

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sejarah adalah mata pelajaran wajib yang perlu dipelajari oleh semua siswa. Dengan mempelajari sejarah, diharapkan siswa dapat mengetahui sejarah dan menghargai jasa para pahlawan terdahulu serta menarik subjek dari nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Melalui sejarah dapat dikembangkan nilai-nilai dan kecakapan-kecakapan sosial bagi siswa berupa nilai demokrasi, nasionalisme, patriotisme, bertanggungjawab, mandiri dan pentingnya pendidikan bagi kemajuan suatu bangsa.

Selama ini mata pelajaran sejarah di identikan sebagai pembelajaran yang membosankan di kelas. Baik strategi, metode maupun teknik pembelajaran lebih banyak bertumpu pada pendekatan berbasis guru yang monoton. Guru diposisikan sebagai pokok sumber informasi, menggunakan kaedah mengajar bercorak hafalan dengan metode buku dan ceramah. Sebagai akibat dari proses pembelajaran seperti ini, siswa tampak kurang bersemangat mengikuti pelajaran dan seringkali menjadi bosan karena mereka tidak dirangsang untuk terlibat secara aktif dengan berbagai varian yang semestinya dilakukan guru agar tercipta suasana belajar yang kondusif, dimana siswa dapat melibatkan diri secara aktif dan kreatifitas. (Isjoni, 2008)

Menurut *Suryabrata* (2002), pada faktor non-sosial mencakup metode pembelajaran, dimana metode pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Penggunaan metode pembelajaran yang menarik diharapkan mampu membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa, membantu keefektifan proses pembelajaran, menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran serta memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang diberikan. Sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, membawa kesegaran dan variasi baru bagi pengalaman belajar siswa agar tidak bosan.

*Atmokotomo* (2013) menyatakan bahwa *game* bagi anak mampu mempercepat terjadinya *myelinasi* (peningkatan kecepatan dan efisiensi penyaluran informasi pada sistem saraf) yang dapat meningkatkan kemampuan *kognitif* dan *motorik* pada anak-anak. Selanjutnya, mengutip pemikiran *Amirullah dkk* (2012) bahwa *game* berjenis edukasi bertujuan untuk memancing minat belajar siswa terhadap materi pelajaran sambil bermain *game*, sehingga dengan perasaan senang diharapkan siswa bisa lebih mudah memahami dan mengingat materi pelajaran yang disajikan.

Berdasarkan latar belakang, penulis akan membuat sebuah *game* edukasi untuk mengenalkan tokoh pahlawan nasional kepada anak usia sekolah dasar. *Game* edukasi ini berisi deskripsi singkat tentang tokoh pahlawan nasional. Sehingga diharapkan dapat membantu siswa dalam mengenal tokoh pahlawan nasional dengan lebih menyenangkan. Penulis juga

menyertakan latihan soal guna mengasah kemampuan daya ingat siswa dalam memperoleh informasi yang sebelumnya ditemukan saat bermain *game*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas bisa dirumuskan suatu permasalahan yaitu bagaimana membuat sebuah *game* edukasi yang menarik, interaktif dan dapat membantu siswa sekolah dasar mengenal tokoh pahlawan nasional.

## 1.3 Batasan Masalah

Seiring dengan kemampuan penulis yang terbatas untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah dari tujuan dan lebih terarah maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

- a. *Game* yang dibuat merupakan *game* edukasi untuk anak usia sekolah dasar khususnya siswa kelas 4.
- b. *Game* yang dibuat berisi materi tokoh pahlawan nasional sesuai kurikulum siswa sekolah dasar kelas 4, meliputi : deskripsi singkat berupa informasi tentang pahlawan dan ketokohnya serta soal latihan.
- c. Untuk setiap kategori pahlawan akan diberikan maksimal 15 tokoh pahlawan sesuai daftar di website resmi Kementerian Sosial Republik Indonesia (<http://www.kemsos.go.id>) dan dikelompokkan berdasarkan *timeline* yaitu Pahlawan Sebelum Kemerdekaan, Pahlawan Pergerakan Kemerdekaan & Pahlawan Setelah Kemerdekaan.

- d. Rancangan *game* edukasi ini menggunakan HTML5 untuk antarmuka, jQuery untuk animasi, serta CSS3 untuk grafiknya.
- e. Rancangan *game* edukasi ini akan dijalankan secara *offline*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah *game* edukasi yang menarik, interaktif dan dapat membantu siswa sekolah dasar mengenal tokoh pahlawan nasional.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

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

- a. *Game* edukasi ini dapat digunakan oleh anak usia sekolah dasar dalam mengenal tokoh pahlawan nasional.
- b. *Game* edukasi ini dapat digunakan oleh guru sebagai media belajar tambahan dalam mengenalkan tokoh pahlawan nasional.
- c. *Game* edukasi ini diharapkan dapat membantu mengasah kemampuan daya ingat pada anak dalam memperoleh informasi yang sebelumnya ditemukan saat bermain *game*.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi adalah sebagai berikut:

## BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka berisi tentang telaah penelitian dan teori-teori yang digunakan dalam penelitian dan perancangan aplikasi.

## BAB III METODE PENELITIAN

Bab metode penelitian menguraikan tentang waktu dan penelitian, peralatan utama maupun pendukung, metodologi penelitian serta perancangan aplikasi baik secara diagram maupun *user interface*.

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab hasil dan pembahasan memaparkan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

## BAB V PENUTUP

Menguraikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.