

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Orang tua saat ini banyak yang memperbolehkan anaknya memakai *gadget* pada keseharian mereka salah satunya untuk kebutuhan sekolah *online*. *Android* adalah sistem operasi mobile yang banyak digunakan pada *smartphone* saat ini dan tidak menutup kemungkinan *smartphone* yang dimiliki anak jaman sekarang memiliki basis *Android*.

Game edukasi adalah permainan yang dibuat untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemain yang diberi muatan pendidikan. Mengingat anak sekolah jaman sekarang menghabiskan waktu untuk bermain *game* daripada memanfaatkan waktunya untuk belajar, hal ini sering dijumpai oleh penulis di beberapa tempat di daerah sekitar seperti tongkrongan warung kopi, *café* sekitar hingga di rumah mereka masing-masing dan kebanyakan anak jaman sekarang lebih menyukai dan mempopulerkan budaya luar salah satunya mereka lebih mengenal artis dari luar negeri dan ironisnya pahlawan nasional dari Negara sendiri Indonesia banyak yang tidak tau dan tidak mengenal siapa saja pahlawan nasional.

Tokoh Pahlawan Nasional sering dipelajari bagi anak di sekolah, seperti yang ada pada buku anak sekolah dengan pengenalan latar belakang dan perjuangan para pahlawan nasional seperti Kapitan Pattimura, Imam Bonjol, Cut Nyak Dien, Sultan Hasanuddin, I Gusti Ngurah Rai, dan lainnya. Metode pembelajaran *online* disaat pandemi membuat anak sekolah kurang bisa memahami apa yang dipelajari di sekolah.

Oleh karena itu penulis berinisiatif untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dengan membuat *Game* yang memiliki nilai edukasi untuk anak sekolah, *Game* edukasi ini yang dibuat dengan judul “Pengenalan Tokoh Pahlawan” untuk menyelesaikan permasalahan pada anak yang suka bermain *game* dan malas belajar dan tidak mengetahui sejarah dari tokoh pahlawan yang sudah ada. Sehingga anak sekolah jaman sekarang dapat lebih mengenal para tokoh pahlawan.

1.2 Perumusan Masalah

Dari permasalahan tersebut didapatkan permasalahan ”bagaimana merancang, mendesain dan mengimplementasi *game* pembelajaran yang memperkenalkan tokoh pahlawan nasional kepada anak sekolah berbasis *Android*?”

1.3 Batasan Masalah

Dari permasalahan latar belakang terdapat batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran pengenalan tokoh pahlawan nasional ini hanya menyesuaikan apa yang ada di buku dan *internet*.
2. Pengenalan tokoh pahlawan nasional ini hanya dibatasi dengan maksimal 5 orang pahlawan dari setiap pulau, pulau yang dimaksud adalah pulau “Sumatera”, “Jawa”, “Bali”, “Nusa Tenggara”, “Kalimantan”, “Sulawesi”, “Maluku” dan “Papua”.
3. Pembelajaran pengenalan tokoh pahlawan nasional ini hanya memberikan informasi pada objek pembelajaran untuk anak sekolah usia 8 – 15 tahun.
4. *Game* yang dibuat merupakan *game tile puzzle* dengan *quiz*.
5. *Game* yang dibuat dapat dimainkan dengan minimal *Android* versi 7 (*Nougat*).

1.4 Tujuan

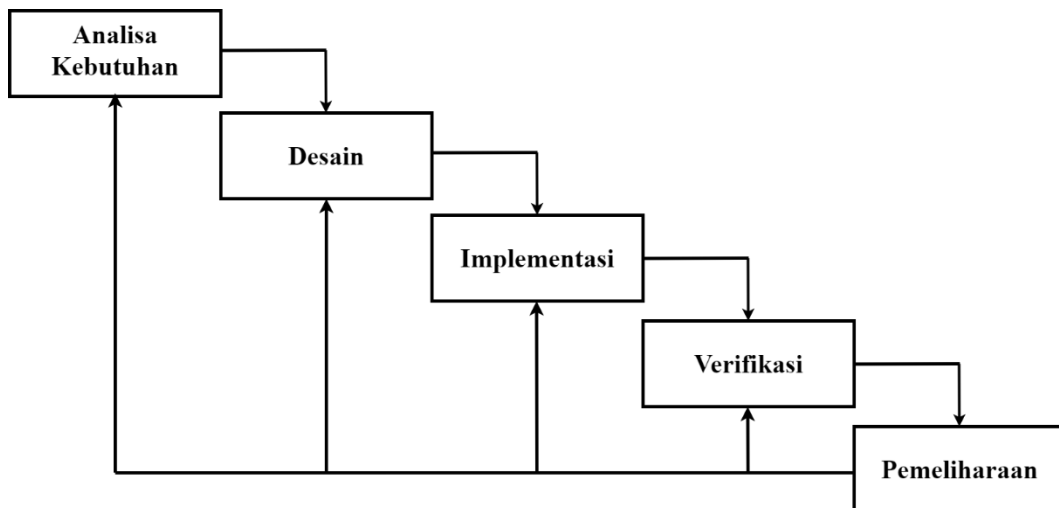
Tujuan dari skripsi ini yaitu membuat *game* pembelajaran pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional untuk anak sekolah.

1.5 Manfaat

Manfaat dari skripsi ini yaitu hasil dari aplikasi yang telah dibuat untuk dimainkan oleh anak sekolah agar lebih mengetahui dan memahami apa, siapa dan bagaimana sejarah dari para tokoh pahlawan nasional.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat prosedur untuk menyelesaikan desain *game* ini untuk hasil terbaik.



Gambar 1. 1 Metode Waterfall

a. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Langkah ini merupakan tahap analisis kebutuhan sistem. Analisa sistem ini dilakukan untuk menetapkan kebutuhan fungsi dan informasi dari *game* yang akan dibuat.

b. Desain

Pada titik ini dibangun perancangan sistem dengan menggunakan alat bantu untuk menggambarkan game yang nantinya akan berjalan menggunakan *Use Case Diagram*, Diagram Konteks, Perancangan Antarmuka, dan teknik pengujian.

c. Implementasi

Pada titik ini, perancang sistem yang dirancang diuji unit untuk melihat apakah sistem bekerja dengan benar.

d. Verifikasi

Tahap verifikasi meliputi integrasi sistem dan pengujian aplikasi yang dibuat. Sistem divalidasi untuk memeriksa kelayakannya.

e. Pemeliharaan

Pada titik ini, permainan sedang berjalan. Artinya, perangkat lunak yang dibuat dijalankan oleh pengguna.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman mengenai analisis skripsi ini, penyusunan skripsi dibagi menjadi beberapa bagian yakni:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memiliki kata pengantar yang menjelaskan latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas masalah dengan *game*, sejarah *game*, teka-teki, *Unity Game Engine*, dan *Android*. Selain mengkaji penelitian sebelumnya pada penelitian ini.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Bab ini mencakup instruksi untuk desain awal aplikasi, dalam hal ini desain perangkat lunak, alur kerja, dan pengenalan tentang *game* Tokoh Pahlawan Nasional.

BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini mencakup implementasi penuh, antarmuka dan instruksi program aplikasi, dan cara menggunakan program.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan kesimpulan yang dijelaskan dan saran yang berguna terhadap aplikasi yang dijelaskan dalam bab sebelumnya melalui penyusunan serangkaian laporan dalam skripsi ini.

LAMPIRAN