

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya, berbagai suku, upacara adat dan pakaian adat dimiliki. Akan tetapi semakin majunya teknologi membuat kepedulian generasi muda semakin memudar. Mereka lebih tertarik untuk mempelajari budaya – budaya yang berasal dari luar negeri. Salah satunya tentang pakaian adat, masyarakat semakin asing dengan pakaian-pakaian adat yang ada di Indonesia. Hal tersebut tidak lepas dari peran teknologi informasi, karena harus diakui bahwa teknologi informasi berkembang mulai berkembang dari negara-negara maju. Oleh karena itu materi materi yang dibawa oleh perangkat tersebut adalah kebudayaan negara asal. Salah satu produk teknologi informasi yang menguasai Indonesia adalah perangkat berbasis android. Pada awalnya aplikasi-aplikasi yang bisa didownload berasal dari luar negeri, tidak heran jika pemikiran generasi muda ini didominasi oleh asing. Untuk menanggulangi masuknya budaya asing perlu dikembangkan aplikasi-aplikasi yang khusus memuat kebudayaan Indonesia. Salah satunya adalah *game* tentang pakaian adat di Indonesia. Hal ini penting dilakukan untuk mendidik tentang pakaian adat sejak usia dini. Perlu dibuat sarana pendidikan yang menyenangkan agar pengguna menyukai proses pengajaran. Selain memang faktor intern dari masyarakat sendiri yang memang sering mengabaikan budaya sendiri [1].

Di Indonesia, keberadaan pasar industri *game* termasuk sebagai salah satu pasar baru yang berpotensi dan termasuk subjek dari ekonomi industri kreatif Indonesia. Pasar industri *game* di Indonesia memiliki potensi besar yang masih belum tergarap dengan baik. Hal ini dapat dilihat dimana Indonesia memiliki wadah pasar *game* yang besar, namun tidak memiliki pengembang *game* yang dapat memenuhi kebutuhan pasar *game* dan mencapai keluaran signifikan yang merepresentasikan industri *game* Indonesia [2].

Dunia pendidikan pada saat ini harus mengikuti perkembangan teknologi, inovasi dalam pembelajaran sangat diperlukan supaya dapat merubah cara mengajar yang tergolong biasa saja. Penempatan materi juga harus sesuai dengan keperluan peserta didik supaya peserta didik tidak tertinggal seiring dengan perkembangan zaman. Anak-anak Sekolah Dasar umumnya sangat menyukai permainan, jenis permainan yang sesuai adalah permainan yang dapat mengasah pola pikir mereka, untuk itu teknologi sangat berperan dalam Pendidikan [3].

Penerapan *game* edukasi bermula dari perkembangan video *game* yang sangat pesat dan menjadikannya sebagai media efektif yang interaktif dan banyak dikembangkan di perindustrian. Melihat kepopuleran *game* tersebut, para pendidik berpikir bahwa mereka mempunyai kesempatan yang baik untuk menggunakan komponen rancangan *game* dan menerapkannya pada kurikulum dengan penggunaan industri berbasis *game*. *Game* harus memiliki desain antarmuka yang interaktif dan mengandung unsur menyenangkan [4].

Game ponsel cerdas Android yang dikembangkan sebagai *game* edukasi digital dapat memuat fitur-fitur yang berpotensi memberikan pengalaman permainan dan pembelajaran secara menarik dan berkelanjutan. meringkas beberapa fitur tersebut, diantaranya adanya tantangan (challenge), menyertakan khayalan, adanya timbal balik (interactivity), adanya kendali pengarahan (agency or control), adanya keterkaitan karakter dan pemain (identity), adanya umpan balik dari aktivitas. (feedback), serta adanya keterlibatan pribadi (immersion). Sehingga fitur-fitur tersebut sesuai pada paradigma belajar abad 21 [5]. *Game* edukasi memiliki tujuan untuk menumbuhkan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu permainan sehingga dengan perasaan senang diharapkan siswa bisa lebih mudah untuk memahami materi pelajaran yang telah disampaikan guru dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, game edukasi juga memiliki manfaat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis [6]. *Game* edukasi ini merupakan *game* edukasi berbasis android sehingga akan lebih mudah untuk diakses dimana saja dan kapan saja karena mayoritas siswa kelas IV

sudah dapat mengoperasikan android. Oleh karena itu, siswa dapat secara fleksibel dan praktis dalam mengakses *game* edukasi berbasis android [7].

Permainan pembelajaran yang berisi materi keragaman pakaian adat daerah-daerah di Indonesia [8]. Disajikan dalam bentuk permainan yang memiliki jalan cerita didalamnya dengan tantangan dan misi yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran agar menarik dan tidak membosankan. Analisis data, Untuk pembuatan Multimedia *game* edukasi, akan dibuat atau dikembangkan sendiri. Produk ini juga membuat karakter sendiri beserta suaranya, dan tampilan yang menarik yang sesuai dengan materi keragaman pakaian adat khas daerah-daerah di Indonesia [9].

Game dapat dimanfaatkan oleh masyarakat dan kaum pendidik sebagai media untuk menyampaikan berbagai jenis pendidikan dan pembelajaran tentang budaya yang menarik dan menyenangkan. Manfaat lain adalah aspek kecerdasan dan reflek saraf yang sebenarnya juga sedikit banyak terasah dalam sebuah *game*, terutama *game* yang bersifat kompetitif dengan cara merancang dan membangun *game* edukasi pakaian adat indonesia menggunakan metode *Game Development Life Cycle* yang terdiri dari enam fase tahapan. Fase tersebut meliputi inisiasi atau pembuatan konsep, pra-produksi, produksi, pengujian, beta, dan rilis [10].

Penerapan Model Pengembangan *Game* GDLC (*Game Development Life Cycle*). Saat membuat *Game* Edukasi Pakaian Adat Indonesia Berbasis Android yaitu model GDLC sangat cocok untuk digunakan dalam pengembangan *game*, karena dapat membantu tim pengembang dalam membangun *game*.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dilaksanakan penelitian untuk merancang bangun aplikasi *Game* Edukasi Pakaian adat Indonesia Berbasis Android Menggunakan Metode *Game Development Life Cycle*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang dipaparkan, dapat diketahui permasalahan dalam penelitian ini adalah adalah *game* edukasi mengenai wawasan dan edukasi kebudayaan indonesia khususnya tentang pakaian adat di Indonesia masih jarang ditemukan.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka pertanyaan peneliti dalam melakukan penelitian ini yaitu :

1. Apakah *game* edukasi dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran mengenai pakaian adat indonesia?
2. Bagaimana cara mengukur tingkat kelayakan pada *game* edukasi pakaian adat indonesia?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, batasan masalah ditentukan sebagai berikut agar penelitian dapat dilaksanakan sesuai dengan permasalahan yang ada :

1. *Game* yang dikembangkan dengan android dengan bentuk 2D.
2. *Game* yang dibuat merupakan *game* offline yang tidak membutuhkan koneksi internet.
3. *Game* dapat dimainkan untuk anak – anak berusia diatas 8 tahun.
4. *Game* hanya dapat dimainkan di perangkat android.
5. *Game* yang dibuat menggunakan perangkat lunak Construct 2, Corel Draw.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, dapat dijabarkan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun *game* edukasi dengan metode *Game Development Life Cycle* sebagai media pembelajaran Pakaian Adat Indonesia.

2. Menerapkan *Black box testing* dan *System Usability Scale* untuk mengukur fungsionalitas dan kelayakan yang ada pada sistem.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi penulis, dapat menambah edukasi yang bermanfaat dengan perkembangan kreativitas anak kecil.
2. Manfaat Praktis
 - a. Dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak kecil dalam meniru bentuk melalui kegiatan yang menyenangkan.
3. Manfaat bagi peneliti
 - a. Dapat digunakan sebagai referensi dan dapat lebih mengembangkan *game* edukasi.