingga PT. Telkom Indonesia Persero.Tbk menciptakan *project* yang bermanfaat untuk siswa, maka diciptakannya *project*, yang bertujuan untuk mengembangkan dan melanjutkan pembuatan game *samudra virtual learning* merupakan sebuah *course* dalam bentuk *games* di bidang perikanan yang disajikan dengan metode pembelajaran baru yang fun dan interaktif pertama di Indonesia. Media baru yang dibuat oleh PT. Telkom Indonesia Persero.Tbk yaitu *game based learning* merupakan suatu bentuk pembelajaran yang berpusat pada belajar yang menggunakan *game*, proses pembelajaran ini berbasis alat teknologi digital sebagai media komunikasinya untuk memperoleh pembelajaran, meningkatkan kemampuan, pemahaman, pengetahuan, penilaian atau evaluasi mengenai materi dan ilmu pengetahuan (Maulidina et al.2018).

Menurut Annie Pho *Game Based Learning (GBL)* mengacu pada pemanfaatan dan penerapan pada prinsip *game* suatu proses pembelajaran untuk meningkatkan *engagement* pengguna atau siswa. Pembelajaran berbasis *game* ini untuk mengacu pada permainan kehidupan nyata di kelas untuk meningkatkan pengalaman belajar dan mengajar (Annie, 2015). Pada *project* ini, permainan berbasis *game* ini merupakan model pembelajaran yang interaktif yang dianggap paling sesuai dengan kondisi dari era digital saat ini dengan tiga bagian penting yang diharapkan siswa dengan mudah dalam memahami wawasan ,keterampilan dan sikap (Siswanto dan Heru Prasetyono, 2020).

Penulis sudah menemukan beberapa jenis *game based learning* ini yang ada di PT. Telkom Indonesia Persero.Tbk yaitu di antara lain :

No	Jenis <i>Game Based Learning</i>	Gambar
1	<i>Game Fisuvile</i>	
2	<i>Game Noesa</i>	
3	<i>Game Savile</i>	

Tabel 1.1 Jenis *Game Based Learning*

Sumber Data : Observasi Partisipatif Pada Tahun Maret 2022

Dari tiga jenis ini memiliki perbedaan yang sangat jauh, yang pertama ada game “Fishville” game ini *fishville* game simulasi bedah ikan dimana keseruan player yang menjadi karakter membedah ikan agar dapat mempraktekan cara memotong, mengetahui isi ikan beserta tujuan dan manfaatnya dengan baik dan benar sesuai materi ikhtiologi ikan. Lalu ada game “Noesa” *game first person 3D Simulation*, penjelajahan ke laut-laut Indonesia. Di setiap daerah dan kedalamannya akan ditunjukkan biota apa yang ada didalamnya. Tugas kita untuk mencari dan memfoto sebanyak mungkin biota yang ada sesuai misi dan *fishpedia* dan mempelajari dan

memahami keanekaragaman ikan, kelas utama ikan, anatomi ikan identifikasi, klasifikasi, koleksi ikan, dan distribusi ikan secara geografis dan ekologis di dunia dan Indonesia. Terakhir ada *game "savile"* penjelasan *game savile* ini menceritakan tentang dunia perikanan dan kelautan yang dimana lokasi *game* ini terdapat di laut, lalu di dalam *game* ini terdapat ada nelayan dan penyelam yang nantinya menceritakan mengenai perikanan dan kelautan kepada para pengguna *savile* serta menjelaskan bagan-bagan ikan.

Game savile ini dibuat karena lingkungan pendidikan kurangnya pemahaman mengenai bagan-bagan ikan, atau morfologi ikan serta ilmu kelautan di sekolah tingkat sehingga siswa sangat rendah nilai untuk di mata pelajaran ini. Serta kurangnya pemahaman mengenai bisnis perikanan untuk di lingkungan karyawan dan umum. Maka dari ini dibuatlah suatu *project* mengenai *game based learning (savile)* untuk memenuhi kebutuhan media pembelajaran dalam lingkungan pendidikan.

Salah satunya pendidikan indonesia mengenai pemahaman perikanan dan kelautan seperti SMK Perikan Bandung yang sulit untuk memahami ilmu morfologi ikan, serta tubuh badan ikan yang mendapatkan nilai dibawah rata-rata kkm sehingga memerlukan suatu metode yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyerap materi ilmu histologi tersebut, maka hadir lah *samudra virtual learning atau savile* bertujuan untuk membantu proses pembelajaran yang efektif dan interaktif melalui *virtual tour* dan memberikan modal pembelajaran inovatif dan memudahkan pelajar bisa mengakses dimanapun dan kapanpun serta memperkenalkan kelautan dan perikanan di indonesia disini pemain bisa mendapat pengalaman yang menarik serta mengenal kehidupan ikan *samudra virtual learning (Savile)*.



Gambar 1.1 *Game Savile*

Sumber Data : *Game Based Learning Savile* di PT.Telkom Indonesia Persero.Tbk

Dalam membuat atau mengelola *project* teknologi media pembelajaran berbasis *game* ini dibutuhkan peran atau profesi yang di bidangnya, maka itu pihak PT. Telkom Indonesia Persero.Tbk membutuhkan tenaga ahli konten kreator, karena peran konten kreator ini bisa *handle* dan mengatur segala hal yang terkait dari *content strategy*, *strategic communication plan*, *content design*, *content delivery* dan *content review*. Menjadi konten kreator ini harus bisa menciptakan strategi yang kreatif dan komunikasi yang baik. Maka peran dan fungsi konten kreator berjalan dengan maksimal, sehingga bisa menghasilkan *game* yang kreatif, isi *game* yang mudah dipahami, serta konten yang *fun*, modul materi perikanan, serta menjadi *game* yang interaktif.

Proses dalam pembuatan atau strategi dalam membuat media pembelajaran *game based learning* ini pasti membutuhkan *script*, video serta modul di dalam media pembelajaran ini. Salah satunya profesi konten kreator merupakan profesi yang menciptakan konten dalam bentuk teks, gambar, video, suara, atau kombinasi dari dua atau lebih bahan. Konten ini dibuat untuk media khususnya media digital seperti youtube, snapchat, instagram, *wordpress*, *blogger* dan website. Konten Kreator tidak sekedar membuat gambar dan suara saja, karena kebanyakan konten berupa berita, tutorial, update dan sebagainya, masih melalui tulisan yang kemudian diproses lebih lanjut ke postingan dan bikin menjadi *storyline* (Mayssara A. Abo dan Hassanin Supervised, 2014).

Sehingga konten kreator ini memiliki peran penting dalam mengelola *project game based learning* seperti mengelola dan membuat alur cerita *game*, *ideas* konten, konten *plan*, modul perikanan, *storyline*, *storyboard*, serta membuat *golden circle* dan lain-lain. Maka pihak PT.Telkom Indonesia Persero.Tbk ini membutuhkan konten kreator untuk mengembangkan dan membuat *project course* dan *game based learning* kepada siswa, terlebih di

era perkembangan media pembelajaran dan media sosial ini sangat maju. Maka siswa akan tertarik pada suatu perusahaan apabila perusahaan memiliki suatu media pembelajaran yang menarik, fun dan mudah dipahami. Terkait penjelasan diatas menarik bagi peneliti untuk mengetahui bagaimana **“STRATEGI KONTEN KREATOR DALAM MENGELOLA PROJECT GAME BASED LEARNING DI PT.TELKOM INDONESIA PERSERO.TBK”**

1.2 Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas,maka fokus penelitian ini adalah strategi konten kreator dalam mengelola *project game based learning* di PT.Telkom Indonesia Persero.Tbk dan kemampuan riset konten kreator dalam mengelola *project Game Based Learning* di PT.Telkom Indonesia Persero.Tbk.

1.3 Pertanyaan Penelitian

- a) Bagaimana strategi konten kreator dalam mengelola *project game based learning* ini?

1.4 Tujuan Penelitian

- a) Untuk mengetahui strategi konten kreator dalam mengelola *project game based learning* ini.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Akademi

- a) Penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu kerangka acuan pada penelitian konten kreator dalam *project game based learning*
- b) Penelitian ini bisa bermanfaat bagi khalayak dalam memahami dan melihat media pembelajaran yang dinamakan *savile*
- c) Menambah ilmu tentang informasi mengenai *game based learning*.

15.2 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian diharapkan dapat menjadi sebuah referensi dalam suatu penelitian ataupun karya ilmiah, salah satunya dalam bidang studi Ilmu Komunikasi terutama mengenai media pembelajaran dalam teknologi *game based learning*. Diharapkan bisa dikembangkan kembali ilmu pengetahuan yang secara teoritis dengan kebaikannya



