

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dan cepat di era sekarang ini membuat anak dan remaja saat ini lebih sering menggunakan gadget untuk menonton tokoh-tokoh fiksi dan mengingat tokoh-tokoh tersebut dibandingkan belajar mengenal tokoh-tokoh pahlawan di Indonesia[1]. Handphone merupakan teknologi yang hampir semua orang memilikinya bahkan anak usia dibawah umur saja sekarang sudah memiliki handphone, oleh karena itu pentingnya pengawasan orang tua terhadap anak agar tidak di salah gunakan seperti, kecanduan game online, gangguan kesehatan, dan gangguan mental. Namun orang tua saat ini banyak yang memperbolehkan anaknya yang dibawah umur memakai handphone pada keseharian[2]. Selain sisi negatife namun ada juga sisi positifnya seperti, Menggunakan teknologi untuk belajar karena dapat mengakses berbagai informasi terutama pada mata Pelajaran dan menambah wawasan yang lebih luas.

Indonesia memiliki banyak sejarah salah satunya adalah sejarah mengenai pahlawan-pahlawan yang berjuang demi kemerdekaan[3]. Pahlawan merupakan gelar bagi orang yang sangat berjasa serta memberikan kontribusi untuk suatu lembaga atau suatu negara serta berjuang melawan penjajahan yang telah gugur dimedan peperangan untuk kemerdekaan Indonesia. Seperti kata bapak Soekarno bangsa yang besar ialah bangsa yang menghargai jasa para pahlawannya.. Artinya dengan menghargai dan meladani kisah para pahlawan, kita dapat memetik nilai yang ada dari para pahlawan. Oleh karena itu sebagai warga negara Indonesia kita wajib menghargai jasa – jasa pahlawan yang telah memperjuangkan demi kemerdekaan Indonesia, karena dari perjuangan para pahlawanlah kita bisa menikmati kemerdekaan Indonesia sampai saat ini. Meskipun begitu masih banyak anak-anak yang minim akan pengetahuan tentang pengenalan tokoh pahlawan nasional yang telah berjuang demi kemerdekaan Negara Kesatuan Republik Indonesia, yang mana harus dikenalkan kepada generasi muda sebagai penerus bangsa Indonesia sejak sudah mulai duduk dibangku pendidikan[4].

Penggunaan media akan meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran karena memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas informasi atau pesan[5]. namun jika hanya terpaku dengan buku paket yang di sediakan oleh sekolah sangatlah minim materi dan terkadang membuat siswa-siswi cepat bosan dalam kegiatan belajar terutama pada mata pelajaran Tema 5 pahlawanku subtema 1 dari halaman 1 sampai dengan halaman 52 dan subtema 2 dari halaman 53 sampai dengan halaman 93. Ada banyak cara untuk melakukan edukasi sejarah, mulai dari pembelajaran melalui metode konvensional, yaitu dengan melakukan pembelajaran edukasi sejarah di kelas hingga melalui metode yang cukup menarik dan digemari oleh siswa tingkat Sekolah Dasar[6].

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas dapat di atasi dengan mengembangkan media pembelajaran seperti game edukasi untuk menarik perhatian siswa-siswi agar tidak mudah bosan saat belajar dan membuat para guru beserta murid lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran disekolah[7]. Dengan cara ini dapat menambah motivasi belajar pada siswa-siswi, oleh karena itu penelitian di lakukan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan game edukasi pengenalan tokoh pahlawan nasional Indonesia yang berjudul "Perjuangan Pahlawanku" dengan menerapkan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana game edukasi dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar pada siswa kelas 4 Sekolah Dasar terutama pada mata pelajaran Tema 5 Pahlawanku?

## **1.3 Batasan Masalah**

1. Media interaktif bermuatan game edukasi pengenalan tokoh pahlawan

kemerdekaan nasional Indonesia untuk anak kelas 4 sekolah dasar.

2. Pahlawan nasional yang akan dimasukkan ke dalam game yaitu, Ir. Soekarno, Mohammad Hatta, RA Kartini, Fatmawati dan Ki Hajar Dewantara.
3. Game perjuangan pahlawanku ini hanya bisa diakses di perangkat Android 4.4 dan lebih terbaru.
4. Konten yang digunakan pada game perjuangan pahlawanku ini sesuai dengan kurikulum Merdeka 2024.
5. Mata Pelajaran yang difokuskan adalah Tema 5 Pahlawanku.
6. Informasi pahlawan di ambil dari buku Ensiklopedia Pahlawan Nasional[8]

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah mengkaji kelayakan media interaktif berbasis game edukasi untuk bahan media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu dalam proses belajar pada mata pelajaran Tema 5 Pahlawanku.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Pengembangan media pembelajaran bermuatan game edukasi ini dapat membantu siswa-siswi mengenal lebih luas tentang pahlawan nasional Indonesia.
2. Efektivitas pada media interaktif bermuatan game edukasi dapat membantu dalam kegiatan proses belajar karena dapat meningkatkan motivasi belajar dan menghilangkan rasa jenuh, dengan hal ini siswa-siswi dapat memahami materi lebih cepat.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

BAB I PENDAHULUAN, berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah dan manfaat masalah.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tentang studi literatur dan dasar teori serta menjelaskan software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi tentang objek penelitian, alur penelitian, alat dan bahan serta menjelaskan metode yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, berisi tentang penjelasan perancangan

aplikasi multimedia interaktif berbasis game android perjuangan pahlawanku.

BAB V PENUTUP, berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

