

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peran sejarah di Indonesia tidak lepas dari para pelaku sejarah itu sendiri, khususnya para pahlawan. Adapun jasa pahlawan itu sendiri masih terasa hingga saat ini. Dengan berani memperjuangkan kemerdekaan bangsa Indonesia dari penjajahan, pahlawan nasional adalah salah satu contohnya. Pentingnya mempelajari sejarah para pahlawan tersebut adalah untuk menumbuhkan rasa nasionalisme dan kebanggaan terhadap negara. Selain itu, juga untuk menghargai atas jasa para pahlawan dan menunjukkan jati diri mereka sebagai warga negara yang patriotic [1]. Mengenal Pahlawan Indonesia dapat membantu menginspirasi dan membentuk karakter sejak usia dini. Mengajak anak mengenang jasa pahlawan nasional akan menjadi salah satu cara menanamkan patriotisme kepadanya.

Berdasarkan hasil observasi di SD N 1 Manggis Boyolali, materi pengenalan pahlawan nasional sudah di perkenalkan dalam materi Pendidikan Pancasila kelas IV kurikulum Merdeka. Namun karena kurangnya media pembelajaran Penggunaan game teka teki silang, sambung kata dan kuis sudah dilakukan tetapi siswa mudah bosan dan lebih cepat lupa dengan materi pembelajaran karena proses pembelajaran yang tidak menarik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan media yang menarik dan disukai siswa, agar dapat mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan dengan dibuatkan sebuah media yang lebih komunikatif. Salah satunya dengan game edukasi puzzle dengan adanya game edukasi puzzle dapat meningkatkan daya ingat serta kreativitas para pemain dalam meningkatkan dan menyelesaikan masalah dengan cepat dan tepat.

Keberhasilan peserta didik dalam belajar pada suatu sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya ialah minat belajar peserta didik, minat belajar merupakan unsur utama dalam keberhasilan belajar peserta didik. Dengan adanya minat belajar maka proses belajar mengajar berjalan lancar. Minat timbul apabila

individu tertarik pada sesuatu, karena sesuai dengan ada kebutuhannya atau merasakan bahwa sesuatu yang akan dipelajari dirasakan berarti bagi dirinya dan peserta didik berniat untuk mempelajarinya [2].

Dihasilkan game edukasi puzzle pahlawan Indonesia ini dapat membantu siswa dalam belajar mengenal pahlawan-pahlawan Indonesia dengan cara yang menyenangkan. Atas dasar tersebut penulis mengambil judul "Analisis dan Perancangan Game Edukasi Puzzle Pengenalan Pahlawan Indonesia pada SD N 1 Manggis Boyolali".

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan permasalahan yang diulas dalam perancangan ini adalah seberapa efektif game edukasi puzzle dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa kelas IV di SD N 1 Manggis Boyolali dalam mengenal pahlawan Indonesia?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan permasalahan yang diulas, terdapat batasan masalah agar perancangan ini dapat fokus dan terarah. Batasan permasalahan tersebut adalah:

1. Objek penelitian berfokus pada siswa kelas IV di SD N 1 Manggis Boyolali.
2. Objek penelitian berfokus kepada pengenalan pahlawan Indonesia
3. Penelitian berbentuk game edukasi puzzle
4. Game puzzle memiliki resolusi HD 1280 x 720, Frame rate 30.00 fps dan platform type Actionsript 3.0.
5. Akan dibuat dengan adobe illustrator 2020, adobe animate 2021
6. Penelitian ini akan diuji kepada ahli materi dan siswa kelas IV di SD N 1 Manggis Boyolali.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada permasalahan yang sudah diungkapkan diatas maka diharapkan dengan adanya perancangan dan analisis ini dapat memberikan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam mempelajari sejarah pahlawan nasional khususnya anak

sekolah dasar mengenai Game Edukasi Puzzle Pengenalan Pahlawan Indonesia pada SD N I Manggis Boyolali.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari Perancangan Game Edukasi Puzzle Pengenalan Pahlawan Indonesia pada SD N I Manggis Boyolali adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat bagi Peneliti

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-I Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Mendapatkan ilmu pengetahuan dan wawasan tentang pahlawan Indonesia.
3. Menambah pengalaman di dalam dunia kerja.
4. Menjadi sarana penerapan wawasan mengenai metode game edukasi puzzle untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

1.5.2 Manfaat bagi SD N I Manggis Boyolali

1. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran pengenalan pahlawan Indonesia pada SD N I Manggis Boyolali.
2. Dapat memberikan pengetahuan dan wawasan tentang pahlawan Indonesia.

1.5.3 Manfaat bagi Siswa Sekolah Dasar

1. Dapat memahami isi game edukasi tentang pengenalan pahlawan Indonesia.
2. Dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pahlawan Indonesia.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada Skripsi ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan Laporan. Adapun sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menguraikan tentang hal-hal yang melatarbelakangi dalam penciptaan Skripsi ini. Menjelaskan apa yang menjadi penyebab, pendorong, dasar/alasan suatu pencipta. Berisi: Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan

Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini berisi mengenai ilmu-ilmu apa yang berkaitan dengan penelitian dan penciptaan. Merujuk pada sumber pustaka ilmiah yang terkait dengan game edukasi puzzle. Berisi: Studi Literatur dan Dasar Teori.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini penulis mengemukakan tentang langkah-langkah penciptaan, Memaparkan apa saja yang dilakukan, Permasalahan apa yang terjadi. Berisi: Objek Penelitian, Alur Penelitian, Alat dan Bahan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini terdiri dari gambaran hasil penelitian serta pembahasan hasil penelitian. Berisi: Pengumpulan Data, Analisis Kebutuhan, Concept, Pembuatan Storyboard, Create and Editing Aset, Pembuatan Game, Pembuatan Script/Kode, Testing (Alpha Testing dan Beta Testing) dan Distribusi.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang dilakukan