

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan tidak sekadar interaksi melalui media elektronik agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan baik dalam hal moral, pengendalian diri, kepribadian, maupun keterampilan yang diperlukan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Perkembangan dan kemajuan teknologi dalam segala bidang khususnya dalam bidang pendidikan telah membawa dampak yang sangat luas dalam berbagai aktivitas umat manusia terutama dalam menghadapi era yang serba maju. Adanya berbagai kebutuhan dan persaingan yang begitu kompleks, maka dunia pendidikan perlu diramu sedemikian rupa sehingga dapat memberikan pengaruh dalam pembentukan karakter seseorang.

Dunia pendidikan menyadari tanpa sumber daya manusia yang handal akan kalah bersaing dalam menghadapi persaingan yang semakin nyata, dalam berkembangnya dunia pendidikan, universitas di Indonesia memberikan pembelajaran atau pelatihan dalam pengembangan kepribadian. Salah satu nya adalah Universitas Teknokrat Indonesia, tetap konsekuen dalam menjalankan dan mengembangkan pendidikan karakter. Meskipun demikian, banyak faktor yang mungkin akan memengaruhinya akhir-akhir ini, salah satunya adalah perubahan yang setiap saat dapat terjadi. Oleh karena itu diperlukan berbagai upaya nyata terhadap pengembangan dan kemajuan sumber daya manusia khususnya dalam bidang pengembangan kepribadian untuk memenuhi kualifikasi dan peningkatan karakter pada diri sendiri. Menurut Reynolds, K.J. & Branscombe, N.R. (2015) Pengembangan Kepribadian merupakan upaya-upaya untuk membantu peserta

didik memahami *Professional Image, Business Etiquette, Self Development, Character Building, Effective Communication, Public Speaking, Service Excellent*.

Pentingnya pendidikan Pengembangan Kepribadian diharapkan juga dapat memberikan dampak positif dalam menghadapi berbagai situasi apapun yang dapat menimbulkan stres. Seorang merasa tertekan dengan berbagai kondisi baik di lingkungan keluarga maupun di lingkungan sosial. Sebab itu, pendidikan Pengembangan Kepribadian diharapkan dapat memberi pengaruh meningkatkan, memperbaiki, mengubah tata cara, keterampilan dan sikap serta tata laku seseorang dan membentuk kepribadian bagi diri sendiri. Pembentukan kepribadian berhubungan dengan banyak faktor yang memengaruhinya seperti melalui pendidikan dan pengendalian terhadap diri sendiri, kecerdasan emosional, lingkungan tempat berkegiatan atau kerja, kondisi dan disiplin diri, kemampuan mengelola diri atau emosi, kemampuan menghadapi situasi yang dihadapi, dan masih banyak lagi yang dapat mendukung pribadi mahasiswa.

Minat serta ketertarikan mahasiswa dalam mempelajari pengembangan kepribadian masih sangat rendah hal ini mengakibatkan pandangan mahasiswa terhadap materi tersebut sebagai hal yang menyulitkan diri mereka, tidak banyak juga mahasiswa yang hanya sekedar mempelajarinya tetapi tidak menerapkan di kehidupan sehari-hari agar menjadi kebiasaan pada diri mereka. Hal tersebut yang menjadi permasalahan bagi pengajar Pengembangan Kepribadian dalam menarik perhatian mahasiswa supaya lebih tertarik dalam belajar Pengembangan Kepribadian.

Perkembangan *smartphone* pada saat ini perkembangannya begitu cepat, menurut data Badan Pusat Statistik dari hasil pendataan survei Susenas 2018

terdapat 39,90% populasi Indonesia telah mengakses internet ditahun 2018. Pada tahun 2018 Badan Pusat Statistik mencatat 88,46 persen rumah tangga di Indonesia telah memiliki/menguasai minimal satu telepon selular pintar yang biasa kita kenal dengan *smartphone*. *Smartphone* adalah telepon selular dengan mikroprosesor, memori, layar dan modem bawaan. *Smartphone* merupakan ponsel multimedia yang menggabungkan fungsionalitas PC dan handset sehingga menghasilkan gadget yang mewah, di mana terdapat pesan teks, kamera, pemutar musik, video, *game*, akses email, tv digital, search engine, pengelola informasi pribadi, fitur GPS (Williams and Sawyer, 2011).

Bidang teknologi informasi yang semakin berkembang selaras dengan tuntutan zaman salah satunya adalah *game*. Fenomena yang terjadi adalah mahasiswa sering melupakan belajar karena waktu yang seharusnya untuk belajar dihabiskan dengan bermain *game*. *Game* memang mempunyai pesona adiktif yang bisa membuat pemainnya kecanduan. Dengan fenomena itu perlu berbagai inovasi kreatif dalam menciptakan *game* edukasi sebagai media pembelajaran yang inovatif sehingga bisa dimanfaatkan di dunia pendidikan guna mendukung kegiatan belajar mengajar dan menarik minat motivasi belajar.

Akhir-akhir ini *game* mulai dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran. *Game* yang memiliki konten pendidikan lebih dikenal dengan istilah *game* edukasi. Tujuan dari *game* berjenis edukasi ini yaitu untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pelajaran sambil bermain, sehingga dengan perasaan senang diharapkan anak bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan. Di dalam *game* edukasi terdapat paduan antara animasi dan narasi yang membuat pelajar tertarik, sehingga *game* mempunyai potensi besar dalam

membangun motivasi pelajar. *Game* membuat mahasiswa merasa senang dan nyaman dalam mengikuti pembelajaran. Bukan hanya menghindarkan dari kejenuhan, kegiatan pembelajaran yang heboh menggunakan media *game* akan meninggalkan kesan yang lama dalam memori siswa serta memberikan peluang kepada mahasiswa untuk belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan tanpa meninggalkan tujuan pembelajaran.

Dari uraian di atas, media pembelajaran berupa *game* edukasi kiranya bisa menjadi media pembelajaran yang dapat menarik minat dan motivasi belajar mahasiswa, serta media pembelajaran yang menantang dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, posisi media pembelajaran ini adalah sebagai sumber belajar mandiri. Sumber belajar mandiri tidak hanya dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran tetapi juga dapat digunakan mahasiswa dengan atau tanpa guru/dosen mata pelajaran yang bersangkutan.

Oleh karena itu, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengembangkan *game* edukasi berbasis mobile untuk meningkatkan citra diri mahasiswa dalam pembelajaran Pengembangan kepribadian dengan Judul: **“UPAYA MENINGKATKAN CITRA DIRI MELALUI *GAME* EDUKASI PENGEMBANGAN KEPERIBADIAN BERBASIS MOBILE”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan *game* berbasis mobile untuk meningkatkan citra diri pada pembelajaran Pengembangan Kepribadian?”.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Game* edukasi yang akan dikembangkan pada penelitian ini dapat berjalan di *flatform* android saja.
2. Fitur-fitur yang ada pada *game* edukasi ini yaitu Materi pembelajaran berbentuk video animasi, Quis/Ujian dan informasi mengenai aplikasi *game*
3. Materi dan Quis/Ujian yang ada pada *game* yaitu Etika Bisnis (Business Ethics) seperti berpenampilan yang menarik, berjabat tangan yang baik dan benar, etika menerima tamu, cara berdiri, berjalan.
4. *Game* yang ada pada aplikasi ini berbentuk Quis/Ujian yang di implementasikan dengan video animasi pada materi pembelajaran.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah “Upaya meningkatkan citra diri dan minat mahasiswa dalam pengembangan kepribadian melalui *game* edukasi berbasis mobile”

1.5. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk pengembangan *Game* Edukasi Android kedepan nya.

2. Manfaat Praktis

Game yang sudah dikembangkan ini diharapkan dapat meningkatkan citra diri mahasiswa dalam pengembangan kepribadiannya sebelum menghadapi dunia pekerjaan ataupun berwirausaha dan meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar pengembangan kepribadian.

1.6. Keaslian Penelitian

Penelitian ini belum pernah dilakukan atau dipublikasikan oleh siapapun dan pihak manapun. Hal ini dapat dilihat dari penelitian terdahulu yang terkait, dengan judul “Pengembangan *Game* Edukasi Kimia Berbasis Role Playing *Game* (Rpg) Pada Materi Struktur Atom Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Untuk Siswa Kelas X Sma Di Kabupaten Purworejo”. Penelitian tersebut membahas pengembangan *game* edukasi pada pembelajaran Struktur Atom kimia, namun penelitian tersebut tidak membahas terkait pengembangan *game* edukasi pada pembelajaran pengembangan kepribadian. Sehingga ini kali pertama judul mengenai penelitian “Upaya Meningkatkan Citra Diri Melalui *Game* Edukasi Pengembangan Kepribadian Bebas Mobile”.