

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada zaman dahulu di medan pertempuran tanda-tanda atau standar yang digunakan dalam peperangan yang dapat dikategorikan sebagai *vexilloid* atau “seperti bendera”. Contohnya dari bangsa Romawi seperti elang dari bangsa X Augustus Caesar atau naga dari Sarmatian, yang kedua adalah membiarkan terbang bebas di angina dibawa oleh seorang penunggang kuda, tetapi dinilai dari penggambaran itu lebih mirip dengan layang-layang naga panjang daripada bendera sederhana. Dimulai pada awal abad ke-17, telah menjadi kebiasaan bagi kapal laut untuk membawa bendera kebangsaan mereka bendera-bendera ini akhirnya berkembang menjadi bendera nasional pada hari kemudian. Penggunaan bendera di luar konteks militer atau angkatan laut dimulai dengan munculnya semangat nasionalis pada akhir abad ke-18, pada saat awal bendera nasional untuk periode tersebut, dan selama abad ke-19 itu menjadi umum untuk setiap bangsa berdaulat untuk memperkenalkan bendera nasionalnya.

Teknologi pendidikan adalah suatu teknologi yang mendukung kegiatan pendidikan sebagai alat bantu meningkatkan proses belajar siswa dan pengaplikasian teknologi pendidikan membuat kegiatan belajar menjadi luas lebih dari sekedar interaksi dengan guru dan murid di dalam ruang dan waktu yang terbatas.

Pada penelitian yang dilakukan di SDN 1 Kembang Jajar yang beralamat di desa Kembang Jajar/Sp7, Kec. Mesuji, setelah memberikan wawancara dan memberikan form pertanyaan pada siswa/i di kelas 6 sd juga dari hasil wawancara yang saya lakukan pada ibu Sumiyati S.Pd selaku guru atau wali kelas, disimpulkan bahwa masih kurangnya pengetahuan, minat membaca dan menghafal dalam pengenalan bendera dunia pada materi-materi yang sudah diberikan oleh guru.

Pada pembuatan *game* untuk penelitian ini penulis menggunakan aplikasi *Construct 2*, aplikasi *FL Studio*, aplikasi *Corel Draw* dan aplikasi *super sound*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan diatas, maka dapat diambil rumusan masalah penelitian ini yaitu Bagaimana merancang/membuat *game* edukasi pengenalan bendera dunia untuk pembelajaran siswa/siswi agar siswa dapat lebih bersemangat dan menekuni materi pengenalan bendera dunia.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Target pengguna *game* ini untuk siswa dan siswi Sekolah dasar kelas 6 SD.
2. *Game* ini dibuat dan dimainkan *single player*/sendiri untuk mempelajari bendera di diunia.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk membuat/merancang aplikasi/*game* edukasi pengenalan bendera di dunia.
2. Untuk membantu siswa/siswi di SDN 1 Kembang Jajar, Mesuji dalam belajar, menghafal dan bermain tentang bendera di dunia.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang Dias saya sampaikan sebagai penulis yaitu manfaat dari penelitian ini adalah sebagai media pembelajaran/hiburan untuk anak-anak dan meningkatkan pengetahuan mengenai bendera didunia.