

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pahlawan merupakan gelar bagi orang yang sangat berjasa serta memberikan kontribusi untuk suatu lembaga atau suatu negara serta berjuang melawan penjajahan yang telah gugur di medan peperangan untuk kemerdekaan Indonesia[1]. Di Indonesia sendiri ada beberapa kategori pahlawan nasional yang dibedakan dari prestasi yang telah dicapai. Kategori pahlawan nasional terdiri dari pahlawan perintis kemerdekaan, pahlawan proklamator, pahlawan kebangkitan nasional, pahlawan revolusi, dan pahlawan ampera[2]. Pahlawan Nasional adalah gelar yang diberikan kepada warga negara Indonesia atau seseorang yang berjuang melawan penjajahan di wilayah yang sekarang menjadi wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia yang gugur atau meninggal dunia demi membela bangsa dan negara, atau yang semasa hidupnya melakukan tindakan kepahlawanan atau menghasilkan prestasi dan karya yang luar biasa bagi pembangunan dan kemajuan bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia[3]. Indonesia memiliki Pahlawan Nasional yang cukup banyak, menurut data Direktorat Kepahlawanan, Keberintisan, Kesetiakawanan dan Restorasi Sosial (K2KRS) jumlah Pahlawan Nasional Indonesia sebanyak 195 orang[4].

Banyaknya jumlah pahlawan nasional yang telah ada, belum tentu semua orang mengetahui sejarah pahlawan nasional tersebut. Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah Dasar Negeri 3 Derik tentang seberapa tahu siswa mengenal tokoh Pahlawan Nasional Indonesia, hasilnya masih banyak siswa yang kurang mengenal tentang pahlawan nasional Indonesia dan lebih mengenal dengan karakter-karakter *game*, hal ini dapat dibuktikan berdasarkan survei yang telah dilakukan di SD Negeri 3 Derik, ditemukan 18 dari 36 siswa atau 50% dari responden tidak mengetahui tentang sejarah tokoh-tokoh Pahlawan Indonesia.

Terdapat cara yang dapat digunakan untuk mengenalkan tokoh Pahlawan Nasional Indonesia, yaitu menggunakan teknologi informasi, seperti *game* edukasi[5]. *Game* edukasi merupakan permainan yang di mana di rancang untuk

membantu dalam penyampaian pembelajaran di mana pemain selain mendapatkan rasa senang karena adanya hiburan, pemain juga dapat mendapatkan informasi pendidikan yang terdapat pada *game* tersebut[6]. *Game* edukasi merupakan salah satu media pembelajaran yang menggunakan metode *learning by doing* yang membuat lebih efektif dari pada hanya membaca, sebab daya tangkap seseorang yang dapat diraih hanya 5% dari apa yang didengarnya, kemudian jika menggunakan media multimedia dapat diraih sebesar 20%, dan 80% apabila juga dilakukan [5].

Dalam sebuah *game* pastinya memiliki sebuah jenis atau *genre* tersendiri untuk pengkategorian spesifikasi permainannya contohnya yaitu *Role Playing Game* (RPG). RPG merupakan salah satu *genre* permainan di mana para pemain dapat menggunakan tokoh tertentu, untuk menghadapi suatu permasalahan tertentu dalam membentuk suatu cerita[6]. Sebuah *game* dapat dikatakan ber-*genre* RPG apabila dalam *game* tersebut terdapat elemen-elemen dasar, yaitu meliputi adanya cerita, karakter dan perkembangannya, arena permainan, misi atau *quest*, *Non Playable Player* (NPC), dan *Battle System*[6]. Dalam pembuatan sebuah *game* RPG dapat menggunakan berbagai macam *game engine* atau *game maker* salah satunya yaitu *RPG Maker MV*. *RPG Maker MV* adalah salah satu versi dari *game engine* *RPG Maker* yang dikeluarkan oleh Enterbrain, sebuah perusahaan asal Jepang yang memproduksi serial *game* dan perangkat lunak pembuatan *game*[7]. *RPG Maker MV* memiliki keunggulan dibandingkan versi *RPG Maker* yang lain, yaitu *RPG Maker MV* dapat digunakan dan dimainkan di banyak sistem operasi yaitu seperti di Mac OS, Windows, Android, IOS, dan HTML5. Oleh karena itu *RPG Maker MV* juga dapat dimainkan secara *mobile*[7].

Dari hasil tes yang dilakukan penulis untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa terhadap tokoh Pahlawan Nasional Indonesia didapatkan nilai rata-rata dari 36 siswa yaitu sebesar 53. Dengan adanya permasalahan tentang banyaknya siswa-siswi SD Negeri 3 Derik yang kurang mengetahui tentang pahlawan nasional Indonesia. Oleh karena itu penulis merancang sebuah aplikasi yang berbasis *game* edukasi. Diharapkan pengguna mendapatkan rasa senang dan mendapatkan

informasi penting yang terdapat didalam *game* tersebut. *Game* edukasi yang penulis rancang yaitu berbasis *Role Playing Game* (RPG), yang di mana untuk perancangannya menggunakan *game engine* *RPG Maker MV* dan menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) untuk pengembangan sistem. Penggunaan metode GDLC untuk pengembangan sistem dilakukan karena dalam pengembangan sistem di sebuah *game* tidak murni hanya berisi pengembangan sistem dan juga tidak murni mengenai seni, kreatifitas dan imajinasi namun kombinasi antara hal-hal tersebut[8]. Selain itu penulis menggunakan pemodelan UML (*Unified Modeling Language*) sebagai model perancangan *game*. UML merupakan suatu alat pemodelan desain yang di mana digunakan untuk perancangan sistem berorientasi objek[9].

Berdasarkan latar belakang di atas penulis terinspirasi untuk membahas topik ini menjadi tugas akhir berjudul Rancang Bangun *Game* Edukasi Pengenalan Pahlawan Nasional Indonesia Berbasis *Role Playing Game* (RPG) menggunakan metode *Game Development Life Cycle*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu masih banyaknya siswa-siswi kelas 4 dan 5 SD Negeri 3 Derik yang belum mengenal tokoh pahlawan nasional Indonesia.

## **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian, maka pertanyaan yang berkaitan dengan rumusan masalah, yaitu bagaimana mengenalkan tokoh pahlawan nasional Indonesia kepada siswa-siswi SD Negeri 3 Derik?

## **1.4 Batasan Masalah**

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Game* ini menggunakan *game engine* *RPG Maker MV* untuk perancangannya.
2. *Game* edukasi ini digunakan pada perangkat *smartphone* Android.
3. *Game* edukasi ini dijalankan secara *offline*.
4. Dalam perancangan *game* edukasi ini menggunakan metode *Game Development Life Cycle* untuk mempermudah perancangan *game*.
5. Materi Pahlawan Nasional Indonesia yang digunakan yaitu menggunakan materi yang berasal dari materi kelas 5 mata pelajaran Tematik IPS tema 7 dengan jumlah 15 tokoh pahlawan yang terdaftar di website K2KRS Kementerian Sosial (<https://direktoratk2krs.kemsos.go.id>).
6. *Game* ini berformat tampilan 2D (Dimensi)
7. Hanya menggunakan teks dan gambar dalam mengenalkan informasi sejarah tokoh Pahlawan Nasional Indonesia.
8. Pengujian *game* dilakukan dengan *Black box* dan *Usability*.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian ini adalah

1. Merancang dan membangun sebuah *game* edukasi pengenalan pahlawan nasional Indonesia menggunakan metode *Game Development Life Cycle*
2. Menerapkan metode pengujian *Black box* dan *Usability testing* dalam mengukur fungsionalitas dan kelayakan sistem.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat Penelitian ini yaitu:

1. *Game* edukasi ini dapat digunakan oleh siswa untuk mengenal tokoh Pahlawan Nasional Indonesia.
2. *Game* edukasi ini dapat digunakan sebagai alat bantu bagi guru untuk mengenalkan tokoh pahlawan nasional indonesia kepada para siswa.
3. *Game* edukasi ini dapat digunakan sebagai referensi pembelajaran berbasis multimedia oleh pihak sekolah.