

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penggunaan teknologi informasi sebagai alat bantu pembelajaran dalam era globalisasi yang modern ini dapat diimplementasikan dalam bidang pendidikan sebagai sarana yang lebih maju dan canggih untuk meningkatkan kelancaran penyampaian materi pembelajaran. Pendidikan era 4.0 merupakan pendidikan yang dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0, dengan bercirikan pendidikan lebih memanfaatkan teknologi digital (*cyber system*) dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan teknologi tersebut memungkinkan proses pembelajaran berlangsung tidak terbatas ruang dan waktu, dengan arti proses pembelajaran tidak hanya diruang kelas dan pada saat jam belajar (Surani, 2019).

Menurut penelitian yang di lakukan oleh (Indra Wahyu Fernando Irawan et al., n.d.) sejarah merupakan warisan berharga yang memainkan peran penting dalam membentuk identitas suatu bangsa. Salah satu aspek penting dalam mempelajari sejarah adalah mengenal dan menghargai perjuangan pahlawan nasional yang telah berjasa dalam memperjuangkan kemerdekaan dan pembangunan Negara. Pahlawan merupakan gelar bagi orang yang sangat berjasa serta memberikan kontribusi untuk suatu lembaga atau suatu Negara serta berjuang melawan penjajahan yang telah gugur dimedan peperangan untuk kemerdekaan Indonesia (Arjuan Setiawan & Zakki Falani, 2021).

Terlebih saat ini sebagian besar anak-anak tidak mengenal siapa saja pahlawan nasional dan ironisnya mereka lebih mengenal artis yang populer baik dari Negara sendiri maupun artis dari luar negeri, hal ini di buktikan dengan beberapa eksperimen yang di lakukan oleh beberapa konten kreator di sosial media. Beberapa waktu lalu, seorang influencer sekaligus konten kreator Indonesia (*Social Experiment Benjamin Master Adhisurya - Tokoh Pahlawan*, n.d.) melakukan social experiment lewat kontennya. Kali ini, ia kembali turun ke jalan untuk mewawancarai anak-anak sekitar dengan pertanyaan seputar pahlawan nasional. namun sayangnya konten social experiment tersebut justru menunjukkan potret

pengetahuan anak-anak soal pahlawan yang masih rendah. Banyak anak-anak hingga orang tua masih kebingungan bahkan tidak memiliki pemahaman mengenai pahlawan nasional yang telah berjasa bagi bangsa. Padahal, ilmu sejarah merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di bangku sekolah. salah satu alasan anak-anak Indonesia masih belum terlalu mengenal pahlawan nasional adalah karena kurangnya apresiasi terhadap jasa pahlawan tersebut. Meskipun pelajaran sejarah di dalam kelas biasanya dianggap membosankan, khususnya generasi muda saat ini masih perlu meluangkan waktu untuk belajar sejarah lebih banyak lagi agar semakin mengenal dan mengapresiasi jasa pahlawan.

Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah rancangan game edukasi melalui Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Berbasis Android dengan menggunakan unsur edukasi berupa pengenalan latar belakang dan perjuangan para pahlawan nasional yang berasal dari berbagai wilayah di Indonesia. Pembuatan game edukasi pengenalan tokoh pahlawan ini menggunakan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) dengan menggunakan tools Construct 2. Fokus Penelitian ini adalah untuk memperkenalkan tokoh pahlawan termasuk mendalami efektivitas pembelajaran dan respon pengguna terhadap tokoh pahlawan melalui game edukasi. Oleh karna itu penulis akan membuat aplikasi android dengan menggunakan tools Construct 2 maka penulis mencoba untuk menghadirkan sebuah aplikasi edukasi yang bisa diakses lebih mudah dengan membuat aplikasi dengan judul **“Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Tokoh Pahlawan Berbasisi Android”**.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat di uraikan rumusan masalahnya yaitu “Bagaimana cara mengetahui efektivitas pembelajaran dan respon pengguna terhadap tokoh pahlawan melalui game edukasi?”.

1.3. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini bertujuan merancang dan membangun media pembelajaran game edukasi pengenalan tokoh pahlawan ini dapat menarik minat belajar siswa/siswi Sekolah Dasar Negeri 19 Krui, serta game ini dirancang untuk mempelajari dan mengenal tokoh pahlawan nasional.

1.4. Batasan Masalah

Terdapat beberapa Batasan masalah pada penelitian ini guna memfokuskan pengerjaan tugas akhir diantaranya:

1. Aplikasi android
2. Game yang dibangun merupakan game bergrafis 2D (2 dimensi).
3. Aplikasi game ini dibangun menggunakan Construct 2.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah:

1. Peningkatan pengetahuan sejarah tentang Tokoh Pahlawan Nasional.
2. Mempermudah pengguna dalam mempelajari dan mengenal tokoh pahlawan nasional menggunakan android.
3. Mengenalkan metode pembelajaran baru.
4. Melatih agar belajar mandiri dalam media pembelajaran.