

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan sebuah negara kepulauan terbesar di dunia. Pulau-pulau membentang dari Sabang sampai Merauke menjadikan Indonesia kaya dengan suku, bahasa, kepercayaan dan kebudayaannya. Berdasarkan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbud) mengaku telah mencatat lebih dari 67.273 warisan budaya yang ada di Indonesia. Setiap daerah yang ada di Indonesia memiliki kebudayaan yang khas yang menunjukkan identitas suatu daerah tersebut. Sedikitnya ada 13 warisan milik Indonesia yang telah dicatat *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO)* menjadi Warisan Dunia (*The World Heritage*) [1].

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, Mulyanto et al. [2] menyatakan bahwa ada beberapa kebudayaan Indonesia yang diklaim oleh

negara lain seperti lagu rasa sayange, tari pendet dari Bali, tari Reog ponorogo dan masih banyak lagi. Dalam mengenalkan keanekaragaman budaya Indonesia kepada generasi muda dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, seperti memasukan materi tentang keanekaragaman budaya Indonesia kedalam kurikulum Pendidikan sehingga menjadi mata pelajaran tersendiri di sekolah. Jika dilihat dari hasil evaluasi pembelajaran seni budaya di sekolah masih banyak siswa yang belum menguasai materi yang diberikan oleh guru seni budaya sehingga dibutuhkan metode atau cara dalam mengajar dan belajar seni budaya agar siswa tertarik menguasai materi yang diberikan

SMAN 4 Tanjung Jabung Barat adalah salah satu sekolah menengah atas yang menggunakan kurikulum pembelajaran 2013 pada proses belajar mengajarnya, di SMAN 4 Tanjung Jabung Barat ini kelas X dibedakan menjadi 4 kelas yaitu X IPA 1, X IPA 2, X IPS 1, X IPS 2. Berdasarkan data yang diberikan oleh guru mata pelajaran seni budaya kelas X. Dari keempat kelas tersebut, kelas X IPS 1 adalah kelas yang memiliki nilai rata-rata kelas terendah dalam mata pelajaran seni budaya dibandingkan kelas yang lain.

Hal ini juga terlihat dari hasil penyebaran kuesioner di kelas X 1 IPS SMAN 4 Tanjung Jabung Barat yang berjumlah 28 siswa, 20 orang siswa (71%) salah menjawab pertanyaan sederhana tentang materi pembelajaran seni budaya seperti rumah adat, pakaian adat, tari daerah, dan lagu daerah. Selain itu Penulis juga melakukan wawancara dengan guru seni budaya yang mengajar di kelas X dikatakan bahwa salah satu penyebab kurangnya minat siswa dalam menguasai

materi pembelajaran seni budaya adalah karena materi seni budaya yang terlalu monoton dan kurang berkembang ditambah lagi dengan majunya teknologi sehingga siswa malas dalam belajar seni budaya.

Kemajuan teknologi juga membawa pengaruh bagi masyarakat, salah satunya adalah mulai menjamurnya berbagai macam game. Game sekarang ini menjadi sebuah industri yang berkembang pesat khususnya di bidang mobile. Oleh sebab itu, game juga dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengembangkan minat dari seseorang terhadap edukasi. Game edukasi adalah game yang dirancang dengan tujuan khusus untuk mengajarkan pengguna tentang sebuah suatu pelajaran seperti dapat mengembangkan konsep, pemahaman, membimbing dan melatih kemampuan pengguna [3]. Penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran untuk pengenalan kebudayaan daerah dirasa sudah cocok, karena dapat memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang. Dengan adanya game edukasi yang tepat diharapkan dapat membantu generasi muda agar lebih mengenal dan menambah pengetahuan tentang keanekaragaman budaya Indonesia yang diharapkan dapat menjaga dan melestarikan kebudayaan agar budaya tersebut tidak punah.

Oleh sebab itu, penulis ingin merancang sebuah game edukasi yang dapat membantu generasi muda bisa lebih mengenal kebudayaan daerah yang ada di Indonesia yang akan dipaparkan dalam tugas akhir dengan judul **“PERANCANGAN GAME EDUKASI MENGENAL BUDAYA INDONESIA BERBASIS ANDROID”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan dikaji oleh penulis yaitu : “Bagaimana merencanakan sebuah game edukasi mengenal budaya indonesia berbasis android?”

1.3 BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini tidak keluar dari pembahasan awal, maka penulis memberikan Batasan dari permasalahan yang ada, antara lain :

1. Game ini di bangun bersifat *singel player*.
2. Pembuatan game berbasis android menggunakan *unity engine*.
3. Pemodelan menggunakan *use case* dan *activity diagram*.
4. Metode pengembangan sistem menggunakan metode waterfall.
5. Game ini berbasis pada OS Android.
6. Materi pada game ini mengacu pada buku guru seni budaya kelas X SMA/MA/SMK/MAK kurikulum 2013, edisi revisi 2016.
7. Penelitian ini dilakukan di SMAN 4 Tanjung Jabung Barat kelas X IPS 1.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui gambaran pengetahuan siswa terhadap kebudayaan indonesia.
2. Merancang game edukasi mengenal budaya indonesia untuk para siswa.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Diharapkan dapat sebagai sarana mengenalkan budaya indonesia kepada siswa agar dapat meningkatkan pengetahuan siswa akan mata pelajaran seni budaya,
2. Diharapkan dapat menjadi sarana pembelajaran seni budaya dikelas X,

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan laporan penelitian ini, maka penulis sajikan sistematika penulisan ini yaitu sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab Pendahuluan ini diuraikan secara ringkas pembahasan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Manfaat Penelitian, Tujuan Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab Landasan Teori ini menjelaskan landasan teori yang meliputi pengertian aplikasi, *game* dan edukasi, perancangan, *game* edukasi, serta beberapa penjelasan mengenai aplikasi yang digunakan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab Metodologi Penelitian ini menjabarkan tentang proses pelaksanaan penelitian yang mencakup metode pengumpulan data, alat bantu, dan metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab Analisa Dan Perancangan Sistem ini membahas tentang analisis kebutuhan dan perancangan perangkat lunak yang akan di kembangkan.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab Implementasi Dan Pengujian Sistem ini menjabarkan tentang kegiatan implementasi dan pengujian yang dilakukan pada setiap bagian perangkat lunak yang akan dikembangkan.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab Penutup ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran yang berguna dalam mengembangkan aplikasi *game* edukasi Mengenal Budaya Indonesia.