

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pahlawan Nasional merupakan gelar yang diberikan kepada warga negara Indonesia yang berjuang untuk kemerdekaan Negara Indonesia atau dapat diberikan kepada warga Indonesia yang memiliki prestasi dan karya luar biasa untuk kemajuan negara Republik Indonesia [1]. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Dewi Tresnawati dkk pada tahun 2020 banyak yang belum mengetahui bahwa pahlawan di Indonesia tidak hanya laki-laki saja tetapi wanita juga ikut berjuang dan berperan sebagai pahlawan Indonesia, dan pahlawan wanita juga sangat berjasa bagi Nusa dan Bangsa [2].

Menjadi warga negara Indonesia hendaklah kita menjunjung jasa-jasa para pahlawan kita yang berjuang untuk kemerdekaan Indonesia, karena perjuangan para pahlawan saat ini bisa merasakan kemerdekaan saat ini. Untuk mengenang jasa pahlawan dibutuhkannya media pembelajaran sejarah khususnya pengenalan pahlawan wanita nasional. Karena perkembangan teknologi kini semakin maju, contohnya *handphone* yang kini menjadi benda primer yang sangat di butuhkan setiap kalangan seperti anak-anak, remaja hingga orang tua. *Handphone* juga dapat digunakan sebagai media hiburan semacam permainan [1].

Menggunakan media pembelajaran khususnya *game* untuk belajar bisa membangun minat dan motivasi kegiatan belajar yang membawa hal baik terhadap pelajar. Dengan menerapkan pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif berbasis animasi, pengguna mampu meningkatkan minat belajar anak yang cenderung menyukai gambar animasi dan dapat meningkatkan pengetahuan, sehingga belajar tidak terlalu jenuh. Maka dari itu penulis membuat *game* Animasi Interaktif Bernama SRIKANDI. Sebelum menerapkan aplikasi, peneliti membandingkan metode pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang berisi tahapan *concept, design, material collecting, assembly, testing dan*

distribution. Metode ini digunakan untuk pengembangan sistem aplikasi multimedia dan tahap-tahapannya dapat saling bertukar posisi sesuai dengan kebutuhan penelitian[153]. Metode MDLC berbeda dengan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) metode pengembangan ADDIE yang harus berurutan dan interaktif dengan hasil evaluasi setiap tahapan mendapatkan pengembangan pembelajaran ke tahap sebelumnya, kelebihan metode ini adanya evaluasi setiap tahapan sehingga dapat meminimalisir tingkat kesalahan dan kekurangan pada akhir metode ini. Penggunaan metode yang akan diterapkan pada aplikasi ini menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk merancang aplikasi interaktif [3].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu diperlukannya media interaktif dalam bentuk permainan untuk memperkenalkan pahlawan wanita serta dapat meningkatkan pengetahuan pengguna tentang pahlawan wanita nasional.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Penelitian ini memiliki pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *game* edukasi pengenalan pahlawan wanita nasional?
2. Bagaimana penerapan metode ADDIE pada aplikasi ini?
3. Bagaimana pengaruh *game* edukasi yang dirancang terhadap pengenalan pahlawan wanita?

1.4 Batasan Masalah

Kemampuan penulis yang terbatas untuk meminimalisir adanya kekeliruan maupun meluasnya pokok permasalahan dari tujuan maka dilakukannya batas masalah sebagai berikut:

1. *Game* yang dibuat berupa *game* edukasi sederhana untuk anak usia dini khususnya siswa Sekolah Dasar kelas 4 SD.
2. *Game* ini berisi 7 pahlawan wanita Indonesia.
3. *Game* yang dibuat berisi materi tokoh pahlawan wanita nasional yang setara dengan kurikulum siswa Sekolah Dasar Melingkupi : deskripsi singkat berupa informasi tentang informasi pahlawan wanita serta latihan soal *quiz*.

1.5 Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendorong kemauan siswa belajar mengetahui pahlawan wanita nasional agar lebih mudah dipahami dan menyenangkan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian pada aplikasi ini memiliki manfaat untuk:

1. *Game* ini mampu digunakan sebagai media pembelajaran sejarah untuk memperkenalkan pahlawan nasional khususnya pahlawan wanita.
2. *Game* ini diharapkan dapat membantu mempertajam daya ingat anak sekolah dasar dalam mengingat sejarah pahlawan nasional wanita.