

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejarah secara umum merupakan gambaran tentang peristiwa-peristiwa masa lampau yang dialami oleh manusia salah satunya sejarah penjajahan Indonesia, salah satu pertempuran yang paling bersejarah yaitu pertempuran Surabaya yang terjadi pada 10 November 1945. Pada observasi awal para peneliti terhadap 3 sekolah (SLTP, SMU) di Jakarta, menunjukkan lebih dari 50% pelajar menunjukkan ketidaktertarikannya terhadap pelajaran sejarah (Arok, 2012).

Senjata yang di gunakan adalah senjata masa lampau, yang dimana senjata saat ini banyak yang tidak dimengerti oleh banyak kalangan anak-anak di jaman sekarang. Maka dari situ disini di game ini senjata yang di gunakan adalah senjata seperti panah, seperti golok, tombak. Yang dimana senjata Negara Indonesia adalah senjata yang sederhana. Tidak seperti para penjajah yang menjajah Negara Indonesia dengan menggunakan kendaraan dan alat berperang yang lebih mewah dan alat kendaraan yang di gunakan seperti tank motor, tidak seperti kendaraan Negara Indonesia yang digunakan adalah sepedapancat, jalan sejauh itu dengan mengendap-endap.

Game Pertempuran Surabaya adalah game yang membuat kita mempelajari tentang sejarah 10 November, dikarenakan sebagian besar masyarakat khususnya pada kalangan remaja dan anak-anak itu minim sekali pengetahuan tentang sejarah perjuangan kemerdekaan terutama Pertempuran 10 November yang terjadi di Surabaya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, permasalahan yang akan dibahas meliputi hal hal berikut :

- 1) Bagaimana membuat game Pertempuran Surabaya berbasis dekstop yang dirancang menggunakan aplikasi unity3D ?
- 2) Bagaimana anak-anak di bangku sekolah tetap senang mempelajari pelajaran sejarah terutama di kota Surabaya dalam pertempuran 10 November ?
- 3) Bagaimana team developer dapat memanfaatkan aplikasi game ini untuk menarik minat anak-anak untuk senang bermain game dengan senang dan mereka mendapatkan banyak pembelajaran dari game tersebut ?
- 4) Bagaimana membangun game sebagai media pembelajaran yang interaktif dan tidak hanya memberikan materi sejarah yang penuh dengan hafalan?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam Laporan Akhir yang berjudul Game edukasi Sejarah Pertempuran Surabaya Berbasis Scrum adalah game ini hanya Berplatform pada Windows dan Sejarah yang ditampilkan hanya pada pertempuran surabaya.

1.4 Tujuan

Tugas akhir ini bertujuan untuk membuat Game “Pertempuran Surabaya” yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran Sejarah Pertempuran Surabaya 10 November 1945 yang dikemas dalam sebuah game agar dapat menaikkan minat anak anak untuk mempelajari sejarah.

1.5 Manfaat

Manfaat yang di dapat dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mempermudah untuk mempelajari sejarah 10 november yang dikemas dalam sebuah game yang lebih menyenangkan.

- 2) Adanya rasa keinginan anak-anak untuk mempelajari sejarah melalui media game yang dikemas dengan lebih menyenangkan daripada hanya membaca dari buku.
- 3) Mengajarkan anak-anak untuk bisa mengenal pahlawan dari kota Surabaya dalam pertempuran 10 November.
- 4) Memberikan edukasi kepada anak-anak untuk mengetahui bagaimana jiwa seorang pahlawan dalam melawan para musuh yang berada di hadapannya.
- 5) Membuat salah satu media pembelajaran berupa game yang didalamnya disisipkan materi yang menarik untuk disimak terkait pendidikan sejarah yang memberikan kesan bermainsambil belajarketika pengguna memainkan media pembelajaran ini.