

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Rumah adat Indonesia merupakan salah satu representasi kebudayaan yang paling tinggi dalam sebuah komunitas suku atau masyarakat (Arimbi, 2017). Rumah tradisional merupakan suatu bangunan dengan struktur, cara pembuatan, bentuk dan fungsi serta ragam hias yang memiliki ciri khas tersendiri, diwariskan secara turun – temurun dan dapat digunakan untuk melakukan kegiatan kehidupan oleh penduduk sekitarnya (Said, 2004). Rumah adat Indonesia salah satu sumber daya budaya yang memiliki nilai penting bagi sejarah perkembangan arsitektur, seni dan sejarah budaya lokal, oleh karena itu diperlukan adanya media pengenalan rumah adat Indonesia (Hartatik, 2016).

Pada penelitian (Sugiyanto dan Hening, 2011) pengaruh perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran. Media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan (Arsyad, 2007). Media merupakan sarana penyalur pesan materi pelajaran yang disampaikan guru agar siswa mudah menerima materi yang sudah disampaikan. Penggunaan media pembelajaran secara tepat merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran (Wena, 2009).

Dalam penelitian ini penulis melakukan upaya untuk mengatasi masalah yang telah diuraikan diatas, upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran yang menyenangkan sambil bermain menjadikan peserta didik aktif

belajar (Ismail, 2006). Penulis memilih media *game* edukasi sebagai salah satu solusinya. Media *game* edukasi merupakan media permainan yang memiliki unsur pendidikan yang dapat digunakan untuk mendidik atau digunakan dalam proses pembelajaran yang menyenangkan (Ramadhani, 2016). Media *game* edukasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *game* monopoli. Monopoli merupakan permainan papan yang bertujuan menguasai petak melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran property dalam sistem ekonomi yang disederhanakan (Elisabet, 2013), *Game* monopoli dipilih karena dengan media ini dapat melatih daya ingat siswa dalam penguasaan materi, melatih dan mendorong keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapatnya, dan melatih penguasaan konsep dan pemahaman materi pembelajaran (Vikagustanti, 2014). *Game* monopoli memiliki kesesuaian fungsi dari penggunaan media pembelajaran, khususnya media visual (Rufayda, 2013). Watson-Davis (2011) menyatakan bahwa permainan dipilih karena dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang sulit dengan mengkonfersi materi pelajaran kedalam permainan monopoli.

Metode rancangan *game* monopoli seperti *Linear Congruent Method* (LCM) (Sekarsari, 2014), *Research and Development* (RnD) (Sugiyono, 2008) dan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) (Ramadhani, 2016). RnD Mampu menghasilkan suatu produk atau model yang memiliki nilai validasi tinggi, karena melalui serangkaian uji coba di lapangan dan divalidasi ahli, namun kelemahan RnD adalah memerlukan waktu yang relatif panjang, karena prosedur yang harus ditempuh relatif kompleks serta membutuhkan sumber daya yang besar (Sugiyono, 2008). 4D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel

pada tahun 1974 memiliki kelebihan dalam pencatatanya tentang tahapan – tahapan yang ada dengan jelas dan memaparkan secara ringkas proses pengembangan, namun memiliki kelemahan pada analisis tugas yang sejajar dengan analisis konsep dan tidak ditentukan analisis yang mana terdahulu dilaksanakan (Trianto, 2010). LCM menghasilkan nilai acak yang periodik, sehingga variable yang diberikan selalu berubah – ubah (Sekarsari, 2014), metode ini tepat untuk digunakan pada pengacakan angka dadu dalam penelitian ini. Tetapi LCM memiliki kelemahan pada penentuan nilai konstanta sangat mempengaruhi baik tidaknya pembangkitan bilangan acak sehingga harus diperhatikan untuk menghasilkan bilangan yang benar – benar acak (Andriansyah, 2014).

Berdasarkan uraian di atas, penulis akan melakukan penelitian pengembangan menggunakan *Linear Congruent Method* (LCM) dengan judul “*Game Monopoli Rumah Adat Indonesia Berbasis Android*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan salah satu budaya yang dimiliki Indonesia yaitu rumah adat melalui *game* monopoli. Diharapkan penelitian ini dapat menambah tingkat pemahaman tentang budaya yang dimiliki Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara membuat pengenalan rumah adat Indonesia dengan media *game* monopoli ?
2. Bagaimana menerapkan *Linear Congruent Method* (LCM) untuk mengacak angka dadu pada *game* monopoli rumah adat Indonesia ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini hanya membahas mengenai ciri khas 34 provinsi di Indonesia terutama rumah adat yang akan dikembangkan dalam sebuah *game* monopoli.
2. *Software* yang digunakan untuk membuat *game* monopoli ini adalah Unity dikhususkan untuk pembuatan 2D.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat *game* monopoli untuk mengenalkan rumah adat Indonesia.
2. Menerapkan *Linear Congruent Method* (LCM) pada *game* monopoli rumah adat Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai salah satu media yang dapat mengenalkan tentang rumah adat Indonesia serta melestarikan budaya Indonesia.

1.6 Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini membutuhkan tinjauan pustaka yang bertujuan untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan, dan tinjauan pustaka yang digunakan antara lain:

1. Oleh Remo Prabowo, Tri Listyorini, Ahmad Jazuli (2015) dari Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus Gondangmanis dengan judul Pengenalan Rumah Adat Indonesia Berbasis *Augmented Reality* dengan Memanfaatkan KTP Sebagai Marker. Dimana

dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis mengangkat masalah bagaimana mengkombinasi dari benda virtual dengan dunia nyata menggunakan *Augmented Reality*. Hasil yang didapat dari penelitian pada aplikasi ini terdapat rumah adat objek dan informasi terkait untuk mengetahui keragaman rumah adat Indonesia melalui kamera *smartphone android* dengan menggunakan kartu KTP sebagai marker yang dapat memudahkan pengguna dalam mengakses aplikasi.

2. Oleh Dwi Novri Hardiansyah, Martin Purnansyah, Yoannita (2015) dari Jurusan Informatika, STMIK Global Informatika MDP dengan judul Rancang Bangun *Game* Edukatif Petualangan Rumah Adat Indonesia. Dimana dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis mengangkat masalah bagaimana mengembangkannya sebuah *game* edukasi yang digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memotivasi anak agar tertarik dalam belajar melalui *game* yaitu *game* edukasi yang bertemakan kebudayaan.. *Game* ini menggunakan metodologi iterasi. Berdasarkan hasil pengujian, *game* edukatif petualangan rumah adat Indonesia dapat membantu dunia Pendidikan sebagai alternatif dalam belajar.
3. Oleh Ady Marwan, Sutardi, Rahmat Ramadhan (2017) dari Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Halu Oleo Kendari dengan judul Penerapan Metode *Linear Congruent Method* (LCM) Dalam Perancangan dan Pembuatan *Game* Monopoli Edukasi Untuk Tokoh Pahlawan Nasional. Dimana dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis mengangkat masalah bagaimana cara membuat media yang tepat dalam

memperkenalkan tokoh pahlawan nasional, salah satunya melalui *game* monopoli edukasi yang dapat memberikan informasi tentang pahlawan nasional. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Linear Congruent Method* (LCM) yang digunakan untuk mengacak pertanyaan pada *game* monopoli. Berdasarkan hasil pengujian, metode pengacakan *Linear Congruent Method* (LCM) dapat diimplementasikan pada *game* monopoli edukasi untuk tokoh pahlawan nasional dan pada penelitian ini tidak terjadi perulangan pertanyaan yang sama pada saat aplikasi dibuka kembali.

4. Oleh Chairiah Rahmah Selian (2013) dari Jurusan Teknik Informatika, STMIK Budidarma Medan dengan judul Perancangan Aplikasi *Game* Tebak Wajah Atlet Bulu Tangkis Dengan Menggunakan *Linear Congruent Method* (LCM). Dimana dalam penelitian yang dilakukan penulis mengangkat masalah bagaimana merancang *game* tebak wajah atlet bulu tangkis yang akan diacak beserta pertanyaan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Linear Congruent Method* (LCM) yang akan digunakan untuk mengacak gambar dan pertanyaan pada *game* tebak wajah atlet bulu tangkis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* tebak wajah atlet bulu tangkis menampilkan gambar dan pertanyaan yang variatif dan dapat dimainkan oleh user dengan tingkat kesulitan masing – masing.
5. Oleh Dwi Rizki Purnamasari (2016) dari Jurusan Teknik Informatika, STMIK Budidarma Medan dengan judul Implementasi *Linear Congruent*

Method (LCM) Pada Game Hangaroo Berbasis Android. Dimana dalam penelitian yang dilakukan penulis mengangkat masalah bagaimana mengimplementasikan pengacakan pada *game* hangaroo agar soal yang ditampilkan tidak berurut. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Linear Congruent Method (LCM)* untuk mengacak soal dan pertanyaan pada *game* hangaroo. Hasil penelitian pada *game* hangaroo dengan menerapkan *Linear Congruent Method (LCM)* menampilkan pertanyaan yang berbeda dengan nilai pengacakan yang telah ditentukan.