

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman modern ini berkembangnya teknologi gadget berbasis android sangat digemari oleh masyarakat terutama anak-anak. Dengan berkembangnya teknologi ini anak-anak kebanyakan menghabiskan waktunya dengan gadget serta bermain *game* (Tanrikulu & Ozcer, 2011). Seiring berkembangnya teknologi tersebut telah banyak anak-anak kecil yang telah diberikan perangkat *mobile smartphone* ataupun tablet oleh orang tuanya. Karena kesibukan kedua orang tuanya terkadang aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak tersebut kurang terkontrol serta orang tua jarang mau meluangkan waktunya untuk menceritakan cerita rakyat kepada anak-anaknya. Selain itu popularitas gadget di mata anak-anak lebih menarik dibandingkan dengan sebuah cerita rakyat yang dituliskan di sebuah buku, yang sudah sangat jarang dijumpai.

Cerita rakyat merupakan salah satu bagian dari kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki setiap bangsa. Di negeri Indonesia pun sendiri, jika dilihat dengan sungguh-sungguh, juga memiliki cerita-cerita rakyat yang menarik dengan berlimpah ruah banyaknya. Dahulu kala, cerita rakyat pada zamannya sangatlah kaya akan makna dan nilai-nilai luhur dari nenek moyang. Hal ini menyebabkan cerita rakyat perlu diceritakan dan diwariskan kepada anak-cucu mereka dari generasi ke generasi karena makna dan nilai-nilai luhur inilah yang diyakini mereka sebagai pedoman tingkah laku dalam kehidupan (Grady et al., 2014).

Rentetan peristiwa yang dialami oleh para tokoh dalam cerita rakyat mengandung berbagai nilai kehidupan yang dapat dijadikan pelajaran dalam kehidupan sehari-hari (Hartati, 2019; Indiarti, 2017; Hariandi et al., 2021). Salah contohnya, seperti dalam cerita rakyat Jambi yang berjudul *Putri Tangguk*. Kisah Putri Tangguk yang merupakan cerita rakyat Jambi sudah tersebar ke seluruh wilayah nusantara. Tidak salah kiranya cerita daerah Jambi Putri Tangguk dimasukkan dalam kumpulan cerita rakyat Indonesia. Kisah rakyat Jambi ini bercerita tentang penyesalan yang terlambat dari seorang istri yang sekaligus menjadi ibu dari anak-anaknya. Cerita rakyat Jambi Putri Tangguk pesan moral yang sangat bagus untuk dilakukan.

Saat ini cerita rakyat kurang diminati oleh anak-anak. Terdapat beberapa penyebab mengapa cerita rakyat daerah kurang diminati oleh anak-anak saat ini. Salah satunya karena sudah sangat jarang orang tua yang mau meluangkan waktunya untuk menceritakan cerita rakyat kepada anak-anak mereka. Selain itu, popularitas cerita luar negeri didukung kuat oleh media digital sedangkan

cerita rakyat daerah yang hanya sebatas kertas ataupun media digital yang dikemas kurang menarik (Kurniawati & Adikara, 2018; Tanzilia, 2014; Zulkarnais et al., 2018). Cerita rakyat dapat mengasah kemampuan dalam aspek-aspek perkembangan kepribadian anak lewat isi atau alur cerita dan nilai moral yang ada dalam cerita rakyat. Selain itu dengan mengenal cerita rakyat, anak dapat menumbuhkan kecintaan ya pada cerita karya anak bangsa mereka sendiri.

Berdasarkan hal tersebut perlu ada pengembangan penyampaian cerita rakyat Jambi Putri Tangguk kemudian disampaikan lewat aplikasi berbasis android berupa *game edukasi*, yang bersifat *free* atau dapat diunduh secara gratis, yang nantinya dapat digunakan untuk mengenalkan cerita rakyat Jambi Putri Tangguk kepada anak-anak maupun masyarakat. Pemilihan media aplikasi ini sendiri menyesuaikan dengan kondisi dunia modern terkini, dimana semua sudah serba *digital* saat ini. *Game* adalah obat kebosanan yang cocok untuk siapa saja. *Game* juga memiliki manfaat lain seperti pengembangan otak, pemecahan masalah, meningkatkan konsentrasi, dan lainnya (Kurniati et al., 2015). *Game* edukasi adalah permainan yang khusus dirancang untuk mengajarkan pengguna suatu pembelajaran tertentu, pengembangan konsep dan pemahaman dan membimbing mereka dalam melatih kemampuan mereka, serta memotivasi mereka untuk memainkannya (Hurd, D., & Jenuings, 2009).

Penelitian mengenai pengembangan aplikasi *game* cerita rakyat telah dilakukan pada beberapa penelitian sebelumnya, salah satunya yang dilakukan oleh (Zulkarnais et al., 2018) mengenai *Game Edukasi Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android* yang di bangun menggunakan Construct 2. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) seperti yang dikembangkan oleh Luther dalam buku Sutopo tahun 2009. Pada aplikasi *game* ini terdapat 5 cerita yang berasal dari daerah Lampung dan pemain diberikan 3 pilihan *game* seperti, *game quiz*, *memory match*, dan *game puzzle*. Hasil dari penelitian tersebut sebagai media pengenalan cerita rakyat Lampung yang menyenangkan dan menarik agar dapat meningkatkan minat baca anak-anak terhadap cerita rakyat Lampung menggunakan platform android.

Sedangkan, dalam penelitian yang dilakukan dalam *game* edukasi cerita rakyat Jambi Putri Tangguk, aplikasi dibangun dengan menggunakan *software Unity*. Pada aplikasi *game* ini berisi satu cerita rakyat berjudul Putri Tangguk yang berasal dari daerah Jambi. Cerita rakyat Putri Tangguk diperoleh dari laman resmi Warisan Budaya Tak Benda Indonesia. Pemain juga akan diberikan *game* adventure dimana karakter Putri Tangguk memiliki misi mengumpulkan padi yang terdiri dari 3 level.

Dari latar belakang yang telah disampaikan, maka diangkatlah topik penelitian dengan judul “**Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Cerita Rakyat Jambi Putri Tangguk Berbasis Android**”. Dengan adanya aplikasi *game* edukasi ini nantinya dapat menjadi media dalam memperkenalkan cerita rakyat Jambi Putri Tangguk yang dapat dijalankan di berbagai perangkat *mobile smartphone* maupun *tablet* bersistem operasi android.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses membangun aplikasi *game* edukasi cerita rakyat Jambi Putri Tangguk berbasis android?
2. Bagaimana menguji *fungsiionalitas*, *performa efficiency* dan *compatibility* dari aplikasi *game* edukasi cerita rakyat Jambi Putri Tangguk berbasis android?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Membangun aplikasi *game* edukasi cerita rakyat Jambi Putri Tangguk berbasis android.
2. Melakukan pengujian *fungsiionalitas*, *performa efficiency* dan *compatibility* dari aplikasi *game* edukasi cerita rakyat Jambi Putri Tangguk berbasis android.

1.4 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Memudahkan orang tua maupun guru dalam memperkenalkan cerita rakyat Jambi Putri Tangguk kepada anak-anak.
2. Sebagai sarana hiburan dan media dalam mempelajari cerita rakyat Jambi Putri Tangguk.
3. Sebagai sarana membangun karakter positif pada anak melalui nilai-nilai moral dan pendidikan karakter yang terkandung dalam cerita rakyat Jambi Putri Tangguk.

1.5 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibangun hanya mencakup isi cerita rakyat Putri Tangguk dan pemain adventure dimana karakter putri tangguk memiliki misi 3 level mengumpulkan padi.
2. Aplikasi ini hanya berbasis android.