

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia, bangsa yang besar yang mempunyai banyak kisah-kisah bersejarah di dalamnya. Pengorbanan yang besar dilalui dengan mempertaruhkan jiwa dan raga demi kedaulatan sebuah bangsa. Dalam memperjuangkan kemerdekaan ini tidaklah lepas dari sosok-sosok tokoh pahlawan bangsa besar Indonesia. Tanpa perjuangan dan kerja keras mereka mungkin bangsa Indonesia masih menjadi bangsa yang tertindas oleh penjajah dan bangsa-bangsa lain.

Tetapi, dalam perkembangan era globalisasi dan teknologi informasi yang berkembang secara cepat dan pesat, sejarah bangsa Indonesia dan para tokoh pahlawan yang telah berjuang merebut kemerdekaan Indonesia kian memudar. Di kalangan anak-anak pun yang duduk di bangku Sekolah Dasar, yang bahkan sejarah menjadi pelajaran wajib di kelasnya belum mengerti dan kenal betul akan sosok pahlawan dan sejarah bangsanya sendiri, mereka bahkan lebih mengenal sosok Superhero yang berada di negara luar daripada negaranya sendiri.

Setelah saya melakukan observasi ke SD Negeri Selang Wonosari Gunungkidul, metode pembelajaran yang konservatif yang masih diterapkandisini, metode membaca, menulis, dan mendengarkan guru dirasa

sudah tidak efektif lagi diterapkan pada anak-anak masa sekarang yang cenderung aktif, penuh keingintahuan dan cepat bosan dengan hal-hal yang menurut anak-anak tidak disukai atau dalam anggapan anak-anak membosankan.

Maka dari itu, untuk mengatasi permasalahan ini penulis mengambil judul **“Game Edukasi Mengenai Peristiwa Bersejarah dan Tokoh Pahlawan di Indonesia Untuk SD Negeri Selang Wonosari Gunungkidul”**. Sebagai bahan materinya saya mengambil beberapa judul materi yang terdapat di buku Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD dan MI kelas V, mereka menggunakan buku ini untuk media belajar mengajar. Dengan diciptakannya game edukasi ini, maka anak-anak khususnya SD Negeri Selang Wonosari Gunungkidul diharapkan mengenal lebih jauh mengenai peristiwa bersejarah dan tokoh pahlawannya, tanpa khawatir mereka akan bosan dan terkesan menimbulkan paksaan yang ada dalam dirinya karena dikemas berbentuk game yang interaktif.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji adalah :

1. Bagaimana menciptakan minat anak-anak khususnya anak Sekolah Dasar untuk Mengenai Peristiwa Bersejarah dan Tokoh Pahlawan berbasis Game Edukasi
2. Bagaimana mengembangkan sekaligus memanfaatkan bahasa pemrograman Java (*ActionScript*) pada Adobe Flash untuk

pembuatan "Game Edukasi Mengenal Peristiwa Bersejarah & Tokoh Pahlawan di Indonesia?"

### 1.3 Batasan Masalah

1. Game Edukasi ini akan dibuat menggunakan Adobe Flash CS3 dan didukung dengan perangkat software multimedia lainnya, seperti Adobe Photoshop CS6, CorelDraw X5, dan Adobe Soundboth
2. Pada Game Edukasi ini akan membahas beberapa peristiwa bersejarah sekitar proklamasi kemerdekaan RI dan peristiwa perang dalam mempertahankan kemerdekaan yaitu, Peristiwa Rengasdengklok, Peristiwa Perumusan Proklamasi, Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan RI, Pertempuran 10 November Surabaya, Bandung Lautan Api, Pertempuran Medan Area, Pertempuran 5 Hari di Semarang, Pertempuran Ambarawa dan Perang Puputan di Bali, dan untuk tokoh-tokoh pahlawan yaitu Ir. Soekarno, Imam Bondjolo, Pattimura, Diponegoro, Moh. Hatta, Pangeran Antasari, Prof. Dr. Soepomo, Prof. Muh. Yamin, Sisingamangaraja XII, dan Gusti Ketut Jelantik
3. Game Edukasi ini hanya akan diakses melalui PC Komputer dan bukan melalui Tampilan Aplikasi Mobile

### 1.4 Tujuan Penelitian

1. Terbentuknya Game Edukasi Mengenal Peristiwa Bersejarah dan Tokoh Pahlawan di Indonesia untuk SD Negeri Selang Wonosari Gunungkidul

2. Menciptakan Minat anak-anak SD Negeri Selang Wonosari Gunungkidul untuk mempelajari peristiwa bersejarah bangsa Indonesia dan Tokoh pahlawan di Indonesia berbasis Game Edukasi
3. Menciptakan Game Edukasi mengenal peristiwa bersejarah dan para Tokoh pahlawan yang berkesan “fun”, tidak membosankan dan menarik yang didukung dengan tampilan desain dan fitur multimedia yang ada.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Bagi Sekolah SD Negeri Selang  
Game Edukasi Menenal Peristiwa bersejarah dan Tokoh Pahlawan di Indonesia ini akan memberikan manfaat yang cukup signifikan untuk SD Negeri Selang dalam mempelajari tentang peristiwa bersejarah dan tokoh pahlawan bangsanya sendiri, Anak-anak akan diberikan wawasan ilmu pengetahuan tentang hal ini yang dikemas dengan Game Edukasi yang memberikan kesan yang “fun” dan anak-anak akan sangat tertarik untuk mempelajarinya.
2. Bagi Mahasiswa  
Bagi Mahasiswa sendiri dapat mengimplementasikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapatkan selama di bangku kuliah khususnya bidang Multimedia dan Teknik Informatika karena pembuatan Game Edukasi ini lebih banyak menggunakan software

multimedia seperti Adobe Flash CS3, Photoshop, CorelDraw X5, maupun Adobe Soundboth CS3

### 3. Bagi Bangsa Indonesia dan Generasi Penerus Bangsa

Bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai sejarah dan tokoh pahlawan bangsanya sendiri, bagaimana bangsa Indonesia akan menjadi bangsa yang besar jika anak-anak jaman sekarang tidak mengenal akan peristiwa bersejarah dan tokoh pahlawannya, maka dari itu Game Edukasi ini mengingatkan anak-anak dan generasi penerus bangsa kelak untuk tidak lupa akan hal itu, ini akan memberikan manfaat pada bangsa Indonesia bahwa masih ada cerita-cerita dan tokoh pahlawan Indonesia yang akan selalu dikenang oleh bangsa Indonesia ini dan untuk generasi penerus bangsa yang akan datang

## 1.6 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini untuk menghasilkan informasi yang lengkap dan akurat maka penulis menggunakan beberapa metode diantaranya adalah metode pengumpulan data, metode analisis, metode perancangan, metode pengembangan dan metode testing

### 1. Metode Pengumpulan Data

Penulis melakukan pengumpulan data dengan metode-metode sebagai berikut :



### 1. Metode Kepustakaan

Penulis mencari referensi dengan membaca buku-buku dan browsing internet tentang materi dan tutorial yang berhubungan dengan pembuatan media pembelajaran berbasis *game* ini.

### 2. Interview

Penulis mencari data dengan melakukan wawancara. Wawancara dilakukan kepada beberapa anak sekolah dasar, diambil sampel beberapa siswa Sekolah Dasar Negeri Selang, Wonosari, Gunungkidul.

### 3. Observasi

Penulis mencari data dengan melakukan observasi secara langsung ke objek yang dituju yaitu SD Negeri Selang, Wonosari, Gunungkidul.

## 2. Metode Analisis Kebutuhan

Penulis menganalisis apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan "Game Edukasi Mengenal Peristiwa Bersejarah dan Tokoh Pahlawan di Indonesia" termasuk dalam pengolahan data dan mengidentifikasi apa yang dibutuhkan.

## 3. Metode Perancangan

Pada metode perancangan ini, penulis merancang konsep Game Edukasi yang interaktif dan menarik, sehingga siswa dapat

berkomunikasi langsung dengan aplikasi interaktif ini, kemudian selain merancang konsep, penulis juga melakukan perancangan isi yang matang.

#### 4. Metode Pengembangan

Pada tahapan metode pengembangan ini, Game Edukasi dikembangkan sesuai dengan alur dalam flowchart serta desain antarmuka yang dibuat dalam bentuk storyboard. Pembuatan Game Edukasi dilakukan dengan menggunakan Adobe FlashCS3

#### 5. Metode Testing

Padametode testing ini, penulis melakukan pengujian pada program apakah program sudah berhasil dijalankan atau belum.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan Tugas Akhir ini terbagi dalam lima bab, yaitu :

#### 1. Bab I : Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, pada bagian ini diuraikan argumentasi atau justifikasi perlunya masalah ini diteliti, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan, dan rencana kegiatan.

#### 2. Bab II: Landasan Teori

Bab ini berisi teori-teori dari literatur yang berhubungan dengan pembuatan game edukasi mengenal peristiwa bersejarah dan tokoh

pahlawan untuk SD Negeri Selang Wonosari Gunungkidul. Bab ini juga menguraikan pembahasan secara detail tentang konsep dasar dalam pembuatan aplikasi dan system perangkat lunak (*software*) yang digunakan.

3. Bab III : Perancangan

Dalam bab ini dimulai dengan perancangan sistem, perancangan sistem yang diusulkan, perancangan database, rancangan input dan output dan struktur menu dari program serta kebutuhan sistem, naskah permainan.

4. Bab IV : Hasil & Pembahasan

Pada bab ini akan memuat uraian tentang hasil dan pembahasan pembuatan aplikasi. Yang bertujuan untuk pengujian terhadap aplikasi apakah sudah berjalan atau belum. Selain itu di dalam bab ini juga akan membahas tentang kelebihan dan kekurangan dalam aplikasi yang dibuat serta solusi yang harus diberikan terhadap kekurangan aplikasi tersebut.

5. Bab V : Penutup

Bab ini berisi mengenai kesimpulan tentang ringkasan hasil implementasi dan pengujian serta saran yang berisi tentang usulan-usulan terhadap penyelesaian lebih lanjut dari permasalahan yang dikaji.