

# BAB I

## PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai latar belakang penelitian, pokok permasalahan yang diangkat, pembatasan masalah dalam penelitian, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

### 1.1 Latar Belakang

Lingkungan kerja yang rapi, bersih, dan aman merupakan hal yang diinginkan oleh setiap perindustrian. Salah satu metode yang dapat dilakukan adalah dengan melaksanakan budaya kerja 6S (*seiri, seiton, seiso, seiketsu, shitsuke, dan safety*). Metode 6S juga bertujuan untuk meningkatkan efisiensi kerja dan meminimalkan *waste*. Metode 6S ini adalah pengembangan dari metode 5S yang kemudian ditambahkan 1S lagi, yaitu *safety*. Dengan adanya penerapan 6S di dalam industri, maka lingkungan kerja tidak hanya menjadi rapi dan bersih, namun juga memiliki keamanan yang baik. Seringkali masalah keamanan lingkungan kerja ini diabaikan oleh industri sehingga menimbulkan banyaknya kecelakaan kerja.

Mengingat pentingnya metode 6S ini, maka perlu dibuat suatu modul pembelajaran yang efektif. Di dalam dunia pendidikan, sangatlah diperlukan suatu metode pembelajaran yang efektif agar para siswa mampu memahami dengan jelas apa yang disampaikan oleh pengajar. Pada umumnya, seorang pengajar secara verbal menyampaikan materi pembelajaran dan para siswa secara pasif menerimanya. Akan tetapi, metode pasif ini bukanlah semata-mata cara yang paling

efektif bagi siswa. Sebaliknya, penelitian saat ini menganjurkan teknik pembelajaran yang mendorong siswa secara aktif untuk terlibat dalam materi pembelajaran, seperti hasil penelitian Jana Hackathorn, et al. (2011) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang paling efektif untuk para siswa adalah adanya kegiatan/aktivitas di dalam kelas dibandingkan dengan ceramah, demonstrasi, dan diskusi. Oleh karena itu, pemilihan metode pembelajaran perlu diperhatikan dengan baik oleh para pengajar agar setiap siswa dapat menangkap dengan baik materi pembelajaran yang disampaikan.

Permainan edukasi adalah salah satu metode pembelajaran yang di dalamnya melibatkan interaksi siswa secara langsung. Dengan adanya pembelajaran dalam bentuk permainan, para siswa juga akan lebih tertarik untuk belajar. Menurut Beaumie, et al. (2016), adanya permainan di dalam kelas mampu membuat siswa untuk lebih termotivasi terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar dari siswa akan lebih efektif karena proses pembelajaran yang dilakukan dengan melibatkan pengalaman langsung akan lebih mudah diingat.

Oleh karena itu, dibuatlah suatu permainan edukasi yang bertujuan untuk menanamkan konsep 6S dengan cara yang menyenangkan. Dengan adanya permainan edukasi ini diharapkan agar mahasiswa program studi Teknik Industri dapat lebih mudah memahami budaya kerja 6S. Selain itu, permainan ini juga dapat ditujukan kepada konsultan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) dalam melaksanakan kegiatan pelatihannya untuk suatu industri/perusahaan tertentu.

## **1.2 Pokok Permasalahan**

Pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah diperlukannya metode pembelajaran yang mampu melibatkan interaksi secara langsung terhadap pembelajar dan juga bersifat menyenangkan mengenai budaya kerja 6S di industri bagi mahasiswa program studi Teknik Industri dan konsultan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3).

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah membuat sebuah permainan edukasi mengenai budaya kerja 6S di dalam industri cat dan tiner. Dengan adanya permainan ini diharapkan agar mahasiswa program studi Teknik Industri dapat mengetahui dan memahami budaya kerja 6S. Selain itu, permainan ini juga dapat digunakan untuk kegiatan pelatihan bagi konsultan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3).

## **1.4 Pembatasan Masalah**

Dalam penelitian ini terdapat beberapa pembatasan masalah agar penelitian yang dilakukan lebih fokus. Pembatasan masalah dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan mulai 21 Agustus 2017 sampai 5 Januari 2018.
2. Permainan yang dibuat berbentuk papan permainan.
3. Pengukuran tingkat pengetahuan pengguna dilakukan dengan menggunakan kuesioner sebelum dan sesudah melaksanakan permainan edukasi.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Penulisan dalam laporan ini terdiri dari 6 bab, yaitu pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, perancangan modul permainan edukasi, perbaikan dan evaluasi permainan, serta kesimpulan dan saran.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi mengenai latar belakang penelitian, pokok permasalahan yang diangkat, pembatasan masalah dalam penelitian, tujuan penelitian yang terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus, dan sistematika penulisan laporan.

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini berisi mengenai teori-teori yang menjadi pedoman/dasar dari penelitian ini. Adanya tinjauan pustaka bertujuan untuk memperkuat metode-metode yang digunakan selama penelitian.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi mengenai langkah-langkah dalam penelitian mulai dari awal hingga akhir yang dilakukan dengan tujuan menyelesaikan permasalahan yang diangkat.

### **BAB IV PERANCANGAN MODUL PERMAINAN EDUKASI**

Bab ini berisi tahapan dalam perancangan modul permainan edukasi yang di dalam pembuatannya juga dikombinasikan dengan teori-teori yang telah terkumpul. Permainan edukasi ini diambil dari kasus nyata pada perusahaan cat dan tiner. Modul perancangan permainan yang selesai dibuat akan dilakukan uji coba untuk diketahui keberhasilannya dan juga untuk mendapatkan *feedback* agar

diketahui kekurangan yang masih ada. Kemudian, dilakukan perbaikan atas *feedback* yang ada agar permainan yang dihasilkan menjadi semakin baik.

## **BAB V PEMBUATAN PERMAINAN AKHIR**

Bab ini berisi mengenai pembuatan permainan akhir yang terdiri dari papan permainan dan kartu-kartu, serta alat penunjang lainnya. Lalu, setelah permainan akhir telah selesai, dilakukan penilaian akhir permainan untuk mengetahui apakah permainan yang dibuat sudah cukup baik secara keseluruhan.

## **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan juga bertujuan untuk menjawab tujuan dari penelitian ini. Selain itu, bab ini juga berisi saran untuk penelitian selanjutnya agar dihasilkan permainan yang lebih baik lagi.

