

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cerita rakyat merupakan sekumpulan peristiwa yang berisikan cerita pada masa lampau yang berasal dan semakin berkembang pada masyarakat di sebuah daerah [1]. Cerita rakyat memiliki nilai-nilai yang dapat dijadikan panutan masyarakat di kehidupan baik dalam bertindak maupun bertingkah laku, dengan cerita rakyat nasihat dapat tersampaikan tanpa harus menggurui, tetapi tidak dapat dipungkiri jika tidak semua cerita rakyat dapat dikenal oleh para generasi muda di Indonesia [2]. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Arya Kusuma dan Reva Ragam Santika [3], cerita rakyat dapat diperkenalkan dengan menggunakan *platform* berupa *game* edukasi, hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata 93,21 dari 100 point berdasarkan hasil survey tentang cerita rakyat timun mas pada SDN Ulujami 06 Pagi.

Game edukasi merupakan sebuah permainan yang dapat membantu proses belajar dengan memberikan informasi dan hiburan, namun tetap mengutamakan nilai-nilai pendidikan dan manfaat yang didapatkan dari *game* edukasi yaitu membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik sehingga mampu meningkatkan kemauan belajar anak-anak [4]. Dalam menerapkan *game* edukasi sebagai media pembelajaran di sekolah, perlu memanfaatkan komputer maupun laptop desktop yang terdapat pada fasilitas sekolah yang dapat digunakan sebagai alat penunjang pembelajaran [5].

Berdasarkan informasi diatas peneliti melakukan wawancara kepada wali kelas 4 di Sekolah Dasar (SD) Negeri 2 Purwokerto Lor yang bernama Ibu Veronica Maylanvin S. untuk mencari tahu apakah terdapat materi tentang cerita rakyat dan apakah terdapat masalah dalam penyampaian materi tersebut. Wawancara tersebut mendapatkan hasil bahwa terdapat materi cerita rakyat Babad Pasirluhur pada pelajaran bahasa jawa untuk kelas 4 SD. Masalah yang didapatkan yaitu murid

mengalami kesulitan dalam menangkap materi cerita rakyat Babad Pasirluhur karena ceritanya menggunakan bahasa Jawa dan banyaknya nama karakter pada cerita rakyat Babad Pasirluhur. Dari permasalahan pada materi cerita rakyat tersebut peneliti berfokus untuk merancang dan membangun sebuah *game* petualangan menggunakan naskah cerita rakyat dari buku pelajaran bahasa Jawa kelas 4 SD yang digunakan pada sekolah tersebut. Babad Pasirluhur merupakan satu dari banyaknya cerita rakyat yang berasal dari daerah Banyumas yang menceritakan tentang kisah petualangan seseorang bernama Raden Kamandaka.

Genre yang digunakan pada rancang bangun *game* ini adalah *side scrolling*. *Side scrolling* adalah salah satu jenis *game* yang menggunakan sudut pandang pemain dari samping karakter utama, dan dapat menggerakkan karakter utama ke arah kiri, kanan dan juga melompat serta *background* mengikuti pergerakan karakter utama [6]. Pada perancangan *game* ini menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) dengan tujuan karena penggunaan metode GDLC lebih dikhususkan pada perancangan *game* dibandingkan dengan menggunakan *System Development Life Cycle* (SDLC) yang lebih cocok dalam pembuatan aplikasi *software* [7]. Untuk *software* yang digunakan dalam pembuatan ini adalah *construct 3* yang merupakan *game engine* berbasis HTML 5 yang berfokus pada *platform 2D* [8].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian ini masih terdapat siswa dan siswi kelas 4 SD Negeri 2 Purwokerto Lor yang belum memahami secara dalam mengenai cerita rakyat “Babad Pasirluhur”.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka pertanyaan penelitian yang berhubungan dengan rumusan tersebut yaitu, bagaimana cara mengenalkan cerita rakyat Babad Pasirluhur pada siswa dan siswi kelas 4 SD Negeri 2 Purwokerto Lor?

1.4 Batasan Masalah

Batasan – batasan dalam penelitian ini digunakan untuk menghindari munculnya penyimpangan dari masalah utama agar penelitian lebih terarah, beberapa batasan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. *Game* ini dikhususkan untuk anak kelas 4 SD Negeri 2 Purwokerto Lor.
2. Cerita pada *game* hanya berfokus ke cerita rakyat Babad Pasirluhur pada buku bahasa jawa kelas 4 SD Negeri 2 Purwokerto Lor.
3. *Game* menggunakan *genre Side Scrolling*.
4. *Quiz* memiliki 10 soal yang berisi materi cerita rakyat Babad Pasirluhur.
5. *Game* ini menggunakan perangkat desktop berbasis *microsoft edge*.
6. *Game* ini dijalankan secara *offline*.
7. *Game* dirancang menggunakan metode *Game Development Life Cycle*.
8. Pengujian dilakukan menggunakan *black box* dan *user acceptance test*.

1.5 Tujuan Penelitian

1. Merancang *game* 2D menggunakan *Construct 3* sebagai media pengenalan cerita rakyat Babad Pasirluhur kepada anak kelas 4 SD Negeri 2 Purwokerto Lor.
2. Mengetahui hasil dari penelitian rancang bangun *game* 2D Cerita Rakyat Babad Pasirluhur dengan menerapkan metode *Black Box* dan *User Acceptance Test*.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat *game* edukasi bagi SD Negeri 2 Purwokerto Lor adalah dapat digunakan sebagai media referensi untuk pembelajaran berbasis multimedia.
2. Manfaat *game* edukasi bagi guru adalah dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mengenalkan cerita rakyat Babad Pasirluhur kepada siswa dan siswi.
3. Manfaat bagi anak kelas 4 SD Negeri 2 Purwokerto Lor adalah sebagai media untuk membantu memahami cerita Rakyat Babad Pasirluhur.