

## **BAB I** **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia memiliki berbagai jenis budaya yang sangat beragam yang merupakan warisan dari leluhur terdahulu, bahkan di masing-masing daerah memiliki berbagai jenis kebudayaan yang berbeda-beda. maka penting bagi anak muda zaman sekarang untuk mengetahui kebudayaan yang ada di Indonesia.

Metode pembelajaran menggunakan game adalah metode belajar menggunakan pendekatan permainan baik secara digital maupun non digital. dalam metode ini game dirancang untuk memiliki unsur pembelajaran seperti terdapat penjelasan maupun soal dan materi pembelajaran. Tujuan dari pembelajaran menggunakan unsur permainan ini agar proses belajar lebih interaktif dan tidak lagi membosankan. Kelebihan penggunaan metode game ini sebagai media pembelajaran yaitu dapat meningkatkan minat pembelajaran pada siswa dan mendorong siswa aktif dalam pembelajaran. Kekurangan penggunaan media game ini sebagai pembelajaran seperti keterbatasan jumlah device yang digunakan.

Terdapat permasalahan dalam dalam pembelajaran mengenai materi kebudayaan di Indonesia. Anak-anak sekolah dasar sudah mempelajari mata pelajaran Seni dan Budaya akan tetapi tingkat keterserapan materi yang diajarkan pada pengenalan budaya dan kesenian masing-masing suku masih rendah, hal tersebut tercermin dari rata-rata nilai mata pelajaran Seni dan Budaya yang masih relatif kecil [1]. Permasalahan pembelajaran kebudayaan Indonesia pada SDN Perumnas 3 ini karena kurangnya media pembelajaran masih sebatas media tanya jawab saja.

Solusi dari permasalahan yang didapat dari kurangnya minat pembelajaran kebudayaan Indonesia adalah dengan perancangan game "Museum Nusa" sebagai media pembelajaran kebudayaan Indonesia. Tujuan dari perancangan aplikasi ini adalah agar anak-anak dapat lebih mengetahui tentang berbagai kebudayaan di

Indonesia dan juga untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dengan adaptasi teknologi di era digital.

## 1.2 Rumusan Masalah

Terdapat permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu perancangan Aplikasi game “Museum Nusa”, kemudian mencari seberapa besar tingkat kepuasan pengguna Aplikasi Game “Museum Nusa” sebagai media pembelajaran kebudayaan Indonesia menggunakan *System Usability Scale (SUS)*.

## 1.3 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan masalah yang terdapat dalam penelitian dan pembuatan aplikasi game “Museum Nusa” diantaranya seperti.

- a. Pembuatan aplikasi “Museum Nusa” hanya ditujukan untuk platform android.
- b. Pembuatan aplikasi menggunakan Software Unity.
- c. Game “Museum Nusa” hanya menampilkan beberapa aspek kebudayaan Indonesia yang mencakup senjata tradisional, Rumah adat dan Alat musik Indonesia, tidak mencakup seluruh kebudayaan yang ada di Indonesia.
- d. Pengujian aplikasi “Museum Nusa” bertempat di Sekolah Dasar Negeri Perumnas 3.
- e. Pengujian *Usability* hanya melibatkan 1 kelas dari siswa kelas 4 sekolah dasar dan beberapa guru.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini terdapat dua tujuan yaitu

- a. Aplikasi game “Museum Nusa”.
- b. Evaluasi Aplikasi game “Museum Nusa” sebagai media pembelajaran.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa manfaat dari hasil penelitian ini seperti

- a. Bagi Pemain dapat memberikan pengetahuan tentang berbagai macam kebudayaan yang ada di Indonesia.
- b. Bagi Sekolah dapat mengadaptasi game pembelajaran ini untuk materi tentang kebudayaan.
- c. Bagi guru dapat diadaptasikan dalam metode pembelajaran.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

**BAB I PENDAHULUAN**, Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan yang berisi awal permasalahan dan penyelesaian yang akan dibuat.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**, Berisi studi literatur dari penelitian-penelitian sebelumnya dan dasar teori dari Media pembelajaran interaktif, *First Person Game*, *Multimedia development Life cycle*, *Unity* dan *Black Box testing* yang digunakan dalam dalam perancangan aplikasi.

**BAB III METODE PENELITIAN**, Pada metode penelitian didalamnya terdapat objek penelitian, alur penelitian berdasarkan tahapan dari metode MDLC, serta alat dan bahan yang digunakan dalam proses melakukan penelitian.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**, Bab ini berisi proses dari tahap MDLC dengan melakukan tahapan pengumpulan data, analisis, perancangan aplikasi, pengujian *Black Box* dan *Usability* hingga sampai tahap pendistribusian aplikasi di sekolah dasar sebagai media pembelajaran kebudayaan Indonesia.

**BAB V PENUTUP**, Pada Bab terakhir ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan juga saran untuk pengembangan aplikasi dan penelitian selanjutnya nantinya.