

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring perkembangan teknologi, penggunaan *smartphone* saat ini sedang banyak digunakan terutama pada *Platform android*. Jenis *game* yang dapat dimainkan melalui *smartphone* antara lain : *game aksi, role playing games* , strategi, balapan, olahraga, *puzzle*, dan permainan kata. *Game* teka – teki adalah sebuah permainan dimana lebih menekankan kemampuan berpikir sehingga dapat melatih kecerdasan para pemainnya (Henry, 2010).

Game edukasi adalah salah satu *game* yang digunakan untuk menunjang pembelajaran pokok, di dalamnya merupakan sebuah permainan dimana kita harus menyelesaikan *game* dan menjawab pertanyaan yang berisi materi pembelajaran sehingga dapat melatih sistem motorik dan memperluas wawasan para pemainnya. dengan tujuan untuk meningkatkan konsentrasi dan daya pikir serta merangsang sistem otak melalui media yang unik dan menarik. Pembelajaran budaya di sekolah perlu dioptimalkan, oleh karena itu perlunya suatu pembelajaran yang lebih menarik didukung dengan suatu media pembelajaran yang tepat, yaitu pemanfaatan teknologi secara maksimal disertai dengan pembelajaran yang lebih baik (Vitianingsih, 2016).

Tradisi adalah bagian dari salah satu warisan budaya leluhur yang mengandung nilai-nilai budaya lokal yang harus terus dipertahankan dan dilestarikan oleh masyarakat setempat sebagai bagian dari sebuah seni dan diwariskan secara turun temurun (Fauzan & Nashar, 2017). Indonesia merupakan Negara dengan keanekaragaman budaya yang berbeda di setiap daerah, untuk itu kita sebagai warga Negara Indonesia patut untuk menjaga dan melestarikan budaya tersebut secara turun temurun supaya tidak hilang. Menurut (Hawkins, 2012) mengatakan bahwa budaya adalah suatu kompleks yang meliputi pengetahuan, keyakinan, seni, moral, adat-istiadat serta kemampuan dan kebiasaan lain yang dimiliki manusia sebagai bagian masyarakat.

Kurangnya ketertarikan pada kebudayaan terhadap generasi muda di Indonesia sehingga kesadaran akan warisan yang harus dijaga dan dilestarikan semakin menurun dan mudah dilupakan. Pengembangan *game* petualangan budaya yang dibuat untuk anak-anak Sekolah Dasar diharapkan dapat menambah wawasan tentang budaya di Indonesia serta sebagai pendukung dalam pembelajaran pokok supaya lebih menyenangkan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka pokok permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini yaitu bagaimana merancang dan membangun *game* edukasi dengan konsep *game* petualangan budaya Indonesia berbasis *android*.

C. Batasan Masalah

Dari masalah diatas dapat diambil batasan masalah yaitu sebagai berikut:

1. *Game* dibuat sebagai Pendukung dalam belajar pokok pembahasan tentang budaya di provinsi Indonesia.
2. Materi pertanyaan yang dipaparkan adalah tentang kebudayaan di Indonesia meliputi upacara adat, pakaian adat, rumah adat dan senjata adat.
3. *Level* dari *game* tersebut dibuat menjadi 4 *level*.
4. *Game* ini bersifat *single player*.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Membangun sebuah *game android* dengan jenis petualangan yang diimplementasikan dengan edukasi budaya Indonesia.
2. Mengenalkan budaya melalui media yang unik dan menyenangkan.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa diperoleh dalam pembuatan aplikasi tersebut yaitu sebagai berikut:

1. *Game* petualangan Budaya Indonesia sebagai sarana bermain yang menghibur
serta memberikan edukasi tentang budaya Indonesia.
2. Program ini dapat menjadi penunjang sarana alternatif pembelajaran pokok.
3. Mengenalkan kembali budaya-budaya yang ada di Indonesia kepada anak usia
dini.
4. Dapat memberikan suatu referensi khususnya dalam penelitian yang akan dilaksanakan oleh para peneliti yang akan datang dalam hal perkembangan *mobile game platform Android*.
5. Dapat memberi masukan informasi kepada guru dan siswa dalam penggunaan
teknologi sebagai media pembelajaran yang lebih menarik.