

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Diera industri 4.0 atau yang sering disebut dengan jaman millennial saat ini teknologi berkembang semakin cepat, dengan berkembangnya teknologi informasi yang pesat hampir seluruh sektor bidang menggunakan teknologi dan tidak dapat lepas dari teknologi. Karena saat ini teknologi menjadi kebutuhan untuk melakukan berbagai aktifitas sehari – hari, salah satu bentuk dari teknologi informasi yaitu game. Game merupakan salah satu hiburan yang digemari oleh semua kalangan termasuk anak-anak. Di era modernisasi sekarang ini game mengalami perkembangan yang sangat pesat, banyak jenis game yang telah dikembangkan salah satunya permainan petualangan atau *action*. Seiring dengan perkembangan teknologi, game tidak hanya berfungsi sebagai media atau sarana hiburan saja tetapi game juga bisa berfungsi sebagai media pembelajaran untuk kalangan pelajar, siswa-siswi maupun anak-anak. Hanya saja tergantung dari bagaimana cara kita mengemas game tersebut agar bisa digunakan sebagai sarana belajar.

Game memiliki dampak positif dan negatif, pada saat ini game lebih banyak memberikan pengaruh negatif terhadap anak-anak dibandingkan pengaruh positif. Selain itu pengetahuan tentang sejarah untuk era saat ini semakin terkikis karena kebanyakan anak-anak malas untuk belajar pengetahuan sejarah, dan faktor yang paling utama yaitu siswa atau anak-anak malas untuk membaca buku sejarah, baik itu sejarah umum maupun sejarah nasional. Jika diberikan pilihan mereka akan lebih gemar memainkan game dari pada belajar sejarah. Di jaman milenial sekarang ini minat untuk membaca buku-buku sejarah semakin rendah dan daya minat siswa untuk belajar pengetahuan sejarah juga semakin jarang karena menurut mereka belajar sejarah itu hal yang membosankan. Sedangkan untuk bermain game mereka cenderung lebih antusias dan interaktif, jika pada usia dini mereka sudah kecanduan game dan game yang dimainkan tidak ada nilai edukasinya maka akan memberikan pengaruh atau dampak buruk bagi anak-anak

maupun siswa. Kurangnya pengetahuan siswa terhadap sejarah perjuangan para pahlawan nasional pada masa penjajahan, seperti yang di katakan ketua MPR Zulkifli Hasan “pemuda kita tidak mengerti kita mengalami peristiwa 1965, tidak paham pahlawan kita, tidak hargai symbol negara, karena pendidikan kesana kurang”. Jadi untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak dan siswa yaitu dengan cara membuat sebuah permainan dengan memberikan nilai edukasi didalam sebuah permainan tersebut, dan mengemas game tersebut dengan menarik supaya saat anak-anak sedang memainkan tidak merasa membosankan. Dengan terciptannya karya game ini, anak-anak bisa mendapat edukasi atau pembelajaran tentang sejarah sekaligus bermain. Sehingga anak-anak bisa belajar tentang sejarah Indonesia melalui game tersebut.

(Harpe et al., 2015) membuat sebuah penelitian dengan judul “Pembuatan Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia Untuk Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kebonromo 1 Kabupaten Sragen Menggunakan Construct 2” Penelitian ini menganalisis pembuatan game edukasi sejarah yang dirancang menggunakan Construct 2 untuk menghasilkan game edukasi yang bermaterikan tentang Sejarah Kemerdekaan Indonesia yang lebih menarik, inovatif dan meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SDN Kebonromo 1 Kabupaten Sragen. Hasil dari penelitian ini yaitu dapat memudahkan siswa dalam belajar sejarah karena materi game tersebut sudah lengkap, serta membantu siswa lebih mudah untuk mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena disajikan dalam tampilan yang lebih menarik dan menyenangkan.

(Safrianto et al., 2015) membuat penelitian dengan judul “Game Edukasi Ayo Menenal Ragam Budaya Indonesia Menggunakan Construct 2 R114”. Penelitian ini membuat game edukasi untuk mengenal Ragam Budaya Indonesia dalam meningkatkan pengetahuan tentang Ilmu Pengetahuan Sosial bagi siswa SD kelas 3-6 SDN JOHO 2 Dusun Ndasun Desa Joho Kecamatan Semen Kabupaten Kediri dengan menggunakan *tolls* Coonstruct 2 dan dikembangkan melalui platform HTML5. Game ini mengulas tentang pembelajaran kebudayaan yang ada dibeberapa pulau di Indonesia, yang dimaksudkan untuk mengenal kebudayaan, tari – tarian, alat music, adat – istiadat yang ada dibeberapa pulau di Indonesia.

Hasil dari penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah game yang menjawab soal – soal yang ada di setiap pulau, game akan menyediakan 3 kesempatan untuk menjawab semua pertanyaan dan terdapat level permainan atau tingkatan.

Berdasarkan penjabaran diatas maka diangkatlah judul “Rancang Bangun Game Perang Jawa Menggunakan Construct 2 Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Android Untuk Sekolah Dasar”. Construct 2 akan diimplementasikan kedalam pembuatan game Perang Jawa untuk media pembelajaran siswa Sekolah Dasar dalam meningkatkan minat belajar pengetahuan sejarah. Dalam tugas akhir ini akan diterapkan teknologi informasi kepada siswa untuk proses belajar. Dengan adanya penciptaan karya game ini dengan konsep edukasi dapat membantu mengurangi dampak *negative* game terhadap anak-anak ketika memainkan game dan diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena game dapat membuat player lebih antusias, interaktif dalam memainkan sebuah permainan. Serta mengemas game tersebut dengan menarik supaya saat siswa yang sedang memainkan tidak merasa membosankan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas maka dapat diuraikan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang “Pembuatan Game Perang Jawa Menggunakan Construct 2 Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Dasar”?
- b. Bagaimana menerapkan Construct 2 pada “Rancang Bangun Game Perang Jawa Menggunakan Construct 2 Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Dasar”?
- c. Bagaimana membuat “Game Perang Jawa” menjadi daya tarik belajar sejarah untuk siswa Sekolah Dasar?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, agar masalah tidak menyimpang dari pembahasan maka diperlukan adanya batasan masalah sebagai berikut:

- a. Game ini ditujukan kepada siswa Sekolah Dasar.
- b. Platform yang digunakan berupa android.
- c. Menggunakan *tolls* software Construct 2
- d. Sistem pemrograman menggunakan *System Event*.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penulisan dan pengerjaan tugas akhir ini sebagai berikut:

- a. Merancang pembuatan *game* yang berbasis *android* menggunakan *Construct 2*.
- b. Mengimplementasikan *Construct 2* pada *game* Perang Jawa berbasis *android*.
- c. Menjadikan “Game Perang Jawa” sebagai daya tarik untuk belajar sejarah bagi siswa Sekolah Dasar.

1.5 Manfaat

Dengan adanya “Rancang Bangun Game Perang Jawa Menggunakan Construct 2 Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Dasar” penulis berharap memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Dapat meningkat daya tarik siswa dalam belajar dan membaca sejarah.
- b. Membantu efektifitas kerja guru dalam memberikan pengajaran sejarah.
- c. Dapat mengurangi dampak atau pengaruh negatif dari penggunaan *game* dan mampu meningkatkan pengetahuan sejarah dengana adanya media *game* yang beredukasi.