

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Pembelajaran sejarah selalu terhubung dengan pembentukan nilai sikap, semangat nasionalisme, rasa cinta tanah air, demokratis serta patriotisme Kaharisma. Sekolah merupakan salah satu media sebagai tempat pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah juga salah satu hal penting yang harus diterapkan oleh semua pendidik. Tidak terkecuali oleh siswa sekolah dasar (Abdi 2020). Namun sangat disayangkan pembelajaran sejarah ternyata masih kurang diminati khususnya siswa sekolah dasar. Hal itu dikarenakan mata pelajaran sejarah terhitung sangat membosankan dan cenderung bersifat hafalan. Hal ini dibuktikan berdasarkan data dari penelitian yang dilakukan oleh Yunita Tudameha dalam skripsinya. Dikatakan bahwa siswa sekolah dasar yang memiliki minat terhadap pembelajaran sejarah hanya sekitar 9,26%. Sedangkan untuk siswa sekolah dasar yang tidak memiliki minat terhadap mata pelajaran sejarah berjumlah 53,12%. Hal itu sangat berbeda jauh jika dilihat dari kurasi persentase (Sakarya, 2018).

Teknologi dalam sudut pandang sains terapan merupakan kumpulan alat atau mesin yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah di dunia nyata. Teknologi adalah proses yang meningkatkan nilai tambah, proses tersebut menggunakan atau menghasilkan suatu produk, produk yang dihasilkan tidak terpisah dari produk lain yang telah ada. Karena itu menjadi bagian integral dari suatu sistem (Megawaty et al. 2021). Salah satu perkembangan teknologi yang sedang diminati siswa sekolah dasar salah satunya adalah game edukatif dengan pembelajaran media interaktif. Dimana didalam mata pelajaran sejarah yang apabila dikemas menggunakan pengembangan game edukatif dengan tampilan grafis menarik dapat membuat ketertarikan anak pada subjek yang dikenal sulit dan membosankan menjadi meningkat dan menyenangkan bagi anak-anak. Hal ini juga di dukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Salma 2021) yang menyatakan bahwa keberhasilan dari model pembelajaran melalui game edukatif yang dikemas menggunakan media pembelajaran interaktif masuk pada kriteria sangat baik dengan hasil presentase observasi dan uji coba mencapai 85% dari respon guru dan 81% dari respon siswa.

Dalam hal ini penelitian yang terkait dengan penelitian yang sedang dilakukan peneliti yaitu adalah penelitian oleh Dian Nurdiana dan Andri Suryadi dengan judul penelitian “Perancangan Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode MDLC” (Nurdiana and Suryadi 2018). Dengan hasil penelitian yaitu Menghasilkan sebuah aplikasi game edukasi dengan memakai artificial intelligence dikembangkan dengan metode MDLC dan media flash. Pada penelitian ini kelemahan daripada penelitian ini adalah dengan menggunakan media flash dimana kelemahan daripada media flash yaitu hanya bisa dilihat oleh VCD dan video player. Sama halnya penelitian yang dilakukan oleh Rohmat Indra Borman dan Ade Senjaya Putra dengan judul penelitian “Game Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Autis Dengan Penerapan Pendekatan Edukasi Multisensori” (Indra Borman and Senjaya Ade 2018). Dengan hasil penelitian yaitu Menghasilkan sebuah game pembelajaran huruf hijaiyah untuk membantu anak autis dalam belajar huruf hijaiyah dengan memiliki fitur yang terdiri dari bermain dan belajar serta menerapkan pendekatan edukasi multisensori yang melibatkan audio, visual dan kinestetik anak. Pada penelitian ini kelemahan daripada penelitian ini adalah hanya ditujukan untuk anak penderita autisme dimana hal ini melibatkan pendekatan multisensori. Begitupun dengan penelitian yang dilakukan oleh Reno Rinaldi Pradana dan Ade Surahman dengan judul penelitian “Perancangan Aplikasi Game Fighting 2 Dimensi Dengan Tema Karakter Nusantara Berbasis Android Menggunakan Construct 2” (R. R. Pratama and Surahman 2021). Dengan hasil penelitian yaitu selain menjadi media hiburan, game ini bertujuan untuk memperkenalkan pakaian dan senjata adat laki-laki dari 10 provinsi yang ada di pulau Sumatra dengan menggunakan construct 2 sebagai engine game. Dalam penelitian ini kelemahan daripada penelitian ini adalah menggunakan Construct 2 dimana kurang fleksibel pada fungsi bawaan yang telah disediakan oleh Construct 2.

Dalam melakukan pengembangan game ini peneliti menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dimana metode pengembangan multimedia terdiri dari enam tahapan, yaitu tahapan concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution (Mustika, Sugara, and Pratiwi 2018). Alasan peneliti menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dalam mengembangkan game ini adalah karena karena metode ini cocok untuk pengembangan sistem pada aplikasi multimedia dan tahap-tahapnya dapat saling bertukar posisi sesuai dengan kebutuhan penelitian. Dalam hal ini peneliti memilih siswa Sekolah Dasar Negeri 01 Rorotan Jakarta Utara khususnya kelas 5 siswa. Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan dalam penelitian ini dapat ditelaah lebih lanjut bahwa minat Siswa sekolah dasar dalam mata pelajaran sejarah

Universitas  
Esa Unggul

khusus nya materi pengenalan tokoh pahlawan masih kurang diminati sehingga dengan ini penulis mengambil judul **“Game Edukasi Mengenal Karakter Pahlawan Dengan Menggunakan Multimedia Development Life Cycle (Studi Kasus: SD Negeri 01 Rorotan, Jakarta Utara)”**.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang permasalahan yang dikemukakan di atas, dapat identifikasi beberapa masalah yakni sebagai berikut : Bagaimana Merancang Game Edukasi Mengenal Karakter Tokoh Pahlawan Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*)?

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya terdapat batasan masalah dalam pembuatan laporan ini yaitu:

1. Menganalisis kebutuhan menggunakan metode (*Multimedia Development Life Cycle*) terhadap siswa Sekolah Dasar Negeri 01 Rorotan, Jakarta Utara
2. Media penyampaian informasi dalam game ini mencakup teks,gambar,animasi,serta suara.
3. Pembelajaran pengenalan tokoh pahlawan nasional ini hanya memberikan informasi pada objek pembelajaran untuk anak siswa sekolah dasar khusus nya siswa kelas 5.


### **1.4. Tujuan Penelitian**

Dari beberapa permasalahan yang terurai di atas, dapat ditentukan tujuan penelitian, yakni:

1. Untuk memahami analisis menggunakan metode (*Multimedia Development Life Cycle*) terhadap siswa Sekolah Dasar Negeri 01 Rorotan, Jakarta Utara
2. Untuk memahami rancang bangun aplikasi pembuatan game edukasi dalam mengenal karakter pahlawan yang bersifat edukatif dan menarik.
3. Untuk menjadikan aplikasi game pengenalan tokoh pahlawan ini menjadi sebuah media pembelajaran terhadap siswa Sekolah Dasar Negeri 01 Rorotan, Jakarta Utara.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

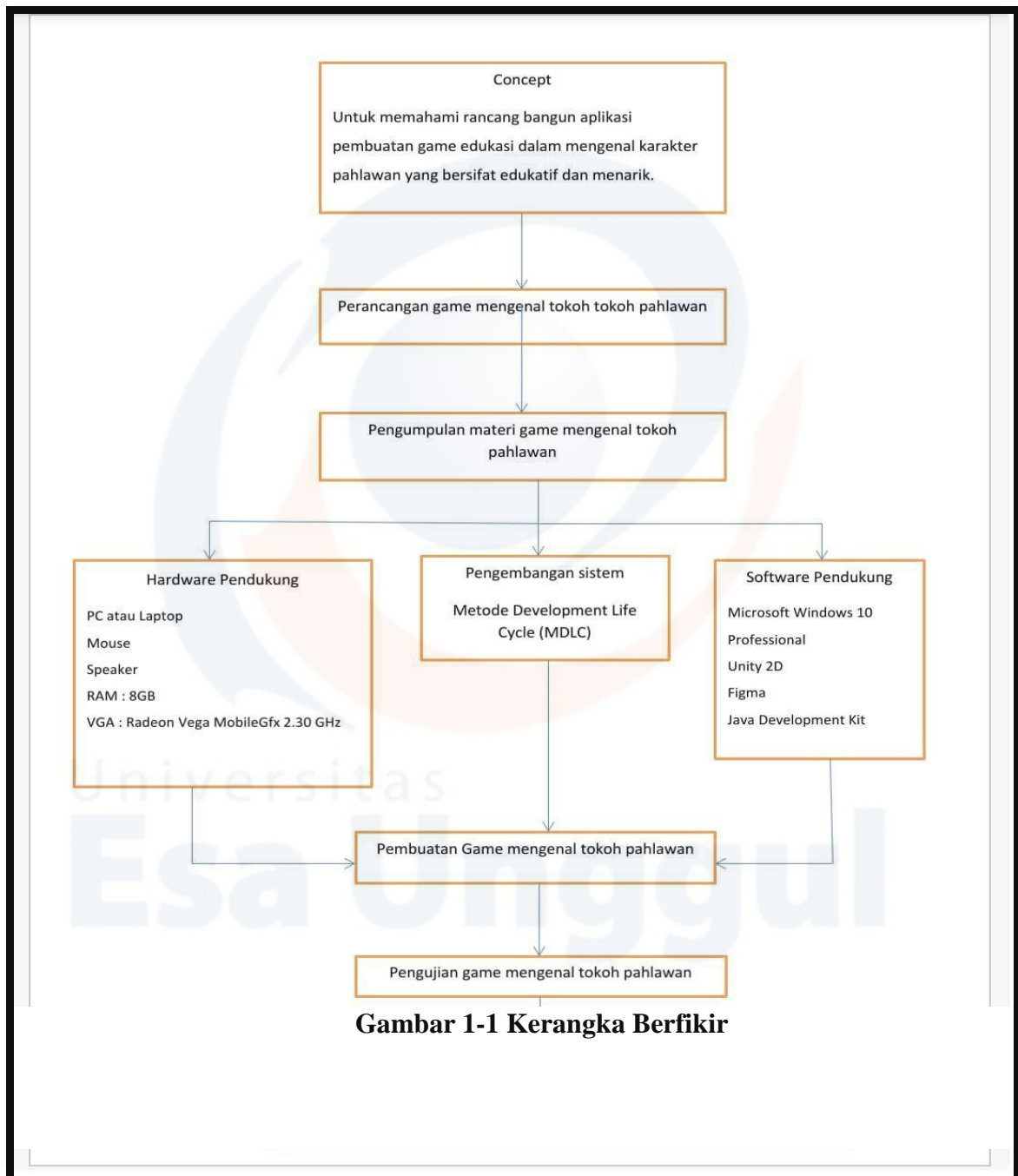
- 
1. Akan menunjang dalam memperkenalkan Aplikasi Game Pengenalan Tokoh Pahlawan ke lingkungan khususnya lingkungan anak anak Sekolah Dasar Negeri 001 Rorotan,sehingga dapat meningkatkan jumlah minat dan interaksi dalam mengenal tokoh pahlawan.
  2. Anak sekolah dasar bisa mengetahui tokoh pahlawan secara mudah melalui mobile Android.



## 1.6. Kerangka Berfikir

## 1.7. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penyusunan dan pembahasan, Tugas Akhir ini diuraikan secara garis besarnya dalam beberapa bab penulisan dengan rincian sebagai berikut:



**Gambar 1-1 Kerangka Berfikir**

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

## **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini menjelaskan teori-teori yang menjadi landasan dalam memaparkan pokok permasalahan.

## **BAB 3 METODE PENELITIAN**

Pada bab ini menguraikan metode yang digunakan dalam melakukan penelitian.

## **BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini menjelaskan mengenai hasil dan pembahasan terhadap penelitian data yang diperoleh.

## **BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan masalah-masalah yang dibahas dalam tugas akhir