

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia karena berperan penting dalam peningkatan pengetahuan dan keterampilan, serta memungkinkan individu untuk menjalankan perannya di masyarakat. Meskipun demikian, proses pembelajaran di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Contohnya, dalam penelitian yang dilakukan oleh Sriyono (2016), 28 remaja masih memiliki kemandirian dan semangat belajar yang rendah. Hal ini terjadi karena kurangnya pemahaman dalam proses belajar yang membuat remaja tidak menikmati proses pembelajaran dan berdampak pada efektivitas pendidikan.

Menurut Octavia (2020), rendahnya motivasi belajar remaja disebabkan oleh tujuan dan metode pembelajaran yang tidak jelas dan sesuai. Salah satu alasan kondisi ini dapat terjadi adalah karena ketidaksesuaian gaya belajar masing-masing remaja. Penelitian yang dilakukan oleh Anggoro dkk. (2024) menunjukkan bahwa sebanyak 30 siswa memperoleh nilai yang lebih tinggi ketika metode pembelajaran yang diterapkan sesuai dengan gaya belajar mereka. Sedangkan, menurut Putu Andita, seorang psikolog anak dan remaja, anak yang menggunakan gaya belajar yang tidak sesuai hanya mampu menyerap sekitar 30% dari materi yang dipelajari (Maharani, 2016).

Sedangkan, menurut teori Piaget (Lubis dkk., 2024, h. 7901), masa remaja merupakan fase krusial di mana individu memasuki tahap perkembangan kognitif operasional formal. Pada tahap ini, remaja mulai belajar secara mandiri dan secara bertahap melepaskan diri dari metode pembelajaran yang diterapkan di lingkungan sekolah (Fitriani & Yusri, 2022). Jika seorang remaja tidak menemukan gaya belajar yang sesuai, ia berisiko mengalami berbagai dampak negatif seperti keterlambatan dalam pencapaian akademik, peningkatan tingkat stres, penurunan motivasi belajar, serta kesulitan dalam beradaptasi.

Salah satu faktor yang menyebabkan remaja tidak mengetahui gaya belajar yang sesuai adalah media informasi mengenai gaya belajar yang sering kali monoton dan membosankan. Informasi tersebut disajikan melalui media tradisional yang tidak interaktif dan tidak mampu mengakomodasi berbagai macam modalitas belajar, atau dengan kata lain hanya disajikan dalam bentuk teks (Asela dkk., 2020).

Sedangkan, Ismantohadi dkk. (2015, h. 4156) memberikan contoh penggunaan kuesioner gaya belajar VARK sebagai penerapan interaktivitas. Media tersebut dapat digunakan oleh berbagai macam pengguna dan mempermudah proses pemahaman penggunaan kuesioner. Mendukung hal tersebut, Ratnaningrum & Ma'wa (2025, h. 702) menyatakan bahwa remaja pada era sekarang cenderung lebih mudah menerima informasi melalui media interaktif yang menarik, di mana salah satu diantara media tersebut adalah gim digital.

Menurut Anggraini dkk. (2021), *Digital game-based learning* (DGBL) lebih efektif dalam menanamkan pemahaman karena media ini bersifat inovatif dan interaktif, memungkinkan anak-anak untuk belajar sambil bermain. Hal ini terjadi karena gim masih menjadi bagian dari hidup dan masa pembentukan pribadi remaja (Benz dkk., 2016).

Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menyediakan media informasi mengenai gaya belajar yang jelas, menarik, dan bersifat eksploratif demi mendukung remaja dalam proses belajar sehari-hari sekaligus menumbuhkan kembali semangat belajar dan kemandirian. Dengan demikian, media gim digital dapat menjadi alat yang efektif dalam membantu anak-anak menggali dan mengetahui gaya belajar yang sesuai dengan mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, berikut rumusan masalah yang dapat disusun:

1. Anak-anak memiliki kesulitan memahami materi pembelajaran karena belum mengetahui gaya belajar yang sesuai.
2. Media informasi mengenai gaya belajar tidak tepat sehingga tidak menyelesaikan masalah remaja.
3. Anak berpotensi menghadapi kesulitan di masa depan akibat belum berhasil menemukan gaya belajar yang sesuai.
4. Sistem pendidikan dan keterbatasan guru untuk mendukung keberagaman gaya belajar.

Oleh karena itu, pertanyaan penelitian yang digunakan dalam perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan gim digital untuk meningkatkan pengetahuan mengenai gaya belajar yang sesuai untuk remaja?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan untuk remaja berusia 13-18 tahun, SES C, SMP/SMA, dan berdomisili di Jakarta. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada pembuatan permainan, *game design document*, serta media sekunder. Sedangkan, konten perancangan akan membahas cara mengetahui gaya belajar yang sesuai sehingga remaja dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan tugas akhir ini adalah untuk merancang media informasi untuk meningkatkan pengetahuan mengenai gaya belajar yang sesuai untuk remaja.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat perancangan tugas akhir dibagi menjadi 2, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1) Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam ilmu pengetahuan desain komunikasi visual, khususnya membahas materi gaya belajar pada remaja, dengan menghasilkan karya tulis yang memperdalam dan menerapkan metode-metode Tracey Fullerton di media gim digital.

2) Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi penulis untuk memperdalam proses pembuatan gim digital, informasi terkait masalah pendidikan di Indonesia, serta cara menyampaikan pesan kepada *target audience* dengan efektif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam bidang pendidikan dan tumbuh kembang remaja.

