

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya lokal di Indonesia terutama pada sektor Pendidikan mengalami tantangan yang besar beberapa tahun ke belakang khususnya dalam menjaga keberlangsungan nilai-nilai tradisional dan karakter dalam pewayangan yang seharusnya melekat dalam budaya Masyarakat Indonesia. Data dari Kemendikbudristek (2024) menyimpulkan bahwa 68% pelajar usia sekolah dasar hingga dengan sekolah menengah tidak mengenal tokoh pewayangan beserta makna moral yang dibawa. Sistem pembelajaran di Indonesia yang masih didominasi metode *passive learning* layaknya ceramah dan hafalan juga memperparah kurangnya keterlibatan pemahaman anak-anak.

Di sisi lain, Penetrasi media dan game asing yang tidak mengangkat budaya lokal semakin memperparah kesempatan para generasi muda untuk mengenal budaya lokal yang kaya akan nilai luhur. Urgensitas pengembangan game edukasi berbasis budaya wayang didukung oleh beberapa temuan penelitian yang menunjukkan krisis literasi budaya di Indonesia. Murti dan Handayani (2022) mengungkapkan bahwa rendahnya literasi budaya yang terjadi di Indonesia dibuktikan dengan banyaknya kasus diskriminasi dan sara yang terjadi di masyarakat, yang disebabkan oleh belum adanya sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran Budaya

Kondisi ini semakin mengkhawatirkan mengingat budaya Indonesia dengan 17.508 pulau dan lebih dari 360 etnis suku menghadapi ancaman kepunahan nilai-nilai tradisional akibat pesatnya perkembangan teknologi. Studi terbaru menunjukkan bahwa game edukasi budaya seperti yang dikembangkan untuk Sumba Timur mampu meningkatkan pengetahuan anak dengan N-Gain sebesar 0,42, yang menandakan peningkatan kategori sedang dalam pemahaman budaya lokal. Keberhasilan implementasi game edukasi dalam pembelajaran telah terbukti dalam berbagai konteks, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa dan penciptaan suasana belajar yang lebih dinamis. Metode Game

Development Life Cycle (GDLC) telah terbukti efektif dalam mengembangkan game edukasi yang tidak hanya menghibur tetapi juga edukatif, dengan fokus pada kebudayaan Indonesia

Riset terbaru dari Prayudi dkk. (2024) membuktikan bahwa implementasi *game* edukasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Berdasarkan uji keefektifan dalam penelitian tersebut, tercatat peningkatan pemahaman siswa dari skor *pre-test* sebesar 57% menjadi skor *post-test* sebesar 73% setelah menggunakan media *game* pembelajaran. Peningkatan persentase ini membuktikan bahwa *game* merupakan media yang sangat efektif dan terukur untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep materi yang kompleks, sekaligus menjadikan suasana belajar lebih interaktif.

Untuk memastikan terwujudnya media pembelajaran yang berkualitas, Agung Saputra, Putra, dan Yusron (2022) menekankan pentingnya penerapan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC), khususnya dalam merancang bangun *game* edukasi yang bermuatan kebudayaan. Penggunaan metode GDLC memastikan bahwa proses pengembangan *game* berjalan secara sistematis dan terukur, sehingga integrasi antara nilai-nilai edukasi budaya dengan mekanika permainan dapat tercapai secara seimbang tanpa mengorbankan aspek keseruan bermain (*fun factor*). Pendekatan terstruktur inilah yang menjadi landasan utama dalam pengembangan *game* "Pandhawa Blitz". Oleh karena itu, pengembangan *game* roguelike berbasis Pewayangan menjadi sangat penting untuk mengatasi krisis literasi budaya, memanfaatkan daya tarik teknologi *game* untuk melestarikan nilai-nilai tradisional, dan memberikan alternatif pembelajaran budaya yang interaktif dan menyenangkan bagi generasi *digital native*.

Solusi yang dapat ditarik dari semua pernyataan diatas adalah pengembangan *game* yang mempunyai efektivitas dalam penyampaian pembelajaran melalui mekanisme repetisi yang biasa ditemukan dalam *game* *roguelike/roguelite*. Dengan mekanisme repetisi pemain dapat menjadi lebih kuat dan mendapatkan pecahan cerita dari cerita yang diangkat atau pendalaman karakter dalam *game* sebagai salah satu keuntungan apabila mereka menjadi lebih kuat dan menyelesaikan suatu level.

Game ini adalah roguelite action RPG yang mengajak pemain untuk masuk ke dalam babak-babak krusial perang Kurukshetra Mahabharata. Setiap run adalah petualangan unik dengan pertarungan dinamis dan pilihan acak. Pemain akan menguasai kemampuan karakter ikonik, menemukan dan mengungkap fragmen-fragmen cerita, dan memahami sifat-sifat karakter yang terlibat dengan cara yang edukatif. Kegagalan (kematian) bukan akhir, melainkan kesempatan untuk belajar peristiwa yang berlangsung lebih banyak dan menjadi lebih kuat di run berikutnya, mendorong replayability tanpa batas membuat konsep edukasi di game ini makin kuat karena repetisi pemain yang membuat pengalaman bermain selalu berbeda.

Pemain akan mengalami bagian-bagian penting dari Mahabharata khususnya perang kurukshetra di setiap level. Mereka akan berinteraksi dengan karakter kunci, menyaksikan peristiwa penting, dan menghadapi dilema moral yang menantang pemahaman mereka tentang Dharma. Pilihan dialog yang dibuat pemain akan mempengaruhi narasi game, akumulasi "Dharma Poin", dan interaksi dengan karakter NPC. Tindakan moral dan pilihan dialog yang selaras dengan nilai-nilai Dharma yang relevan dengan karakter yang dimainkan akan memberikan "Dharma Poin". Poin ini dapat digunakan untuk membuka *upgrade* dan *buff* yang membantu progress pemain.

Mekanisme *roguelite* diterapkan dengan sistem *loop game over* yang membawa pemain kembali ke awal dengan membawa mata uang yang sudah dikumpulkan dalam sesi permainan terakhir sebagai media untuk memperkuat karakter yang ada, fragmen cerita dapat dibuka apabila pemain membeli dengan mata uang, menyelesaikna level atau mengumpulkan sebuah barang yang menjadi persyaratan untuk membuka cerita tersebut, hal ini dapat meningkatkan interktivitas naratif di dalam game.

Pendekatan ini diharapkan dapat mengubah paradigma pembelajaran budaya dari pasif menjadi aktif, meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif anak-anak dan remaja usia 12-16 tahun dalam memahami dan mengapresiasi nilai-nilai budaya lokal melalui media yang relevan dan menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana merancang game *roguelike* berbasis karakter Arjjuna dan Werkudara pada babak terakhir perang Bharatayudha yang mampu mentransformasikan pembelajaran budaya lokal dari metode pasif menjadi pengalaman eksploratif dan partisipatif?
- b. Bagaimana efektivitas game *roguelike* sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman kebudayaan lokal dan nilai budi pekerti pemain?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Mengembangkan game *roguelite* yang menggabungkan nilai-nilai Pewayangan dalam mekanika gameplay yang interaktif dan edukatif.
- b. Membuktikan bahwa game berbasis pengalaman interaktif dapat meningkatkan minat dan keterlibatan anak-anak dan remaja dalam pembelajaran budaya lokal.
- c. Merancang dan menguji sistem evaluasi keterlibatan dalam konteks pembelajaran budaya melalui game.

1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada:

- a. Pengembangan game dilakukan menggunakan *engine* Godot, dengan target utama untuk *platform* Android yang dioptimasi pada perangkat berspesifikasi menengah (*mid-range*).
- b. Ruang lingkup mekanika permainan dibatasi pada *genre roguelite* dan *deckbuilder* (pertarungan kartu giliran), tanpa menyertakan fitur *multiplayer* atau *online leaderboard*.
- c. Fokus narasi dan konten edukasi hanya mengambil latar babak terakhir Perang Bharatayudha yang berfokus pada Werkudara dan Arjjuna, serta penyampaian nilai filosofi budaya Jawa melalui sistem ruangan *Griya Pitutur*.

- d. Target populasi pengujian efektivitas *game* difokuskan pada siswa usia sekolah menengah (12-16 tahun).
- e. Pengukuran keberhasilan aspek edukasi hanya dibatasi pada evaluasi pemahaman materi (kognitif) menggunakan metode *One-Group Pretest-Posttest* dengan perhitungan analisis N-Gain, tanpa membandingkannya dengan metode konvensional.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini meliputi:

- a. Menjadi media edukasi yang efektif dan menarik untuk pelestarian budaya lokal melalui teknologi game.
- b. Memberikan contoh penerapan metode Game Development Life Cycle (GDLC) dalam pengembangan game edukasi budaya.
- c. Menjadi referensi bagi pendidik dan pembuat kebijakan dalam mengintegrasikan teknologi interaktif untuk pembelajaran budaya.
- d. Memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran berbasis game yang menggabungkan nilai-nilai lokal.

