

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi sudah merambah diberbagai bidang kehidupan terutama dalam bidang Pendidikan. Dalam dunia Pendidikan sudah banyak yang menggunakan teknologi multimedia sebagai media pembelajaran sebagai penunjang proses belajar dan mengajar. Dengan adanya media ajar yang interaktif dan inovatif dapat meningkatkan minat siswa. Terutama media pembelajaran tersebut pada penerapan materi pengenalan pahlawan nasional [1].

Penjelasan mengenai pahlawan nasional adalah salah satu faktor yang penting karena pahlawan nasional telah banyak jasa dan perjuangan untuk bangsa Indonesia untuk Merdeka saat masa penjajahan dahulu. Maka dari itu dalam wawasan pahlawan nasional bagi anak sekolah dasar sangat penting. Salah satunya dengan menggunakan teknologi yang telah berkembang dan dapat diterapkan dalam pembelajaran disekolah. Pemanfaatan fasilitas tablet yang ada di SD N Blederan juga memiliki peluang besar untuk mengimplementasikan teknologi dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, Pembuatan game edukasi media interaktif dengan tema pahlawan nasional di SD Blederan didasarkan pada berbagai pertimbangan yang mencakup kebutuhan inovasi dalam metode pengajaran, pengembangan nilai-nilai kepahlawanan, pemanfaatan fasilitas tablet, serta upaya untuk menarik minat siswa terhadap sejarah dan budaya. Dengan memanfaatkan fasilitas tablet yang ada, pembuatan game edukasi sebagai media interaktif menjadi solusi yang potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di SD N Blederan. Dalam Pembuatan Game ini, Peneliti berencana untuk merancang Game Media Interaktif yang menggunakan metode GDLC (Game Development Life Cycle) yang dirancang untuk basis platform android.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian yang akan dilakukan adalah

"Bagaimana merancang game media interaktif pada materi Sejarah Pahlawan Nasional di SD N Blederan?"

1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah pada penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Materi yang digunakan hanya mencakup pengenalan pahlawan nasional pada kelas 4
2. Game yang dirancang dijalankan pada pengguna Mobilephone dengan basis android
3. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu Unity Game Engine dan Adobe Photoshop
4. Digunakan untuk Media Penunjang Pembelajaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah Menghasilkan :

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan Studi Pendidikan Strata 1 Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Membuat Media Interaktif sebagai alternatif penunjang pembelajaran untuk SD N Blederan kelas 4.
3. Meneapkan Teknologi Media Interaktif dibidang Pendidikan.
4. Pemanfaatan fasilitas tablet yang ada di SD N Blederan

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran untuk mempermudah dan meningkatkan minat belajar Siswa terhadap materi Sejarah Pahlawan Nasional. Selain itu juga membuat pengalaman belajar yang menarik.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembacaan serta dapat memberikan gambaran secara menyeluruh terhadap masalah yang akan dibahas, maka sistematika penulisan laporan penelitian ini dibagi dalam lima bab. Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN ,membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, merupakan pembahasan mengenai studi literatur dari beberapa jurnal yang digunakan, dan memuat mengenai beberapa dasar teori yang ditulis sebagai referensi dalam pembuatan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi mengenai alat dan bahan serta metode yang digunakan dalam penelitian. Dalam bab ini menjelaskan alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan game edukasi hingga game selesai dibuat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN , pembahasan dari bab IV merupakan hasil dari perancangan dan implementasi yang telah dibuat peneliti kepada objek penelitian.

BAB V PENUTUP, berisi mengenai kesimpulan dan saran. Kesimpulan menjelaskan mengenai jawaban dari rumusan masalah yang selaras dengan tujuan penelitian, sedangkan saran berisi mengenai hal-hal yang masih bisa dikerjakan dan dikembangkan lebih lanjut.