

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Minat baru dalam penggunaan *mobile game* sebagai media pembelajaran dianggap dapat menjadi media pembelajaran baru yang dapat memberi efek positif pada pengguna. Permainan merupakan bagian integral dari sebuah kebudayaan yang dapat menjadi bagian dari pengajaran dan pembelajaran. Beberapa mengatakan bahwa sebuah permainan lebih dahulu ada dibandingkan dengan bahasa, baik dari aspek kebudayaan maupun pengembangan individu (Didow & Eckerman, 2001; Donald, 2001). Penelitian terbaru dari Federasi Peneliti Amerika (The Federation of American Scientist) mengatakan bahwa penelitian pada media pembelajaran melalui permainan dapat menjadi bagian yang koheren dalam pembelajaran sains dan teknologi (Federation of American Scientist, 2006, p.7). Sebuah permainan memiliki kekuatan untuk mengajari, mengarahkan dan mendidik dan lebih efektif dalam mengasah kemampuan dan perilaku yang sulit untuk dapat diingat (Michael & Chen, p.1).

Didasarkan oleh teori kognitif yang didirikan oleh Jean Piaget, proses pembelajaran dan konten pembelajaran harus diorganisasikan secara progresif (Ibda, 2015), untuk itu pengembangan dan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran yang didukung oleh desain instruksional dari isi dan strategi dalam pengembangan perangkat *mobile game* dalam pengajaran dapat menjadi salah satu solusi dalam pengenalan penataan ruang.

Ruang adalah wadah yang meliputi ruang darat, ruang laut, dan ruang udara, termasuk ruang di dalam bumi sebagai satu kesatuan wilayah, tempat manusia dan makhluk lain hidup, melakukan kegiatan, dan memelihara kelangsungan hidupnya. Sebagai tempat manusia dan makhluk hidup lainnya berkegiatan, diperlukan keharmonisan yang dapat diwujudkan melalui penataan ruang. Penataan ruang merupakan suatu proses perencanaan tata ruang, pemanfaatan ruang dan pengendalian ruang yang pelaksanaan wewenangnya dilakukan oleh pemerintah pusat dan pemerintah daerah. Penataan ruang adalah menyangkut seluruh aspek kehidupan, sehingga masyarakat perlu mendapatkan akses dalam proses perencanaan penataan ruang. Dalam penataan ruang, setiap orang berhak untuk mengetahui rencana tata ruang, menikmati pertambahan nilai ruang sebagai akibat penataan ruang, mengajukan keberatan kepada pejabat berwenang terhadap pembangunan yang tidak sesuai dengan rencana tata ruang di wilayahnya. Adapun kewajiban dalam penataan ruang bagi setiap orang diantaranya adalah,

menaati rencana tata ruang yang telah ditetapkan, memanfaatkan ruang sesuai dengan izin pemanfaatan ruang dari pejabat yang berwenang, dan memberikan akses terhadap kawasan yang oleh ketentuan peraturan perundang – undangan dinyatakan sebagai milik umum. Hal ini terkait peran masyarakat dalam penataan ruang sudah diatur dalam PP No. 69 Tahun 1996 tentang Pelaksanaan Hak dan Kewajiban, serta Bentuk dan Tata Cara Peran Serta Masyarakat dalam Penataan Ruang (Republik Indonesia, 1996) .

Namun dalam prosesnya, penataan ruang yang dilakukan oleh pemerintah dan masyarakat mengalami kendala diantaranya yaitu, keterlibatan masyarakat dianggap akan memperpanjang proses pengambilan keputusan serta minimnya partisipasi masyarakat. Beberapa faktor yang menyebabkan minimnya partisipasi masyarakat diantaranya yaitu adanya penolakan secara internal di kalangan anggota masyarakat dan penolakan eksternal terhadap pemerintah, kurangnya dana, keterbatasan informasi, pengetahuan atau pendidikan masyarakat dan program yang kurang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Penataan ruang yang mengedepankan partisipasi masyarakat dalam pemanfaatannya untuk dilakukan perubahan, akan mendorong masyarakat untuk dapat berperan aktif dalam proses pembangunan, karena bagaimana pun proses pembangunan akan berdampak pada lingkungan alam, sosial, ekonomi serta budaya tempat masyarakat tinggal (Adista, Rohmat, & Darsiharjo, 2015).

Menjawab salah satu faktor minimnya partisipasi masyarakat yaitu, keterbatasan informasi maupun pemahaman terkait dengan penataan ruang, media permainan *mobile game* Q-taru diharapkan dapat menjadi salah satu pengisi ruang kosong yang selama ini terjadi dalam pengenalan penataan ruang sejak dini kepada masyarakat, khususnya kalangan pelajar sebagai bagian dari masyarakat.

Q-Taru *mobile game* merupakan permainan pengenalan penataan ruang berbasis aplikasi komputer. Q-Taru *mobile game* dapat menunjang terselenggaranya pembelajaran komponen penataan ruang yang efektif dan menyenangkan sehingga anak – anak dapat dengan mudah memahami konsep penataan ruang. Q-Taru *mobile game* memiliki beberapa komponen diantara yaitu, *playmate* dan kartu pembangunan. Setiap lahan maksimal diisi oleh sembilan kartu pembangunan yang diisi secara bergantian selama proses bermain oleh pemain. Tantangan pada permainan ini adalah, kartu switch, dan bencana yang terdiri dari gempa bumi I, gempa bumi II, gempa bumi III, longsor, puting beliung dan tsunami. Apabila salah satu pemain mengeluarkan kartu switch maka, kartu akan ditukar dengan pemain lain secara acak. Sementara apabila kartu bencana dikeluarkan oleh pemain maka, pemain tersebut akan memiliki hak untuk mengeluarkan kartu pembangunan yang sudah berada di *playmate*.

Adapun permainan ini dapat dimainkan oleh empat orang. Permainan dimainkan dengan tujuan untuk dapat menguasai pembangunan pada lahan

yang tersedia dengan memperhatikan aturan – aturan dalam penataan ruang. Pemenang ditentukan oleh, pemain yang terlebih dahulu menghabiskan bagian kartu pembangunan. Dengan demikian Q-Taru mobile game dapat menjadi alat peraga pembelajaran penataan ruang dengan melatih sistematika berpikir peserta untuk menentukan prioritas pembangunan sesuai dengan komponen penataan ruang yang termuat dalam permainan Q-Taru.

Siswa SD, SMP dan SMA secara psikologis mengalami masa peralihan, dimana sebagai remaja dianggap sedang mempelajari tanggungjawab sebagai masyarakat dan diharapkan dapat meninggalkan segala sesuatu yang bersifat kekanak – kanakan dengan mempelajari pola perilaku dan sikap individu dewasa. Hal ini diperkuat dengan teori (Hurlock , 1991) yang menyatakan bahwa masa remaja adalah suatu masa transisi dimana seorang individu berubah baik secara psikis maupun fisik. Dalam penelitian ini, siswa SD, SMP dan SMA dipilih sebagai objek penelitian karena dirasa telah memasuki tahapan menuju dewasa sehingga dapat dengan baik menerima pembelajaran mengenai penataan ruang melalui media permainan Q-Taru. Namun perlu dibuktikan dengan rangkaian penelitian pada siswa SD, SMP dan SMA

Q-Taru merupakan permainan penataan ruang berbasis android yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Nama Q-Taru merupakan diambil dari kalimat “kita menata tata ruang”, dimana dalam permainan ini siswa SD, SMP dan SMA sebagai target sasaran dalam penelitian dapat merasa terlibat pada pengambilan keputusan dalam perencanaan tata ruang. Penelitian ini akan berfokus pada evaluasi penggunaan metode permainan sebagai media pembelajaran penataan ruang. Untuk itu, dalam penelitian ini akan diukur efektivitas penggunaan perangkat Q-Taru sebagai media pembelajaran penataan ruang berdasarkan muatan pembelajaran penataan ruang yang diterapkan di Indonesia

1.2 Rumusan Masalah

Penataan ruang merupakan proses yang akan memiliki dampak baik secara langsung maupun tidak langsung bagi seluruh lapisan masyarakat. Untuk itu diperlukan adanya peran oleh perencana untuk dapat mengisi titik celah dalam pengenalan penataan ruang di tingkat siswa SD, SMP dan SMA yang diukur dari bertambahnya pemahaman terhadap urgenitas penataan ruang, pentingnya peran *stakeholders* serta definisi dan fungsi setiap fasilitas penataan ruang.

Berdasarkan kajian yang dilakukan oleh peneliti sebagai fokus penelitian ini untuk itu disusun rumusan masalah penelitian agar dapat sejalan dengan latar belakang penelitian yaitu, “Bagaimana efektivitas penggunaan *mobile game* Q-Taru berbasis android dalam pengenalan penataan ruang di tingkat SD, SMP dan SMA?”

1.3 Tujuan dan Sasaran Penelitian

Adapun tujuan dan sasaran yang terdapat dalam penulisan penelitian “Kajian Evaluasi Pemanfaatan Permainan Q-Taru Berbasis Android Sebagai Media Pengenalan Penataan Ruang” dapat dilihat pada sub bab dibawah ini:

1.3.1 Tujuan

Secara umum tujuan dari studi “Kajian Evaluasi Pemanfaatan Permainan Q-Taru Berbasis Android Sebagai Media Pengenalan Penataan Ruang” yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan “Q-Taru” sebagai media pembelajaran penataan ruang.

1.3.2 Sasaran

Berdasarkan tujuan dari penelitian diatas maka ditentukan sasaran dalam penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. Mengukur tingkat pemahaman partisipan penelitian terhadap penataan ruang sebelum bermain permainan pengenalan penataan ruang berbasis android “Q-Taru”
2. Evaluasi Pemahaman Penataan Ruang pada subjek penelitian (siswa SD, SMP, SMA) setelah bermain Q-Taru
3. Efektivitas penggunaan mobile game berbasis android dalam pengenalan penataan ruang di tingkat SD, SMP, SMA

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup merupakan batasan dalam pembahasan dalam pokok permasalahan penelitian. Ruang lingkup menentukan konsep utama dari permasalahan penelitian. Batasan masalah penelitian sangat penting untuk mendekati pada pokok permasalahan yang akan dibahas sehingga tidak mengakibatkan kerancuan dalam menginterpretasikan hasil penelitian. Ruang lingkup memuat terkait ruang lingkup materi serta batasan dalam penelitian

1.4.1 Ruang Lingkup Materi

Materi penelitian merupakan bagian terpenting dalam melaksanakan studi, oleh sebab itu perlu adanya batasan dari hal –hal yang bersifat umum menjadi materi yang lebih spesifik agar isi pembahasan tidak meluas. Adapun lingkup materi yang akan dikaji yaitu:

Penelitian ini membahas efektivitas dalam penggunaan permainan berbasis android “Q-Taru” dalam rangka mengisi titik celah dalam pengenalan penataan ruang di tingkat siswa SD, SMP dan SMA yang diukur dari bertambahnya pemahaman terhadap urgenitas penataan ruang, pentingnya peran *stakeholders* serta definisi dan fungsi setiap fasilitas

penataan ruang. Untuk itu dalam penelitian ini ada beberapa hal yang akan dibahas, diantaranya yaitu:

1. Pemahaman subjek penelitian yaitu siswa SD, SMP dan SMA sebelum bermain Q-Taru
2. Pemahaman Penataan Ruang pada subjek penelitian (siswa SD, SMP, SMA) setelah bermain Q-Taru
3. Tingkat efektivitas penggunaan Q-Taru sebagai media pembelajaran penataan ruang

1.4.2 Batasan Penelitian

Batasan penelitian merupakan penentuan terhadap objek penelitian serta jumlah responden dalam penelitian “Kajian Evaluasi Pemanfaatan Permainan Q-Taru Berbasis Android Sebagai Media Pengenalan Penataan Ruang”, Adapun batasan penelitian ditentukan sebagai berikut:

- a. Pada penelitian ini, siswa SD, SMP, SMA ditetapkan sebagai objek penelitian dengan tujuan membandingkan tingkat efektivitas pembelajaran penataan ruang dengan permainan Q-Taru pada tingkatan pendidikan yang berbeda
- b. Survei dilakukan secara daring dengan target mencapai 30 responden pada tiap tingkatan pendidikan dan sekolah sebagai *users* permainan berbasis android Q-Taru.

1.5 Sistematika Pembahasan

BAB I Pendahuluan

Menguraikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, sasaran, ruang lingkup, metodologi, dan sistematika penulisan. Pada bab pendahuluan juga diuraikan urgensi dari penelitian “Kajian Evaluasi Pengenalan Penataan Ruang dengan memanfaatkan permainan berbasis android Q-Taru”.

BAB II Keluaran dan Manfaat

Keluaran dan manfaat memuat keluaran yang ditetapkan berdasarkan rumusan masalah, sasaran penelitian dan tujuan penelitian

BAB III Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka memuat teori yang digunakan sebagai landasan dalam melakukan penelitian. Tinjauan pustaka ini memuat definisi yang berkaitan dengan penelitian, antara lain yaitu: permianian edukasi, android, tata ruang, pengenalan penataan ruang, pola ruang, *users* dan usia SD, SMP dan SMA.

BAB IV Metodologi

Bab IV metodologi memuat pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu dengan menggunakan metode *mixed used* yaitu gabungan antara metode kuantitatif dan kualitatif.

BAB V Data dan Analisa

Pada bab ini akan dibahas mengenai tahapan analisa pada sasaran penelitian, dengan metode analisa yang telah ditetapkan. Pada bab ini juga akan dibahas mengenai langkah analisa dan hasil analisa pada setiap sasaran.

BAB VI Kesimpulan

Pada bab ini, akan dibahas mengenai kesimpulan pada masing-masing sasaran dan hasil analisis yang dilakukan, berisi saran yang ditujukan pada pihak yang bersangkutan, rekomendasi untuk peneliti selanjutnya.

1.6 Keluaran Penelitian

Keluaran penelitian berjudul “Kajian Evaluasi Pengenalan Penataan Ruang dengan memanfaatkan permainan berbasis android “Q-Taru”” berdasarkan sasaran yang telah ditetapkan adalah sebagai berikut:

- a. Terukurnya tingkat pemahaman partisipan penelitian terhadap penataan ruang sebelum bermain permainan pengenalan penataan ruang berbasis android “Q-Taru”
- b. Teridentifikasinya tingkat efektivitas penggunaan mobile game berbasis android dalam pengenalan penataan ruang di tingkat SD, SMP dan SMA
- c. Teridentifikasinya pengetahuan yang diperoleh siswa SD, SMP dan SMA setelah bermain permainan pengenalan penataan ruang berbasis android “Q-Taru”

1.6 Manfaat Penelitian

Pada penelitian secara garis besar dapat dibagi menjadi 2 manfaat, antarlain yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagaimana dibahas pada sub bab berikut ini:

1.7.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sumber informasi dalam menjawab permasalahan terkait proses pengenalan penataan ruang di tingkat SD, SMP dan SMA. Selain itu, penelitian ini juga dapat bermafaat dalam meningkatkan kualitas instrumen dalam hal ini adalah media pembelajaran pengenalan penataan ruang. Peneliti juga berharap penelitian “Kajian Evaluasi Pengenalan Penataan Ruang dengan memanfaatkan permainan berbasis android “Q-Taru””

1.7.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1.7.2.1 Manfaat Bagi Pemerintah

Pengetahuan terkait penataan penataan ruang yang baik ditengah masyarakat akan membantu pemerintah dalam pelaksanaan pengawasan dan pengendalian tata ruang baik pada lingkup terkecil yaitu desa sampai dengan lingkup nasional. Sehingga manfaat dari penelitian ini adalah untuk memberikan pengetahuan bagi pemerintah terkait instrument yang dapat digunakan dalam melakukan pengenalan penataan ruang pada siswa SD, SMP dan SMA sebagai bagian dari masyarakat.

1.7.2.2 Manfaat Untuk Masyarakat

Manfaat yang didapat dari penelitian ini bagi masyarakat yaitu, berupa pengetahuan yang baik terkait dengan penataan ruang serta media yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

1.7.2.3 Manfaat Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini, antara lain adalah sebagai berikut:

1. Melatih peneliti untuk menerapkan ilmu serta metode yang selama ini didapatkan selama proses perkuliahan
2. Sebagai bahan informasi bagi peneliti dalam penggunaan media permainan dalam pengenalan penataan ruang khususnya pada objek penelitian yaitu siswa SD, SMP dan SMA.

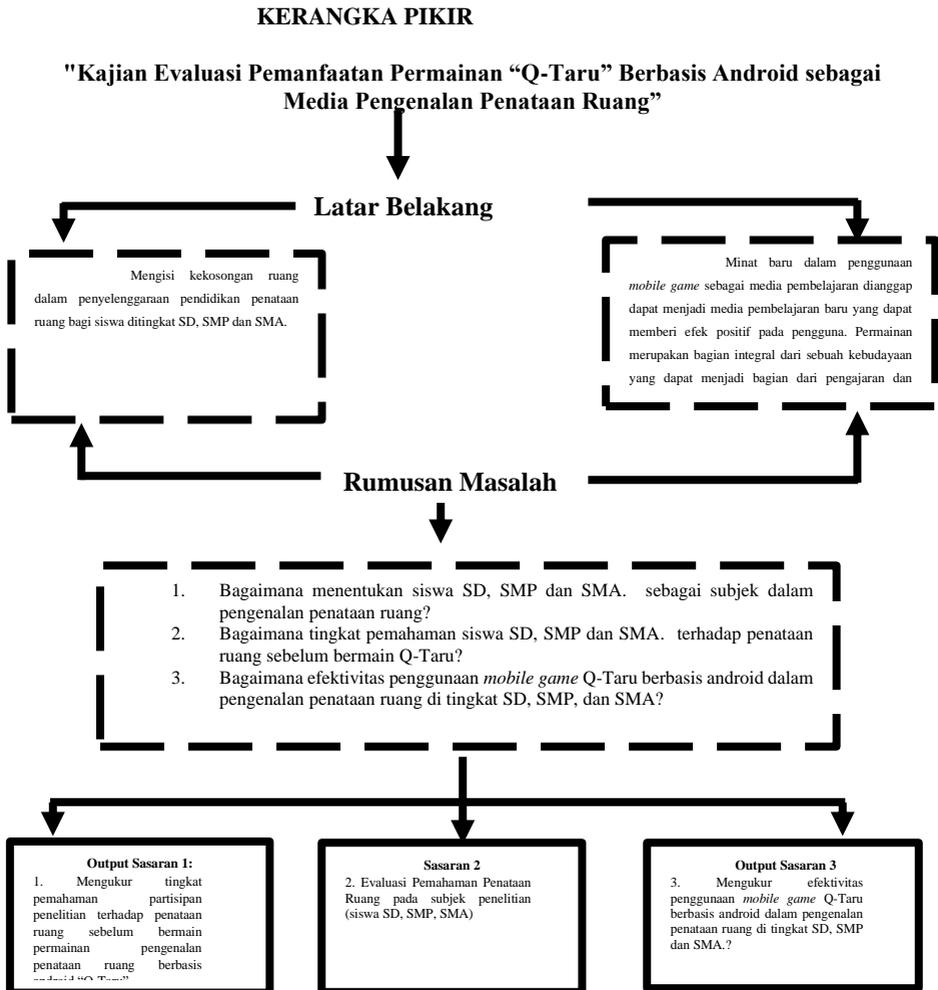


Diagram 1. 1 Kerangka Pikir

