

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Di zaman modern dalam mempelajari ilmu pengetahuan kita dapat mengakses sarana ilmu pengetahuan dengan berbagai macam , tak hanya berbentuk sebuah buku tapi kita juga dapat dapat mengaksesnya dalam bentuk sebuah game. Multimedia merupakan gabungan beberapa elemen seperti teks, suara, gambar atau animasi dengan menggunakan alat atau koneksi tertentu sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi atau berkomunikasi dalam aplikasi. Salah satu aplikasi multimedia adalah game[1].

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan menurut aturan tertentu, dapat digunakan untuk tujuan hiburan, dan dapat juga digunakan untuk tujuan pendidikan [2]. Permainan terkadang dipandang rendah di masyarakat karena hanya digunakan untuk tujuan hiburan dan tidak memiliki fungsi lain. Game juga dapat meningkatkan keterampilan kognitif seperti kemampuan berfikir kritis.

Jika diamati secara eksplisit, game ini menawarkan banyak fungsi yang berguna. Contohnya adalah permainan edukatif yang dapat dianggap sebagai sarana pembelajaran. Namun saat ini masih jarang organisasi pendidikan seperti sekolah atau akademi yang menggunakan permainan sebagai sarana pembelajaran [3]. Media yang mendukung juga tidak ada seperti aplikasi atau website khusus pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran dan inovatif sehingga

menarik minat belajar siswa. Rendahnya motivasi siswa dalam memperdalam ilmu sejarah disebabkan karena materi sejarah membosankan dan tidak menarik. pada umumnya orang berpendapat bahwa pelajaran sejarah adalah pelajaran yang tidak penting. Hapalan, tugas dan ditambah pendidik mengajar yang kurang memanfaatkan media untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran sejarah[4] Game dapat menawarkan pengalaman pembelajaran (learning experience) yang kuat, menggunakan bantuan alat internal dan eksternal. Dengan pendekatan inovatif ini, sejarah dapat menjadi mata pelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi siswa, membantu mereka mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang masa lalu. Game juga bisa disebut media pembelajaran [5].

Data yang digunakan hanya berisi masalah dalam belajar sejarah. Berdasarkan penelitian diatas, untuk menunjang upaya tersebut maka penelitian dituangkan dalam bentuk penulisan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Aplikasi Game Quiz Pendidikan Ssejarah Umum Berbasis Mobile” dengan harapan dapat memberikan ilmu, manfaat dan kemudahan kepada masyarakat yang ingin memperdalam pengetahuan mereka. pengetahuan tentang Sejarah.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu;

1. Bagaimana merancang aplikasi *game quiz* edukasi sejarah umum berbasis *mobile*?
2. Apakah aplikasi *game quiz* edukasi Sejarah umum berbasis *mobile* dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman dan ketertarikan masyarakat terhadap Sejarah?.
3. Memastikan bahwa aplikasi yang dikembangkan dapat diakses, digunakan, dan memberikan manfaat bagi semua kelompok pengguna yang menggunakannya.

1.3 BATASAN MASALAH

Dalam penelitian ini agar peneliti dapat selalu berfokus pada pokok permasalahan yang ada, maka dibatasi permasalahan yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas tentang perancangan aplikasi *game quiz* edukasi sejarah umum berbasis *mobile*.
2. Aplikasi *game quiz* Sejarah menyajikan informasi informasi Sejarah yang akurat dan terpercaya.
3. Aplikasi *game quiz* Sejarah umum ini memiliki konten yang mencakup beragam periode dan peristiwa.
4. Aplikasi yang dirancang menggunakan aplikasi *visual studio code* dengan bahasa pemrograman *Dart* dari *Flutter*.
5. Merancang *game* edukasi Sejarah umum yang menarik bagi Masyarakat.
6. Penelitian hanya dilakukan di kota Jambi.

7. Materi Sejarah hanya membahas tentang Kerajaan-kerajaan di Indonesia

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

1. Untuk merancang aplikasi game *quiz* sebagai sarana ilmu pengetahuan bagi Masyarakat.
2. Bertujuan untuk memberikan pemahaman yang akurat tentang peristiwa sejarah kepada pengguna.
3. Bertujuan untuk menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan meningkatkan minat Masyarakat dalam mempelajari ilmu Sejarah.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Dapat membantu masyarakat dalam menambah ilmu sejarah.
2. Dengan adanya penelitian perancangan aplikasi game *quiz* edukasi sejarah umum berbasis *mobile*, diharapkan dapat membantu masyarakat dalam memperdalam ilmu sejarah dengan lebih mudah.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah memahami penulisan laporan penelitian ini, maka dibuat sistematika penulisan pada penelitian ini sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang landasan teori-teori dasara yang mendukung dalam penelitian ini baik yang berasal dari jurnal maupun buku. Informasi yang digunakan dalam bab ini antara lain mengenai perancangan, aplikasi, Game, edukasi, *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan sekilas mengenai *flutter*.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang bagaimana uraian rinci metode atau pendekatan yang digunakan dalam menjawab permasalahan untuk mencapai tujuan. Yang dimana mencakup pengumpulan data dan pengembangan aplikasi yang dilakukan selama penelitian serta alat bantu dalam pengembangan perangkat lunak.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang hasil penelitian dan analisa dalam bentuk rancangan program, analisa kebutuhan sistem, analisis *input*, analisis *output*, rancangan struktur data dan rancangan struktur program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PEGUJIAN GAME

Pada bab ini membahas tentang kegiatan implementasi dari rancangan yang dibuat menjadi program yang baru, menguraikan tentang proses pengujian sistem dan analisa hasil yang dicapai oleh sistem.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan berisikan saran-saran yang digunakan untuk pengembangan sistem lebih lanjut atau agar bermanfaat bagi para pembaca.