

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia Desain yang semakin berkembang ditambah dengan kemajuan Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan Desain Kreatif yang semakin populer, membuat desain menjadi salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia baik dalam dunia kantor, di rumah, di sekolah, maupun di institusi-institusi lain. Ketertarikan masyarakat terutama siswa untuk mempelajari dasar desain agak kurang. Hal ini bisa dilihat dari banyaknya siswa yang tidak bisa begitu memahami dasar desain. Oleh karena itu perlu dikenalkan dasar desain kepada masyarakat terutama dimulai dari kalangan pelajar.

Usaha pemerintah untuk mengenalkan dasar desain kepada siswa yaitu dengan memasukkan materi dasar desain ke dalam silabus pendidikan sekolah menengah kejuruan. Pengenalan dasar desain dimulai pada pendidikan di sekolah menengah kejuruan. Salah satu sekolah yang memasukkan dasar desain di silabusnya yaitu SMK Negeri 2 Bandung.

Mata pelajaran Dasar Desain adalah mata pelajaran yang berfungsi sebagai dasar untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam merancang sebuah rancangan produk (gambar, poster, dll), melalui pemahaman teori serta latihan. Dalam Mata pelajaran Dasar Desain siswa ditekankan untuk mampu memahami ruang lingkup dasar desain dan desain struktur. (Vera, 2016)

Studi pendahuluan dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Bandung, menurut hasil wawancara terhadap guru mata pelajaran dasar desain di sekolah tersebut diperoleh informasi bahwa banyak siswa yang masih kurang dalam kemampuan desain (design skill) yang mencakup aspek kognitif,

afektif dan psikomotor, padahal kemampuan desain adalah salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa untuk mendalami ilmu desain. Guru mata pelajaran Dasar Desain tersebut mengungkapkan bahwa siswa SMK Negeri 2 Bandung sekarang sedang gemar sekali dengan *game*. Siswa sering menghabiskan waktunya berjam-jam di depan layar monitor ataupun perangkat telepon untuk bermain *game*. Pada waktu pelajaran pun siswa sering mencuri-curi waktu untuk bermain *game* sehingga tugas-tugas yang diberikan sering tertunda. *Game* yang sering dimainkan adalah *game* yang tidak berhubungan dengan pelajaran dan tidak menambah pengetahuan. Di sisi lain dilakukan survey lapangan kepada 40 orang siswa kelas X di jurusan animasi yang menyatakan bahwa pada mata pelajaran dasar desain dirasa sulit, dimana pada survey lapangan tersebut membahas sumber belajar yang digunakan hanya berupa gambar statis yang ditampilkan guru pada saat pembelajaran dengan berbantuan powerpoint, dirasa kurang menarik minat belajar siswa. Disamping itu beberapa siswa menyatakan perlunya *game* edukatif dalam proses pembelajaran, yang dirasa mampu untuk menarik minat belajar siswa. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa di mata pelajaran dasar desain, salah satunya teknik penyampaian materi pada mata pelajaran dasar desain masih didominasi dengan metode pembelajaran konvensional. Pada metode ini guru berperan sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi yang kemudian dituntut untuk dapat mengingat dan menghafal, sehingga pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari belum maksimal. Guru sebagai pendidik harus memberikan inovasi dalam mengajar.

Menurut Sutarman (2009:65) dengan adanya bantuan komputer dan teknologi informasi, maka kualitas pendidikan dapat meningkat dan mempermudah siswa dalam menerima pelajaran. Untuk mengarahkan siswa fokus untuk belajar, diperlukan sebuah alat yang menarik belajar siswa, salah satunya dapat berupa

multimedia pembelajaran interaktif. Adapun model-model multimedia pembelajaran tersebut menurut Hannafin & Peck (1998: 139-158) diantaranya model tutorial, model Drill and Practice, model simulasi, model permainan, dan model campuran.

Selain aspek media yang digunakan turut ambil andil dalam proses belajar siswa, dalam sebuah proses pembelajaran pun, model pembelajaran memiliki peran penting, karena dalam hal ini model pembelajaran dapat dijadikan acuan dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah model Discovery Learning. Model Discovery Learning yang diungkapkan oleh Suryosubroto (2002:200), yaitu: (1) mampu membantu siswa untuk mengembangkan, memperbanyak kesiapan serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif atau pengenalan, (2) siswa memperoleh pengetahuan yang bersifat sangat pribadi atau individual sehingga dapat kokoh atau tertanam kuat pada siswa tersebut, (3) dapat membangkitkan semangat belajar siswa. (4) Discovery Learning juga mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuannya masing-masing, (5) mengarahkan cara siswa belajar, sehingga lebih memiliki motivasi yang kuat untuk belajar lebih giat, (6) membantu siswa untuk memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses penemuan sendiri, (7) Discovery Learning berpusat pada siswa. Sehingga guru hanya berperan sebagai teman belajar saja atau fasilitator. Mempertimbangkan masalah diatas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF “NIRMANA LAND” BERBANTUAN MODEL DISCOVERY LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DASAR DESAIN .**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan dan pembuatan *game* edukatif “*Nirmana Land*” berbantuan model *Discovery Learning* sebagai media pembelajaran dasar desain?
2. Bagaimana implementasi *game* edukatif “*Nirmana Land*” berbantuan model *Discovery Learning* sebagai media pembelajaran dasar desain?
3. Bagaimana peningkatan pemahaman dasar desain siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan *game* edukatif “*Nirmana Land*” berbantuan model *Discovery Learning*?
4. Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan *game* edukatif “*Nirmana Land*” berbantuan model *Discovery Learning*?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya bidang keahlian yang akan dikerjakan dalam merealisasikan proyek ini, maka penulis membatasi permasalahan pada:

1. Penggunaan *game* edukatif dalam penelitian ini hanya sebagai alat bantu pembelajaran.
2. Peningkatan yang dilihat dari penelitian ini adalah aspek capaian hasil belajar, yakni pemahaman dasar desain siswa.
3. Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah mata pelajaran dasar desain (nirmana).

1.4 Tujuan Penelitian

Sebagaimana yang telah disebutkan dalam rumusan masalah, tujuan utama dalam penelitian yang akan dilakukan adalah menganalisis *game* edukatif dengan model *Discovery Learning* dalam pembelajaran dasar desain sistem operasi. Tujuan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Untuk mendapatkan perancangan dan pembuatan *game* “*Nirmana Land*” berbantuan model *Discovery Learning* sebagai media pembelajaran dasar desain.

2. Untuk mengimplementasikan *game* edukatif “*Nirmana Land*” berbantuan model *Discovery Learning*.
3. Untuk menganalisa peningkatan pemahaman dasar desain siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan *game* edukatif “*Nirmana Land*” berbantuan model *Discovery Learning*?
4. Untuk menganalisis tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan *game* edukatif “*Nirmana Land*” berbantuan model *Discovery Learning*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi guna penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan *game* edukatif dalam pembelajaran Dasar Desain.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan peneliti tentang pembelajaran menggunakan *game* edukatif dengan model *Discovery Learning*, dan agar peneliti lebih mengetahui bagaimana *game* edukatif dengan model *Discovery Learning* dalam meningkatkan kemampuan desain yang dilihat melalui capaian hasil belajar siswa dan menarik minat siswa dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Memperkenalkan sebuah *game* edukatif yang menjadi alat untuk pendukung proses kegiatan belajar mengajar. Dapat membantu guru dalam meningkatkan capaian hasil belajar siswa-siswanya. Serta menambah referensi model dan model sehingga pembelajaran yang guru lakukan dikelas dapat lebih inovatif.

3. Bagi Siswa

Dengan menggunakan *game* edukatif dengan model Discovery Learning siswa dapat terbantu dalam meningkatkan kemampuan desain yang dilihat melalui capaian hasil belajar siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menarik.

1.6 Definisi Operasional

Di dalam penelitian ini ada beberapa istilah yang umum digunakan, diantaranya sebagai berikut :

1. *Game* edukatif merupakan salah satu media pembelajaran dengan konten edukatif di dalamnya dengan harapan siswa menjadi lebih tertarik dan menghabiskan lebih banyak waktu untuk belajar.
2. Model pembelajaran adalah cara atau langkah yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar agar terciptanya suatu pengajaran yang efektif.
3. *Discovery Learning* menurut Rohani (2004:39), adalah model pembelajaran yang berangkat dari suatu pandangan bahwa peserta didik sebagai objek pembelajaran.
4. Pemahaman Desain (*Design Comprehenship*) adalah salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki untuk mendalami ilmu desain.
5. Mata pelajaran Dasar Desain adalah mata pelajaran yang berfungsi sebagai dasar untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam merancang sebuah produk (gambar, poster, dll), melalui pemahaman teori serta latihan. Dalam Mata pelajaran Dasar Desain siswa ditekankan untuk mampu memahami ruang lingkup dasar desain dan desain struktur. (Vera, 2016)
6. Hasil belajar yang dimaksud adalah pada aspek kognitif..
7. "*Nirman Land*" merupakan *game* edukatif berbasis RPG (*Role Playing Game*) berbantuan model *Discovery Learning* sebagai media pembelajaran dasar desain.

1.7 Sistematika

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, merumuskan inti permasalahan, menentukan tujuan dan manfaat penelitian, kemudian diikuti dengan pembatasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB 2 KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tentang teori – teori yang relevan dengan kajian penelitian dan hal – hal lainnya yang mendukung penelitian serta berguna dalam merancang *game* edukatif dengan model Discovery Learning.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang proses rekayasa dari *game* edukatif dengan model Discovery Learning yang dijadikan acuan, kemudian menganalisis hasilnya untuk kebutuhan merancang *game* edukatif ini. Selain itu, diuraikan juga tahapan – tahapan perancangan *game* edukatif ini berdasarkan hasil analisis.

BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan temuan dari *game* edukatif yang digunakan oleh peneliti, hingga analisis hasil penggunaan *game* edukatif dengan model Discovery Learning yang telah dibuat oleh peneliti.

