BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi pada saat ini meningkat dengan pesat. Pemanfaatan tekhnologi informasi tidak hanya pada sektor bisnis saja, tetapi pada sektor public. Salah satunya instansi sektor public yang memanfaatkan teknologi informasi adalah Lembaga Pendidikan sekolah dasar. Dalam dunia Pendidikan sudah terdapat banyak aplikasi multimedia pembelajaran baik dalam bentuk aplikasi maupun game edukasi yang dapat membantu daya ingat atau daya tangkap yang baik untuk anak anak maupun orang dewasa. Menurut (Lidya Lexeltri 2021) Menyatakan bahwa perkembangan tekhnologi yang kian pesat serta maju bisa menjadikan alat bantu yang sangat bagus untuk perkembangan tekhnologi informasi, khususnya di bidang Pendidikan

Ilmu pengetahuan tentang Sejarah telah di ajarkan pada murid SD dalam Pendidikan di Indonesia, Dimana materi pembelajaran telah sesuai dengan kurikulum yang ada di Indonesia. Namun dalam proses pembelajaran saat ini masih mengikuti metode lama, yaitu menyampaikan dan menjelaskan isi yang ada di dalam buku serta pendukung proyektor apabila guru ingin menjelaskan melalui powerpoint yang telah di buat. Menurut (Devi Afriyanti 2020)

Pengembangan aplikasi multimedia yang menarik, di harapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang di gunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa siswi dalam kegiatan belajar.

Generasi muda pada jaman sekarang lebih suka bermain game dan melihat social media hanya untuk kesenangan, oleh karena itu generasi muda sekarang lupa akan Sejarah Indonesia yang itu penting untuk di ketahui serta di pelajarai Menurut (Andry Chowanda 2021) Industri game telah menjadi salah satu industri yang banyak di minati oleh berbagai kalangan di Indonesia. Para maniak game dan pecinta game sangatlah banyak, Pelajaran Sejarah Indonesia menjadi sebuah kendala bagi pelajar Indonesia, Sejarah di anggap membosankan bagi beberapa pelajar di Indonesia. Oleh karena itu dengan di buatnya game edukasi Sejarah Indonesia di harapkan banyak pelajar yang bosan akan belajar Sejarah menjadi tertarik dan suka untuk mempelajari Sejarah Indonesia itu sendiri. Dalam pembelajaran Sejarah Indonesia di anggap kurang menarik minat belajar siswa siswi karena system pembelajaran yang kurang efektif dan metode yang bersifat monoton, Mengangkat dari fenomena ini di buatkanlah game edukasi yang berisi Sejarah Indonesia agar siswa siswi yang belajar merasa tidak bosan dan metode pembelajranya pun tidak bersifat monoton (Gemala Wahyu Ningsih 2020)

Untuk metode pembelajaran di Indonesia kebanyakan masih menggunakan cara menenrangkan materi dari buku atau mempresentasikan materi lewat

proyektor denga nisi pembelajaran dari powerpoint, dengan itu siswa siswi yang belajar Sejarah Indonesia merasa bosan dan malas akan belajar, oleh karena itu di buatkanlah game edukasi yang bagus dan berisi pembelajaran yang menyenangkan guna untuk menghilangkan rasa bosan paa siswa siswi yang belajar, penggunaan game sebagai sarana pembelajaran juga di bilang efektif, karena juga memanfaatkan tekhnologi yang kiat pesat serta metode yang baru bagi kalangan siswa siswi yang belajar.

Minat siswa terhadap pembelajaran sejarah, khususnya di Indonesia, seringkali dianggap sebagai tantangan tersendiri. Materi sejarah yang dianggap abstrak dan jauh dari kehidupan sehari-hari membuat siswa merasa bosan dan kesulitan untuk memahami konsep-konsep sejarah. Seiring dengan perkembangan teknologi, muncul berbagai inovasi dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah game-based learning. Aplikasi Malaka Adventure hadir sebagai salah satu contoh penerapan game-based learning dalam pembelajaran sejarah.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas aplikasi Malaka Adventure dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah Indonesia, khususnya pada materi perjuangan kemerdekaan. Dengan menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen, penelitian ini akan membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan aplikasi Malaka Adventure dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran

konvensional. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran sejarah yang lebih menarik dan efektif

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan permasalahn di atas, Saya selaku penulis merumuskan masalahnya yaitu :

Bagaimana membuat aplikasi game yang di dalamnya berisikan pembelajaran tentang materi Sejarah Indonesia untuk Sekolah Dasar kelas 5 Sd Harjokuncaran 03 berbasis Construct 2

1.3 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah merancang dan membuat aplikasi game pembelajaran yang di tujukan untuk siswa siswi di Sekolah Dasar Negeri Harjokuncaran 03, Agar bisa memberikan media pembelajaran yang baru untuk membantu para siswa siswi untuk memahami dan memudahkan proses pembelajaran

1.4 Manfaat

a. Bagi peneliti/penulis

   Dapat memberikan pengalaman sekaligus wawasan baru dalam pembuatan game pembelajaran

b. Bagi Siswa Siswi

Dapat membantu siswa siswi untuk meningkatkan pemahaman dan pembelajaran materi Ilmu Pengetahuan Sosial dengan cara yang baru dan menyenangkan

c. Bagi Institusi

Hasil penelitian berguna untuk membantu para guru untuk memberikan materi Sejarah Indonesia

1.5 Batasan Masalah

a. Terdapat penjabaran materi Sejarah Indonesia yang di pergunakan oleh siswa siswi kelas 5 SD
b. Materi pembelajaran yang di gunakan yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial BAB 1 (Sejarah Indonesia)
c. Aplikasi di tujukan untuk siswa siswi di Sekolah Dasar Negeri Harjokuncaran 03. Jl Magenda Desa Harjokuncaran Kecamatan Sumbermanjing wetan, Kabupaten Malang
d. Aplikasi di jalankan secara Offline
e. Aplikasi ini berisikan game platform yang di dalamnya berisi materi Pelajaran kelas 5 SD
f. Aplikasi ini di kembangkan menggunakan software Construct 2

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dan waktu penelitian ini berada di Jl Magenda Desa Harjokuncaran, kecamatan Sumbermanjing wetan, Kabupaten Malang, dengan jangka waktu antara bulan Januari hingga Juli, hal tersebut di lakukan untuk memperoleh informasi data yang benar sesuai topik penelitian

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No	Aktifitas	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	April	May
1	Peninjauan atau Cek Lokasi Observasi dan Data								
2	Melakukan Obserrvasi								
3	Survei dan Menentukan Judul atau Topik Penelitian								
4	Membuat Laporan Penelitian								
5	Melakukan Analisa dan Menentukan Desain								
6	Implementasi atau pembuatan Program								
7	Testing atau melakukan Percobaan Pada Program								

1.6.2. Bahan dan Alat Penelitian

a. Bahan untuk Menyusun laporan menggunakan bahan pendukung untuk melakukan penelitian atau survey berupa data yang di dapatkan dari hasil observasi Guru Sekolah Dasar Negeri Harjokuncaran 03

b. Alat Penelitian

1. Hardware

a. Laptop AMD A4-9125 RADEON A3
b. Koneksi Internet
c. Perangkar Mouse dan Keyboard

2. Software
   a. Menggunakan aplikasi Construct 2
   b. Menggunakan aplikasi Canva,

1.6.3. Pengumpulan Data dan Informasi

Dalam pengumpulan data ini penulis melakukan penelitian untuk mengumpulkan berbagai informasi yang nantinya akan di gunakan untuk membuat laporan. Tahap pengumpulan data yang mendukung penelitian ini di antaranya :

a. Metode Wawancara

Wawancara merupakan suatu kegiatan yang merupakan pertemuan antara dua orang atau lebih untuk melakukan pertukaran informasi dan ide melalui tanya jawab. Wawancara ini dilakukan penulis dan pihak sekolah dengan tujuan untuk mengumpulkan data-data yang di butuhkan

b. Metode Observasi

Dalam metode observasi ini penulis mengumpulkan beberapad data yang di dapatkan dari phak sekolah melalui pengamatan dan beberapa pertanyaan, Metode ini bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi secara langsung dari pihak sekolah

c. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan Teknik pengumpulan data dengan melakukan tinjauan Pustaka yang berupa pengumpulan referensi dan melakukan pencarian sumber dari internet yang berhubungan dengan pembuatan game edukasi pembelajaran, Hal tersebut menjadi media pendukung dalam melakukan penelitian ini

1.6.4. Analisis Data

Berdasarkan data yang telah di kumpulkan, di lakukan Analisa dengan metode Analisa sebab akibat untuk mengetahui segala kebutuhan yang akan di perlukan dalam membuat sisitem guna untuk mengetahui berbagai fakta yang mempengaruhi dalam pengambilan Keputusan

Tabel 1.2 Analisa Data

Kondisi Saat ini	Kondisi yang di inginkan	Gap
Pada pembelajaran siswa siswi merasa bosan saat mendengarkan materi pembelajaran di kelas, dengan tekhnik mengajar yang sama secara terus menerus menjadikan rasa bosan, Menjadikan siswa siswi terhambat untuk memahami materi pembelajaran yang telah di sampaikan oleh gurunya dan terkadang ada siswa siswi yang sama sekali tidak mengerti aka apa yang telah di sampaikan oleh para guru	Dengan adanya system yang telah di buat dapat membantu siswa siswi dan juga para guru untuk memahami dan menyampaikan materi dengan baik	Membantu memudahkan para siswa siswi untuk bisa memahami materi dengan cara baru dan menyenangkan

1.6.5. Prosedur Penelitian

Dalam melakukan proses perancangan system metode dasar yang di gunakan adalah SDLC (System Development Life Cycle) yang di artikan sebagai kami dari pihak penulis membuatkan serta maintence dan tahapan sebagai berikut:

a. Tahap Penelitian

   Dalam rangka ini penelitian melakukan Upaya observasi dan melakukan pengamatan pada setiap informasi berdasarkan data penelitian

b. Tahap Analisis

   Pada tahap ini penulis melkaukan Analisa terhadap system apa yang ingin di buat serta menyesuaikan apa yang di butuhkan

c. Tahap Desain

   Untuk tahap ini penulis melakukan perancangan desain setelah di lakukan tahap analisis untuk melakukan Pembangunan aplikasi

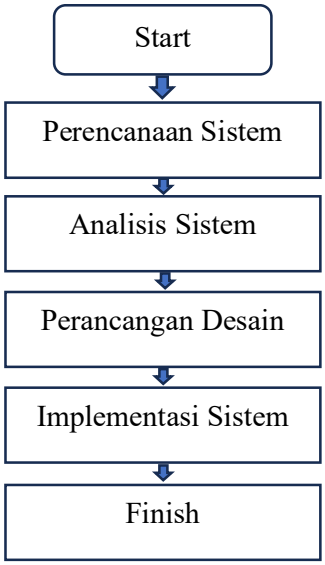
d. Tahap Implementasi

   Dalam tahapan ini penulis melakukan rancang bangun system game edukasi berdasarkan desain yang sudah selesai sebelumnya. Pada tahapan ini di lakukan dari awal proses hingga sistem dapat di jalankan dari fungsi, fitur yang di butuhkan serta tampilan yang di buat

e. Tahap Pemeliharaan

Untuk tahap pemeliharaan penulis menjamin dan menjaga system tetap mampu beroperasi sebagaimana mestinya, dan kemampuan system dengan kebutuhan yang di inginkan

Berikut diagram mengenai tahapan prosedur penelitian dengan urutan yang benar sebagai berikut :



Gambar 1.1 Diagram Alir Penelitian

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian untuk memperjelas pembahasan. Maka tugas akhir ini di susun sebagaimana berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang yang menjelaskan pengantar umum, Rumusan masalah menjelaskan pokok permasalahan untuk di teliti, Tujuan yang menjelaskan tentang tujuan penelitian itu sendiri, Manfaat menjelaskan apa manfaat dari penelitian, Batasan masalah menjelaskan Batasan dan materi penelitian, Metodologi penelitian yang penulis gunakan untuk Menyusun laporan, serta penulisan dalam mempermudah pembahasan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini menjelaskan tentang rangkuman dan analisis penelitian terkait yang telah di lakukan sebelumnya untuk mendukung dasar penelitian yang sedang di lakukan

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang perancangan pada aplikasi system yang sedang di buat untuk menganalisa system dan perancangan

BAB IV IMPLEMENTASI DAN UJI COBA

Pada bab ini menjelaskan tentang spesifikasi produk, implementasi, dan uji coba pada aplikasi system yang telah di buat

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi penutup, kesimpulan dari laporan aplikasi system yang telah di buat untuk melakukan pengembangan system lebih lanjut

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar Pustaka berisi berbagai referensi yang di gunakan penulis untuk Menyusun laporan