

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Seiring perkembangan zaman, minat terhadap seni budaya tradisional terus menurun dan banyak yang tidak peduli tentang pentingnya seni dan budaya bagi generasi yang akan datang. Banyak generasi muda yang lebih memilih budaya barat dari pada budaya tradisional Indonesia. Masuknya berbagai jenis kesenian dan kebudayaan barat dari berbagai media informasi telah berkembang di zaman modern ini, menyebabkan seni budaya tradisional semakin hari semakin luntur. Generasi muda yang dulunya bersemangat dalam mempelajari seni budaya Indonesia sekarang semakin berkurang ditelan zaman. Mendominasinya kesenian dan kebudayaan barat di dalam negeri menjadikan generasi muda menganggap bahwa kesenian dan kebudayaan tradisional Indonesia kurang terkenal dan terkesan ketinggalan zaman. Dampaknya sangat dapat dilihat bagi generasi muda yang kurang mengenal seni dan budaya Negara sendiri. Banyak faktor yang menjadikan generasi muda tidak lagi berminat dalam mempelajari kesenian dan kebudayaan Indonesia yaitu salah satunya menurunnya kualitas budaya berbahasa daerah yang rumit serta penyampaian kesenian budaya tradisional yang membosankan. Seperti halnya pertunjukkan wayang kulit dimana pada pertunjukan wayang menggunakan bahasa jawa yang rumit sehingga sebagian besar generasi muda kurang memahami serta durasi pagelaran wayang yang terlalu lama dan frekuensi pagelaran wayang terhitung rendah.[1]

Keberagaman seni budaya dan keterampilan di Indonesia memiliki nilai sejarah yang sangat tinggi. Berbagai seni mulai dari seni musik, seni tari, serta seni lukis dijaga serta dilestarikan sebagai wujud identitas bangsa. Pendidikan seni budaya dan keterampilan menempati tempat yang penting dalam perkembangan anak sekolah dasar. Rasa kecintaan yang ditumbuhkan oleh anak sekolah dasar terhadap karya seni Indonesia dapat meningkatkan serta menciptakan minat, kreativitas, dan apresiasi terhadap karya yang diciptakan oleh

bangsa sendiri. PP No. 19 tahun 2005 mengenai Standar Nasional Pendidikan mengatakan bahwa pendidikan seni budaya meliputi berbagai aspek kehidupan. Pendidikan seni budaya dan keterampilan menempatkan siswa sebagai pembangkit serta pewaris budaya bangsa yang kreatif sekaligus memiliki kecerdasan intelektual untuk selalu mengembangkan kebudayaan Indonesia[2].

Kebudayaan merupakan pembelajaran pada program sekolah dasar dan menengah yang terkait dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK). Mata pelajaran pendidikan budaya dan seni di tujukan untuk menanamkan dan menumbuhkan rasa keindahan. PP Mendiknas No. 22 Tahun 2006 menyatakan bahwa pendidikan dan keterampilan seni budaya diajarkan disekolah karena bermanfaat bagi keunikan, kepentingan, dan perkembangan siswa yang peran tersebut tidak diberikan oleh mata pelajaran lain. Seni budaya adalah kegiatan pembelajaran yang ditujukan untuk menggali potensi estetis siswa dan memiliki nilai-nilai budi pekerti, ketertiban, disiplin, dan dinamisme[3].

Wawancara serta riset yang dilakukan secara langsung di SD Negeri 2 Kalialang yang merupakan salah satu Sekolah Dasar di desa Kalialang kecamatan Kalibagor yang dapat dikatakan cukup tertinggal, ditandai dengan kurangnya fasilitas dan prasarana dalam menunjang kegiatan pembelajaran dan kurangnya jumlah murid yang ada pada SD tersebut. Salah satu guru sekolah SD Negeri 2 Kalialang Ibu Kasiroh memaparkan bahwa penyampaian pelajaran masih dilakukan dengan cara guru menyampaikan materi dan siswa memperhatikan. Penyampaian materi yang dilakukan secara monoton dapat menyebabkan siswa merasakan bosan dan jenuh. Ibu kasiroh juga menyampaikan bahwa kurangnya inovasi serta bahan ajar dalam penyampaian pembelajaran menyebabkan pembelajaran yang disampaikan menjadi tidak menarik.

Berdasarkan permasalahan tersebut yaitu turunnya minat generasi muda terhadap seni budaya dan keterampilan Tradisional Indonesia serta perkembangan teknologi yang semakin maju dibutuhkan sebuah inovasi supaya guru dan murid dapat mempelajari seni budaya dan keterampilan dengan cara yang lebih

menyenangkan dan tidak membosankan. Maka dibuatlah sebuah perancangan desain *gamification* dengan menerapkan konsep *game* edukasi dalam pelajaran seni budaya dan keterampilan. Perancangan tersebut dibuat dengan menggunakan metode *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE) serta dalam pengujian *responden* digunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Penggunaan metode ADDIE dipilih karena pengujian tersebut terfokus pada pengguna dan setiap fase yang dilewati akan ditawarkannya sebuah perbaikan, sehingga rancangan yang dibuat dapat memenuhi kriteria dari pengguna. Perancangan tersebut dibuat dengan tujuan agar siswa atau generasi muda bangsa Indonesia lebih semangat dalam mempelajari seni budaya dan keterampilan sehingga seni Indonesia akan tetap lestari.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka diketahui suatu permasalahan, seperti :

1. Bagaimana merancang sebuah *gamification* untuk pembelajaran seni budaya dan keterampilan sehingga dapat meningkatkan keaktifan serta keantusiasan siswa dalam belajar.
2. Bagaimana merancang *gamification* dalam bentuk *game* edukasi seni budaya dan keterampilan dengan menggunakan metode ADDIE.
3. Bagaimana rancangan *gamification* tersebut dapat bermanfaat dalam pembelajaran seni budaya dan keterampilan di sekolah dasar.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini yaitu :

1. Perancangan gamifikasi dengan penerapan metode ADDIE dikelas seni budaya dan keterampilan dengan menggunakan konsep *game* edukasi.
2. Merancang desain *gamification* yang sesuai dengan pembelajaran seni budaya yang dapat digunakan oleh siswa sekolah dasar atau anak usia 7 sampai 12 tahun sehingga dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan

pemahaman materi dalam aspek musik, tari, serta lukis pada budaya Indonesia.

#### **1.4 Batasan Penelitian**

Batasan penelitian berfokus pada beberapa hal, seperti :

1. Perancangan desain *gamification* menggunakan Figma.
2. Perancangan *gamification* hanya mencakup pada teori seni budaya dan keterampilan.
3. Perancangan desain *game* terdapat halaman untuk materi dan latihan.
4. Halaman materi meliputi pengetahuan seni budaya mulai dari musik, tari, seni rupa/lukis.
5. *Gamification* pada halaman latihan terdiri dari 10 level, level 1 untuk mengasah kemampuan siswa dalam pengetahuan umum seni dan level 2 - 10 digunakan untuk mendalami materi pada level 1 yang akan dijabarkan dalam bentuk *game* edukasi bergambar dan beranimasi.
6. *Gamification* ditujukan untuk siswa sekolah dasar atau anak usia 7 sampai 12 tahun.
7. Hasil dari perancangan ini dalam bentuk desain *game* berbasis android.
8. Responden penelitian mencakup siswa sekolah dasar atau anak usia 7 hingga 12 tahun serta guru pengampu mata pelajaran seni budaya.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian, manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu :

1. Manfaat paraktis, menyediakan sebuah perancangan dan *prototype gamification* dalam pendidikan seni budaya dan keterampilan yang dikemas dalam bentuk game edukasi.
2. Manfaat teoritis, sebagai pengetahuan untuk penelitian yang akan datang mengenai *gamification* dalam media pembelajaran.