

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan berfungsi sebagai sarana utama dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga berkarakter dan berbudaya. Keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh metode, strategi, dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar (Dewi & Muhtar, 2022). Media pembelajaran yang inovatif dapat memberikan pengalaman berbeda bagi peserta didik, terutama ketika disesuaikan dengan perkembangan teknologi. Pemanfaatan media digital telah menjadi salah satu pendekatan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada era modern ini (Wahyuni et al., 2024).

Pemanfaatan teknologi digital di dunia pendidikan semakin berkembang seiring dengan pesatnya penggunaan perangkat *mobile*. Anak-anak pada tingkat sekolah dasar sudah sangat akrab dengan *smartphone* dan aplikasi digital yang ada di dalamnya (Mustopa et al., 2024). Kebiasaan ini dapat diarahkan menjadi peluang untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih relevan dan sesuai dengan gaya belajar generasi saat ini. *Game* edukasi merupakan salah satu alternatif yang dapat memadukan teknologi dan pendidikan dalam satu wadah yang interaktif.

Game edukasi tidak hanya sekadar sarana hiburan, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Penelitian oleh (Dinda Suci et al., 2024) menunjukkan bahwa pengembangan *SUKA GAME* berbasis *Construct 2* mampu meningkatkan minat belajar, konsentrasi, serta kemampuan keaksaraan anak usia dini, sehingga *game* edukasi layak digunakan

sebagai media pembelajaran alternatif. Menurut penelitian (Andrean et al., 2025), *game* “Adventure of Cakra” berbasis cerita rakyat Indonesia mampu menjadi sarana pelestarian budaya sekaligus media pembelajaran yang menarik bagi generasi muda, ditunjukkan melalui pengujian *black box* dengan tingkat keberhasilan 100% dan penerimaan siswa yang positif. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis permainan dapat membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih mudah melalui visualisasi yang menarik dan interaksi langsung.

Hiburan yang menyenangkan dari sebuah *game* dapat memunculkan rasa antusiasme siswa dalam belajar. Interaksi yang diciptakan membuat siswa merasa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, bukan sekadar penerima informasi pasif. Konsep belajar sambil bermain atau *learning by playing* menjadi semakin relevan dalam konteks pendidikan dasar, karena dapat mengatasi kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media berupa *game* edukasi berbasis *mobile* dipandang penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Rohmah et al., 2024).

Kekayaan budaya bangsa Indonesia juga perlu dipertahankan melalui pendidikan yang kreatif dan inovatif. Cerita rakyat sebagai bagian dari warisan budaya tidak hanya menyajikan kisah hiburan, melainkan juga mengandung pesan moral, nilai sosial, dan kearifan lokal. Menurut (Zulkarnais et al., 2018) integrasi cerita rakyat dalam media pembelajaran berbasis teknologi dapat memperkuat karakter siswa sekaligus menumbuhkan kecintaan terhadap budaya daerah. Dengan demikian, cerita rakyat memiliki potensi besar untuk dijadikan materi pembelajaran yang dikemas secara modern.

Minat generasi muda terhadap cerita rakyat kian menurun seiring derasnya arus globalisasi dan dominasi hiburan digital modern. Anak-anak lebih mengenal karakter dalam permainan atau film luar negeri dibandingkan dengan tokoh cerita rakyat dari daerahnya sendiri (Faizah et al., 2024). Kondisi ini dikhawatirkan akan melemahkan pemahaman mereka terhadap identitas budaya bangsa. Pelestarian cerita rakyat melalui media digital perlu dilakukan agar tetap relevan dan dapat diterima oleh generasi saat ini.

Jawa Timur memiliki kekayaan cerita rakyat yang beragam dan sarat makna, seperti kisah Jaka Tarub, Roro Jonggrang, dan Ande-Ande Lumut. Cerita-cerita tersebut telah diwariskan turun-temurun dan menyimpan nilai moral yang penting bagi pembentukan karakter anak. Akan tetapi, penyampaian materi cerita rakyat di sekolah dasar masih terbatas pada buku teks atau penuturan lisan. Keterbatasan media ini menjadikan siswa kurang tertarik untuk mempelajari cerita rakyat Jawa Timur (Susanto & Sutanto, 2022).

Pembelajaran yang masih bersifat konvensional membuat siswa merasa bahwa cerita rakyat tidak relevan dengan kehidupan mereka. Guru cenderung mengalami kesulitan dalam menumbuhkan minat siswa karena metode penyampaian yang digunakan kurang variatif. Menurut penelitian (Maharani & Rati, 2022), siswa akan lebih mudah memahami materi apabila disajikan melalui media interaktif yang sesuai dengan kebiasaan mereka dalam menggunakan teknologi. Hal ini menjadi dasar perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu menjembatani minat siswa terhadap teknologi dengan kebutuhan melestarikan budaya lokal.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Kranggan 4 Kota Mojokerto, proses pembelajaran materi cerita rakyat Jawa Timur masih didominasi oleh pembelajaran konvensional. Guru menyampaikan materi melalui metode ceramah, penugasan, dan penggunaan buku teks serta gambar yang ditampilkan melalui LCD. Pembelajaran tersebut menyebabkan siswa lebih banyak berperan sebagai penerima informasi sehingga keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran masih relatif rendah. Selain itu, penyajian materi cerita rakyat yang sebagian besar berbentuk teks membuat siswa kurang tertarik untuk membaca dan memahami isi cerita secara mendalam.



Gambar 1.1 Dokumentasi saat pembelajaran

Hal tersebut diperkuat oleh data hasil belajar siswa kelas IV pada materi cerita rakyat Jawa Timur. Berdasarkan data nilai tugas, nilai ulangan harian, dan nilai UTS, masih ditemukan banyak siswa yang memperoleh nilai pada kategori rendah hingga sedang. Pada hasil ulangan harian, sebagian besar nilai siswa berada pada rentang 50–74, menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap unsur-unsur cerita rakyat belum optimal. Selain itu, hasil UTS menunjukkan bahwa dari 30 siswa, sebanyak 22 siswa (73.34%) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, sedangkan hanya 8 siswa (26.67%) yang mencapai ketuntasan. Rata-rata nilai UTS siswa sebesar 71.3 juga masih berada di bawah KKM yang ditetapkan sekolah.

Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami unsur-unsur cerita rakyat, seperti tokoh, alur, latar, konflik, dan amanat. Rendahnya capaian hasil belajar tersebut mengindikasikan bahwa minat siswa terhadap bacaan budaya lokal masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif agar siswa lebih termotivasi untuk mempelajari cerita rakyat Jawa Timur. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pengembangan *game* edukasi “NUSARA” yang mengintegrasikan unsur pembelajaran dan permainan dalam satu media pembelajaran.

Rendahnya minat membaca literatur budaya lokal serta hasil belajar siswa yang masih berada di bawah target menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Apabila kondisi tersebut tidak segera diatasi, maka pemahaman siswa terhadap budaya lokal dikhawatirkan akan semakin menurun seiring meningkatnya pengaruh hiburan digital modern yang lebih menarik perhatian siswa dibandingkan bahan bacaan budaya daerah.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur pendidikan dan teknologi dalam satu wadah yang menarik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pengembangan *game* edukasi berbasis *Android* yang mengangkat cerita rakyat Jawa Timur. Melalui media ini, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan minat belajar, pemahaman terhadap cerita rakyat, serta menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal sejak usia sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang tersebut, maka dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan *game* edukasi berbasis *mobile* untuk pengenalan cerita rakyat Jawa Timur di SDN Kranggan 4?
2. Bagaimana tingkat kelayakan produk *game* edukasi berbasis *mobile* untuk pengenalan cerita rakyat Jawa Timur di SDN Kranggan 4?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditemui peneliti, maka tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut, untuk :

1. Mengembangkan *game* edukasi berbasis *mobile* sebagai media pembelajaran dalam pengenalan cerita rakyat Jawa Timur di SDN Kranggan 4 Kota Mojokerto.
2. Mengetahui tingkat kelayakan produk *game* edukasi berbasis *mobile* untuk pengenalan cerita rakyat Jawa Timur di SDN Kranggan 4 Kota Mojokerto berdasarkan penilaian ahli dan uji coba.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Fitur-fitur produk yang diinginkan adalah sebagai berikut:

1. Berbasis *Android*

Game dapat diinstal dan dijalankan pada perangkat *Android* minimal versi 8.0.

2. Navigasi Mudah

Pengguna dapat mengakses menu utama, daftar cerita rakyat, kuis, dan fitur lainnya melalui tombol-tombol interaktif.

3. Fitur Menu Utama

- Menu Belajar : berisi tentang beberapa cerita rakyat yang dapat dibuka setelah menyelesaikan misi di menu bermain.
- Menu Bermain : berisi tentang *game adventure* yang dimana pengguna akan ditunjukkan menyelesaikan beberapa misi sesuai alur cerita.

4. Audio & Visual

- Dilengkapi dengan narasi suara dan efek audio yang dapat diatur (*on/off*).
- Visual menarik, penuh warna, dan menggunakan ilustrasi tokoh/latarnya agar sesuai dengan dunia anak-anak.

5. Informasi Aplikasi

Terdapat menu profil pengembang, petunjuk penggunaan.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Pengembangan *game* edukasi ini agar lebih terarah dan tidak melebar dari tujuan utama, maka ditetapkan batasan masalah sebagai berikut :

1. Materi yang digunakan hanya terbatas pada cerita rakyat asal Jawa Timur.
2. *Game* ini ditujukan khusus untuk siswa SDN Kranggan 4 Kota Mojokerto.
Tidak menutup kemungkinan dapat digunakan oleh siswa sekolah dasar lain, namun pengujian hanya difokuskan pada satu sekolah tersebut.
3. Aplikasi dikembangkan berbasis *mobile Android* versi 8.0.
4. Fokus utama adalah pengenalan cerita rakyat Jawa Timur dan penguatan pemahaman melalui kuis/mini *game* sederhana.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Bagi Siswa

- Menyediakan media belajar yang interaktif dan menarik sehingga siswa lebih

termotivasi mengenal cerita rakyat Jawa Timur.

- Membantu menumbuhkan rasa cinta budaya lokal melalui pengalaman bermain sambil belajar, sekaligus melatih kemampuan membaca, berpikir kritis, dan pemecahan masalah.

2. Bagi Guru

- Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk memperkaya metode pengajaran Bahasa Indonesia atau muatan lokal.
- Memudahkan guru menyampaikan materi cerita rakyat secara lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan minat generasi digital.

3. Bagi Sekolah

- Mendukung program sekolah dalam pemanfaatan teknologi pendidikan, sehingga citra sekolah sebagai institusi yang adaptif terhadap perkembangan digital semakin kuat.
- Menjadi contoh penerapan pembelajaran berbasis teknologi yang dapat direplikasi di kelas atau jenjang lain.

4. Bagi Peneliti

- Memberikan pengalaman praktis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile*, mulai dari perancangan, pembuatan, hingga pengujian.
- Menjadi referensi dan landasan untuk penelitian lanjutan terkait *game* edukasi, pengenalan budaya, maupun pembelajaran berbasis aplikasi.

5. Bagi Pembaca dan Peneliti Lain

- Menjadi sumber informasi dan inspirasi bagi mahasiswa, pendidik, maupun pengembang aplikasi yang tertarik dengan integrasi teknologi dan pelestarian budaya.

- Memberikan gambaran langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dapat dijadikan acuan dalam topik serupa.

1.7 Definisi Istilah

Adapun uraian definisi istilah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan proses sistematis untuk menciptakan atau menyempurnakan produk, metode, dan sistem agar lebih efektif serta sesuai kebutuhan pengguna. Penelitian pengembangan (R&D) menggabungkan riset ilmiah dengan pengembangan produk melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pembuatan, uji coba, revisi, hingga evaluasi guna menghasilkan inovasi yang valid, praktis, efektif, dan dapat langsung diterapkan dalam pendidikan maupun bidang lainnya (Waruwu, 2024).

2. *Game* Edukasi

Game edukasi adalah permainan yang dirancang untuk mendukung pembelajaran melalui interaktivitas dan unsur menyenangkan guna meningkatkan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Dalam pendidikan, game edukasi dapat berupa aplikasi digital, permainan online, atau mobile yang memiliki tujuan pembelajaran jelas, mendorong partisipasi aktif, serta memberikan umpan balik kepada peserta didik (Nurzaelani et al., 2018).

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian materi yang membantu peserta didik memahami pembelajaran secara lebih efektif dan menarik, baik melalui media visual, audio, audiovisual, maupun digital interaktif (Purwati, 2021).

4. *Android*

Android adalah sistem operasi berbasis Linux untuk perangkat bergerak seperti ponsel pintar dan tablet. Bersifat open source, Android memungkinkan pengembang membuat dan mendistribusikan berbagai aplikasi menggunakan bahasa pemrograman seperti Java dan Kotlin (Setyawan et al., 2018).

5. *Unity*

Unity adalah game engine yang digunakan untuk mengembangkan game 2D, 3D, serta berbagai aplikasi interaktif seperti simulasi dan VR/AR. Unity menyediakan lingkungan pengembangan berbasis C# yang mendukung berbagai platform, sehingga banyak digunakan oleh pengembang, institusi pendidikan, dan industri (Riando et al., 2020).