

BAB I

PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup, serta sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian tugas akhir berjudul Penerapan Metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) Dalam Membangun Game Edukasi Bertema Kawasan Bersejarah Semarang bernama *Semarang Game*.

1.1 Latar Belakang

Arus globalisasi sangat mempengaruhi kehidupan dan pola pikir generasi muda Indonesia menjadi lebih modern, pemikiran ini membuat sebagian dari mereka berpikir bahwa sesuatu yang tradisional dianggap sebagai sesuatu yang kuno sehingga ketertarikan dan minat mereka terhadap karya tradisional mulai berkurang dan mulai melupakan karya tradisional (Nurhasanah dkk, 2021). Tren ini pun benar untuk berbagai kekayaan budaya dan tradisional yang Indonesia miliki selama sejarahnya, contohnya tradisi, bangunan bersejarah, dan kerajinan. Padahal pengenalan pada budaya dan sejarah lokal sangat penting untuk pembentuk kesadaran sejarah terutama di era digital. (Syahputra dkk, 2021).

Kondisi ini juga terjadi pada bangunan-bangunan bersejarah di Semarang, seperti Kawasan Kota Lama yang merupakan peninggalan kolonial Belanda. Meskipun memiliki nilai arsitektur dan sejarah yang tinggi, banyak bangunan tersebut mulai kurang dikenal oleh generasi muda (Nugroho & Sari, 2022). Padahal, bangunan-bangunan ini tidak hanya menjadi saksi bisu perkembangan kota Semarang, tetapi juga merepresentasikan akulturasi budaya yang unik antara lokal dan kolonial. Minimnya pemahaman terhadap nilai historis bangunan ini berpotensi menyebabkan hilangnya identitas budaya masyarakat Semarang di masa depan (Pratama dkk, 2023).

Anak-anak usia sekolah dasar, khususnya kelas 4-6, berada pada fase kritis pembentukan minat dan pengetahuan tentang lingkungan sekitar (Santoso, 2020). Pada usia 9-12 tahun, siswa mulai mampu memahami konsep sejarah dan budaya secara lebih kompleks, namun tetap membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan dunia mereka (Rahmawati & Cahyaningtyas, 2023). Sayangnya, metode pembelajaran

konvensional seperti ceramah dan buku teks sering kali kurang efektif untuk kelompok usia sekolah dasar karena dinilai membosankan dan tidak interaktif (Rinawati dkk, 2025).

Berdasarkan tantangan tersebut, pengembangan *game* edukasi menjadi solusi potensial untuk mengenalkan bangunan bersejarah Semarang kepada siswa SD. *Game* edukasi yang dikembangkan dengan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) mampu meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan metode tradisional. Pendekatan ini dinilai efektif karena menggabungkan unsur visual, interaktivitas, dan mekanik permainan yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia sekolah dasar (Sintaro dkk., 2020).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah *game* edukasi bertema kawasan bersejarah Semarang bagi siswa kelas 4–6 SD menggunakan metode GDLC, serta mengevaluasi kualitas dan kegunaannya melalui metode *usability testing*, untuk menilai efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam pengalaman belajar sejarah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan, maka dapat dirumuskan permasalahan pada tugas akhir adalah bagaimana mengembangkan sebuah *game* untuk membantu mengenalkan bangunan pada kawasan bersejarah Semarang pada siswa SD menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC)?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, penelitian ini memiliki tujuan dan manfaat sebagai berikut:

1. Tujuan Penelitian

Mengembangkan aplikasi *game* edukasi bertema kawasan bersejarah Semarang yang diberi nama *Semarang Game* menggunakan metode *game development life cycle* (GDLC).

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi siswa sekolah dasar kelas 4 sampai 6, membantu mengenali kawasan bersejarah di Semarang, yaitu Kampung Melayu, Kauman, Kota Lama dan Pecinan.
- b. Bagi guru dan orang tua, dapat menjadi sarana metode pembelajaran alternatif yang dapat digunakan untuk mengenali kawasan bersejarah Semarang.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup bertujuan untuk memberikan batasan terhadap penelitian agar tetap sesuai dengan tujuan penelitian. Ruang lingkup dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Game* dirancang dan dibangun dengan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) sampai tahap beta atau pengujian beta.
2. *Game* ini merupakan game yang berbasis *website* dan dikembangkan menggunakan Construct 3.0.
3. *Game* ini dibangun berdasarkan 4 kawasan bersejarah di Semarang, yaitu Kampung Melayu, Kauman, Kota Lama dan Pecinan.
4. *Game* ini diperuntukkan untuk siswa sekolah dasar kelas 4 sampai 6.
5. *Game* ini akan kemudian di-*hosting* sehingga dapat diakses oleh publik melalui *link browser*.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam dokumen skripsi ini terbagi menjadi beberapa pokok bahasan berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup, serta sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian tugas akhir berjudul Penerapan Metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) Dalam Membangun *Game* Edukasi Bertema Kawasan Bersejarah Semarang.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai dasar teori, metode penelitian, dan tinjauan pustaka dari penelitian terkait sebagai dasar penulisan dan penelitian ini yaitu penelitian terdahulu, *Game Edukasi*, *Game Development Life Cycle* (GDLC), *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, Construct 3, Firebase Realtime Database, *Black Box Testing*, dan *Usability Testing*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang tahapan penelitian berdasarkan metodologi yang digunakan pada penelitian. Pada penelitian ini, akan digunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC)

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil penelitian yang dilakukan dan memberikan pembahasan secara ilmiah terhadap hasil penelitian. Hasil dan pembahasan pada bab ini diuraikan menggunakan tahapan dalam *Game Development Life Cycle* (GDLC) yakni Hasil *Initiation*, Hasil *Pre-Production*, Hasil *Production*, Hasil *Testing* dan Hasil *Release*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dari penelitian dan saran untuk penelitian lanjutan