

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebudayaan Indonesia adalah keseluruhan kebudayaan lokal yang ada di setiap daerah di Indonesia. Pola hidup masyarakat masa kini dengan masa dahulu sangatlah berbeda hal ini juga dampak arus globalisasi sehingga perlu penanganan yang lebih baik [1], salah satu contohnya yang terdapat pada SD Muhammadiyah Ngupasan. Menurut hasil wawancara yang peneliti lakukan, anak-anak pada SD Muhammadiyah Ngupasan jarang ada yang melestarikan atau bahkan mencintai budaya Indonesia, pembelajaran adat dan budaya yang terdapat di SD Muhammadiyah Ngupasan kurang efektif. Lantas usaha yang dilaksanakan supaya dapat menanamkan rasa cinta pada tanah air Indonesia pada AUD adalah dengan mengenalkan bermacam-macam kebudayaan asli Indonesia[2].

Rasa cinta pada tanah air dapat ditunjukkan dengan memperlihatkan sikap bisa menghormati kesenian serta kebudayaan Indonesia[3]. Dampak lain dari globalisasi yaitu berkembangnya teknologi-teknologi canggih yang sangat membantu manusia namun juga dapat merusak mental dan moral generasi muda [1]. Salah satu teknologi yang dapat membantu tapi juga dapat merusak generasi muda yakni adalah *Game*.

Game biasanya kerap dianggap dampak negatif pada anak, tetapi tidak semuanya *game* memiliki dampak buruk bagi anak. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Samuel, *game* memiliki peran dan pengaruh positif untuk anak, seperti pembelajaran dalam menyimak aturan dan arahan, bimbingan cara menyelesaikan permasalahan dan kognitif, melatih kepandaian spasial dan

saraf motorik, menghubungkan percakapan pada orang tua dan anak saat mereka bermain bersama, dan sebagai sarana hiburan [3]

Oleh karena itu, perlu dibuatkan kajian mengenai pengembangan sebuah media edukasi yang disajikan melalui smartphone berbasis Android, yakni game edukasi pengenalan adat dan Budaya Indonesia. Game edukasi ini dikembangkan sebagai salah satu media pembelajaran interaktif yang efektif untuk mengenalkan adat dan budaya Indonesia kepada anak-anak. Selain itu, game ini dapat menarik minat belajar anak dan menanamkan rasa bangga terhadap warisan budaya Indonesia [4]. Yang nantinya penelitian ini akan dirancang menggunakan Metode MDLC atau *Multimedia Life Development Cycle*

Alasan mengapa penulis menggunakan metode MDLC adalah agar langkah-langkah yang diambil penulis dalam perancangan ini tidak melenceng dari pokok pembicaraan dan lebih mudah dipahami, maka urutan langkah-langkah penelitian akan dibuat secara sistematis sehingga dapat dijadikan pedoman yang jelas dan mudah untuk menyelesaikan permasalahan yang ada[5]. Diharapkan dengan dirancangnya media interaktif ini dapat membuat anak-anak sekolah dasar tertarik untuk mempelajari adat dan budaya yang ada di Indonesia, sekaligus Budaya yang menjadi warisan leluhur kita dapat dilestarikan untuk generasi kedepannya.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah disebutkan, penulis mengemukakan rumusan masalah yakni bagaimana cara merancang dan mengembangkan *Game based learning* "Quizulture" dengan menggunakan software *Unity* dan *Coreldraw* untuk platform *Android* dalam rangka mengajarkan adat dan budaya kepada anak-anak usia siswa sekolah dasar.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan supaya permasalahan yang diteliti tidak terlalu luas ruang lingkupnya. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan terhadap metode yang digunakan yaitu MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*).
2. Penelitian ini difokuskan pengaruh faktor media interaktif terhadap pengenalan budaya yang ada di Indonesia
3. *Software* yang digunakan untuk merancang aplikasi adalah *Unity* dan *CorelDraw* untuk merancang asset yang diperlukan
4. Batasan Objek untuk aplikasi ini diperuntukkan untuk anak seusia siswa sekolah dasar, yakni 7-13 Tahun
5. Pengujian yang diberlakukan untuk menguji kelayakan aplikasi ini menggunakan metode *Blackbox Alpha & Beta testing*
6. Hasil akhir dari penelitian ini berupa sebuah media interaktif *Game based Learning* berjudul "Quizulture"

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya yaitu merancang aplikasi *Game based learning* "Quizulture" untuk memperluas wawasan dan pengetahuan anak seusia siswa sekolah dasar tentang adat dan budaya yang ada di Indonesia serta menguji kelayakan aplikasi menggunakan metode *Alpha & Beta Testing*.

1.5 Manfaat Penelitian

Pembelajaran dengan media interaktif berupa game merupakan salah satu alternatif penyampaian materi dengan menarik kepada siswa. Sehingga hasil yang telah ditentukan harus tercapai. Dengan penelitian ini diharapkan membawa manfaat yang baik dari segi teoritis maupun praktis.

1. Manfaat secara teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang pemakaian media interaktif dalam mempelajari adat

dan budaya Indonesia bagi siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga digunakan sebagai acuan untuk penelitian berikutnya yang sejenis.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi siswa

- 1) Wawasan siswa sekolah dasar terhadap adat dan budaya yang ada di Indonesia semakin bertambah.
- 2) Dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi pembelajaran seni budaya yang diberikan oleh guru.
- 3) Diharapkan siswa sekolah dasar dapat turut melestarikan adat dan budaya yang telah dipelajari melalui game atau media interaktif.

b. Bagi guru

- 1) Menjadi metode pengajaran yang baru dalam menyampaikan materi.
- 2) Penyampaian materi menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan

c. Bagi peneliti

- 1) Hasil kajian dan penelitian dapat dijadikan pembelajaran untuk penelitian selanjutnya.
- 2) Dapat mengaplikasikan teori yang didapat selama perkuliahan dalam perancangan media interaktif.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN. Pada bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA. Pada bagian ini berisi studi literatur dan dasar teori yang penulis gunakan selama penulisan penelitian

BAB III METODE PENELITIAN. Bab ini merupakan inti utama dari penelitian yang membahas objek penelitian, alur penelitian, serta alat dan bahan untuk merancang penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN ATAU PEMBAHASAN. Bab ini berisi tentang struktur perancangan sistem, implementasi dan pengujian aplikasi, serta pendistribusian aplikasi

BAB V PENUTUP. Penelitian ditutup dengan Bab terakhir yakni kesimpulan, memberikan pembahasan tentang kesimpulan dan saran dari penelitian penulis untuk dijadikan bahan pertimbangan untuk penelitian seterusnya

