

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejarah merupakan pelajaran yang sangat penting bagi generasi penerus bangsa. Pelajaran sejarah dikenal sebagai pelajaran kelas yang membosankan, apalagi mengenai ilmu pengetahuan, terutama untuk mengenal para pahlawan nasional [1]. Di era globalisasi saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi memegang peranan penting dalam pembangunan pendidikan nasional [2].

Hasil wawancara dengan Canggih Mustika Adi, S.Pd selaku Guru kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Karangsentul mengenai pengenalan Pahlawan Nasional Indonesia, hasilnya pahlawan nasional merupakan pembelajaran hal baru bagi siswa sehingga untuk mempelajari pahlawan nasional indonesia masih agak lambat serta perlunya media tambahan untuk meningkatkan pengetahuan tentang Pahlawan Nasional Indonesia.

Gelar pahlawan nasional diberikan kepada warga negara Indonesia yang berjuang melawan kolonialisme dan gugur di medan perang. Seorang perwira militer yang meninggal dalam pengkhianatan Partai Komunis disebut Pahlawan Revolusi untuk dikenang sebagai pahlawan nasional yang memberikan kontribusi besar untuk kemerdekaan negara kesatuan republik indonesia [3]. Ada beberapa kategori pahlawan nasional di Indonesia yang dibedakan berdasarkan prestasinya. Kategori Pahlawan Nasional meliputi Pahlawan Perintis Kemerdekaan, Pahlawan Proklamator (*Heroes of the Heralds*), Pahlawan Kebangkitan Bangsa (*Heroes of National Awakening*), Pahlawan Revolusi (*Heroes of Revolution*) dan Pahlawan Ampora.

Terdapat beberapa cara untuk mengenalkan tokoh Pahlawan Nasional Indonesia, salah satunya pemanfaatan teknologi, seperti permainan edukatif [4]. *Game* edukasi merupakan jenis media yang

digunakan untuk pendidikan dalam meningkatkan pengetahuan penggunaannya melalui media yang unik dan menarik. Jenis ini biasanya ditujukan untuk anak-anak, maka dari itu dalam pengenalan pahlawan nasional tingkat kesulitan tidak terlalu penting di sini [5]. *Game* edukasi merupakan salah satu jenis permainan yang digunakan dalam penyampaian materi pendidikan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi supaya anak lebih cerdas dan terampil [6]. Dengan demikian, diperlukan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan merancang dan membangun *game* edukasi pengenalan pahlawan Nasional Indonesia dengan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*). Harapannya mampu menyajikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif khususnya bagi siswa-siswi kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 01 Karangsentul.

Berdasarkan pengaruh dan efisiensi perkembangan teknologi, hal ini dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran yang dapat memfasilitasi pemahaman anak sejak dini, sehingga sejarah tidak lagi membosankan bagi anak sekolah [7]. Kurangnya informasi mengenai pahlawan nasional pada anak-anak sekolah dasar menjadikan krisis nasionalisme pada generasi muda khususnya di sekolah dasar karena rendahnya minat untuk mempelajari dan mengetahui sejarah tentang pahlawan nasional Indonesia [8].

Saat ini dalam dunia pendidikan belum banyak disajikan dan diajarkan materi tentang tokoh yang memperjuangkan kemerdekaan Republik Indonesia, yang harus diwariskan kepada generasi penerus bangsa Indonesia sejak awal pendidikannya. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran untuk penyajian tokoh atau pahlawan sejarah, diantaranya adalah *game* pembelajaran berbasis android [9].

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah jabarkan di atas, maka diketahui bahwa masalah dari penelitian ini adalah minimnya pengenalan tokoh Pahlawan Nasional Indonesia yang berjuang untuk kemerdekaan NKRI pada generasi penerus Bangsa Indonesia serta perlunya media tambahan dalam pengenalan Pahlawan Nasional Indonesia terutama di kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Karangsentul.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, diajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membangun *game* edukasi pengenalan pahlawan nasional menggunakan metode GDLC ?
2. Bagaimana penerapan *Black box* untuk menguji fungsionalitas dari aplikasi ini ?

1.4 Batasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan dari pokok masalah untuk mencapai tujuan penelitian. Oleh karena itu, agar penelitian dapat dilakukan sesuai dengan permasalahan yang ada, diberikan beberapa batasan masalah penelitian sebagai berikut:

1. *Game* edukasi dirancang untuk perangkat *smartphone* Android dan hanya dijalankan secara *offline*.
2. *Game* edukasi ini dirancang untuk mendukung kebutuhan belajar khususnya didunia pendidikan mengenai pengenalan pahlawan nasional dengan 10 tokoh pahlawan nasional yang terdaftar di website K2KRS KemenSos.
3. *Game* ini hanya menggunakan teks, gambar dan musik dalam pengenalan tokoh pahlawan nasional indonesia.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan Berdasarkan rumusan masalah, dapat dijabarkan tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu

1. Merancang dan membangun *game* edukasi dengan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) sebagai media pembelajaran untuk mengurangi minimnya informasi pengenalan Pahlawan Nasional Indonesia di kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Karangsentul.
2. Menerapkan *Black box testing* dan *User Acceptance Test* untuk mengukur fungsionalitas dan kelayakan yang ada pada sistem.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, batasan masalah, dan tujuan penelitian, manfaat dari penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Sekolah
Bisa menjadi media tambahan kegiatan pembelajaran pengenalan Pahlawan Nasional Indonesia di kelas 4.
2. Manfaat bagi Guru.
Menambah model kegiatan pembelajaran menjadi interaktif sehingga dapat meningkatkan daya tarik siswa-siswi untuk belajar.
3. Manfaat bagi Siswa
Game edukasi ini dapat digunakan oleh siswa-siswi sebagai sarana pengetahuan dalam pengenalan tokoh Pahlawan Nasional Indonesia.

