

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan teknologi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Tenaga pengajar, guru, mentor, dosen, dan pelatih merupakan mediator utama dalam transformasi pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut dapat lebih dinamis dan akan mencapai sasaran yang diinginkan jika ditambahkan alat bantu atau media lain, seperti media audio, visual, cetak, proyeksi, film, permainan, dan lain sebagainya.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat sebagai perantara agar pesan yang disampaikan dalam pembelajaran dapat tersampaikan, sehingga proses belajar mengajar menjadi efektif (Apriyanti & Yermiandhoko, 2015:10). Media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam suatu pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, maka pembelajaran akan lebih bervariasi sehingga peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran juga dapat mempermudah siswa dalam memahami isi materi yang sedang dipelajari (Karomah & Marsiani, 2018:116). Media dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok besar, yakni 1) media audio; 2) media visual; 3) media audio visual dan; 4) media multimedia (Munandi, 2013:54-57).

Program Studi PKK yang ada di FT UNJ memiliki mata kuliah yang harus diikuti oleh seluruh mahasiswanya. Salah satu mata kuliah tersebut adalah mata kuliah Dasar Graha, yang membahas tentang: (1) Konsep dasar graha, (2) Kesehatan rumah dan lingkungan, (3) Kenyamanan dan keindahan, serta (4) Dekorasi halaman dan lingkungan (Luddin, dkk., 2016:430). Pada materi Konsep dasar graha terdapat sub materi yang membahas tentang Rumah Sehat Bagi Kehidupan Keluarga, materi tersebut menjadi salah satu materi yang penting dalam pembelajaran mata kuliah Dasar Graha, karena rumah merupakan kebutuhan utama manusia di samping kebutuhan pangan dan sandang (Pulungan, 2003:1). Maka dari itu setiap anggota keluarga perlu

mengetahui bagaimana syarat-syarat rumah sehat, dasar perencanaan rumah sehat, dan bagaimana cara menganalisis suatu denah rumah tinggal yang sederhana (Pulungan, 2003:8).

Berdasarkan hasil kuesioner atau angket dan wawancara yang dilakukan terhadap beberapa mahasiswa Program Studi PKK FT UNJ diperoleh informasi bahwa dalam proses belajar mengajar pada mata kuliah Dasar Graha khususnya pada sub materi Rumah Sehat Bagi Kehidupan Keluarga masih dilakukan secara konvensional menggunakan *power point* dan modul yang dipaparkan secara lisan. Paparan dengan menggunakan *power point* dan modul tersebut hanya berupa tulisan dan gambar dua dimensi. Hal tersebut berdampak pada proses pembelajaran menjadi kurang maksimal, sumber belajar kurang bervariasi karena hanya menggunakan sumber belajar berupa media dua dimensi, sehingga pembelajaran dirasa kurang efektif dan mahasiswa kurang memahami materi yang disampaikan. Maka dari itu perlu adanya tambahan sumber belajar berupa media pembelajaran visual 3D dalam kegiatan belajar mengajar. Pengajaran akan lebih efektif apabila objek dan kejadian yang menjadi bahan pengajaran dapat divisualisasikan secara realistis menyerupai keadaan sebenarnya, tetapi bukan berarti bahwa media harus selalu menyerupai keadaan yang sebenarnya (Sudjana & Rivai, 2019). Sejalan dengan pendapat tersebut, dengan menggunakan media pembelajaran 3D juga dapat mempermudah mahasiswa memahami materi pembelajaran yang disampaikan (Wismaya, 2018). Beberapa mahasiswa juga mengemukakan bahwa mereka akan lebih mudah memahami materi dan tertarik dalam kegiatan belajar mengajar mata kuliah Dasar Graha apabila ditambahkan media pembelajaran visual 3D agar dapat membayangkan kondisi yang sebenarnya dari materi yang disampaikan. Menurut Moedjiono media 3D juga memiliki kelebihan-kelebihan, di antaranya yaitu: 1) memberikan pengalaman secara langsung; 2) penyajian secara konkret; 3) dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksinya maupun cara kerjanya; 4) dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas dan; 5) dapat menunjukkan akar suatu proses secara jelas (Lidyawati & Zubaidi, 2013:4).

Peneliti berinovasi untuk membuat media pembelajaran pada mata kuliah Dasar Graha yang ada di Program Studi PKK FT UNJ berupa media pembelajaran rumah sehat minimalis berbasis visual 3D *SketchUp*. Media 3D *SketchUp* merupakan media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh para pengajar untuk memudahkan peserta didik pada saat memahami objek pelajaran yang akan diterima. Media 3D *SketchUp* merupakan media visual yang mampu menarik perhatian peserta didik agar lebih aktif saat pembelajaran berlangsung (Aditya, 2020).

Penggunaan media pembelajaran visual menggunakan 3D *SketchUp* sangat membantu proses pembelajaran, terutama pada materi menggambar perspektif bangunan seperti ortogonal, piktorial sampai dapat diaplikasikan dalam menggambar visual seperti bangunan rumah atau gedung, karena media tersebut dinilai dari segi visualisasinya dapat membuat terjadi peningkatan daya minat peserta didik untuk lebih giat belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif (Putra, 2020). Sejalan dengan pendapat tersebut, hasil penelitian yang dilakukan oleh Sayuti (2017) menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran 3D *SketchUp* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Media pembelajaran ini dikembangkan dengan mengedepankan aspek fleksibilitas, serta kesamaan denah atau tata letak ruangan yang sesuai dengan syarat rumah sehat, serta terdapat pula *furniture* rumah tangga yang disusun secara tepat di setiap ruangnya sesuai dengan analisis suatu denah rumah sederhana dengan konsep rumah minimalis. Sehingga, mahasiswa dapat lebih jelas mengetahui bagian-bagian dari dalam rumah. Selain itu media pembelajaran rumah sehat ini juga dikembangkan untuk mengakomodasi pembelajaran mata kuliah Dasar Graha khususnya pada sub materi Rumah Sehat Bagi Kehidupan Keluarga.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran rumah sehat minimalis berbasis visual 3D *SketchUp* yang dapat digunakan dalam pembelajaran pada mata kuliah Dasar Graha di Program Studi PKK FT UNJ, yang diharapkan dapat menarik perhatian serta meningkatkan minat

mahasiswa dalam pembelajaran mata kuliah Dasar Graha, serta membantu mahasiswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh dosen dan juga memberikan gambaran kepada mahasiswa tentang denah rumah yang sesuai dengan syarat rumah sehat.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, permasalahan diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses belajar mengajar masih dilakukan secara konvensional menggunakan *power point* dan modul berupa tulisan dan gambar dua dimensi yang dipaparkan secara lisan.
2. Pembelajaran menjadi kurang maksimal karena sumber belajar yang digunakan kurang bervariasi sehingga mahasiswa kurang memahami materi yang disampaikan.
3. Penjelasan dua poin di atas menyebabkan proses belajar mengajar menjadi kurang efektif, sehingga minat mahasiswa dalam pembelajaran mata kuliah Dasar Graha pun menjadi kurang.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran mata kuliah Dasar Graha berupa rumah sehat minimalis berbasis visual 3D *SketchUp* pada sub materi Rumah Sehat Bagi Kehidupan Keluarga di Program Studi PKK FT UNJ.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran rumah sehat minimalis berbasis visual 3D *SketchUp* pada mata kuliah Dasar Graha?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran rumah sehat minimalis berbasis visual 3D *SketchUp* pada mata kuliah Dasar Graha?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti di antaranya:

1. Mengembangkan media pembelajaran rumah sehat minimalis berbasis visual 3D *SketchUp* pada mata kuliah Dasar Graha.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran rumah sehat minimalis berbasis visual 3D *SketchUp* pada mata kuliah Dasar Graha.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat tersebut antara lain:

1.6.1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis dari penelitian ini antara lain:

1. Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan Ilmu Kesejahteraan Keluarga dari segi Ilmu Dasar Graha, yaitu tentang pentingnya rumah sehat bagi kehidupan keluarga.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi atau referensi bagi penelitian berikutnya yang berkaitan dengan kajian materi tentang Ilmu Dasar Graha.
3. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan dengan mengembangkan suatu media pembelajaran visual 3D menggunakan perangkat lunak *SketchUp*.

1.6.2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi Universitas Negeri Jakarta, khususnya Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan koleksi bacaan sehingga dapat dijadikan referensi atau acuan dalam meningkatkan dan menambah wawasan pengetahuan yang berkaitan dengan mata kuliah Dasar Graha dalam bidang ilmu Rumah Sehat Bagi Kehidupan Keluarga, serta dapat menjadi masukan untuk

Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga agar dapat ikut berperan dalam pengembangan media pembelajaran.

2. Bagi dosen pengampu mata kuliah Dasar Graha, media ini dapat digunakan sebagai alat bantu pada proses pembelajaran.
3. Bagi mahasiswa, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman dan inovasi alternatif media pembelajaran pada mata kuliah Dasar Graha. Kemudian dapat dijadikan sebagai motivasi untuk mengembangkan kreativitas dalam membuat suatu media pembelajaran.

