

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Indonesia merupakan negara yang kaya dengan keberagaman budaya mencakup 17.508 pulau dan 1.128 suku asli yang membentuk kesatuan Republik Indonesia. Setiap daerah memiliki keunikan budaya masing-masing yang menciptakan kepribadian dan ciri khas masing-masing daerah di Indonesia [1]. Budaya merupakan keseluruhan yang rumit mencakup pemahaman, keyakinan, kreativitas, etika, peraturan, tradisi, dan kemahiran yang beragam yang diperoleh seseorang sebagai unsur dari sebuah komunitas [2]. Dari sekian banyak budaya yang ada di Indonesia diantaranya yaitu lagu daerah dan alat musik tradisional Jawa Tengah. Lagu daerah adalah kumpulan lagu dan musik yang dikembangkan di seluruh wilayah, dan statusnya sangat populer sehingga orang-orang di wilayah tersebut dapat dengan mudah bernyanyi dan mengingatnya [3]. Sedangkan alat musik tradisional merupakan alat musik yang lahir di suatu daerah tertentu dan telah berkembang secara turun-menurun [4].

Seiring berkembangnya zaman, budaya daerah mulai tersingkirkan dengan budaya modern. Generasi muda saat ini lebih memilih budaya asing yang lebih modern dan selaras dengan perkembangan zaman saat ini [5]. Media pembelajaran yang seharusnya memberikan wawasan secara kreatif dan inovatif agar memudahkan anak-anak dalam menyerap pengetahuan tentang budaya daerah masih kurang efektif [6]. Dari hasil wawancara penelitian di SDN Sokaraja Kidul dengan Ibu Nifta Safria Ningrum, S.Pd beliau menyampaikan bahwa pemahaman siswa kelas 5 di SDN Sokaraja Kidul mengenai budaya berbeda-beda. Beliau juga menyebutkan jika media pembelajaran yang digunakan untuk belajar masih menggunakan buku tematik dan LCD untuk menampilkan alat musiknya, namun untuk LCD harus bergantian dengan yang lain dari kelas 1 sampai dengan kelas 6. Untuk media pembelajaran menggunakan buku tematik materi yang menjelaskan tentang lagu daerah dan alat musik tradisional Jawa Tengah masih kurang dalam pemateriannya.

Beliau juga menyampaikan kendala pada saat melaksanakan pembelajaran, terkadang siswa merasa jenuh jika belajar hanya menggunakan buku. Beliau juga mengharapkan media pembelajaran yang bisa memberikan materi tentang lagu daerah dan alat musik tradisional Jawa Tengah sebagai pelengkap dari buku yang sudah ada dan bisa menjadi media belajar yang baru serta dapat digunakan sebagai sarana belajar di rumah.

Berdasarkan permasalahan yang ada seiring berkembangnya teknologi, dalam mempelajari budaya Indonesia tidak cukup hanya dengan membaca buku. Namun, bisa juga dengan permainan atau *game* agar anak-anak tidak cepat merasa jenuh. Maka dari itu perlu adanya alternatif lain yang lebih efektif untuk membantu anak-anak dalam mempelajari budaya Indonesia yaitu lagu daerah dan alat musik tradisional Jawa Tengah dengan media yang interkatif [7]. Salah satu media interkatif ialah *game* edukasi dimana keuntungan yang ditawarkan oleh *game* edukasi sendiri adalah pembelajaran aktif yang lebih efisien daripada membaca karena pemahaman dapat diperoleh 5% dari apa yang didengar, 20% dari multimedia, dan 80% dari pengalaman langsung [8].

Dalam membangun sebuah media pembelajaran yang interaktif diperlukan metode pengembangan aplikasi diantaranya *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). *Multimedia Development Life Cycle* merupakan metode pengembangan yang terdiri dari 6 tahap, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Keunggulan dari metode MDLC cenderung lebih fleksibel, seringkali digunakan untuk menyajikan informasi secara menarik dan interaktif kepada pengguna. Selain itu metode MDLC menekankan pada isi konten dan desain untuk membantu meningkatkan daya tarik pengguna terhadap *game* yang disajikan [9].

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk membangun sebuah *game* dengan judul “Game Edukasi Sinau Budaya Jawa “SIBUYA” menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle*” dibuat secara sederhana yang di dalamnya memuat animasi 2D alat musik dan lagu daerah, memiliki tingkatan (*level*), *score*, nyawa, dan waktu. Dengan tujuan menjadikan *Game* Edukasi Sinau Budaya Jawa “SIBUYA” yang dibuat menggunakan metode MDLC sebagai media pembelajaran yang mudah digunakan dan dipahami serta sebagai sarana belajar yang baru pelengkap materi pembelajaran bagi siswa kelas 5 SDN Sokaraja Kidul.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah yang diambil dalam penelitian ini yaitu kurangnya materi dan media pembelajaran yang mendukung mengenai lagu daerah dan alat musik tradisional Jawa Tengah yang ada di SD Negeri Sokaraja Kidul menjadi hal yang harus diperhatikan oleh guru kelas 5 SD Negeri Sokaraja Kidul sehingga anak-anak kelas 5 SD Negeri Sokaraja Kidul dapat memahami dan mengerti tentang lagu daerah dan alat musik tradisional dari Jawa Tengah menggunakan media pembelajaran yang berbeda.

### **1.3. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pertanyaan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat *game* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas 5 SDN Sokaraja Kidul yang memuat alat musik daerah dan lagu daerah Jawa Tengah?
2. Bagaimana cara menentukan kelayakan dari aplikasi *game* yang telah dibuat menggunakan metode MDLC?

### **1.4. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada rancang bangun *Game* Edukasi Sinau Budaya Jawa “SIBUYA” sebagai berikut :

1. Responden adalah siswa kelas 5 SDN Sokaraja Kidul.
2. Budaya yang diambil hanya berasal dari daerah Jawa Tengah mencakup alat musik daerah dan lagu daerah.

3. *Game* hanya dapat dimainkan oleh satu orang atau *single player*.
4. Pembuatan *Game* Edukasi Sinau Budaya Jawa “SIBUYA” menggunakan *tools* Unity, hanya menggunakan animasi 2D dan dibuat menjadi *game* sederhana yang memiliki tingkatan (*level*).
5. *Game* ini dikembangkan dalam basis Android tanpa internet atau *offline*.

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan peneliti dalam pembuatan *Game* Edukasi Sinau Budaya Jawa “SIBUYA” sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun sebuah *game* yang di dalamnya terdapat unsur budaya daerah seperti alat musik daerah dan lagu daerah Jawa Tengah untuk anak kelas 5 Sekolah Dasar dengan penyajian yang kreatif dan inovatif menggunakan metode MDLC.
2. Menjadikan *Game* Edukasi Sinau Budaya Jawa “SIBUYA” yang dibuat menggunakan metode MDLC sebagai media pembelajaran yang mudah untuk digunakan, dipahami, dan sebagai pelengkap materi pembelajaran.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari pembuatan *Game* Edukasi Sinau Budaya Jawa “SIBUYA” sebagai berikut :

1. Meningkatkan ketertarikan dan pengetahuan anak Sekolah Dasar (SD) dalam mengenal budaya daerah alat musik dan lagu daerah Jawa Tengah.
2. Menjadi sarana hiburan sekaligus media pembelajaran yang efektif di era digital saat ini.