

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hingga sekarang pelajaran sejarah identik dengan pelajaran yang membosankan di kelas karena hampir semua pembelajaran sejarah dilakukan dengan metode yang monoton dan guru yang selalu berceramah dengan patokan buku sebagai sumber informasi. Pembelajaran sejarah biasanya menggunakan model hafalan dengan cara membaca buku dan mendengarkan ceramah dari guru. Sehingga proses belajar mengajar seperti ini membuat siswa seketika bosan dan siswa akan lebih memilih untuk mengobrol dengan temannya atau asik dengan imajinasi sendiri dan pada akhirnya materi yang disampaikan oleh guru sama sekali tidak dapat diterima siswa dengan baik.

Metode pembelajaran merupakan salah satu kunci untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan proses belajar siswa dalam memperoleh informasi dengan baik. Salah satu metode pembelajaran yang menarik adalah menggunakan game sebagai media pembelajaran sehingga dapat mengarahkan siswa untuk berfokus kepada pelajaran serta memperlancar kegiatan belajar mengajar.

Game Edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan dalam memberikan pengajaran yang berupa permainan dengan tujuan untuk merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi melalui media yang unik dan menarik. Pengertian ini tentu saja mengidentifikasikan bahwa game edukasi bertujuan untuk menunjang proses belajar mengajar dengan kegiatan yang menyenangkan dan lebih kreatif.

Game *Puzzle* merupakan game yang dapat melatih kecerdasan otak dan kemampuan dalam berfikir secara logika, game *Puzzle* di mainkan dalam kotak berbentuk persegi. Ada banyak jenis game *Puzzle* salah satu nya yaitu slide *Puzzle* yang merupakan permainan menyusun potongan gambar yang dapat di pindahkan dengan cara menggeser potongan gambar tersebut ke area kosong yang sudah tersedia di dalam slide *Puzzle*.

Dari latar belakang di atas dapat di temukan solusi agar dapat menarik minat siswa sekolah dasar untuk belajar mengenal pahlawan – pahlawan nasional indonesia dengan merancang sebuah game edukasi puzzle dan quiz untuk memperkenalkan pahlawan – pahlawan nasional Indonesia yang diharapkan dapat menjadi alternatif untuk guru dan orang tua untuk memberikan suatu pengetahuan tentang pahlawan nasional Indonesia kepada anak. Dari penjabaran di atas maka dapat di ambil judul “ **PERANCANGAN GAME EDUKASI PUZZLE DAN QUIZ PAHLAWAN NASIONAL INDONESIA UNTUK**

MEMPERKENALKAN PAHLAWAN INDONESIA KEPADA ANAK BERBASIS ANDROID”.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang akan di bahas dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang game edukasi untuk anak Sekolah Dasar. Berdasarkan dengan permasalahan tersebut maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran sejarah materi pahlawan nasional indonesia masih sering berfokus kepada guru dan buku untuk memperoleh informasi dalam belajar.
2. Metode pembelajaran sejarah materi pengenalan pahlawan nasional indonesia yang kurang menarik dapat membuat siswa cepat bosan dalam belajar.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah dari tujuan dan lebih terarah maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Game yang dibuat merupakan game edukasi Puzzle dan Quiz untuk Siswa Sekolah Dasar kelas 4 .
2. Game yang dibuat berisi materi tokoh pahlawan nasional Indonesia, peninggalan benda perang bersejarah dan situs – situs perang bersejarah.
3. Aplikasi yang digunakan adalah Software Construc 2.
4. Database yang di gunakan sudah termasuk dalam software Construc 2.

5. Rancangan game edukasi ini akan dijalankan secara offline di android dan dapat di download melalui link berikut <http://bit.ly/2HAhj8u>.
6. Puzzle pahlawan yang tersedia terdapat 7 puzzle pahlawan dengan profil masing – masing setiap pahlawan.
7. Tampilan User Interface dan karakter pemain dalam bentuk 2 (dua) dimensi.
8. Soal quiz yang tersedia sebanyak 25 soal dengan 1 poin score setiap soalnya.
9. Game ini dapat di jalankan pada android versi 4.1 hingga android versi 8.0 dengan resolusi layar 1280 x 720 *pixels*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, bisa dirumuskan suatu permasalahan yaitu:

1. Bagaimana merancang sebuah game edukasi berbentuk *Puzzle* dan *Quiz* menggunakan software aplikasi *Construct 2* ?
2. Bagaimana cara menarik minat siswa sekolah dasar menggunakan game edukasi *puzzle* dan *quiz* untuk dapat membantu siswa sekolah dasar mengenal tokoh pahlawan nasional Indonesia ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah di atas, maka di dapatkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Untuk merancang game *Puzzle* dan *Quiz* tentang pahlawan nasional Indonesia yang menarik dan mudah di gunakan bagi siswa sekolah dasar.

2. Agar dapat menambah wawasan siswa sekolah dasar tentang pahlawan – pahlawan nasional Indonesia dan mengetahui tanggapan anak terhadap media pembelajaran melalui game edukasi *puzzle* dan *quiz*.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat antara lain :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis yang peneliti dapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Game edukasi ini dapat digunakan oleh siswa sekolah dasar sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan intraktif di dalam mengenal pahlawan nasional indonesia.
2. Game edukasi ini diharapkan dapat membantu mengasah kemampuan mengingat pada siswa sekolah dasar di dalam memperoleh informasi yang sebelumnya belum ditemukan saat bermain game edukasi ini.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang peneliti dapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan referensi penelitian yang lebih maju untuk kedepannya.

2. Bagi Peneliti

Penelitian ini berguna sebagai sarana belajar, meningkatkan kemampuan dan pengetahuan dalam perancangan game edukasi. selain itu peneliti juga mendapat pengalaman baru dalam merancang game edukasi yang dapat berguna bagi user

3. Bagi User

User dapat meningkatkan hasil belajar yang di dapat dalam bermain game edukasi dan juga dapat melakukan proses belajar dengan pengalaman baru yaitu menggunakan game edukasi.