

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya merupakan aset berharga negara yang harus dijaga keberadaannya karena budaya merupakan identitas negara. Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak sekali kebudayaan, bahkan Indonesia memiliki keberagaman budaya yang berbeda – beda di setiap daerahnya. Sebagai warga yang baik, masyarakat harus bisa memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya. Namun karena maraknya budaya luar yang telah menjajah kebudayaan Indonesia, kini masyarakat terutama anak – anak mulai luntur akan pengetahuan tentang kebudayaan di Indonesia seperti yang dapat kita temukan di sekitar lingkungan kita. Pengetahuan tentang kebudayaan yang didapatkan juga mulai langka karena tenggelam oleh budaya – budaya dari luar negeri.

Belum lagi metode pengajaran yang dilakukan oleh para guru juga sebagian besar masih menggunakan metode pengajaran konvensional, artinya yaitu guru masih menyampaikan materi dengan cara memberikan ceramah secara teoritis kepada peserta didik, memberikan tugas kemudian melakukan tes akhir, begitulah aktivitas tersebut berjalan terus menerus[1]. Tidak hanya itu, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh Angger Prima Widhiasih dan Sandra Yunita di PAUD Daarul It-Tihad ditemukan hambatan dalam pelaksanaan proses pembelajaran, yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran. Salah satunya belum adanya penggunaan komputer atau laptop sebagai sarana media pembelajaran. Guru masih menggunakan buku sebagai sumber belajar untuk anak[2].

Hal tersebut menyebabkan anak cenderung bersikap pasif dalam proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung pun sebagian anak cenderung kurang antusias. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan maksimal karena anak tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru dan juga terbatasnya penggunaan media oleh guru. Dari permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran yang tepat adalah permainan interaktif. Dengan menggunakan permainan interaktif sebagai media pembelajaran mampu memaksimalkan pengasahan tumbuh kembang anak karena adanya interaksi sehingga dapat mengasah kemampuan motorik dan melatih keterampilan anak[2]. Namun masalah juga terjadi pada sedikitnya ketersediaan media pembelajaran yang terdapat di platform

pendistribusian aplikasi yaitu Google Play Store, karena hal tersebut pilihan media pembelajaran di platform pendistribusian menjadi terbatas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, topik penelitian ini dipilih karena kurangnya media pembelajaran yang dapat diakses oleh anak-anak, mengakibatkan mereka memiliki keterbatasan dalam pilihan aplikasi edukatif di platform *smartphone* dan peneliti juga terinspirasi dengan adanya aplikasi – aplikasi *game* interaktif tentang kebudayaan yang telah tersedia pada Google Play Store. Maka dari itu, peneliti bermaksud untuk mengembangkan *game* interaktif berbasis Android sebagai media untuk mengenalkan budaya Indonesia kepada anak-anak. Dengan begitu, harapannya anak-anak akan mendapatkan bantuan dalam mengenal beberapa aspek budaya Indonesia, bukan hanya secara teoritis, tetapi juga melalui visualisasi yang disajikan melalui teknologi *game* di *smartphone*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

1. Bagaimana merancang *game* interaktif berbasis android yang mampu menjadi media representasi budaya Indonesia untuk anak-anak?
2. Bagaimana aplikasi yang telah dirancang dapat dipublikasi di *Google Play Store*?

1.3 Batasan Masalah

Supaya penelitian lebih terarah, terfokus, dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka perlu adanya batasan masalah. Batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan melalui observasi yang bersumber dari *Google Play Store*
2. *Game* hanya berjalan pada sistem Android
3. Fitur yang disajikan dalam *game* interaktif ini berupa 6 materi, 2 *game*, dan 1 kuis
4. Materi yang terkandung pada *game* interaktif berupa materi tentang kebudayaan Indonesia yaitu baju adat, rumah adat, tarian tradisional, lagu daerah, alat musik tradisional, dan makanan daerah
5. Materi pada *game* hanya mengenalkan 6 provinsi di Indonesia
6. *Game* ini bertipe *landscape*
7. Android yang digunakan minimal versi *Oreo* atau 8.0

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan *game* interaktif sebagai media representasi tentang kebudayaan untuk membantu anak-anak dalam mempelajari kebudayaan Indonesia.
2. Untuk mengetahui bagaimana aplikasi yang telah dirancang dapat dipublikasikan di Google Play Store.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa sumbangan pemikiran bagi akademisi dan praktisi dalam menambah wawasan dan juga sebagai sumber informasi mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan teknologi serta dapat menjadi sumber referensi bagi penyelesaian karya ilmiah serupa selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi pengembang aplikasi, sebagai pertimbangan pengembangan teknologi ke depannya untuk menambahkan atau memperbaiki fitur supaya aplikasi lebih berkembang atau lebih sempurna.
 - b. Bagi pengguna, sebagai bahan informasi dan media pembelajaran tentang kebudayaan Indonesia.

1.6 Sistematika Penulisan

Guna mempermudah dalam penulisan skripsi, maka penelitian ini secara keseluruhan menggunakan pembahasan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan tentang landasan teori apa yang digunakan dalam pembuatan *game* interaktif, yaitu dengan melakukan studi literatur, menjelaskan tentang pengertian *game*, jenis – jenis *game*, pengertian permainan interaktif, pengertian *game* edukasi, penjelasan

tentang GDLC dan materi – materi lain untuk memenuhi validasi penelitian.

BAB III: METODE PENELITIAN

Di dalam bab ini terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, alur penelitian, analisis observasi, alat dan bahan untuk membuat aplikasi.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan tahapan pemaparan hasil penelitian yang telah dicapai dalam mengembangkan aplikasi. Yaitu berupa hasil yang diperoleh dari observasi, proses dalam merancang aplikasi, hasil perancangan aplikasi, serta hasil testing aplikasi.

BAB V: PENUTUP

Merupakan bab penutup yang berisi tentang kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian untuk perbaikan.

