

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pulau Sumatera mempunyai luas 473.481 km<sup>2</sup>, terletak dibagian barat gugusan kepulauan Nusantara. Berdasarkan luasnya, Sumatera merupakan pulau terbesar keenam didunia. Pulau ini membujur dari barat laut ke arah tenggara dan melintasi khatulistiwa, seolah membagi pulau Sumatera atas dua bagian, Sumatera belahan bumi utara dan Sumatera belahan bumi selatan. Pulau Sumatera terletak dibagian barat gugusan kepulauan Indonesia. Secara geografis Pulau Sumatera berada di posisi 6°LU-6°LS dan antara 95°BB-109°BT. Disebelah utara berbatasan dengan dengan Teluk Benggala, disebelah selatan berbatasan dengan Selat Malaka, disebelah selatan berbatasan dengan Selat Sunda dan disebelah barat berbatasan dengan Samudra Hindia.

Sumatera dibagi menjadi 10 Provinsi dimulai dari paling barat pulau yaitu Aceh, Sumatera Utara, Riau, Kep. Riau, Sumatera Barat, Jambi, Bengkulu, Bangka Belitung, Sumatera Selatan, dan yang paling timur dari Pulau Sumatera yaitu Lampung. Dengan demikian, Pulau Sumatera mempunyai banyak keanekaragaman budaya yang belum diketahui banyak orang khususnya pelajar.

Pada hakikatnya mengenalkan budaya pada anak usia sekolah dasar dengan penyesuaian kurikulum pada tiap tahunnya masih dinilai kurang. Mereka masih belum mampu menyebutkan nama rumah adat, baju adat, alat musik tradisional, senjata tradisional, dan kerajinan khas dari tiap wilayah provinsi. Padahal keanekaragaman budaya Indonesia dapat dipelajari melalui ensiklopedia yang ada

pada perpustakaan sekolah atau buku RPUL (Rangkuman Pengetahuan Umum Lengkap) pada tingkat sekolah dasar. Namun tidak semua anak memiliki minat baca yang tinggi. Oleh karena itu perlu adanya alternatif lain yang lebih efektif untuk mengenalkan keanekaragaman budaya Indonesia pada anak usia dini yaitu dengan melalui media interaktif.

Salah satu media interaktif yang menarik adalah menggunakan sistem pembelajaran melalui game, dimana media ini sangat diminati oleh anak-anak usia sekolah dasar yang secara harfiah masih sangat menyukai bermain. Adanya game ini diharapkan dapat membantu anak-anak usia sekolah dasar agar lebih mengenal dan menambah pengetahuan mereka tentang keanekaragaman budaya Indonesia. (Ekawati and Falanai, 2015).

Teknologi saat ini sudah sangat berkembang sangat pesat, terutama teknologi *mobile*. Penggunaan Handphone (HP) bukan merupakan kebutuhan sekunder lagi, akan tetapi merupakan kebutuhan primer yang harus dimiliki oleh individu. Tidak hanya orang dewasa dan remaja yang menggunakan HP, tetapi juga anak-anak sudah dapat menggunakannya. Peran orang tua sangat dibutuhkan untuk mengantisipasi penggunaan HP agar tidak digunakan secara berlebihan, mengingat alat ini sudah bisa mengeluarkan informasi apa saja yang kita inginkan, jika terkoneksi dengan fasilitas internet. Kebanyakan siswa menggunakan HP ber-*Android* menggunakannya untuk bermain "*game*".

*Android* merupakan platform yang paling populer bagi ponsel di dunia. Lebih dari 190 negara di seluruh dunia menggunakan Android. Banyak pengguna menggunakan Android untuk mencari aplikasi, permainan dan konten digital lainnya. Android menjadi sistem operasi mobile yang tumbuh paling cepat. Setiap

hari lebih dari 1 juta perangkat *Android* diaktifkan di seluruh dunia (Ependi and Sopiah, 2015).

Dari uraian diatas, maka perlu dibuat sebuah game edukasi. Nantinya, game ini menyampaikan sebuah informasi berupa pengenalan peta dan kebudayaan Pulau Sumatera yang terdiri dari 10 Provinsi beserta Ibukota Provinsi dan kebudayaan yang ada disetiap Provinsi tersebut. Disajikan dengan tampilan yang dapat meningkatkan minat belajar siswa serta berguna untuk mendukung pembelajaran. Sehingga siswa tidak mudah bosan, dan tertarik dengan materi yang disajikan. Untuk mendukung aplikasi ini disertakan juga latihan soal, untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa mendalami materi yang didapat dari *game* ini.

### **1.1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengenalkan peta dan budaya sumatra pada anak-anak?
2. Bagaimana merancang Game Edukasi Pengenalan Peta dan budaya Sumatera yang mudah digunakan untuk anak-anak?

### **1.2. Batasan masalah**

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menetapkan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang akan dibangun menggunakan *platform android*.
2. Objek penelitian ini dilakukan di SDN 2 Watuagung, Kalirejo Lampung Tengah.
3. Aplikasi edukasi ini ditujukan untuk anak SD.

4. Aplikasi edukasi ini mencakup materi tentang pengenalan peta dan budaya Sumatera meliputi:
  - a) Sejarah Provinsi.
  - b) Rumah Adat.
  - c) Pakian Adat.

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengenalkan Peta dan budaya Sumatera pada anak-anak.
2. Meningkatkan minat belajar pada anak-anak.
3. Merancang game edukasi untuk mempermudah proses belajar anak-anak.

### **1.4. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Menciptakan metode belajar yang lebih interaktif dan menarik serta sebagai acuan untuk meningkatkan kemampuan dan kreatifitas pada anak.
2. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran secara *mobile*