

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang sangat kaya dengan Kebudayaan, salah satu budaya yang perlu di lestari adalah Rumah Adat. Di Indonesia sangatlah banyak rumah-rumah yang didalamnya mempunyai artian tersendiri didalam daerahnya masing-masing, dengan kata lain rumah adat yang merupakan bangunan rumah yang mencirikan atau mempunyai kekhasan bangunan suatu daerah di Indonesia dan melambangkan kebudayaan dan ciri khas masyarakat setempat. Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki keragaman dan kekayaan budaya, beraneka ragam bahasa dan suku dari sabang sampai dengan merauke, sehingga indonesia memiliki banyak koleksi rumah-rumah adat yang indah dengan hiasan-hiasan ukiran pada jaman[1].

Sistem pembelajaran melalui game dimana media ini sangat diminati oleh anakanak umur sekolah dasar yang secara harfiah masih sangat menyukai bermain. Adanya game ini diharapkan dapat membantu anak-anak umur sekolah dasar agar lebih mengenal dan menambah pengetahuan mereka tentang keanekaragaman budaya Indonesia. Teknologi game yang dibangun untuk pembelajaran mengenal ragam budaya Indonesia adalah game dengan genre puzzle yang dikemas dalam bentuk Game Amazing Culture of Indonesian. Dengan menggunakan bentuk Game Amazing Culture of Indonesian diharapkan metode belajar pada anak lebih variatif dan tidak menjenuhkan karena adanya tantangan untuk mencari benda-benda tersembunyi. Disisi lain dengan adanya Game Amazing Culture of Indonesian juga

dapat mengenalkan secara langsung nama dan bentuk dari benda yang dicari, otomatis akan memacu daya ingat anak karena adanya visualisasi langsung yang melibatkan anak tersebut dengan media komputer[2].

Game dapat dimanfaatkan oleh masyarakat dan kaum pendidik sebagai media untuk menyampaikan berbagai jenis pendidikan dan pembelajaran tentang budaya yang menarik dan menyenangkan. Manfaat lain adalah aspek kecerdasan dan reflek saraf yang sebenarnya juga sedikit banyak terasah dalam sebuah game, terutama game yang bersifat kompetitif. Dengan belajar melalui visualisasi yang menarik, diharapkan semangat untuk belajar tentang budaya akan lebih termotivasi. Karena selalu dimainkan berulang ulang dan terus menerus sampai para pemain game merasa puas, maka dengan sendirinya materi-materi yang disampaikan akan mudah dicerna dan dimengerti oleh pemain game[3].

Adanya pengenalan rumah adat dapat memberikan efek kagum akan ragam budaya Indonesia dan membuat anak-anak tertarik untuk berwisata di rumah adat atau wisata yang berbau kebudayaan. Setiap wilayah di Indonesia pasti memiliki sektor wilayah pariwisatanya masing-masing. Hal tersebut selain guna menarik perhatian para turis asing yang berkunjung juga sebagai salah satu strategi dalam meningkatkan pendapatan asli daerah (PAD)[4]. Masing-masing suku bangsa di Indonesia mempunyai adat-istiadat dan kebudayaan khusus tersendiri di setiap daerah yang menjadi identitasnya[5]. Hasil observasi awal ditemukan bahwa siswa kesulitan memahami materi mengenal Rumah Adat di Indonesia karena cenderung mengarah kehafalan. Agar tujuan pembelajaran PKn tercapai yaitu menanamkan kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, maka hal-hal yang menghambat tercapainya

tujuan pembelajaran harus diminimalisir dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat[6].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dengan ini penulis merumuskan sebuah masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *game* edukasi untuk membantu anak belajar mengenal rumah adat di Indonesia.
2. Bagaimana memadukan *gameplay* arcade untuk membantu anak belajar mengenal rumah adat di Indonesia.
3. Bagaimana cara membuat *game* edukasi yang unik untuk menarik minat anak-anak

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui bagaimana memanfaatkan *game* edukasi untuk membantu anak belajar mengenai; rumah adat di Indonesia.
2. Mengetahui bagaimana memadukan *gameplay* arcade untuk membantu anak belajar mengenal rumah adat di Indonesia
3. Mengetahui bagaimana membuat *game* edukasi yang unik untuk menarik minat anak-anak