

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I akan membahas latar belakang penelitian yang dilaksanakan, pokok permasalahan, tujuan penelitian, pembatasan masalah dan sistematika penulisan laporan.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, merupakan suatu proses perubahan tata laku dan sikap seseorang atau suatu kelompok dalam usaha pendewasaan karakter seorang manusia melalui upaya pelatihan dan pengajaran yang dilakukan. Pendidikan adalah tempat dimana seseorang mengasah potensi diri seseorang dan mengembangkan karakter diri menjadi seorang yang lebih baik. Dan juga pendidikan bisa dijadikan sebagai pengukur taraf hidup seseorang. Karena itu, pendidikan sangat mempengaruhi kehidupan seseorang di masyarakat.

Penyampaian edukasi sangat penting dalam lingkup pembelajaran, dan diharapkan apa yang disampaikan bisa dimengerti oleh seseorang yang diajar. Beberapa metode banyak digunakan dalam penyampaian edukasi, salah satunya adalah dengan menggunakan metode konvensional, yaitu dengan cara pengajar memberikan materi pelajaran kepada pelajar secara langsung. Untuk meningkatkan kinerja dan mutu pembelajaran, salah satu metode yang sering digunakan adalah pengaplikasian edukasi menggunakan basis permainan. Diharapkan melalui permainan, proses pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Salah satu kelebihan dari permainan edukasi dibandingkan dengan edukasi metode konvensional adalah adanya visualisasi dari permasalahan nyata.

Pemodelan Sistem adalah suatu langkah dimana dilakukan simulasi terhadap suatu kasus yang dilakukan. Pada pengaplikasiannya, pemodelan sistem mempunyai beberapa kemungkinan yang bisa saja terjadi, sebagai contoh simulasi yang telah dijalankan, bisa mempunyai beberapa kemungkinan yang terjadi dan berbeda pada setiap pemecahan masalahnya.

Edukasi pemodelan sistem dilakukan agar bisa diketahui dampak sebab-akibat dari langkah yang diambil. Langkah yang diambil dapat memberikan dampak positif atau negatif kepada lingkungan sekitar, maka dari itu diperlukan pembelajaran agar pola pikir lebih matang, serta dibutuhkan juga pengalaman. Permainan edukasi ini diharapkan dapat melatih pola pikir seseorang.

Pengaplikasian pemodelan sistem ini menggunakan ide papan permainan (*boardgame*). Penerapan ide *boardgame* yang dibuat menggunakan aplikasi yang akan dijelaskan menjadi bentuk permainan. Pembuatan *boardgame* ini juga berguna untuk mensimulasikan pemodelan sistem.

1.2 Pokok Permasalahan

Pokok permasalahan yang akan dibahas adalah belum adanya metode pembelajaran materi pemodelan sistem yang lebih kreatif untuk menambah minat dan pemahaman pelajar. Metode pembelajaran yang dimaksud adalah metode pembelajaran menggunakan alat edukasi sebagai alat peraga, pengaplikasian, dan pembelajaran berbentuk papan permainan.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk merancang alat bantu edukasi pemodelan sistem dalam bentuk papan permainan.

1.4 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, pembahasan yang dilakukan dibatasi sebagai berikut:

1. Penentuan harga material dan mesin di dalam permainan berdasarkan harga barang di toko online, pada kurun waktu 2 sampai 6 Desember 2021
2. Permainan dibatasi untuk remaja 15 tahun ke atas, karena dianggap bahwa umur 15 tahun seseorang itu sudah bisa mengambil keputusan yang lebih bijaksana dan memiliki pola pikir yang sudah dewasa.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan ini dibagi menjadi beberapa bagian, dengan penjelasan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi mengenai latar belakang permasalahan, pokok permasalahan, tujuan dilakukan penelitian ini, pembatasan masalah dan sistematika penulisan laporan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi mengenai teori-teori apa saja yang akan digunakan untuk membahas permasalahan yang ada. Teori-teori tersebut terdiri dari: sistem, pemodelan sistem, sistem manufaktur, disrupsi, perancangan produk, monopoli, dan covid-19.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini dibahas mengenai bagaimana cara dan metode apa yang digunakan dalam memperoleh data tersebut, yang berawal dari melakukan penelitian pendahuluan, mengidentifikasi masalah, melakukan pengumpulan dan pengolahan data, menganalisis data dan kemudian memberikan kesimpulan dan saran.

BAB IV PERANCANGAN PERMAINAN EDUKASI

Pada bab ini akan dibahas secara keseluruhan mengenai desain dari permainan yang dibuat secara detail.

BAB V UJI COBA DAN PERBAIKAN

Bab ini akan membahas uji coba permainan dan perbaikan yang dilakukan pada permainan, dan dilakukan pembahasan untuk melihat apakah pembuatan permainan sudah mencapai tujuan dari penelitian.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan akhir yang didapat dan beberapa saran dari penelitian yang dilakukan. Kesimpulan ini menjawab tujuan dari penelitian.

