

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Benda-benda bersejarah yang menjadi warisan budaya termasuk ke dalam kategori cagar budaya. Indonesia adalah negara dengan beragam tinggalan budaya yang telah banyak menarik perhatian peneliti bahkan wisatawan yang datang dari beberapa belahan dunia.[1] Peninggalan kebudayaan materi merupakan warisan budaya yang harus tetap dijaga dan dilestarikan oleh masyarakat Indonesia secara bersama dan semangat bergotong royong yang tertanam hingga sekarang. Usaha pelestarian cagar budaya yang efektif salah satunya dengan menyertakan masyarakat setempat. Langkah keterlibatan masyarakat dalam upaya pelestarian sudah pernah diterapkan oleh UNESCO. Menurut UNESCO (2005) pada Konvensi Warisan Dunia ada beberapa Warisan Budaya yang diantaranya, terdiri dari situs, monument dan kumpulan bangunan. Partisipasi masyarakat dalam usaha pelestarian budaya juga dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya keberadaan bangunan ataupun benda cagar budaya.[2]

Benda cagar budaya memiliki arti tersendiri bagi kebudayaan, sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan dan agama. Selain itu suatu penguatan kepribadian bangsa adalah dengan adanya benda cagar budaya yang memiliki nilai budaya tersendiri. Mengingat pentingnya keberadaan bangunan atau benda cagar budaya tersebut, maka informasi tentang keberadaan bangunan atau benda cagar budaya harus diketahui oleh masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD N 01 Krapyak, Tahunan Jepara, dalam pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kurangnya rasa ingin tahun siswa serta cara untuk melestarikan cagar budaya yang ada, terutama yang ada di sekitarnya, juga karena keterbatasan sekolah untuk memperkenalkan kepada siswa ke tempat bersejarah. Materi yang dirasa terlalu banyak juga menyebabkan siswa menjadi malas untuk mempelajari materi tersebut. Selain itu peserta didik menganggap materi cagar budaya adalah materi yang tidak begitu dibutuhkan. Untuk memperkenalkan cagar budaya yang ada di

Indonesia dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, peneliti mengusulkan *game* edukasi ini, siswa bisa belajar sambil bermain, sehingga tidak menimbulkan rasa bosan dan jenuh walaupun belajar dirumah.

Dengan demikian, diharapkan akan timbul dan terbentuk rasa ikut memiliki. Kesadaran akan membentuk dan menumbuhkan rasa toleransi terhadap sesama individu atau kelompok. Seorang pelajar adalah generasi penerus bangsa dengan menjunjung tinggi nilai budaya bangsa yang membentuk kepribadian sebagai jati diri bangsa serta mampu memahami dan melaksanakannya. Oleh karena itu kurang lengkap apabila seorang pelajar hanya mengutamakan kepandaian, logika, dan rasional. Pada akhirnya, kebudayaan berfungsi sebagai penunjang proses survival dengan membangun budaya itu sendiri, dengan komponen penyusunnya diantaranya nasionalisme, kebudayaan, kepribadian nasional, dan etos bangsa akan terwujud.

Pada saat ini anak-anak sudah diperkenalkan dengan *smartphone* yang mana pada *smartphone* tersebut tersedia banyak fitur-fitur dan aplikasi yang menarik. Hal tersebut membuat anak-anak menjadi ketagihan bermain *smartphone* dan mengakibatkan anak-anak malas untuk belajar. *Game* menjadi salah satu pilihan untuk pembelajaran bagi anak-anak. Oleh karena itu dengan adanya *game* edukasi pada *smartphone* diharapkan dapat membuat anak-anak bermain sambil belajar dengan menyenangkan. Pembelajaran melalui media *game* merupakan sebuah inovasi baru yang dirasa efektif karena dapat membuat seorang pengguna bermain dengan waktu yang cukup lama, padahal tanpa disadarinya mereka sedang belajar. Salah satu *game* yang penulis rancang yaitu *game* cagar budaya yang sifatnya mendidik, akan membantu anak-anak memahami apa yang diajarkan. *Game* ini mengenalkan beberapa cagar budaya. *Game* akan dikembangkan menggunakan *software* Construct 2.

Beberapa penelitian dalam memperkenalkan bangunan cagar budaya diantaranya seperti, Harni Kusniyati dan Nicky Saputra Pangondian Sitanggung yang melakukan penelitian tentang Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir ini dibangun dengan Java sebagai bahasa pemrogramannya dan SQLite sebagai basisdatanya, serta bantuan perangkat lunak Android Development Tools. Tujuan dari aplikasi ini adalah upaya mempermudah mengakses informasi budaya toba samosir dan memperkenalkan informasi mengenai budaya, wisata dan kesenian khas toba samosir kepada *user* agar dapat dipahami sebelum menuju lokasi yang akan dikunjungi.[3]

Sanriomi Sintaro, Rahmat Ramdani, Slamet Samsugi juga melakukan penelitian yaitu Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia. Game ini dikembangkan dengan menggunakan Metode Game Development Life Cycle dan diuji kelayakan game dengan ISO 9126 meliputi empat aspek pengujian diantaranya, Functionality, Usability, Efficiency dan Portability. Adapun tujuan dari game ini guna meningkatkan pengetahuan mengenai tempat bersejarah di Indonesia khususnya yang ada di Pulau Sumatera dan Pulau Jawa seperti yang ada di dalam *game*. [4]

Eko Pujiono juga melakukan penelitian tentang Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct 2 pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Hindu Budha untuk SMA Negeri 1 Semarang Kelas X. Penulis menggunakan metode pengembangan yaitu R&D yang meliputi tahap analisis, desain atau perancangan, pengembangan, implementasi dan penilaian. hasil dari penelitian ini bahwa media pembelajaran layak secara teknis dan layak secara materi untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah kelas X.[5]

Untuk selanjutnya penulis bermaksud mengembangkan game edukasi untuk tingkat anak sekolah dasar (SD) kelas 4 ini dengan menggunakan aplikasi Construct 2 yang sudah dilengkapi dengan *event sheet* dan *action*, serta CorelDraw X7 sebagai media untuk mendesain gambar atau *asset* yang di perlukan dalam *game*. Dimana pada penelitian ini penulis menggunakan metode

pengembangan dengan mengacu pada metode *Agile Extreme Programming* (XP). Penulis menggunakan metode *Agile Extreme Programming* (XP) karena terdapat *Refactoring Code* yang berarti proses restrukturisasi kode program komputer yang ada tanpa mengubah perilaku eksternalnya. Dengan adanya proses ini ditujukan agar dalam melakukan perubahan-perubahan kode program dapat dengan waktu yang singkat dan memudahkan dalam pemeliharannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas dapat ditarik sebuah rumusan masalah bagaimana memperkenalkan cagar budaya melalui *game* edukasi berbasis *android*.

1.3 Batasan Masalah

Untuk batasan masalah yang peneliti terapkan untuk penyusunan penelitian ini adalah :

- 1) Lokasi penelitian dilakukan di SD N 01 Krapyak, Tahunan Jepara.
- 2) Penelitian ini hanya memfokuskan tentang beberapa cagar budaya yang ada di Jawa Tengah dan DIY, meliputi sejarah dan bentuk dari peninggalan cagar budaya.
- 3) Aplikasi ini dibuat dengan software Construct 2.
- 4) Aplikasi yang dirancang adalah aplikasi berbasis *android*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penyusunan penelitian ini adalah menambah pengetahuan siswa tentang tempat-tempat bersejarah dan tertarik untuk mengetahui apa saja sejarah cagar budaya, dapat belajar diluar sekolah kapan saja dan dimana saja. dan memberikan pengetahuan cara agar tetap terjaga dan dilestarikan yang dituangkan melalui *game*.

1.5 Manfaat Penelitian

1) Bagi Peneliti

- a) Dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan serta wawasan untuk memecahkan suatu permasalahan.
- b) Dapat menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan.

2) Bagi Tempat Penelitian

a) Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar

- Dapat menambah minat belajar dan pengetahuan.
- Dapat sebagai hiburan dan edukasi.
- Dapat bermain belajar diluar sekolah kapan saja dan dimana saja.

b) Bagi Guru Sekolah Dasar

- Menambah masukan tentang alternatif media pembelajaran yang lebih efektif dan mudah diterima peserta didik.

c) Bagi Instansi Sekolah Dasar

- Dapat menjadi metode pembelajaran alternatif, media pembelajaran individu maupun pendamping untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran.
- Sebagai media pembelajaran yang menarik dan membuat peserta didik tidak bosan dalam proses belajar.

3) Bagi Perguruan Tinggi

- a) Dapat menjadi bahan bacaan di Perpustakaan Unisnu Jepara dan dapat digunakan sebagai referensi bagi mahasiswa yang akan membuat penelitian nantinya.
- b) Terbinanya kerjasama dengan tempat atau instansi dalam upaya meningkatkan ilmu pengetahuan serta ketrampilan akan sumber daya manusia yang dibutuhkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penelitian ini tersusun atas bagian per bagian, antara lain yaitu:

- 1) Bagian awal proposal.
- 2) Bagian pokok proposal yang terdiri dari :

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Di dalam bab ini menampilkan beberapa referensi penelitian serupa dan diuraikan sekilas tentang Game edukasi, Construct 2, Pemrograman Android, Pemodelan UML yang meliputi Use Case Diagram, Sequence Diagram, Activity Diagram dan menjelaskan tentang Kerangka Pemikiran yang melatar belakangi penelitian ini.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai metode penelitian serta perancangan aplikasi yang akan digunakan.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil penelitian tentang Game Cagar Budaya berbasis android.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian dan menyertakan sebuah saran untuk pengembangan lebih lanjut

- 3) Bagian akhir proposal yang terdiri dari Daftar Pustaka dan Lampiran.