

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pahlawan Nasional adalah gelar yang diberikan kepada bangsa Indonesia atau mereka yang berjuang melawan penjajahan di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia yang sekarang menjadi wilayah negara kesatuan, dan gugur atau meninggal demi membela negara pada masanya. atau yang semasa hidupnya melakukan tindakan kepahlawanan atau menghasilkan prestasi dan karya yang luar biasa bagi pembangunan dan kemajuan bangsa dan negara Republik Indonesia [1].

Mengenal dan mengenang para pahlawan termasuk mengenang jasa-jasanya sangatlah penting sebagai bentuk penghormatan dan dalam rangka untuk menumbuhkan rasa nasionalisme, rasa kebangsaan dan patriotisme. Akan lebih baik apabila bisa meneladani kepahlawanannya itu dalam kehidupan sehari-hari dan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara di Republik Indonesia ini agar menjadi negara yang besar, negara maju dan menghargai jasa-jasa para pahlawan yang telah berjuang demi bangsa dan negara ini. Sehubungan dengan itu diperlukan media yang lebih tepat dan menarik yang dapat digunakan oleh generasi di era milenial ini untuk mengenal, mengenang dan meneladani jiwa kepahlawanan para pejuang kemerdekaan utamanya para pahlawan nasional.

Sistem informasi tentang sejarah pahlawan Indonesia masih didominasi melalui buku-buku sejarah yang sudah tidak begitu menarik bagi generasi muda, generasi milenial saat ini. Hal itu ditandai dengan enggan generasi milenial untuk membaca buku-buku sejarah pahlawan nasional. Oleh karena itu, diperlukan media baru yang lebih relevan dengan zamannya, yaitu era teknologi informasi. Media informasi dan edukasi yang dipandang lebih sesuai adalah media yang berbasis teknologi informasi, media berbasis digitalisasi. Salah satunya adalah aplikasi pembelajaran yang memanfaatkan pesatnya perkembangan teknologi *mobile* berbasis android yaitu

dengan membuat game edukasi menggunakan aplikasi construct 2 sehingga lebih efektif dalam mengenal dan memahami pahlawan nasional. Hal ini dinilai lebih menarik bagi anak-anak, karena selain unsur permainannya juga ada unsur edukasinya. Untuk memastikan efektivitas penggunaan game ini perlu diujicobakan kepada responden sebagai calon pengguna. Sesuai dengan relevansi kurikulum 2013 tema V Pahlawanku pada Sekolah Dasar kelas IV semester I [2]. Sehubungan dengan itu responden pada penelitian ini adalah anak-anak pada jenjang kelas tersebut. Dalam hal ini, penulis menggabungkan game dengan edukasi yang bertujuan untuk membantu mengenalkan pahlawan nasional.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dalam skripsi ini penulis memilih tema "Game Edukasi Menenal Pahlawan Nasional Indonesia Berbasis Android pada Sekolah Dasar Kelas IV" dengan materi Biografi Para Pahlawan Nasional.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah membuat game dan aplikasi pembelajaran tentang pengenalan pahlawan nasional berbasis android menggunakan Construct 2 dengan metode MDLC?

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini dibatasi untuk Sekolah Dasar kelas IV sesuai dengan kurikulum 2013 dengan jumlah responden 14 laki-laki dan 11 perempuan;
2. Penelitian ini mengambil 11 pahlawan nasional;
3. Penelitian ini menggunakan metode MDLC;
4. Penelitian ini berbasis android minimal jelly bean;
5. Penelitian ini berisi tentang biografi, sejarah pahlawan, dan quiz.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan judul penelitian dan latar belakang masalah yang sudah ditemukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi game edukasi untuk memperkenalkan para pahlawan nasional Indonesia yang berbasis android menggunakan Construct 2.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Dalam pelaksanaan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain :

### a) Bagi Pengguna

Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk membantu pengguna memahami sejarah pahlawan nasional, biografi pahlawan nasional, dan terdapat kuis tentang pengguna terhadap materi yang disajikan.

### b) Bagi Peneliti

Hasil kajian penelitian tersebut akan menambah perspektif dan wawasan tentang aplikasi mobile.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan penulis dalam penyusunan skripsi adalah sebagai berikut.

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Literatur adalah suatu metode pengumpulan data dengan menggunakan literatur yang dapat digunakan, misalnya dengan menggunakan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi website-website yang berhubungan dengan pembuatan game.
2. Studi eksisting, dalam perancangan pembuatan aplikasi game memerlukan studi eksisting yang bertujuan sebagai referensi dalam pembuatan aplikasi game. Studi eksisting ini dimaksudkan untuk mengomparasi atau membandingkan sehingga diperoleh kelebihan dan kekurangan dalam aplikasi, sehingga penulis dapat mengambil manfaat dan menutupi kekurangannya dari aplikasi yang sudah pernah dibuat oleh orang lain.

### 1.6.2 Metode Perancangan

Untuk memudahkan dalam proses pra produksi dan proses produksi, pada tahap ini akan dibuat storyboard perancangan pembuatan aplikasi game. Storyboard dapat

mengarahkan imajinasi ke gambar yang disajikan, sehingga menciptakan persepsi yang sama tentang ide cerita.

### **1.6.3 Implementasi**

Pada tahap ini akan ditunjukkan langkah-langkah dalam pembuatan aplikasi game, mulai dari pembuatan quiz, pembuatan game susun kata, pembuatan animasi, desain background, pembuatan tombol, dan memasukkan sound effect yang akan digabungkan pada *scirra construct 2*.

### **1.6.4 Metode Pengujian**

Pada tahap pengujian aplikasi menggunakan *black box testing* pada fitur-fitur aplikasi game, apakah fitur tersebut telah sesuai dengan tujuan pengembangan edukasi game.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penelitian ini, disusun sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang teori-teori pokok yang merupakan landasan bagi teori-teori lainnya yang terdapat dalam skripsi ini, beserta penjelasan mengenai penelitian lain yang telah dilakukan, kutipan-kutipan peneliti terdahulu yang sesuai dengan tema.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini berisikan metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu dengan pengumpulan data dan metode yang digunakan dalam penelitian.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini memuat uraian tentang hasil dan bagaimana hasil tersebut dicapai dari setiap aktivitas yang dilakukan selama penelitian. Hasil

dapat berupa hasil explorasi, rekomendasi perbaikan, pengembangan sistem atau pembuatan perangkat lunak, dan lain-lain. Pembahasan memuat pembahasan hasil aktivitas yang diperoleh selama melakukan penelitian.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran-saran yang diberikan untuk berbagai pihak yang terlibat dalam penelitian.

