

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang sangat cepat dalam 10 tahun terakhir ini mempengaruhi segala aspek kehidupan masyarakat. Pendidikan adalah satu aspek yang terdampak oleh hal tersebut. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No. 20 Tahun 2003). Hal itu juga dapat diartikan bahwa pendidikan merupakan sebuah usaha atau upaya yang dilakukan untuk mengubah sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam mendewasakan melalui pelatihan dan pengajaran. Namun sayangnya perkembangan IPTEK dalam dunia pendidikan terbilang masih belum maksimal. Tenaga pendidik masih menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran yang *mainstream* seperti *salindia (power point)*, video, modul dan lain - lain.

Salah satu upaya untuk memaksimalkan penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan adalah dengan cara membuat media pembelajaran yang senantiasa berjalan beriringan dengan perkembangan teknologi itu sendiri. Penggunaan media belajar yang tepat akan membantu tenaga pendidik mencapai tujuan pendidikan. Tenaga pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran yang berjalan bersama dengan perkembangan teknologi. Maka dari itu selain berkembangnya teknologi dan media pembelajarannya, kompetensi tenaga pendidik dalam memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif, inovatif dan kreatif perlu ditingkatkan.

Russell & Hannon (2016) menyatakan bahwa materi pembelajaran yang diberikan melalui media digital dan berbagai jenis teknologi pendidikan mungkin dapat mendukung siswa dengan berbagai kemampuan belajar, memberikan kesempatan pendidikan yang lebih baik

bagi sejumlah besar siswa. Hal itu diakibatkan oleh ketertarikan siswa akan penggunaan teknologi yang terbaru dalam pembelajaran di kelas yang notabenehnya hanya menggunakan desain pembelajaran yang “ketinggalan zaman”. Penggunaan *game* sebagai media pembelajaran adalah salah satu contoh upaya pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. *Game based learning* adalah sebuah pembelajaran yang menggunakan *game* sebagai media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirancang. Menurut Prasetya, dkk (2013) *Game based learning* merupakan bentuk pembelajaran berpusat pada siswa yang menggunakan *game* elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran. Banyak sekali *game* di luar sana yang memiliki nilai sebagai sebuah media pembelajaran jika ditelusuri dan dipahami lebih dalam.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Winatha dan Setiawan (2020) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif model pembelajaran berbasis *game* terhadap motivasi dan prestasi belajar Ariesto Hadi Soetopo (2012) juga menerangkan bahwa penggunaan *game* dalam pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih santai dan dapat merangsang siswa untuk belajar lebih aktif dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa fungsi dari *game* bukan hanya sebagai media untuk mencari hiburan semata melainkan juga sebagai media edukasi yang berjalan secara serius dan juga santai dalam pelaksanaannya.

Penggunaan *game* sebagai media pembelajaran dapat diterapkan pada bidang keahlian Desain Pemodelan Informasi Bangunan yang juga termasuk dalam lingkup teknik sipil. Desain Pemodelan Informasi Bangunan adalah kompetensi keahlian yang mempelajari tentang perencanaan, pelaksanaan, perawatan dan perbaikan pada wilayah gedung. Di dalam pembelajarannya terdapat kegiatan berupa pembelajaran mengenai dasar – dasar menggambar rumah, apartemen dan gedung, menghitung biaya bangunan, melaksanakan pembangunan dan memelihara konstruksi bangunan dan lain - lain.

Salah satu *game* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk memahami sebuah konsep dasar desain adalah The Sims. The Sims merupakan sebuah permainan simulasi strategik yang dibuat oleh Will Wright, dipublikasi oleh Maxis, dan didistribusikan oleh Electronic Arts. Will Wright menyebut The Sims

merupakan permainan rumah-rumahan boneka digital (*digital dollhouse*). Di dalamnya pemain dapat melakukan segala hal, mulai dari membaca, makan, tidur, bekerja dan bahkan mendesain ulang atau juga merancang rumah *player* sesuai dengan keinginan.

Salah satu fitur yang ada pada The Sims yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah fitur mendesain ulang dan juga merancang rumah. Fitur tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dasar - dasar desain rumah tinggal beserta desain interior yang termasuk pada bidang keahlian Desain Pemodelan Informasi Bangunan dalam mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan desain interior gedung.

Penggunaan The Sims ini memiliki kelebihan pada cara penggunaan dan tampilan yang lebih sederhana dibandingkan dengan aplikasi desain lainnya. Hal itu dikarenakan media ini hanya menggunakan perintah *drag & place* pada penggunaannya. Dalam pembelajaran APLPIG dapat diterapkan pada pembelajaran prinsip desain interior, penerapan gaya dan tema, prinsip gambar 2 dan 3 dimensi serta pencahayaan buatan.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pemanfaatan salah satu fitur dalam *game* yang berkaitan dengan bidang desain pemodelan dan informasi bangunan dengan judul “ Penggunaan The Sims Sebagai Media Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung ”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat diidentifikasi kan beberapa permasalahan di antaranya :

1. Kurangnya pemanfaatan teknologi yang digunakan sebagai media pembelajaran oleh tenaga pendidik.
2. Kurangnya ketertarikan dan motivasi para pelajar mengenai penggunaan media pembelajaran yang tidak terlalu mengikuti perkembangan zaman dan juga dapat dipelajari sambil bermain.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah agar penelitian memiliki arah yang jelas dan terarah, maka penelitian ini difokuskan pada penggunaan salah satu fitur yang ada pada The Sims sebagai media pembelajaran untuk memahami dan mendalami dasar - dasar desain secara digital.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan The Sims sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung?
2. Bagaimana kelayakan The Sims sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menggunakan salah satu fitur yang ada pada *game* The Sims sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *game* The Sims pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan ide baru dalam praktik pendidikan di Indonesia khususnya pada bidang teknik sipil secara keseluruhan dengan menggunakan The Sims sebagai media pembelajaran

untuk mempermudah penyampaian materi dan mengurangi tingkat kejenuhan serta kesuntukan dalam pembelajaran di dalam kelas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai salah satu media penambah wawasan mengenai media pembelajaran berbasis *game* simulasi yang dapat membuat proses pembelajaran terasa lebih berkembang dan tidak membosankan.

b. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia

Penelitian ini menambah sumber bacaan mengenai masalah dalam kurangnya pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran yang menggunakan teknologi terbaru agar pembelajaran berjalan dengan asik dan menyenangkan.

c. Bagi Sekolah Menengah Kejuruan

Sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi penyampaian materi menggunakan media pembelajaran yang terbilang mengikuti perkembangan zaman.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini merupakan gambaran umum mengenai isi dari keseluruhan pembahasan, yang bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam mengikuti alur pembahasan yang terdapat dalam penyusunan skripsi ini. Adapun sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan pemaparan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan pemaparan mengenai kajian Pustaka, kerangka pemikiran, dan hipotesis yang telah dirumuskan dari kerangka pemikiran.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisikan pemaparan mengenai pendekatan penelitian, model pengembangan, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan pemaparan mengenai hasil dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan mengenai penggunaan *game* sebagai media pembelajaran.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan pemaparan mengenai kesimpulan, implikasi dan saran.