

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi zaman sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pada tahap pendidikan anak usia sekolah dasar, siswa akan cenderung lebih tertarik oleh permainan yang mudah dimainkan dan di dalamnya terdapat gambar animasi yang menarik perhatian serta alur permainan yang menantang. Seperti game kali ini penulis mengangkat tema tentang petualangan Pangeran Diponegoro. Tema ini dikhususkan pada perang Diponegoro tahun 1825-1830 yang berhubungan dengan mata pelajaran IPS siswa-siswi kelas V tingkat sekolah dasar.

Pada dasarnya media permainan atau game diciptakan sebagai sarana hiburan, tetapi akan lebih baik jika game diciptakan sebagai sarana belajar supaya siswa bisa lebih kreatif dalam berfikir. Game edukasi merupakan salah satu contoh dari media pembelajaran melalui game.

Game edukasi ini menceritakan bagaimana perjuangan Pangeran Diponegoro dalam mempertahankan tanah leluhurnya. Agar para siswa-siswi bisa lebih memahami alur cerita perjuangan Pangeran Diponegoro terdahulu dengan media permainan. Game ini meringankan para guru IPS di SDN Karangsari 1 dalam menjelaskan alur cerita Pangeran Diponegoro, karena siswa-siswi sudah

bisa menggambarkan atau membayangkan perang Diponegoro pada zaman Belanda saat memainkan game ini.

Berdasarkan uraian di atas maka dibuatlah sebuah media pembelajaran berupa game edukasi petualangan Pengerang Diponegoro yang dapat mempermudah proses belajar siswa dengan konsep belajar sambil bermain dan serta penting dilakukan perancangan dan pembuatan game dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Game "Diponegoro Adventure" Sebagai Media Pembelajaran IPS Menggunakan Engine Construct 2 pada SDN Karang Sari 1 di Tangerang”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan di atas, maka dapat diketahui rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang dan membuat game edukasi yang mudah dimainkan oleh siswa-siswi sekolah dasar dengan alur cerita yang singkat ?
2. Bagaimana tanggapan siswa-siswi SDN Karang Sari 1 terhadap permainan game Diponegoro Adventure sebagai media pembelajaran ?

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka penyusun membuat batasan masalah pada pembuatan game sebagai media pembelajaran pada SDN Karang Sari 1 Tangerang. Adapun batasan-batasan pada pembuatan game adalah sebagai berikut :

1. Game Edukasi Diponegoro Adventure ini dibangun menggunakan Construct 2 free edition berbasis HTML 5.
2. Tidak ada level pada game edukasi ini
3. Game di mainkan secara offline
4. Game edukasi ini diperuntukan bagi siswa-siswi sekolah dasar kelas V SDN Karang Sari 1.
5. Materi yang terdapat pada game edukasi Diponegoro Adventure ini hanya materi Perang Pangeran Diponegoro pada mata pelajaran IPS siswa kelas V sekolah dasar yang tercantum dalam BAB V halaman 76.
6. Grafik yang digunakan adalah 2 Dimensi (2D).

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian yang dilakukan ini mempunyai beberapa tujuan bagi penulis, yaitu :

1. Membangun konsep belajar yang tidak membosankan, melainkan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.
2. Memudahkan siswa untuk mengingat alur cerita pahlawan Diponegoro.
3. Mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan game Petualangan Diponegoro berbasis HTML 5 sebagai media pembelajaran.
4. Agar penulis dapat menerapkan dan mempraktekkan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.



5. Untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi Strata 1 (S1) pada STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA jurusan Teknik Informatika.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Bagi Siswa-siswi**

Siswa dapat melakukan proses belajar dengan metode baru yaitu menggunakan game edukasi Petualangan Diponegoro sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS materi perang Pangeran Diponegoro.

#### **2. Manfaat Bagi Guru**

Dengan penelitian ini diharapkan guru dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis game edukasi atau multimedia, serta game edukasi Petualangan Diponegoro ini dapat dijadikan referensi sebagai media pembelajaran saat proses pembelajaran di sekolah.

#### **3. Manfaat Bagi Penulis**

Bagi penulis mendapatkan kesempatan langsung untuk menerapkan game edukasi Petualangan Diponegoro sebagai media pembelajaran siswa, dan bisa menjadikan tambahan ilmu bagi peneliti.

### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, penyusunan menggunakan metode :

### 1. Metode Observasi

Metode yang dilakukan untuk mendapatkan data lapangan secara langsung terhadap objek penelitian. Dari observasi yang dilakukan pada SDN Karang Sari 1 Tangerang, diketahui sejarah Pangerang Diponegoro yang kemudian game ditujukan untuk siswa-siswi kelas V yang memiliki materi mengenai Pangeran Diponegoro.

### 2. Metode Wawancara (*Interview*)

Metode yang dilakukan dengan wawancara pada sumber informasi dari guru SDN Karang Sari 1 Tangerang. Dari wawancara ini, penulis mewawancarai Guru pada bidang studi IPS yang merangkap sebagai wali kelas V di SDN Karang Sari 1. Data yang diperoleh dari wawancara tersebut adalah alur cerita dari Perang Pangeran Diponegoro terhadap penjajah Belanda.

### 3. Metode Studi Pustaka

Metode yang mengacu pada buku-buku pedoman yang akan digunakan untuk mendapatkan kajian teoritis sebagai dasar teori di dalam melakukan perancangan pembuatan game edukasi yang akan diterapkan.

### 4. Metode Dokumentasi

Metode yang dilakukan dengan mengambil data dari hasil rekaman saat siswa-siswi kelas V dalam memainkan game edukasi Petualangan Diponegoro di SDN Karang Sari 1.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini disusun secara sistematis ke dalam 5 bab. Masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

## **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penyusunan laporan.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini diuraikan mengenai game edukasi, pengenalan sistem secara umum serta sistem perangkat lunak yang digunakan.

## **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan sistem, sistem yang diusulkan dan perancangan sistem secara umum maupun secara rinci beserta hasil-hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan.

## **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini memberikan penjelasan pembuatan game dan penjelasan implementasi sistem.

## **BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan yang menjawab rumusan masalah dan saran yang ditujukan pada pihak yang terkait.

