

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game edukasi merupakan sebuah permainan yang telah dirancang untuk mengajarkan pemainnya tentang topik tertentu, memperluas konsep, memperkuat pembangunan, memahami sebuah peristiwa sejarah atau budaya, atau membantu mereka dalam belajar keterampilan karena mereka bermain (Widodo, 2011). Munculnya berbagai macam game, termasuk game edukasi juga dipengaruhi oleh semakin berkembangnya teknologi di sekitar kita.

Indonesia sebagai salah satu negara kepulauan terbesar di dunia. Pulau-pulau membentang mulai dari Sabang sampai Merauke, menjadikan Indonesia kaya akan suku, bahasa, dan kebudayaannya. Setiap daerah yang ada di Indonesia memiliki kebudayaan yang khas yang menunjukkan identitas suatu daerah tersebut. Bahkan dari ribuan kebudayaan yang dimiliki di Indonesia sudah banyak yang diakui oleh *UNESCO*. Sedikitnya ada 13 warisan milik Indonesia yang telah dicatat *UNESCO* menjadi Warisan Dunia (*The World Heritage*) (Harahap, 2014).

UPN “Veteran” Jawa Timur sebagai Kampus Bela Negara memiliki salah satu nilai yaitu Cinta Tanah Air Republik Indonesia, salah satu caranya yaitu dengan mengenal Budaya Indonesia serta menyebar luaskan ke khalayak umum salah satunya ke pelajar SD. Dengan mengenalkan Budaya Indonesia ke pelajar SD dapat memunculkan rasa cinta kepada tanah air Indonesia dan dapat melestarikan.

Bidang pendidikan komputer bisa dipergunakan sebagai alat bantu (media) dalam proses belajar mengajar baik untuk orangtua, guru maupun anak yang mempunyai fungsi sebagai media tutorial, alat peraga dan juga alat uji yang

masing–masing mempunyai kelebihan dan kekurangan. Permainan edukatif juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari atau tidak memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya (Dony, 2015).

Salah satu kelebihan utama game edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. Game edukasi berbasis simulasi didesain untuk mensimulasikan permasalahan yang ada sehingga diperoleh esensi atau ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, dengan menggunakan media game edukasi diharapkan pembelajaran akan berlangsung lebih menarik, dan memotivasi anak untuk mempelajari kebudayaan Indonesia.

Menurut Prensky (2010) pendekatan game pada pembelajaran mampu menstimulus emosional, intelektual, dan psikomotorik anak, dengan menggunakan game akan anak akan “Learn by doing” sehingga akan lebih diingat dan diserap, karena selalu dimainkan berulang dan terus menerus, maka dengan sendirinya materi-materi yang ada dapat dicerna dan dimengerti dengan baik.

Pengenalan keanekaragaman budaya Indonesia merupakan salah satu hal yang sangat penting khususnya bagi para generasi muda. Generasi muda adalah generasi penerus dari tradisi budaya Indonesia. Namun, di era global seperti saat ini mulai banyak sekali budaya-budaya asing yang masuk ke Indonesia yang membuat generasi muda tidak tertarik untuk mempelajari budaya-budaya tradisional Indonesia dan bahkan sedikit demi sedikit mulai terlupakan. Sehingga banyak kebudayaan-kebudayaan yang diklaim oleh negara lain, seperti lagu Rasa Sayange, tari Pendet dari Bali, tari Reog Ponorogo dan masih banyak lagi (Nani Tuloli, 2003).

Melalui sebuah game, para siswa dapat menjalani kegiatan belajar mengajar secara santai dan menyenangkan. Selain itu, game juga dapat membantu dalam pengembangan keterampilan siswa melalui proses bermain tersebut, seperti urutan permainan, keterampilan verbal, visual, kinetik, dan aktivitas berbasis game lainnya (Boyle, 2011). Menurut pendapat Munadi, (2010) Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat mempengaruhi perkembangan media pembelajaran, menjadi lebih menarik dengan menggabungkan unsur grafis, audio, video, dan animasi atau yang sering disebut dengan multimedia. Komputer adalah alat elektronik yang termasuk kategori multimedia karena komputer mampu melibatkan berbagai indera dan organ tubuh, seperti telinga (audio), mata (visual), dan tangan (kinetik), yang dengan perlibatan ini dimungkinkan informasi atau pesannya mudah dimengerti .

Dalam jurnal Aplikasi Game Edukasi "Merah Putih" Bertema Kebudayaan Indonesia Berbasis Android, bahwa dengan menyertakan unsur-unsur kebudayaan, diharapkan pemain dapat mengenal lebih jauh kebudayaan di Indonesia namun dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan harus membaca suatu buku (Adams, 2010).

Seiring berkembangnya teknologi, dalam mempelajari budaya Indonesia tidak cukup hanya dengan membaca buku. Namun, bisa juga dengan permainan atau games agar anak anak tidak cepat merasa bosan. Kerena tidak semua anak memiliki minat baca yang tinggi. Oleh karena itu, perlu adanya alternatif lain yang lebih efektif untuk dapat membantu anak anak mengenalakan keanekaragaman budaya Indonesia pada anak usia dini dengan media yang interkatif. Game edukasi ini menjadi interaktif dan tidak membuat jenuh sepanjang permainan . Pembuatan

game edukasi ini menggunakan *Engine Construct 2*, hal ini dikarenakan Game diatur dalam *EvenSheet* yang terdiri dari *Event* dan *Action*, sehingga untuk mengembangkan game atau aplikasi dengan *Construct 2* tidak perlu menguasai bahasa pemrograman yang sulit. Penelitian ini akan membangun Game Edukasi pengenalan Budaya Nasional dengan *Construct 2* yang bisa memberikan gambaran tentang apa saja kebudayaan yang ada di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, terdapat permasalahan yang akan diangkat dalam pengerjaan skripsi ini, yaitu:

Bagaimana merancang dan membangun Game Edukasi Pengenalan Budaya Nasional menggunakan *Construct 2* ?.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pelaksanaannya, skripsi ini memiliki beberapa batasan masalah yaitu:

1. Game ini merupakan sebuah permainan edukasi dengan tema Budaya Nasional.
2. Game ini membahas tentang edukasi/pembelajaran mengenai rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, senjata tradisioinal, alat musik tradisional, pahlawan Nasional.
3. Pertanyaan yang terdapat dalam *Game* ini mengacu pada tingkatan Sekolah Dasar.

1.4 Tujuan

Sesuai dengan perumusan masalah diatas maka tujuan yang dicapai adalah merancang dan membangun Game Edukasi Mengenal Budaya Nasional dengan menggunakan Construct 2.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang menjadi beberapa langkah-langkah dalam proses penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi gambaran umum isi penelitian di antartanya latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi dasar teori yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas dan penelitian terdahulu.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan dari penelitian diantaranya identifikasi masalah, tinjauan pustaka, metode pengumpulan data, analisis kebutuhan, dan desain sistem.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dari setiap tahapan yang ada pada metodologi penelitian serta pembahasan tentang keberhasilan pengembangan sistem.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisi tentang temuan studi berupa kesimpulan dari keseluruhan pembahasan dan saran rekomendasi dari hasil kesimpulan berikut.