

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pelajaran sejarah merupakan hal penting bagi anak usia dini. Usia dini adalah anak yang berusia 9-12 tahun (Lamb, dkk, 2015)[1], hal ini dikarenakan sejarah merupakan sebuah ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan identitas bangsa. Tetapi pembelajaran sejarah kurang diminati anak-anak karena dinilai memiliki bacaan yang panjang dan membosankan. Hal ini dikarenakan minat baca anak usia dini yang kecil, maka dari itu perlu dilakukan penelitian agar dapat menyampaikan informasi mengenai ilmu sejarah bangsa pada anak usia dini. Pada tahun 2000 organisasi International Educational Achievement (IEA) menempatkan kemampuan membaca siswa SD Indonesia di urutan ke-38 dari 39 negara atau terendah di antara negara-negara ASEAN. Dengan kondisi seperti itu, maka tak heran bila kualitas pendidikan di Indonesia juga buruk (Santoso, 2008)[2]. Maka dari itu perlu sesuatu yang dapat menambah wawasan anak terutama pada bidang sejarah.

Game dipilih oleh penulis sebagai media untuk menyampaikan pengetahuan pada anak lebih baik dari pada buku paket di sekolah. Anak memiliki kemampuan kognisi dan memahami yang berbeda dengan orang dewasa, maka dari itu diperlukan pendekatan khusus dalam menyampaikan informasi (Morrison, 2002)[3]. Berdasarkan uraian diatas pendekatan dengan cara edukasi dan entertainmen (*edutainment*) merupakan pemecahan agar anak-anak usia dini mau untuk mengeksplor mengenai hal-hal yang berhubungan dengan pelajaran. Menggunakan *game* dalam pembelajaran dapat membantu anak lebih mengerti

mengenai penyampaian informasi. *Gamification*, merupakan suatu gagasan yang dituliskan dalam “*Gamification encourages students to perform an action*” (Eileen Rachman & Emilia Jakob, 2018)[4].

Berdasarkan hal yang sudah disebutkan, pembelajaran berbasis *game* edukasi lebih efektif dan dekat dengan anak jaman sekarang yang notabene sudah memiliki *smartphone* sendiri. Penelitian ini berbasis pada system oprasional android 7.1 (Nougat). *Game* dirancang dalam bentuk permainan *puzzle* yang memiliki tema tinggalan budaya dan arkeologis yang ada di sekitar Daerah Istimewa Yogyakarta. Memiliki tingkat kesulitan yang berbeda, masing-masing tingkat kesulitan akan memberikan informasi sejarah dari gambar *puzzle* yang berhasil diselesaikan oleh pemain yang berusia 9-12 tahun. Distribusi game didistribusikan melalui *Playstore* dan dimainkan secara *single player*, dengan koneksi *offline*.

Judul permainan rancangan penulis adalah *Jogja Jigsaw* dan dibuat dengan menggunakan aplikasi Construct 2. Hal ini dikarenakan Construct 2 mudah digunakan dan tidak perlu menggunakan Bahasa pemrograman khusus[15]. Penulis menyadari pentingnya pembelajaran sejarah lewat *game* edukasi, karena sejarah merupakan identitas bangsa. Sehingga penelitian diharapkan membuat anak-anak lebih mencintai dan mengenal identitas bangsanya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan yang muncul yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat game “Jogja Jigsaw” yang dapat dijadikan sebagai media alternatif pembelajaran sejarah untuk anak usia 9-12 tahun?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan diatas maka penelitian dibatasi agar tidak terlalu lebar dan terperinci. Antara lain :

1. Game “Jogja Jigsaw” dapat dijalankan pada ponsel yang bersistem android mulai dari versi 7.1 (Nougat) ke atas.
2. Game “Jogja Jigsaw” dibuat menggunakan Construct 2.
3. Game “Jogja Jigsaw” dirancang untuk dimainkan secara *singleplayer*.
4. Game “Jogja Jigsaw” dimainkan secara *offline*.
5. Target usia pemain dalam pembuatan *game* ini khususnya dari umur 9-12 tahun.
6. Distribusi game hanya berdasarkan upload pada *Playstore*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang dan rumusan penelitian, maka didapatkan tujuan penelitian berupa :

1. Merancang dan membangun *game* “Jogja Jigsaw” Berbasis Android.
2. Menghasilkan sebuah *game* yang menjadi sarana hiburan dan membantu pembelajaran sejarah anak.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah :

1. Manfaat Bagi Penulis

Mendapatkan pengalaman dan kemampuan mengenai pembuatan sebuah *game* sebagai bekal setelah lulus dari Universitas Amikom nantinya.

2. Manfaat bagi Universitas Amikom Yogyakarta

Menambah koleksi skripsi di perpustakaan Universitas Amikom Yogyakarta tentang pembuatan *game* dan memberikan referensi untuk mahasiswa yang sedang menyelesaikan skripsi.

3. Manfaat Bagi User

Menjadi sarana hiburan dan membantu pembelajaran sejarah anak usia dini.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan *game* Jogja Jigsaw ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Studi pustaka, metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku, majalah serta sumber lainnya yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, sehingga dapat digunakan sebagai landasan teori dalam penelitian maupun menganalisis data yang ada.

1.6.2 Metode Observasi

Metode ini dimaksudkan mendapatkan contoh *game* yang akan dibuat agar menjadi suatu acuan atau perbandingan untuk menghasilkan *game* yang berbeda dari yang telah ada.

1.6.3 Metode Analisis

Pada metode ini penulis menggunakan analisis SWOT sebagai metode analisisnya.

1.6.4 Metode Pengembangan

Pada penelitian ini, metode pengembangan yang digunakan peneliti adalah *Game Development Life Cycle*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan hasil analisa penelitian terdiri atas :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksude dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan konsep dasar *game*, teorisyang digunakan sebagai landasan dasar pembuatan *game*, serta penjelasan mengenai *software* atau *hardware* yang digunakan.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang analisis dan perancangan yang digunakan dalam penelitian pembuatan *game*.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas *game* secara keseluruhan, dari tahap penelitian sampai pembuatan *game*, serta hasil testing dan implementasi dari *game* yang telah dibuat.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penelitian dan sebagai bahan peninjauan selanjutnya.

