

BAB I

PENDAHULAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menurut (Hasbullah, 2005) merupakan usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaannya. Sedangkan menurut (Hamalik, 2004) pembelajaran tersusun atas unsur manusiawi, material, fasilitas, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan. Dalam proses pembelajaran terkadang banyak siswa yang jenuh ketika mengikuti proses belajar mengajar. Hal tersebut dikarenakan faktor materi yang disampaikan dan cara penyampaian materi kepada siswa yang kurang menarik. Menurut (Sanjaya & Wina, 2006) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kegiatan proses pembelajaran, diantaranya faktor guru, siswa, sarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan.

Indonesia adalah negara yang luas serta memiliki budaya dan adat istiadat yang beragam. Indonesia sendiri terbagi ke dalam 34 Provinsi, mulai Nangroe Aceh Darussalam sampai Papua. Tentunya tidak terbayang berapa ratus ragam budaya yang ada di Indonesia dan salah satunya yaitu pakaian adat (Seta & Adi, 2013). Pakaian adat menurut (Kristiani dan Bemoe, 2016) merupakan pakaian resmi khas daerah yang mewakili masyarakat dan adat suatu daerah dan membedakannya dengan adat daerah lain. Penggunaan pakaian adat saat ini hanya sebatas pada acara-acara tertentu saja, misalnya acara pernikahan atau acara adat. Hal ini membuat pakaian adat menjadi semakin sulit untuk dikenal bahkan dilestarikan oleh masyarakat luas terutama untuk anak-anak sekolah dasar.

Mengenalkan anak-anak sekolah dasar mengenai pakaian adat bisa dikatakan penting karena mengingat mereka adalah generasi penerus bangsa.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi yang ada sekarang ini, membuat pemanfaatan teknologi informasi semakin berkembang dan salah satu pemanfaatannya yaitu berupa game edukasi. Game edukasi merupakan kegiatan yang menyenangkan dan dapat berupa alat atau cara dengan tujuan untuk mendidik (Ismail, 2009). Menurut (Hurd dan Jenuings, 2009) game edukasi yang baik harus dapat mengembangkan konsep, pemahaman, membimbing dan melatih kemampuan pengguna. Selain itu game edukasi juga harus bisa memberikan motivasi kepada pengguna untuk terus memainkannya.

Penelitian terdahulu yang berjudul “Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar” oleh Mursid Yunus, Indah Fitri Astuti, Dyna Marisa Khairina menghasilkan sebuah penelitian tentang game berhitung yang dapat memacu siswa sekolah dasar untuk aktif berfikir (Yunus et al., 2015). Berdasarkan penelitian terdahulu yang berjudul “Pemanfaatan Teknologi Game Untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android” oleh Putri Ludvyah Ekawati, Achmad Zakki Falani yang menghasilkan sebuah penelitian tentang pemanfaatan game untuk mengenalkan keanekaragaman budaya tradisional Indonesia dengan genre *puzzle* (Ekawati dan Falani, 2015). Berdasarkan penelitian terdahulu yang berjudul “Aplikasi Game Petualangan Bagi Anak-Anak Sebagai Media Pembelajaran Flora Dan Fauna Di Indonesia” oleh Fendik Gunawan yang menghasilkan sebuah penelitian tentang game yang didalamnya diisi dengan pembelajaran mengenai flora dan fauna langka di Indonesia (Gunawan, 2015). Berdasarkan penelitian terdahulu yang berjudul

“Pengembangan Permainan Edukatif Ragam Budaya Nusantara Berbasis Android” oleh Dony Defrianto, Rinta Kridalukmana, Ike Pertiwi Windasari yang menghasilkan sebuah penelitian tentang pembangunan media pembelajaran tentang keragaman budaya nusantara yang dibalut dalam *game* edukatif (Defrianto et al., 2015). Berdasarkan penelitian terdahulu yang berjudul “Penerapan Teknologi Game Berhitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar” oleh Muchamad Arif, Medika Risnasari yang menghasilkan sebuah penelitian tentang penerapan teknologi game berhitung dengan menggunakan sapi sebagai karakter hewan Madura yang diberi nama Mr.Moo (Arif dan Risnasari, 2016).

Dari kelima penelitian sebelumnya terdapat sebuah kesamaan dalam hal tujuan yaitu sama-sama ingin mengembangkan aplikasi *game* edukasi yang menyenangkan untuk anak-anak. Namun dalam pembuatannya juga terdapat beberapa perbedaan dalam aplikasi dan metode yang digunakan untuk merancang aplikasi *game*, disini penulis menggunakan software dengan versi yang berbeda yaitu *Construct 2* dalam hal pembuatan *game* edukasi. *Construct 2* merupakan sebuah *game engine* 2D yang dikembangkan oleh Scirra Ltd, sebuah *start up* yang bermakarkas di London. *Game engine* ini dikembangkan dengan konsep behavior dan event attachment sehingga logika dalam *game* cukup dengan *drag and drop* saja (Roedavan, 2017). Penelitian yang dilakukan penulis bertujuan untuk mengembangkan aplikasi *game* edukasi yang bukan hanya digunakan sebagai arena bermain tetapi juga bisa dimanfaatkan sebagai arena belajar anak-anak yang menyenangkan.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka aplikasi pengenalan pakaian adat Indonesia sebaiknya diimplementasikan dengan memanfaatkan teknologi yang saat ini tumbuh sangat cepat dengan tujuan meningkatkan daya tarik anak-anak dalam hal edukasi. Solusi yang diusulkan dalam mengatasi masalah yang berkaitan dengan pengenalan pakaian adat Indonesia yaitu dengan membangun aplikasi *game* menggunakan *Construct 2* yang berbasis Android. Perancangan aplikasi *game* pengenalan pakaian adat ini akan dirancang dengan metode pengembangan sistem *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dan akan diuji menggunakan ISO 9126 aspek *Usability* dan *Functionality*. *Game* ini sendiri nantinya akan memiliki 2 tipe permainan, yang pertama yaitu petualangan yang ditujukan agar anak-anak dapat belajar sekaligus bermain sehingga anak-anak tidak merasa jenuh dan kedua akan ada mini *game* yang berisi permainan mencocokkan pakaian adat dengan tujuan untuk mengevaluasi sudah sejauh mana anak-anak mengenal pakaian adat Indonesia. Dari penjabaran tersebut maka penulis mengusulkan judul “**Perancangan *Game* Edukasi Pengenalan Pakaian Adat Tradisional Indonesia Menggunakan *Construct 2*”**”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis merumuskan permasalahan pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mengenalkan pakaian adat tradisional Indonesia kepada anak sekolah dasar ?
2. Bagaimana menghasilkan *game* edukasi pengenalan pakaian adat tradisional Indonesia ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengenalkan pakaian adat tradisional Indonesia kepada anak sekolah dasar.
2. Untuk menghasilkan suatu produk berupa *game* edukasi pengenalan pakaian adat tradisional Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dapat digunakan sebagai media untuk memperkenalkan pakaian adat Indonesia.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi dan kreatifitas bagi guru untuk mengembangkan sarana pembelajaran yang lebih interaktif.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Game* ini memperkenalkan 34 pakaian adat Indonesia dan penjelasannya.
2. Ditujukan untuk anak Sekolah Dasar.
3. Tampilan antarmuka dalam *game* edukasi ini adalah tampilan 2D.
4. *Game* yang dibuat tidak memiliki tingkatan level.
5. Terdapat mini *game* untuk mengukur pemahaman terhadap konten yang disajikan.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi landasan teori tentang uraian teori dasar yang mendukung pembahasan yaitu definisi tentang *Game*, Edukasi, Pengenalan Pakaian Adat, *Multimedia Development Life Cycle*, *Flowchart*, dan *Construct 2*. Materi yang diambil dapat berupa pengertian dasar teori dari masalah yang sedang dikaji dan disusun sendiri oleh penulis sebagai tuntutan untuk memecahkan masalah.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang rancangan *game* edukasi pengenalan pakaian adat, metodologi penelitian, *Multimedia Development Life Cycle*, *flowchart*, dan jadwal penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini berisi pembahasan tentang hasil implementasi sistem yang dibuat.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dari pengimplementasian dan tahapan-tahapan yang dibahas di bab IV.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari laporan penelitian yang penulis buat.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN