

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membuka peluang pemanfaatan game sebagai media pembelajaran. Namun, minat siswa smp terhadap lagu nasional cenderung menurun dan pembelajaran masih bersifat penjelasan teori saja, sehingga kurang menarik. Padahal, lagu nasional memiliki peran penting dalam menanamkan nilai patriotisme dan cinta tanah air. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan edukatif untuk mengenalkan lagu nasional kepada siswa. Saat ini *game* tidak hanya sekedar media hiburan, melainkan juga menjadi media edukasi, dan penyampaian nilai budaya. *Game* tidak hanya digunakan sebagai media hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang bersifat interaktif dan edukatif. Dengan menggabungkan unsur hiburan dan pendidikan, *game* mampu meningkatkan minat pengguna dalam memahami suatu materi dengan cara yang lebih menyenangkan.

Dalam konteks ini, pengembangan *game* kuis berbasis desktop dapat menjadi solusi yang efektif untuk memperkenalkan dan menumbuhkan kembali rasa kecintaan terhadap lagu-lagu nasional Indonesia. Melalui *game* ini, pemain dapat belajar dan sambil meningkatkan wawasan kebangsaan mereka. Selain itu, *game* berbasis desktop dipilih karena memiliki stabilitas performa yang baik dan dapat diakses oleh berbagai perangkat komputer.

Penerapan *game* kuis ini tidak hanya dimaksudkan sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang berfungsi untuk menanamkan dan memperkuat nilai-nilai nasionalisme. Pada generasi muda dengan tampilan antarmuka yang menarik

dan mekanisme permainan yang interaktif, diharapkan game ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran non-formal yang relevan di era digital.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan sebuah inovasi yang mampu menggabungkan unsur hiburan modern dengan nilai edukatif dan nasionalisme. Implementasi *game* kuis berbasis desktop ini juga dapat berperan sebagai sarana internalisasi nilai-nilai nasionalisme di era digital. Melalui pendekatan gamifikasi, aspek-aspek seperti kompetisi sehat, dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan semangat kebanggaan terhadap budaya nasional. Dengan demikian, *game* tidak hanya menjadi media hiburan semata, melainkan juga media pembelajaran yang mampu meningkatkan kesadaran dan rasa cinta terhadap bangsa.

Salah satu program atau alat utama yang digunakan dalam pengembangan pembuatan *game* ini adalah *unity*. *Unity* adalah salah satu perangkat lunak untuk pengembangan *game* yang cukup populer, *Unity* juga mendukung pengembangan *game* untuk berbagai *platform* khususnya pada *platform* desktop. Dengan memanfaatkan *game engine* dan teknologi pemrograman yang tepat, permainan ini dapat dirancang agar memiliki tampilan menarik, mekanik permainan yang responsif, serta pengalaman bermain yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan tersebut dan pengembangan penelitian proyek yang berjudul Implementasi *game* kuis berbasis desktop untuk menumbuhkan rasa kecintaan lagu nasional berdasarkan patriotism scale. Dengan harapan dapat menghasilkan sebuah aplikasi permainan edukatif yang tidak hanya menghibur, sekaligus menanamkan rasa cinta terhadap tanah air melalui proses pengenalan dan pemahaman lagu-lagu nasional. Indonesia, khususnya bagi generasi muda.

B. Pembatasan Masalah

Untuk menjaga agar penelitian ini tetap terfokus dan terarah, maka batasan masalah ditetapkan sebagai berikut:

1. Game yang dikembangkan adalah *game* kuis yang dimana pemain harus memilih jawaban untuk melengkapi lirik yang kosong pada bagian lagu.
2. Lagu yang digunakan dalam *game* dibatasi hanya pada beberapa lagu nasional Indonesia yang dipilih berdasarkan kemudahan saat memilih jawaban.
3. Platform pengujian *game* dibatasi pada perangkat komputer/laptop berbasis Windows, dan tidak dikembangkan untuk *platform* lain seperti Android atau iOS. Karena pihak sekolah mempunyai fasilitas lab komputer dan juga sebagai sarana media pembelajaran *game* kuis ini.
4. Implementasi game dilakukan menggunakan *game engine* (misalnya *Unity Engine*), dengan bahasa pemrograman yang sesuai (misalnya *C#*). *Platform unity* ini mendukung pengembangan *game* kuis dengan menggunakan *game engine* milik *unity*, dan pengembangannya menggunakan tampilan 2D.
5. game ini hanya berfungsi dalam mode permainan tunggal (*single player*).

C. Perumusan Masalah

Dengan mengacu pada latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi *game* kuis berbasis desktop untuk pengenalan lagu nasional?
2. Bagaimana cara mengembangkan aplikasi *game* kuis berbasis desktop untuk pengenalan lagu nasional?

3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan aplikasi *game* kuis berbasis desktop berdasarkan *patriotism scale* dalam pemahaman lagu nasional?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan *game* kuis lagu nasional berbasis desktop dengan menggunakan *tools* dari *Unity*.
2. Menyediakan media pembelajaran yang interaktif bagi siswa smp.
3. Mengukur efektivitas *game* dalam menumbuhkan rasa cinta tanah air melalui *patriotism scale*.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Kegunaan teoritis
 - a. sebagai referensi dalam pengembangan aplikasi *game* kuis berbasis *Unity Engine* yang memadukan unsur hiburan dan pembelajaran.
 - b. memberikan pemahaman mengenai bagaimana konsep pembelajaran dapat diterapkan melalui media interaktif berbentuk *game* kuis.
 - c. Integrasi unsur budaya dalam pengembangan perangkat lunak interaktif.
2. Kegunaan praktis
 - a. Bagi pengguna atau pemain, *game* kuis ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk mengenal serta menghargai lagu-lagu nasional Indonesia.

- b. Bagi pendidik atau lembaga pendidikan, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game* alternatif media pembelajaran pendukung dalam memperkenalkan lagu nasional dengan cara yang modern.
- c. penelitian ini dapat menjadi acuan atau dasar pengembangan lebih lanjut dalam menciptakan *game* edukatif.
- d. Dokumentasi serta hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi atau acuan dalam pengembangan penelitian selanjutnya.