

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Seiring dengan pertumbuhan yang cepat, industri game memerlukan regulasi yang memadai dan kesadaran akan dampaknya pada individu dan masyarakat. Kita perlu melakukan penelitian lebih lanjut untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana game memengaruhi kita, dan bagaimana kita dapat memanfaatkan game untuk kebaikan bersama. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki dampak positif dari game, sehingga industri game dapat terus menjadi sumber hiburan yang memberikan manfaat.

Perkembangan video game bukan hanya sekadar fenomena industri hiburan semata, tetapi juga memiliki dampak yang luas dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Menurut R.Syahrani [1] anak berusia 12-18 tahun rata-rata menghabiskan waktu lima setengah jam dirumah dengan menonton TV, memainkan video game, menjelajahi internet. Banyaknya informasi buruk Salah satu ancaman serius bagi anak-anak adalah keberadaan informasi yang tersebar luas di internet, salah satunya wawasan tidak berkembang.

Dengan beragam manfaat ini, video game telah menjadi lebih dari sekadar hiburan, mereka telah menjadi alat untuk belajar, berinteraksi sosial, dan merasakan

pengalaman yang mendalam. Menurut Caesar rio [2] dari awal perkembangannya pada tahun 1950-an, salah satu contohnya adalah simulasi tenis meja yang diciptakan oleh Willy Higinbotham, video game telah mengalami pertumbuhan yang signifikan. Seiring dengan kemajuan teknologi dalam bidang perangkat seluler seperti smartphone dan tablet dari tahun ke tahun, Kemajuan dalam bidang informasi dan komunikasi telah meningkatkan mobilitas individu sejalan dengan peningkatan kesibukan mereka.

Dalam konteks pendidikan, video game sering dianggap sebagai gangguan yang dapat mengalihkan perhatian siswa selama pembelajaran. Namun, game juga dapat menjadi media pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran merujuk pada berbagai bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran memiliki berbagai manfaat, seperti membuat pembelajaran lebih menarik dan menghibur, meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, mempermudah penyampaian materi, dan mendorong keterlibatan siswa.

Menurut Ririn Windawati [3] media pembelajaran merujuk pada materi, alat, atau teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran. Metode ini bertujuan untuk memastikan komunikasi yang efektif antara guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran memiliki sejumlah manfaat, termasuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menghibur, sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran mempermudah penyampaian materi, membantu siswa memahami pelajaran dengan

lebih baik, memvariasikan metode pembelajaran, dan mendorong keterlibatan siswa, sehingga mengurangi rasa bosan.

Seperti yang pernah dilakukan oleh Menggandeng Madrasah Tsanawiyah (MTs) Sunan Kalijaga Kota Malang dan MTs Nurul Huda Kota Malang. Menurut Bagus rachmat saputra [4] sebuah tim pengabdian masyarakat memperkenalkan dan memberikan pelatihan mengenai penggunaan aplikasi Crossworld Labs. Aplikasi ini berbentuk teka-teki silang yang dapat disesuaikan dengan berbagai tema atau mata pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Aplikasi ini dipilih karena dianggap sederhana namun menyenangkan untuk peserta didik, memungkinkan guru untuk lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang menarik, maka peneliti merancang game edukasi yang bertemakan sejarah kemerdekaan indonesia dengan nama sejarah pintar, agar dapat membuat para siswa lebih tertarik dengan mata pelajaran sejarah, dan dapat membantu mengembangkan kecerdasan bangsa dan memahami perjalanan peradaban manusia. Pembelajaran sejarah dapat memberikan wawasan tentang berbagai peristiwa sejarah, perkembangan budaya, sosial, politik, dan ekonomi, serta dampaknya terhadap masyarakat. Dengan konsep game yang menyerupai *Crossworld labs* dengan beberapa perubahan seperti menambahkan jenis permainan seperti kuis pilihan ganda dan video materi mengenai sejarah kemerdekaan indonesia.

Menurut Muhammad Luthfi Lazuardi [5] sejarah merupakan merekam kehidupan manusia, perubahan yang terus menerus, merekam ide-ide, dan merekam

kondisi-kondisi material yang telah membantu atau merintanginya. Peristiwa Rengasdengklok merupakan peristiwa yang penting pasca pembacaan teks proklamasi yang dibacakan oleh Soekarno.

Menurut Fariza Erya Aulia [6] Peristiwa Rengasdengklok merupakan momen krusial dalam sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia, di mana terjadi perseteruan antara golongan muda dan golongan tua terkait proklamasi kemerdekaan. Kekalahan Jepang terhadap Sekutu yang memicu semangat pemuda untuk memperjuangkan kemerdekaan.

Golongan muda ingin proklamasi segera dilakukan oleh Soekarno dan Hatta, sementara golongan tua lebih berhati-hati, khawatir akan pertumpahan darah dan campur tangan Jepang. Akibatnya, pemuda menyusun rencana untuk mengamankan Soekarno dan Hatta di Rengasdengklok agar terhindar dari pengaruh Jepang. Peristiwa ini menandai kesungguhan rakyat Indonesia dalam mencapai kemerdekaan, bahkan dengan risiko hidup. Akhirnya, berkat kebijaksanaan golongan tua, proklamasi kemerdekaan pada tanggal 17 Agustus 1945 berhasil diumumkan oleh Soekarno dan Hatta.

Menurut data BPS tahun 2022 [7] sekitar 76,95% penduduk Kota Jambi menggunakan smartphone. Terletak di Jl. Jenderal Urip Sumoharjo No.33, Sungai Putri, Kec. Telanaipura, Kota Jambi SMAS ADHYAKSA 1, terdapat total 454 siswa dari kelas X hingga XII. Kelas X terdiri dari 5 kelas dengan rata-rata 33 siswa per kelas, kelas XI terdiri dari 4 kelas (2 kelas IPS dan 2 kelas MIPA) dengan rata-rata 38 siswa

per kelas, dan kelas XII terdiri dari 5 kelas (2 kelas IPS dan 3 kelas MIPA) dengan rata-rata 29 siswa per kelas. Siswa di SMAS ADHYAKSA 1 memiliki minat dalam bermain, sehingga media pembelajaran yang menarik, seperti game edukasi berbasis Android, menjadi relevan. Penggunaan game ini dapat membantu siswa dalam memahami mata pelajaran seperti sejarah dan lainnya dengan cara yang lebih menarik.

SMAS ADHYAKSA 1 Kota Jambi, salah satu sekolah menengah atas swasta yang masih menerapkan kurikulum 2013. Menurut data pokok pendidikan [8] di SMAS ADHYAKSA metode pembelajaran menggunakan kurikulum 2013 yang di pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan atau memadukan beberapa Kompetensi Dasar dan indikator dari kurikulum/Standar Isi dari beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan untuk dikemas menjadi satu tema dan guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi kepada siswanya. Selain itu, guru juga dituntut untuk lebih menekankan pada proses, bukan pada hasil. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi berbasis Android dengan judul **"PERANCANGAN GAME EDUKASI SEJARAH PERISTIWA KEMERDEKAAN INDONESIA DI SMAS ADHYAKSA 1 KOTA JAMBI."**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut yang menjelaskan tentang perkembangan teknologi *smartphone*, dan juga simulasi berlangsungnya sejarah, maka dapat dirumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimana peristiwa kemerdekaan Indonesia berlangsung dan bagaimana perjuangan rakyat Indonesia dalam mencapai kemerdekaan?
2. Bagaimana merancang game edukasi bertemakan sejarah yang informatif dan menarik bagi siswa SMA?
3. Apa langkah-langkah dan komponen-komponen yang dibutuhkan untuk membuat game edukasi yang sesuai dan menarik bagi siswa SMA dalam konteks sejarah Indonesia?
4. Bagaimana Penyampaian peristiwa kemerdekaan indonesia sebelum adanya game edukasi?

1.3 BATASAN MASALAH

Berdasarkan rumusan masalah diatas penulis memperjelas penyusunan agar lebih terarah, maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Game ini hanya bisa dimainkan sendirian / *Singleplayer*.
2. Game ini hanya bisa dimainkan secara *Online*.
3. Game edukasi yang dirancang berisi sejarah kemerdekaan Indonesia saja.
4. Game ini hanya bisa dimainkan di perangkat Android dengan OS minimal 10
5. Perancangan game edukasi menggunakan Unity.
6. Game edukasi yang dibuat khusus untuk anak-anak usia 15-18 tahun.
7. Penelitian dilakukan di SMAS ADHYAKSA 1 Kota Jambi
8. *Database* game menggunakan *Playfab*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 TUJUAN PENELITIAN

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk Memberitahu apa yang terjadi pada saat kemerdekaan Indonesia berlangsung
2. Untuk Merancang game edukasi bertemakan sejarah dengan nama sejarah pintar
3. Untuk Mengetahui cara membuat game edukasi yang sesuai dan menarik bagi siswa-siswi SMA
4. Untuk mengetahui Penyampaian peristiwa kemerdekaan indonesia sebelum adanya game edukasi sejarah peristiwa kemerdekaan indonesia

1.4.2 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diinginkan dari penelitian ini meliputi :

1. Sebagai alat bantu untuk mengetahui alur terjadinya sejarah dengan media yang baru yaitu *smartphone*.
2. Menambah wawasan terhadap guru maupun murid terhadap alternatif media pembelajaran.
3. Mengasah pengetahuan siswa-siswi tentang sejarah kemerdekaan Indonesia.

1.4.3 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memudahkan pemahaman terhadap isi laporan penelitian ini, maka disajikan struktur penulisan penelitian ini sebagai berikut:

BAB I :PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II : LANDASAN TEORI

Penjabaran pada bab ini mencakup dasar teori di gunakan dalam pengerjaan tugas akhir. Dasar teori yang dibahas antara lain berkaitan pengertian perancangan, konsep video game, konsep perancangan game, pengertian game, database yang digunakan untuk mendukung penyimpanan data game terhadap penelitian yang peneliti lakukan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab metodologi penelitian ini berisi mengenai kerangka kerja penelitian, metode pengembangan sistem yang digunakan dalam pengembangan sistem dan alat bantu (*tools*) dalam melakukan penelitian yang berupa perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab analisis dan perancangan ini berisi mengenai gambaran umum mengenai game sejarah pintar, analisis sistem yang sedang berjalan, analisis kebutuhan pemain dan memberikan rekomendasi berdasarkan hasil analisis yang ada.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Dalam bab implementasi dan pengujian ini berisi mengenai hasil dari implementasi perangkat lunak yang telah selesai, pengujian perangkat lunak dan memberikan rekomendasi berdasarkan hasil analisis yang ada.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab penutup ini terdiri atas kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang penulis lakukan.