

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aksara sunda merupakan salah satu identitas budaya Sunda yang dijadikan pembelajaran pada pendidikan khususnya di tingkat Sekolah Menengah Akhir(SMA)[1]. Pendidikan tersebut ditujukan untuk pemeliharaan Bahasa, Sastra, dan Aksara Daerah agar dapat tetap mempertahankan budaya Sunda salah satunya adalah Aksara Sunda untuk sektor pendidikan[1]. Saat ini Aksara Sunda mulai diperkenalkan kepada umum antara lain melalui pendidikan mengenai kebudayaan Sunda. Penerapan pembelajaran muatan lokal yaitu Aksara Sunda sudah diterapkan pada SMAN 1 Bandung dengan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yaitu permainan pembelajaran Aksara Sunda.

Namun media pembelajaran Aksara Sunda saat ini masih mengalami masalah dalam segi interaksi. Menurut Arif Ali Abdillah, M.Pd selaku pengajar pelajaran bahasa Sunda di SMAN 1 Bandung Aksara Sunda yang diajarkan memiliki tujuan untuk pemahaman agar siswa bisa memahami Aksara Sunda dan dapat menulis atau menerjemahkan Aksara Sunda tersebut namun cara pengajaran dan pembelajaran pada media pembelajaran Aksara Sunda masih dianggap bermasalah di sektor interaksi sistem yang dilakukan yaitu penggunaan interaksi pada sektor penerjemahan dan penulisan Aksara Sunda karena hal tersebut media pembelajaran tersebut tidak dapat mencapai indikator pencapaian yang sudah ditetapkan pada silabus sekolah . Pengajaran yang diterapkan pada multimedia pembelajaran yaitu dengan menerjemahkan dan menulis Aksara Sunda yang bermasalah di sektor interaksi pengajaran pada penulisan dan penerjemahan yang tidak sesuai dengan pengajaran yang diterapkan pada sekolah yang menyebabkan masalah pada sisi interaksi siswa untuk pembelajaran pada Aksara Sunda. Berdasarkan pengadaaan pratest yang dilakukan pada tanggal 6 September 2019 pukul 10.00 WIB di SMAN 1 Bandung melibatkan 20 siswa dengan umur 15-17 tahun dengan hasil dari 20 siswa hanya 7 orang yang dapat menjawab keseluruhan pertanyaan-pertanyaan diajukan pada prates[2].

Kekurangan yang terdapat pada media pembelajaran Aksara Sunda tersebut memiliki desain interaksi yang bermasalah pada sektor proses pembelajaran penulisan Aksara Sunda masih bersifat otomatis yang menyebabkan pembelajaran penulisan Aksara Sunda tidak tepat. Berdasarkan pendapat dari pembuat media pembelajaran Aksara Sunda sebelumnya bahwa aplikasi harus dikembangkan pada sektor interaksi. media yang sudah diterapkan belum memenuhi indikator pencapaian yang sudah ditentukan dan kurangnya proses pembelajaran yang semestinya diajarkan kepada pengguna saat menggunakan media tersebut untuk pembelajaran Aksara Sunda. Hasil tersebut membuktikan bahwa pengajaran masih belum mencapai indikator pencapaian yang ditentukan.

Berdasarkan uraian permasalahan yang ada, sebagai solusi penelitian ini berfokus untuk melakukan analisis desain interaksi permainan Aksara Sunda dengan pendekatan *Game User Research* untuk meningkatkan pemahaman dari pembelajaran Aksara Sunda di SMAN 1 Bandung menjadi lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka permasalahan yang dikaji dalam penelitian yaitu apakah perubahan dan perbaikan pada desain interaksi dengan pendekatan *Game User Research* dapat memberikan pembelajaran Aksara Sunda di aplikasi permainan Aksara Sunda menjadi lebih baik?.

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dalam penelitian ini adalah melakukan perbaikan dan perubahan pada desain interaksi permainan edukasi tentang aksara sunda menggunakan pendekatan *Game User Research*.

Ada pun tujuan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut

1. Memberikan desain interaksi yang sesuai dengan silabus pembelajaran dengan pembelajaran Aksara Sunda dengan pendekatan *Game User Research*.

2. Meningkatkan pemahaman pada proses pembelajaran Aksara Sunda melalui aplikasi permainan pembelajaran Aksara Sunda.

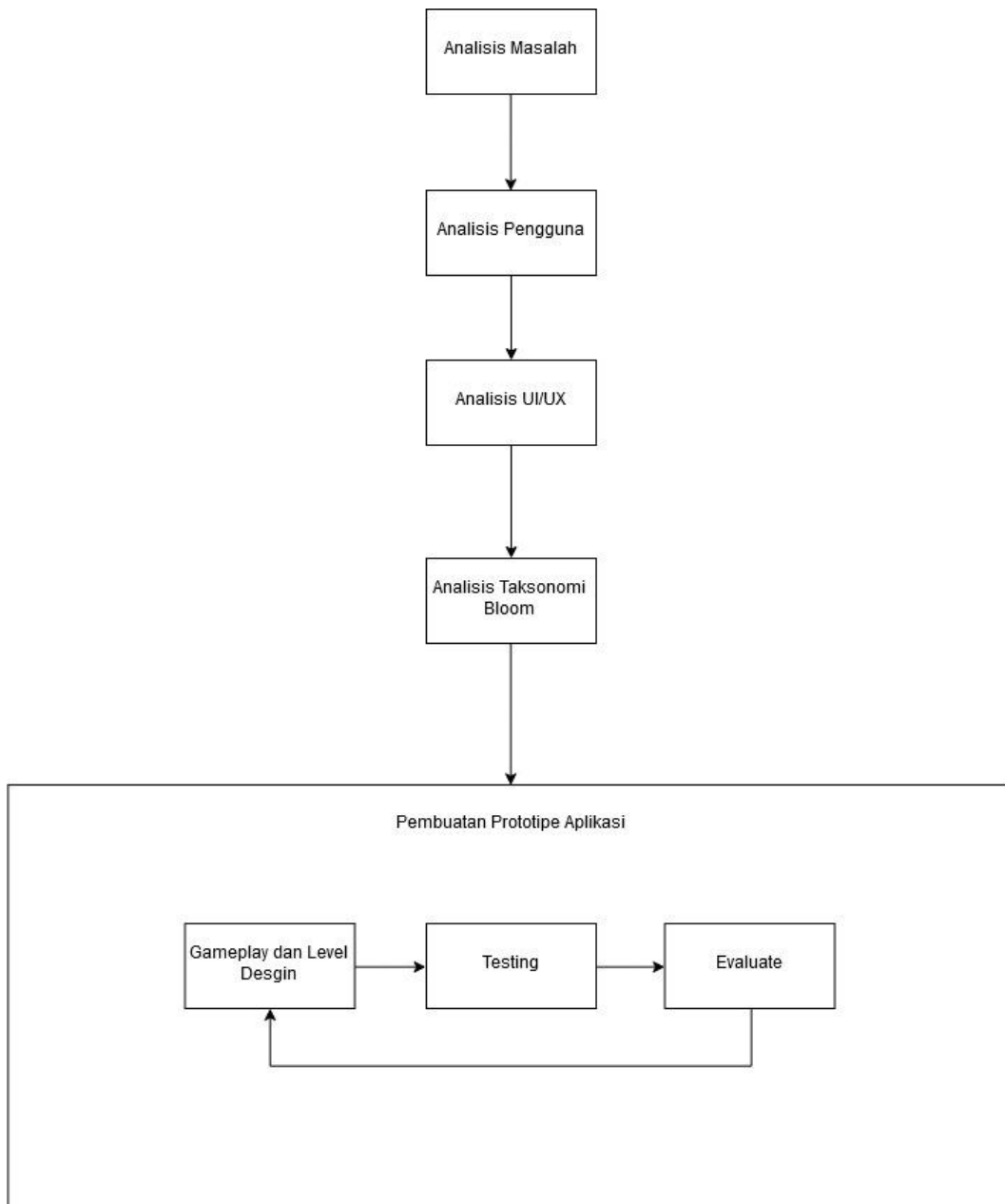
1.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini dibuat beberapa batasan masalah agar pembahasan lebih berfokus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Ada pun batasan masalah dalam melakukan penelitian ini, yaitu:

- a) Partisipan yang berperan sebagai sampel *player* dalam penelitian ini adalah berusia 15-17 tahun dan mengetahui serta sedang mempelajari aksara Sunda dan bersedia sebagai *tester* dalam penelitian ini[3].
- b) Testing *game* edukasi tentang aksara Sunda dibangun pada platform Android dengan menggunakan *game engine* Unity3D.
- c) Testing yang dilakukan dibagi dengan 2 sesi yang melibatkan 20 orang partisipan[2].

1.5 Metodologi Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini berpacu pada buku *Game User Research*. Metodologi penelitian ini bisa dilihat pada **Gambar 1.1**



Gambar 1.1 Metodologi Penelitian

Berikut merupakan penjelasan dari tahapan yang terdapat pada alur penelitian yang bisa dilihat pada **Gambar 1.1**

1. Analisis Masalah

Analisis masalah dilakukan untuk mengetahui masalah-masalah yang terjadi dilapangan serta mengetahui masalah yang terjadi pada pengguna. Analisis masalah ini digunakan untuk mendapat data dan

pengguna yang dibutuhkan sesuai dengan masalah yang terjadi dan nantinya masalah tersebut dapat digunakan pada analisis pengguna untuk melakukan observasi lebih mendalam terkait masalah yang terjadi pada pengguna.

2. Analisis Pengguna

Analisis Pengguna digunakan untuk observasi data dan tahap mengetahui karakteristik yang akan mengikuti dengan cara *testing*[4].

Ada pun aktivitas yang dilakukan dalam tahapan ini, sebagai berikut:

a. Profiling

Dalam tahapan *profiling*, dilakukan pembuatan dokumen yang berisi tentang biodata, perilaku, kebiasaan, tujuan, pengetahuan khususnya tentang Aksara Sunda, dan pola pikir partisipan. Persona dibuat berdasarkan data-data yang didapat dari partisipan.[5]

3. Analisis UI/UX

Analisis UI/UX dilakukan dengan melakukan evaluasi saat ini dengan menggunakan usability testing untuk mengetahui kondisi *User Interface* saat ini serta menggambarkan bagaimana sistem berinteraksi dengan pengguna. Tahap ini menganalisis sisi edukasi yang diterapkan berdasarkan silabus dan indikator pencapaian yang diterapkan di SMAN 1 Bandung yang nantinya digunakan untuk penentuan cara bermain yang tepat atau *gameplay* berdasarkan taksonomi bloom.

4. Analisis Taksonomi Bloom

Analisis taksonomi bloom dilakukan untuk proses penentuan domain Pendidikan yang menjadi pencapaian yang diharapkan berdasarkan pada silabus sekolah yang sudah ditetapkan pada SMAN 1 Bandung. Analisis taksonomi bloom ini digunakan untuk proses pembuatan *gameplay* berdasarkan analisis UI/UX yang sudah dilakukan sebelumnya, agar

gameplay yang dibuat dapat sesuai dengan domain Pendidikan yang sudah ditentukan[6].

5. Pembuatan Prototipe

Pembuatan prototipe dilakukan untuk melakukan pembuatan dan Testing pada desain interaksi yang sudah dibuat.

Ada pun aktivitas yang dilakukan pada tahap ini, sebagai berikut:

a. Gameplay

Pada tahap ini, pembuatan *gameplay* untuk protipe yang merujuk pada tahap analisis UI/UX yang sudah dilakukan agar *gameplay* dapat sesuai dengan yang sudah dikonsepskan serta sesuai dengan taksonomi bloom berdasarkan dari indikator pencapaian pembelajaran Aksara Sunda yang diterapkan di SMAN 1 Bandung.

b. Testing

Pada tahap ini, dilakukan Testing terhadap *gameplay* yang sudah diterapkan untuk melihat kesesuaian dengan tahap analisis yang sudah dilakukan.

c. Evaluate

Pada tahap ini, dilakukan evaluasi berdasarkan data-data yang didapatkan pada tahap *testing* sebagai indikator prototyping sesuai dengan solusi yang dituju.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penulisan penelitian yang dilakukan. Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut.

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menerangkan secara umum mengenai latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan penelitian yang dilakukan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai tinjauan umum mengenai aplikasi game simulasi tanggap bencana dan pembahasan berbagai teori pendukung dan konsep dasar mengenai aplikasi game yang akan dibangun.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi pemaparan analisis masalah, analisis data, analisis kebutuhan nonfungsional, dan analisis kebutuhan fungsional. Hasil dari analisis tersebut digunakan untuk melakukan perancangan perangkat lunak yang terdiri dari perencanaan struktur menu, perancangan basis data, dsb.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dan pengujian dari aplikasi yang dibangun berdasarkan analisis dan perancangan aplikasi yang telah dilakukan. Setelah dilakukan implementasi, aplikasi kemudian diuji menggunakan metode black box untuk mengetahui kekurangan yang terdapat di dalam aplikasi.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas tentang kesimpulan yang sudah diperoleh dari hasil penelitian dan saran mengenai pengembangan aplikasi di masa yang akan datang.

