

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Yogyakarta dijuluki sebagai Kota pelajar karena memiliki jumlah mahasiswa dan kampus terbanyak di Indonesia. Sebagian besar pelajar atau mahasiswa berasal dari luar Kota bahkan luar pulau. Menurut survey pada tahun 2015 yang dilakukan oleh Disdukcapil sebanyak 78,7% dari total jumlah mahasiswa di Yogyakarta adalah perantau dari luar daerah dengan jumlah sekitar 200.000 mahasiswa dan bahkan pada data terbaru dari BPS tahun 2021 terdapat 400.000 mahasiswa dari berbagai daerah di Indonesia [1]. Banyaknya jumlah perantau di Kota Yogyakarta ini tentunya diperlukan suatu solusi untuk mengenalkan budaya, tata krama, dan segala sesuatu yang penting terkait Kota Yogyakarta untuk seluruh mahasiswa baru Universitas Atma Jaya Yogyakarta dengan tujuan untuk menghindari *culture shock* selama mahasiswa perantau tinggal di Yogyakarta. Penulis membangun sebuah aplikasi untuk membantu kegiatan belajar yang awalnya konvensional menjadi suatu yang baru dan berbeda dibanding sebelumnya.

Penggunaan media massa ataupun jurnal sudah banyak dilakukan. Namun, hasilnya tidak efektif karena Indonesia sedang menghadapi krisis darurat membaca. Menurut data UNESCO, minat baca masyarakat Indonesia sangat memprihatinkan yaitu hanya 0,001%, sehingga dari 1,000 orang Indonesia, hanya satu orang yang gemar membaca [2]. Krisis darurat membaca yang sedang dihadapi Indonesia mencerminkan bagaimana metode pengajaran dan pendekatan pendidikan juga berperan penting dalam mengembangkan minat belajar dan membaca seorang siswa. Walaupun metode merupakan faktor eksternal yang mempengaruhi proses belajar seorang siswa. Namun, tetap menjadi salah satu faktor penentu dalam mengembangkan minat baca dan belajar [3].

Penulis memberikan suatu solusi yang dapat membantu menguraikan permasalahan dalam penyampaian informasi dan edukasi. Pembuatan sebuah aplikasi yang dapat diunduh pada ponsel pintar mahasiswa merupakan solusinya. Aplikasi tersebut akan membantu pengguna dengan berbagai fitur yang ditawarkan seperti pengenalan budaya, sopan santun masyarakat Yogyakarta, sejarah

Yogyakarta untuk mahasiswa perantau, tempat wisata menarik untuk mahasiswa yang ingin *healing* atau sekedar berlibur, dan masih banyak lagi.

Menurut data dari Global Stats per September tahun 2022 persebaran sistem operasi di Indonesia masih didominasi oleh *android* dengan jumlah 89,77% [4]. Aplikasi akan dibuat pada *platform android*, sehingga diharapkan dapat menjangkau lebih banyak mahasiswa baru Universitas Atma Jaya Yogyakarta dalam menggunakan aplikasi ini. Aplikasi ini merupakan sebuah aplikasi *game* edukasi mengenai seluruh informasi dan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *game quiz* yang menarik, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Hal yang paling menarik adalah *game* ini dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja karena ponsel pintar *android* dapat dibawa kemana saja dan *game* ini juga sangat cocok untuk *casual player*.

Berdasarkan data dari Appbrain pada tahun 2015 menunjukkan bahwa jumlah *game* pada Google Play yaitu *game puzzle* sejumlah 59.283, *game casual* 51.458, *game arcade* 47.283, *game action* 17.853, *game educational* 14.180, *game adventure* 10.018 [5]. Hal ini menunjukkan bahwa jenis *game* edukasi masih kurang jika dibandingkan dengan *genre game* lain. Hal tersebut juga salah satu faktor yang mendorong penulis untuk membuat *game* dengan *genre* edukasi karena selama ini *game* memiliki stigma yang buruk pada masyarakat terutama orang tua. Namun, pada kenyataannya tanpa disadari *game* juga dapat memberikan dampak positif bagi para *player*. *Game* dengan *genre* edukasi terbukti efektif dalam memberikan kontribusi studi pada murid serta mahasiswa pada suatu institusi pendidikan. Menurut sebuah penelitian skripsi Universitas Negeri Yogyakarta yang dipublikasikan pada tahun 2013 membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan media aplikasi pada ponsel pintar meningkatkan antusiasme murid ketika belajar yang berdampak secara langsung pada nilai murid di sekolah tersebut [6].

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara menumbuhkan minat belajar mahasiswa baru Universitas Atma Jaya Yogyakarta?
2. Seberapa efektif penggunaan media aplikasi *game* dengan *genre quiz* dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa baru Universitas Atma Jaya Yogyakarta?

3. Apakah penggunaan game quiz berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan umum mahasiswa terkait kultur dan budaya Kota Yogyakarta?
4. Bagaimana cara memanfaatkan kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan dan edukasi di zaman sekarang?

C. Batasan Penelitian

1. Aplikasi ini dibangun dan dirancang khusus untuk mahasiswa baru Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Aplikasi dengan *genre game quiz* yang bertemakan pengenalan kultur dan budaya di Kota Yogyakarta.
3. Perancangan aplikasi hanya berbasis *android*.
4. Aplikasi versi awal ini tidak mencakup fitur-fitur pelengkap dikarenakan keterbatasan teknis dan waktu. Penulis akan fokus terhadap fitur-fitur yang dapat mendukung aktivitas belajar yang interaktif. Namun, memiliki kendala seperti :

- a. *Sound Effect*

Sound effect merupakan fitur yang membuat aplikasi terkesan lebih hidup dimana terdapat bunyi setiap kali ada perpindahan tampilan halaman atau tombol yang ditekan terpaksa penulis tidak terapkan akibat kurangnya waktu dalam pengerjaan.

- b. Keterbatasan *Topic*

Penulis sadar bahwa masih banyak sekali *topic* yang dapat diangkat mengenai Kota Yogyakarta dan bisa diintegrasikan ke dalam *game quiz*. Namun, penambahan *topic* akan memerlukan waktu yang lebih untuk penelitian dan pengembangan tambahan.

- c. Keterbatasan Penggunaan Media

Penggunaan media merupakan salah satu cara yang efektif dalam menarik perhatian dan membuat permainan menjadi lebih menarik serta tidak membosankan. Penulis tidak menggunakan banyak media pada versi awal dikarenakan beberapa faktor antara lain *copyright* dan juga waktu dalam mencari gambar yang dapat merepresentasikan suatu kata atau kalimat memerlukan waktu yang cukup lama.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Merancang sebuah *game* edukasi berbasis *quiz* yang dapat menarik minat belajar mahasiswa baru Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Mengetahui efektivitas *game* edukasi dengan *genre quiz* dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa baru Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
3. Mengetahui pengaruh dari penggunaan *game quiz* terhadap peningkatan pengetahuan umum mahasiswa terkait kultur dan budaya Kota Yogyakarta.
4. Menambahkan metode belajar alternatif yang memanfaatkan teknologi.

E. Metode Penelitian

Pada bagian ini penulis berusaha untuk mendapatkan data yang tepat dan akurat agar mendapatkan hasil yang maksimal dalam pembuatan aplikasi, sehingga diperlukan suatu metode dan jadwal penelitian.

1. Objek dan Subjek Penelitian

Segenap Mahasiswa (Khususnya mahasiswa baru) Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang berlokasi di Jl. Babarsari No.44, Janti, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

2. Metode Pengumpulan Data

Data yang dibutuhkan dalam penulisan proposal tugas akhir diperoleh menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

a. Penyebaran Kuesioner

Pengumpulan data yang penulis lakukan dalam menunjang keakuratan dan kelengkapan data adalah dengan metode kuesioner. Penulis membagikan *link Google form* kepada segenap mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta terkhusus untuk mahasiswa baru mengenai pengetahuan mereka terkait budaya yang ada di Kota Yogyakarta dan penulis juga ingin mencari tingkat kepuasan responden terkait aplikasi yang penulis bangun ini dengan menggunakan metode skala Likert untuk mendapatkan hasil data yang akurat dan dapat dianalisis dengan baik.

b. Studi Pustaka

Metode Studi Pustaka adalah satu metode yang penulis gunakan dalam membantu pembuatan proposal tugas akhir ini dengan membaca buku, jurnal ataupun laporan-laporan yang berkaitan dengan objek maupun subjek penelitian yang dijadikan sebagai dasar teori dan menjadi suatu acuan dan tolak ukur bagi peneliti.

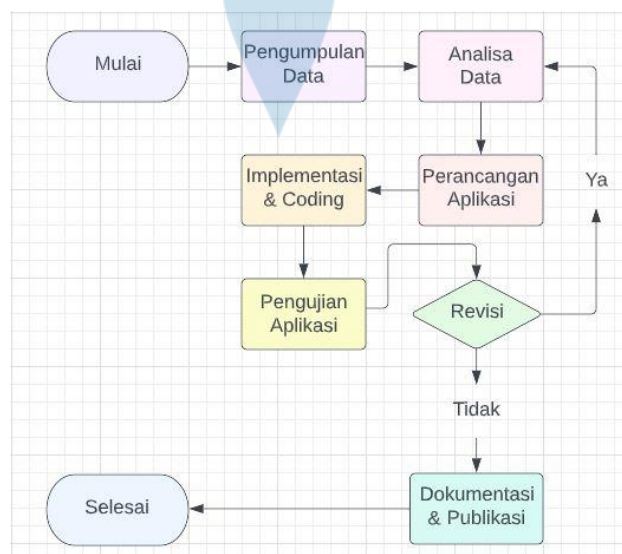
3. Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *software* berupa Android Studio, Adobe Photoshop, Microsoft Word, Microsoft Excel, Snipping Tool, Firebase, *handphone* dengan sistem operasi *android* minimal 7.0 Nougat, dan laptop dengan spesifikasi sebagai berikut :

- a. RAM 16 Gb.
- b. *Processor* AMD RYZEN 7000 Series
- c. *Graphic Card* NVIDIA GEFORCE RTX 4060

4. Diagram Alur Pembuatan Aplikasi

Penulis merancang urutan alur pembangunan aplikasi secara sistematis dan terstruktur agar pembangunan aplikasi dapat berjalan dengan baik. Penulis menggunakan diagram alur pembangunan aplikasi agar mendapatkan hasil aplikasi yang maksimal baik dari segi perencanaan, proses pengerjaan, dan hasil aplikasi yang memadai. Diagram alur yang dirancang oleh penulis ini merupakan tahapan yang dilalui oleh penulis selama perancangan riset, mendesain, dan membangun *game quiz*. Diagram alur pembuatan aplikasi dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alur Pembuatan Aplikasi (Dokumentasi Pribadi, 2023).

5. Jadwal Penelitian

Dalam jadwal penelitian ditunjukkan :

- a. Tahap-tahap penelitian.
- b. Rincian kegiatan pada setiap tahap.
- c. Waktu yang diperlukan untuk melaksanakan setiap tahap.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis telah merancang sebuah tabel mengenai rancangan jadwal penelitian yang akan menjadi panduan penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir ini. Tabel acuan penulis ini dibuat untuk membantu penulis dalam mengatur dan memonitor setiap tahapan penelitian dengan lebih sistematis. Penyusunan dan perancangan jadwal ini diharapkan dapat memastikan kelancaran pelaksanaan penelitian serta memastikan bawa setiap tahapan diselesaikan secara tepat waktu dan penulis dapat menjaga fokus pada pencapaian tujuan penelitian. Jadwal penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Jadwal																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data																				
	A) Studi Literatur	■	■																		
	B) Studi Lapangan	■	■																		
2	Analisa Kebutuhan Sistem			■	■	■	■														
3	Perancangan Sistem				■	■	■	■	■	■	■	■									
4	Pengembangan Sistem									■	■	■	■	■							
5	Pengujian													■	■	■					
6	Pelaporan																				
	A) Publikasi														■	■	■	■			
	B) Laporan Tugas Akhir																■	■	■	■	
7	Ujian Pendadaran																				■