

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Jangan sekali-kali meninggalkan sejarah atau disingkat Jasmerah adalah semboyan terkenal yang diucapkan oleh Bapak Proklamator, Bapak Soekarno. Semboyan yang dilontarkan oleh beliau memiliki makna bahwa sejatinya sebagai rakyat suatu bangsa seharusnya sadar bahwa nilai sejarah sangatlah berharga, sehingga tidak dapat ditinggalkan[1]. Mempelajari sejarah merupakan hal yang penting untuk dapat meneguhkan rasa terhadap nilai-nilai dan jati diri bangsa. Keberadaannya ada sebagai pemberi pendidikan, pengajaran, inspiratif, dan rekreatif bagi umat manusia[2]. Sejarah Bangsa Indonesia tidaklah dimulai dari masa penjajahan saja, melainkan dari era kerajaan-kerajaan di nusantara. Peristiwa tersebut menjadikan Bangsa Indonesia yang majemuk dari segi adat dan budaya, bahasa daerah, kepercayaan, bahkan norma yang berlaku di sekitarnya.

Hal yang kerap dikeluhkan oleh tenaga pengajar sejarah adalah kondisi siswa sewaktu di kelas yang tidak tertarik, mudah bosan, bahkan mengantuk selama pelajaran[3]. Untuk mendidik siswa belajar sejarah, harus dimulai dengan menumbuhkan minat terhadap sejarah itu sendiri[3]. Dikutip dari penelitian Samsidar (2021), pada sekelompok mahasiswa salah satu universitas di Sumatra Utara tentang observasi keaktifan kegiatan belajar mahasiswa yang menggunakan sumber sejarah sebagai media pembelajaran, menunjukkan nilai keaktifan belajar yang tergolong rendah dengan rata-rata 1,83 dan rasio 45,75%[4]. Mempelajari sejarah berperan vital dalam menanamkan nilai-nilai karakter dalam upaya membangun ideologi dan rasa nasionalisme untuk pembangunan jati diri dan karakter bangsa pada generasi muda[5]. Diperlukan upaya untuk meningkatkan minat belajar sejarah yang sehaluan dengan fenomena globalisasi yang sedang terjadi di sekitar kita.

Salah satu hasil dari adanya fenomena globalisasi adalah maraknya permainan video yang dapat diakses melalui perangkat *gadget*. Pasar industri *video game* juga terus meningkat bersamaan dengan pengembangan dan inovasi perangkat keras dan perangkat lunak. Berdasarkan *Global Games Market Report*

2020, kawasan Asia Pasifik diprediksi akan menghasilkan pendapatan sebesar 78,4 miliar dolar AS dari produk *game*[6]. Angka tersebut merupakan 49% dari pasar *game* global[6]. Indonesia sendiri menjadi salah satu pasar *game* terbesar di Asia Tenggara. Pada tahun 2020, Indonesia menyumbangkan angka pendapatan pasar *game* sebesar 1,3 miliar dolar AS[6]. Dilihat dari jumlah pemainnya, pada tahun 2022, hasil survei online yang dilakukan Statista terhadap 10.543 responden berusia 16 tahun ke atas menunjukkan bahwa 66% dari mereka mengatakan pernah bermain *game* online, dan 28,6% di antaranya berada pada kelompok usia 16-24 tahun.[7]. Selain itu, banyak pemain *game online* Indonesia yang menghargai kemudahan mengakses *game*, dan diprediksi akan tetap menjadi preferensi utama mereka pada tahun-tahun mendatang[7]. Menurut publikasi oleh Newzoo (2020), didapati Indonesia menempati peringkat ke-4 pada Negara Teratas menurut Pengguna Ponsel Pintar-nya, sebanyak 64,8% dari total populasi 276,3 juta jiwa telah menggunakan ponsel pintar[8].

Piranti lunak *video game* diciptakan tidak hanya sebagai sarana hiburan virtual, tetapi juga dapat digunakan untuk tujuan yang lebih serius seperti pendidikan, bisnis, dan kesehatan[9]. Berdasarkan penelitian Pratama (2019), penggunaan *video game* sebagai sarana edukasi mendapatkan respons positif dari pihak akademisi, dapat dikatakan bahwa dengan adanya *game* edukasi memungkinkan sistem pembelajaran lebih menarik untuk dilakukan[10].

Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada perancangan *video game* edukasi RPG2D mengenai salah satu kerajaan yang ada di Indonesia, yaitu Kerajaan Majapahit, atau lebih tepatnya cerita sejarah Perang Bubat. Kisah ini dilatarbelakangi kisah romansa dan latar belakang sejarahnya, menimbulkan mitos di masyarakat tentang larangan perkawinan antara orang Jawa dan Sunda, ini merupakan bentuk tuntunan di masa lalu dan bisa bersifat abadi[11]. Kearifan lokal semacam ini perlu disikapi dengan baik karena kearifan lokal benar-benar merupakan jati diri bangsa yang seharusnya berdampak positif bagi kehidupan[11].

Dengan dibuatnya *video game* edukasi ini melalui penggunaan aplikasi secara berkala, pengguna dapat meningkatkan motivasi belajar dan wawasan sejarah masyarakat kelompok usia muda di Indonesia.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, pada penelitian kali ini telah diciptakan *video game* yang dapat dinikmati dan juga meningkatkan minat belajar sejarah terutama pada kelompok usia muda (15-24 tahun) di tengah era globalisasi. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode *Game Development Life Cycle* guna membentuk rancangan, membangun, hingga menguji *video game* tersebut.

1.3. Batasan Masalah

Batasan untuk penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian akan dilakukan menggunakan metode *Game Development Life Cycle* hingga tahap *beta testing*.
2. Penelitian akan dievaluasi menggunakan metode *black-box testing* dan kuesioner skala likert.
3. Responden penelitian adalah masyarakat dengan kriteria kelompok usia muda (15-24 tahun) yang melek dengan teknologi dan kemungkinan memiliki pengalaman bermain game.
4. Pengembangan permainan video akan ditujukan untuk dimainkan pada platform ponsel pintar berbasis operasi sistem Android.
5. Pengembangan cerita permainan video akan mengutip salah satu Sejarah Kerajaan Majapahit, yaitu Perang Bubat.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah merancang bangun video game berbasis android yang berlatarbelakang kejadian pada masa Kerajaan Majapahit menggunakan metode pengembangan game GDLC, serta mengetahui hasil pengujian pada aplikasi *video game* yang dibuat menggunakan *black-box testing* dan kuesioner skala likert.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil dan luaran dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi dan acuan dalam penelitian pengembangan *game* yang dirancang untuk aplikasi media pembelajaran selanjutnya. Selain itu, menambah nilai khazanah ilmu

pengetahuan di bidang pengembangan *game* untuk kepentingan pendidikan di Indonesia.

Peneliti mampu menerapkan luaran penelitian sebagai media pembelajaran yang membawa manfaat bagi objek penelitiannya dalam upaya meningkatkan minat belajar wawasan sejarah Indonesia. Serta, memberikan manfaat kepada peneliti dalam mengembangkan keterampilan di bidang studi, menerapkan teori yang dipelajari di perkuliahan, dan menghasilkan penelitian yang berkualitas.