

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengenalan budaya dan sejarah nusantara, khususnya kisah Mahabarata, merupakan bagian penting dalam pembentukan karakter dan nilai-nilai bangsa. Mahabarata, sebuah epos besar yang penuh dengan cerita moral, nilai heroik, dan filosofi kehidupan, mengandung banyak tokoh penting yang dapat dijadikan inspirasi dan pembelajaran bagi generasi muda. Namun, dalam era digital saat ini, generasi muda lebih cenderung menghabiskan waktu dengan media sosial atau permainan yang bersifat hiburan semata tanpa unsur edukasi. Fenomena ini menunjukkan kurangnya ketertarikan terhadap sejarah dan tokoh-tokoh legendaris dalam cerita Mahabarata, terutama karena terbatasnya akses serta metode pengenalan yang konvensional dan kurang menarik di kalangan generasi muda (Ananda 2023) (Arifin and Rahman Hakim 2021).

Pasraman Saraswati, sebagai lembaga pendidikan tradisional, juga mengalami tantangan dalam menyampaikan kisah dan tokoh-tokoh dalam Mahabarata kepada murid-muridnya. (Nurnani 2021) (Sharma 2020) Metode pembelajaran yang dominan berbasis cerita lisan atau pembacaan teks kerap kali tidak mampu menarik minat siswa yang sudah terbiasa dengan media visual dan interaktif. Ketertarikan murid pada konten edukatif yang tidak interaktif juga dinilai menurun seiring dengan perkembangan teknologi. Padahal, jika disampaikan dengan cara yang inovatif dan menarik, cerita Mahabarata dapat memberikan wawasan serta nilai-nilai moral yang mendalam (Rozi and Kristari 2020).

Di tengah fenomena ini, metode pengenalan tokoh Mahabarata yang interaktif, khususnya dalam bentuk media digital seperti game edukasi, masih sangat terbatas. Terutama untuk perangkat berbasis Android, yang saat ini menjadi platform yang umum digunakan oleh sebagian besar masyarakat (Windawati and Koeswanti 2021) (Firdausi and Suparni 2022). Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan akan media pembelajaran yang relevan dengan kebiasaan digital

generasi muda dan ketersediaan media edukasi yang sesuai. Game edukasi sebagai media interaktif dinilai mampu meningkatkan keterlibatan, minat belajar, dan pemahaman siswa terhadap materi pendidikan, namun penerapannya untuk kisah Mahabarata di Pasraman Saraswati belum ditemukan.

penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah game edukasi berbasis Android yang diperuntukkan sebagai media pengenalan tokoh-tokoh dalam cerita Mahabarata. Dengan pendekatan ini, media pembelajaran dapat disajikan dalam bentuk yang lebih menarik dan interaktif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam mengenal tokoh-tokoh Mahabarata. Game edukasi ini akan dirancang secara khusus dengan pendekatan naratif dan visual yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan di Pasraman Saraswati.

Penelitian ini penting untuk dilakukan karena dapat memberikan kontribusi nyata dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini (Sutrisno 2020)(Nurnani 2021) . Selain itu, dengan adanya game edukasi ini, nilai-nilai moral dan filosofi kehidupan yang terkandung dalam cerita Mahabarata dapat lebih mudah disampaikan kepada generasi muda, terutama di lingkungan pendidikan tradisional seperti Pasraman Saraswati (Pramuditya, Noto, and Purwono 2018). Implementasi penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi model bagi pengembangan game edukasi lainnya yang mengangkat tema budaya dan sejarah nusantara, sehingga dapat memberikan dampak yang lebih luas dalam upaya pelestarian budaya bangsa melalui teknologi.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, Agar penelitian ini lebih fokus dan terarah, diperlukan beberapa batasan masalah sebagai berikut :

1. Game edukasi ini hanya dikembangkan untuk platform Android dengan minimal versi Android 5.0 (Lollipop) ke atas.
2. Game dibuat dengan genre edukatif interaktif, bukan bergenre aksi atau RPG. Fokus utama adalah pada pengenalan karakter tokoh-tokoh Mahabharata.

3. Tokoh-tokoh yang diperkenalkan dibatasi pada tokoh-tokoh utama dalam cerita Mahabharata, seperti: Yudhishtira, Bhima, Arjuna, Nakula, Sadewa, Duryudana, Dursasana, Bisma, Sangkuni, Drupadi.
4. Pengenalan tokoh melalui teks dan gambar.
5. Kuis untuk menguji pemahaman pemain terhadap tokoh-tokoh Mahabharata Interaksi sederhana, seperti memilih jawaban.
6. Tidak Membahas Secara Mendalam Unsur Filsafat atau Agama.
7. Game ini hanya bertujuan memberikan pengantar mengenai tokoh dalam Mahabharata, tanpa membahas aspek spiritual, filsafat, atau tafsir agama yang mendalam untuk siswa di Pasraman Saraswati.
8. Target pengguna game adalah pelajar di Pasraman Saraswati sebagai media pembelajaran.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penulis merumuskan masalah yang akan diselesaikan antara lain:

1. Bagaimana merancang game edukasi berbasis Android yang dapat memperkenalkan tokoh-tokoh dalam cerita Mahabharata secara menarik dan interaktif?
2. Bagaimana cara menyajikan materi tentang tokoh Mahabharata dalam bentuk permainan yang sesuai untuk siswa di Pasraman Saraswati?
3. Apakah game edukasi ini dapat meningkatkan pemahaman siswa di Pasraman Saraswati tentang tokoh-tokoh Mahabharata?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan game edukasi berbasis Android yang bertujuan memperkenalkan tokoh-tokoh dalam cerita Mahabharata dengan cara yang menarik dan interaktif.

2. Mendesain konten dan fitur game yang sesuai dengan kebutuhan edukasi siswa di Pasraman Saraswati.
3. Menganalisis efektivitas game edukasi ini dalam meningkatkan pemahaman siswa Pasraman Saraswati terhadap tokoh-tokoh Mahabarata

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menambah referensi dalam bidang pengembangan game edukasi berbasis budaya dan sejarah, khususnya yang mengangkat tema Mahabarata, serta memberikan kontribusi bagi kajian pembelajaran berbasis teknologi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa: Membantu siswa di Pasraman Saraswati dalam memahami tokoh-tokoh Mahabarata secara lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat mereka terhadap budaya dan sejarah.
- b. Bagi Guru dan Lembaga Pendidikan: Menyediakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan oleh guru untuk memperkaya metode pengajaran terkait kisah Mahabarata.
- c. Bagi Pengembang Game Edukasi: Menjadi acuan atau inspirasi bagi pengembang dalam menciptakan game edukasi berbasis budaya nusantara yang relevan dan menarik bagi generasi muda.

3. Manfaat Sosial dan Budaya

Mendukung upaya pelestarian budaya melalui media digital, sehingga nilai-nilai dalam cerita Mahabarata dapat dikenal dan dihayati oleh generasi muda di era modern.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Ruang Lingkup Penelitian, Tujuan dan Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II menjelaskan mengenai teori-teori penunjang yang digunakan sebagai dasar penelitian dalam proses penelitian, perancangan dan pembuatan aplikasi

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab III membahas tentang cara kerja dari metode penelitian yang digunakan dalam proses perancangan dan pembuatan aplikasi.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisikan pemaparan tentang hasil penelitian mulai dari analisis, desain, hasil pengujian aplikasi, kelebihan dan kekurangan aplikasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V memuat tentang kesimpulan dan saran dari keseluruhan penelitian yang telah dilakukan

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN