

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong proses pembelajaran untuk lebih aplikatif dan menarik sebagai upaya untuk peningkatan kualitas pendidikan. Inovasi dan metode pengajaran yang baru dan tepat akan membantu proses pemahaman siswa sehingga siswa dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cara untuk mendorong tercapainya pembelajaran yang efektif, digunakanlah alat bantu belajar atau yang biasa disebut media.

Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran adalah aplikasi permainan atau biasa disebut dengan *game* edukasi. (Mewengkang et al., 2018) mengungkapkan *game* edukasi sebagai berikut :

“*Game* Edukasi merupakan sebuah permainan yang telah dirancang untuk mengajarkan pemainnya tentang topik tertentu, memperluas konsep, memperkuat pembangunan, memahami sebuah peristiwa sejarah atau budaya, atau membantu mereka dalam belajar keterampilan karena mereka bermain. Munculnya berbagai macam *game*, termasuk *game* edukasi juga dipengaruhi oleh semakin berkembangnya teknologi di sekitar kita.”

Pemanfaatan *game* sebagai media pembelajaran dapat diterapkan pada teknologi yang banyak digunakan saat ini, seperti *smartphone*. *Smartphone* yang

berkembang saat ini sudah memiliki fitur-fitur pendukung antara lain *internet*, *aplikasigame*, *email*, pemutar musik, dan *bluetooth*. *Smartphone* ini dapat digunakan menjadi perangkat untuk memainkan *mobile game*.

Salah satu sistem operasi *mobile* yang digunakan oleh *smartphone* adalah Android. Android adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* berbasis linux. Salah satu kelebihan Android dibanding sistem operasi *smartphone* lainnya adalah Android bersifat *open source code* sehingga orang-orang dapat mengkustomasi fitur-fitur yang belum ada di sistem operasi Android sesuai dengan keinginan mereka. Kemampuan Android menjadi hampir tidak terbatas karena banyak orang yang mengembangkan source code Android. Apa yang dulu hanya bisa dilakukan oleh komputer kini dapat dilakukan oleh Android sehingga Android membuat segala pekerjaan yang dilakukan oleh komputer dapat dikerjakan secara *mobile*.

Sejarah merupakan rekonstruksi masa lalu yaitu yang sudah dipikirkan, dikatakan, dikerjakan, dirasakan, dan dialami oleh seseorang sebagai ilmu, selain sejarah yang terikat dengan ilmu sosial lainnya, sejarah juga terikat penalaran yang berdasarkan pada fakta. Kebenaran sejarah terletak pada ketersediaan sejarawan untuk meneliti sumber yang objektif. Sejarah juga harus memberikan informasi setuntas-tuntasnya dan sebenarnya dengan sejelas-jelasnya sehingga memberikan kecocokan antara pemahaman sejarawan dengan fakta.

Di masa sekarang, pelajaran sejarah menjadi kendala bagi para pelajar Indonesia. Beberapa pelajar khususnya di daerah jambi tidak tertarik terhadap pengetahuan sejarah indonesia karena dianggap terlalu membosankan. Hal itu terlihat dari tingkat kunjungan ke Museum Siginjau Jambi yang jauh dari kata maksimal dan tidak merata tiap bulannya. Bahkan dalam beberapa bulan hanya memiliki tingkat kunjungan rata-rata sebanyak empat kunjungan saja setiap hari, pengunjung akan meningkat hanya ketika event tertentu seperti *workshop* dan ketika digratiskan biaya masuknya. Banyak faktor yang menjadi penyebab kurangnya minat para pelajar mengunjungi museum dan mempelajari sejarah indonesia, salah satunya ialah metode pemberian informasi yang diberikan masih bersifat konvensional hingga membuat para pelajar dan masyarakat merasa bosan dan memilih bermain smartphone dari pada mempelajari sejarah. Dampaknya banyak pelajar dan masyarakat indonesia sekarang melupakan cerita sejarah dari bangsanya sendiri hingga menyebabkan kurangnya jiwa nasionalisme pada para pemuda indonesia.

Berdasarkan uraian dari permasalahan diatas, maka penulis sangat tertarik untuk mengembangkan game dimana memberikan nilai sejarah Indonesia, sehingga pengguna dapat bermain dan mempelajari sejarah Indonesia dalam waktu yang bersamaan. yang akan dipaparkan dengan judul **“PERANCANGAN GAME EDUKASI LARI PIKO UNTUK MENAMBAH PENGETAHUAN SEJARAH INDONESIA BERBASIS ANDROID”**.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan dikaji oleh penulis yaitu : “Bagaimana membangun sebuah game bergenre endless running yang mampu memberikan wawasan bagi pengguna mengenai sejarah indonesia ? ”

1.3 BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini tidak keluar dari pembahasan awal, maka penulis memberikan batasan dari permasalahan yang ada, antara lain :

1. *Game* yang dibangun bersifat *single player*.
2. *Game* hanya memiliki mode benar atau salah.
3. Mode benar atau salah ini terdiri dari 200 Soal yang akan di acak secara *random*.
4. Materi dibatasi hanya bersangkutan tentang sejarah indonesia yang meliputi pengetahuan sejarah kerajaan dan sejarah kemerdekaan.
5. Dalam penyimpanan nilai akan di tampilkan secara *online* dengan fitur *highscore*.
6. *Game* ini berjalan dalam platform Android versi 4.4 Kitkat.
7. Permodelan sistem menggunakan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* dan *Flowchart*.
8. *Game* yang dibangun menggunakan database *Dreamlo*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang hendak dicapai penulis dalam penulisan laporan penelitian ini adalah Untuk merancang aplikasi permainan yang simple dan bermanfaat yaitu “Lari Piko” Berbasis Android.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk Penulis

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan penulis tentang tingkat minat belajar sejarah serta tingkat pengetahuan yang dimiliki pelajar dan masyarakat umum mengenai sejarah indonesia.

2. Untuk Pengguna (*User*)

Untuk memperkenalkan generasi muda tentang sejarah Indonesia melalui kegiatan yang mereka senangi, salah satunya *game*, sebagai alternatif lain yang interaktif dan menyenangkan dalam mempelajari sejarah Indonesia, dan meningkatkan rasa kebanggaan akan Indonesia.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memberikan suatu gambaran yang jelas serta menghindari terjadinya pembahasan diluar dari tema dan judul penelitian, maka penulis melakukan pembahasan yang lebih spesifik berdasarkan tema dan judul tersebut. Adapun sistematika penulisannya mencakup :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bab pendahuluan yang mengemukakan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan yang memberikan gambaran umum dari laporan kerja praktek ini.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memuat tentang landasan teori yang mendasari pembahasan laporan secara khusus berisi definisi definisi yang melandasi penelitian yang dilakukan dengan melakukan studi pustaka sebagai dasar dalam melakukan analisa dan perancangan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode atau pendekatan yang digunakan,

serta *tools* (alat bantu) yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran ini, baik hardware maupun software.

BAB IV : ANALISA PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang gambaran umum dari objek penelitian, analisis permasalahan dan kebutuhan sistem serta rancangan pengembangan sistem.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang uji coba terhadap program yang meliputi hasil implementasi, pengujian sistem atau perangkat lunak dan analisis yang dicapai oleh sistem atau perangkat lunak serta hal-hal yang merupakan kelebihan dan kekurangan sistem ini.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari penulisan laporan, dimana penulis akan membuat suatu kesimpulan atas hasil analisa dan perancangan, serta saran-saran yang disampaikan berhubungan dengan hasil penelitian.

