

## **BAB I** **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pahlawan Revolusi adalah gelar yang diberikan oleh pemerintah Indonesia kepada sejumlah perwira militer yang gugur dalam Gerakan 30 September sejak berlakunya undang - undang nomor 20 tahun 2009. Tindakan kepahlawanan atau menghasilkan prestasi dan karya yang luar biasa bagi pembangunan dan kemajuan bangsa dan negara Republik Indonesia [1].

Meskipun begitu masih banyak anak-anak yang minim akan pengetahuan tentang pahlawan revolusi. "Tidak hanya anak-anak tetapi juga orang tua banyak yang kurang mengenal dan mengetahui tentang perjuangan pahlawan Indonesia" [2] Pahlawan revolusi juga diakui sebagai pahlawan nasional yang mana harus dikenalkan kepada generasi muda sebagai penerus bangsa Indonesia sejak mulai duduk dibangku pendidikan.

Dalam kurun waktu 5 tahun terakhir, perkembangan teknologi informasi terutama dalam hal perangkat lunak berlangsung sangat cepat, berdasarkan data dari 42matters menunjukan bahwa jumlah *game* pada *google play* yaitu, *game puzzle* 71.084, *game arcade* 70.629, *game action* 38.282, *game educational* 28.302, hal ini menunjukan bahwa jenis *game* edukasi masih kurang dibandingkan dengan *genre game* lain [3].

Berdasarkan fakta di atas, penelitian ini berinovasi untuk memberikan fitur pembelajaran sejarah, terutama memperkenalkan pahlawan revolusioner kepada anak-anak. *Game* yang dikembangkan hendaknya mendidik dan menginspirasi anak-anak tentang pentingnya mengenal para pahlawan bangsa, sekaligus membantu memperkuat rasa nasionalisme yang ditanamkan sejak dini, diawali dari hal-hal kecil seperti bermain game.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan game Edderkopp menjadi media alternatif pembelajaran mengenai pahlawan revolusi?
2. Bagaimana mengembangkan game Edderkopp pada perangkat berbasis android?

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan – Batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Game ini hanya untuk perangkat berbasis android
2. Game ini hanya menyediakan informasi mengenai Pahlawan Revolusi
3. Software yang digunakan untuk pengembangan game ini adalah Unity dan Visual Studio
4. Game yang dibuat bergenre Edukasi – *Adventure*

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game Edderkopp menjadi *game* edukasi dan mengetahui cara mengembangkan *game* serta menjadikan *game* Edderkopp sebagai media alternatif pembelajaran mengenai pahlawan revolusi.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan pada penelitian berikut adalah :

- Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menjadi referensi untuk pengembangan *game*.
- Dapat menambah wawasan pembaca tentang pengembangan *game* dan menambah pengetahuan tentang pengembangan *game*.
- Pembaca mendapatkan informasi mengenai *game* edukasi dan pengembangan *game*.
- Game Edderkopp dapat di jadikan media edukasi tentang pahlawan revolusi

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk mendapatkan gambaran dalam penelitian ini secara umum, maka untuk sistematika dalam penulisan terbagi menjadi 5 bab sebagai berikut :

## BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi studi literatur dan memaparkan teori-teori yang mendasari pembahasan objek kajian dan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan langsung dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

## BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, alur penelitian, data penelitian, alat dan bahan dalam penelitian dan rancangan penelitian.

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

bab ini membahas tentang tahapan yang peneliti lakukan dalam mengembangkan permainan, pengujian permainan, dan hasil analisis permainan.

## BAB V PENUTUP

berisi kesimpulan dan saran untuk pengembangan yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian pengembangan game.