

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebudayaan adalah buah budi akal manusia dalam hidup bermasyarakat yang sudah diwariskan secara turun-temurun dari para leluhur dari suatu suku atau kelompok masyarakat. Indonesia sendiri adalah negara yang terbentuk dari beragam suku bangsa, yang menjadikan Indonesia sebuah negara yang sangat kaya akan budaya terutama budaya daerah. Budaya sangat berperan penting dalam pembentukan karakter atau sifat dan kebiasaan penduduk di suatu daerah, sehingga sangat penting untuk mengenalkan budaya-budaya daerah yang dimiliki oleh Indonesia kepada warganya agar dapat meningkatkan rasa cinta dan bangga pada budaya yang dimiliki, terutama kepada anak, agar anak tidak melupakan budaya-budaya yang dimiliki daerah asalnya. Pengenalan budaya pada anak dapat mencegah budaya itu tidak punah atau menghilang seiring dengan perkembangan zaman.

Dalam era modern ini, banyak warga Indonesia yang mulai melupakan atau meninggalkan budaya daerahnya, mereka lebih memilih untuk meniru budaya asing yang dianggap lebih modern, dan budaya daerah dianggap sebagai sesuatu kuno atau ketinggalan zaman. Berkurangnya nilai budaya dalam diri, juga mengakibatkan para orang tua merasa tidak perlu untuk mengajarkan budaya daerah kepada anak, sehingga anak-anak kurang memiliki minat untuk mempelajari, dan memlestariakan budaya daerah peninggalan leluhur mereka. Minat sendiri merupakan suatu rasa lebih suka dan tertarik terhadap suatu hal atau aktifitas tanpa adanya suruhan (Slameto, 2008).

Kurang menariknya media pembelajaran untuk mengajarkan budaya daerah kepada anak juga dipengaruhi minat anak. Selama ini budaya daerah hanya diajarkan melalui cerita dari guru, buku bacaan, dan buku bergambar yang sekarang sudah kurang menarik, karena adanya gadget dan komputer yang lebih menarik untuk mereka. Salah satu upaya untuk meningkatkan minat anak untuk belajar budaya, bisa dilakukan dengan menggunakan metode belajar sambil bermain. Dalam metode belajar sambil bermain tentunya memerlukan sebuah sarana atau alat bantu guna membantu proses pembelajaran yang disebut Alat Permainan Edukatif (APE). APE adalah permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan (Zaman, 2007) Sebagian besar dari APE adalah permainan tunggal non digital, akan lebih baik jika APE dikembangkan lagi menjadi aplikasi digital, seperti gim.

Gim atau permainan digital merupakan salah satu media hiburan dan media informasi yang disenangi oleh banyak orang. Tidak hanya oleh anak-anak, orang dewasa pun banyak yang menyukai gim atau permainan digital. Selama ini, gim selalu dianggap sesuatu yang negatif karena bias membuat orang yang memainkannya menjadi kecanduan, bahkan tidak sedikit juga orang tua yang menganggap gim merupakan suatu hal yang buruk untuk perkembangan anak mereka. Walaupun sering dianggap suatu hal negative, jika dimanfaatkan dengan baik, sebuah permainan digital bias menjadi suatu media yang efektif untuk menyampaikan atau memperkenalkan berbagai macam pengetahuan kepada anak. Beberapa peneliti pun banyak yang telah mengembangkan ide untuk mengubah suatu materi pembelajaran menjadi sebuah gim (D.W.Shaffer, 2006). Hasil dari sebuah survey menemukan bahwa gim edukasi berbasis teknologi dapat bermanfaat bagi proses belajar dan mengajar disekolah (Elizabeth Koh, 2011). D. Tidak seperti buku dan video, siswa akan dituntut untuk berinteraksi langsung merespon peristiwa yang terjadi dalam gim yang mana tindakan pemain akan mempengaruhi jalannya suatu gim sehingga dapat melatih konsentrasi dan membangkitkan emosi dari siswa (COLLER, 2009). Gim dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan minat belajar anak karena membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Masalah serupa, juga ditemui di SD Islam Terpadu Izzatul Islam, terutama untuk kelas 4. Pihak guru mengutarakan bahwa para siswa kurang berminat atau terlihat malas ketika mempelajari materi mengenai budaya daerah. Para siswa mungkin merasa bosan dengan metode belajar yang hanya dijelaskan oleh para guru, kemudian melakukan tanya jawab atau diskusi bersama para siswa lain. Pihak guru berharap dapat dibantu dengan meminta bantuan kepada kami, untuk dibuatkan media pembelajaran yang dapat menarik minat anak dalam belajar budaya daerah.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, penulis mencoba memberikan sebuah solusi dengan membuat sebuah media pembelajaran yang memanfaatkan ketertarikan anak pada gim, dan menyatukan gim dengan materi pembelajaran budaya daerah di SD Islam Terpadu Izzatul Islam, yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar anak pada budaya daerah. Gim yang akan disusun yaitu gim tentang budaya daerah berdasarkan buku tematik 7 untuk kelas 4 sekolah dasar kurikulum 2013 yang digunakan di. Diharapkan gim yang dibangun dapat meningkatkan minat anak dalam proses pembelajaran budaya daerah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang sebelumnya, dapat dibuat rumusan sebagai berikut:

- a. Bagaimana memasukkan materi budaya daerah ke dalam bentuk gim yang menarik untuk siswa dan mudah dioperasikan.
- b. Apakah gim yang dibuat dapat membantu kegiatan belajar mengajar dikelas.

1.3 Batasan Masalah

Agar identifikasi masalah yang dibahas menjadi lebih jelas dan mudah dipahami, maka dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Gim dirancang berdasarkan materi budaya daerah yang terdapat pada buku *Indahnya Keragaman di Negeriku* tematik 7 untuk kelas 4 sekolah dasar.
2. Gim disasarkan untuk anak kelas empat sekolah dasar yang berumur kisaran 10 hingga 11 tahun.
3. Gim dikembangkan dalam satu jenis permainan yaitu menjawab soal budaya daerah dengan memilih empat pilihan jawaban yang disediakan, soal diacak secara acak atau *random*.
4. Dikarenakan banyaknya materi yang terdapat pada buku yang dijadikan referensi untuk membuat soal, diambil 20 soal untuk dijadikan sampel soal dalam gim.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah memasukkan materi budaya daerah kedalam sebuah permainan digital, sehingga dapat membantu kegiatan belajar mengajar di SD Islam Izzatul Islam dan meningkatkan minat anak untuk belajar, terutama dalam pelajaran yang membahas mengenai budaya daerah Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat menambah motivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, terutama pada materi budaya daerah.
2. Menambahkan kecakapan peneliti dalam merancang dan membangun gim berdasarkan masalah yang nyata untuk mencapai tujuan tertentu, serta menambah pengetahuan dalam bidang pengembangan gim.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian adalah suatu cara berurutan yang dilakukan dalam penelitian. Metodologi penelitian ini dilakukan agar pembuatan aplikasi dapat lebih terarah sesuai dengan rencana dan mencapai tujuan yang diharapkan. Adapun metode yang digunakan untuk membantu dalam pengerjaan tugas akhir ini yaitu:

1.6.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan gim ini antara lain:

a. Studi pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan data dari instansi terkait dan dari berbagai macam buku serta literature atau referensi dari internet.

b. Oservasi dan wawancara

Observasi dilakukan di SD Islam Terpadu Izzatul Islam. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan belajar mengajar di SD Islam Terpadu Izzatul Islam. Kemudian melakukan wawancara dengan guru pengampu dan kepala sekolah sebagai narasumber. Pertanyaan yang diajukan saat wawancara adalah materi budaya daerah, dan cara siswa belajar tentang materi budaya daerah di dalam kelas.

1.6.2 Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah model ADDIE (*Analysis/ Analisis, Design/ Desain, Development/ Pengembangan, implementation/ Implemenrtasi, Evaluation/ Evaluasi*). Kelebihan model ADDIE ini dibandingkan dengan model desain yang lain adalah sederhana dan mudah dipelajari serta struktur yang sistematis. Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak, tahap-tahap sebagai berikut:

a. Analisis

Langkah pertama dalam metode ini adalah analisis, yaitu dengan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan pengguna dan kebutuhan perangkat lunak maupun perangkat keras yang dibutuhkan dan digunakan dalam pengembangan aplikasi.

b. Desain

Desain aplikasi diawali dengan penggambaran konsep berbasis digital dalam bentuk *storyboard* dan rancangan *interface* atau antarmuka. Hasil wawancara dengan pihak SD

Islam Terpadu Izzatul Islam materi yang akan diangkat adalah materi dari buku tematik 7 untuk kelas 4 sekolah dasar yang bermuatan tentang budaya daerah.

c. Pengembangan

Pada tahap pengembangan, hasil dari konsep yang sudah disusun akan dibuat dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash CC 2015, kemudian dilanjutkan dengan mengemas materi budaya daerah menggunakan aplikasi Corel Draw X7, Adobe Illustrator, dan Adobe Photoshop.

d. Implementasi

Implementasi dilakukan dengan menguji aplikasi yang sudah dibuat kepada siswa kelas 4 di SD Islam Terpadu Izzatul Islam. Implementasi dilakukan untuk mengetahui hasil dari pengembangan yang sudah dilakukan, dan untuk mengetahui tanggapan para siswa mengenai aplikasi yang telah dibangun.

e. Evaluasi

Evaluasi perlu dilakukan untuk mengetahui hasil pengujian aplikasi yang sudah dibangun, apakah sudah layak dan sesuai dengan keutuhan.

1.7 Sistematika penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan tugas akhir ini terdiri dari beberapa bab yang mencakup gambaran dari keseluruhan masalah dan penyelesaiannya. Sistematika penyusunan terdiri dari 5 bab, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi pembahasan dasar teori yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan tugas akhir ini. Teori yang dijelaskan antara lain materi yang berhubungan dengan budaya daerah, permainan digital dan lain-lain.

BAB III METODOLOGI

Bab ini membahas mengenai metode yang digunakan dalam penelitian yang terdiri dari analisis kebutuhan, perancangan animasi dalam bentuk *storyboard* dan rancangan antarmuka, pengembangan animasi, rencana implementasi dan evaluasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang hasil implementasi Gim Edukasi Pengenalan Budaya Daerah Untuk Kelas Empat Sekolah Dasar yang telah dirancang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan penjabaran dari hasil pembuatan Gim Edukasi Budaya Indonesia Untuk Kelas Empat Sekolah Dasar, dan bab ini juga berisi saran dan kritikan selama pengembangan gim.

