

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia memiliki warisan sejarah dan kebudayaan yang menarik. Salah satu aspek pentingnya adalah keragaman suku, bangsa, dan kerajaan di Indonesia. Sejarah merujuk pada peristiwa dan kejadian yang terjadi di masa lalu, termasuk asal-usul dan silsilah kerajaan-kerajaan yang berdiri pada masa lampau. Salah satu contoh kerajaan tersebut adalah Kerajaan Majapahit (Majapahit 2014). Pada abad ke-12, Raden Wijaya mendirikan Kerajaan Majapahit. Kerajaan ini menjadi salah satu kerajaan besar di Nusantara dan berlangsung hingga abad ke-14. Selama hampir dua abad berdirinya, Kerajaan Majapahit meninggalkan berbagai warisan budaya, seperti bangunan, adat istiadat, seni, makanan, dan banyak elemen lainnya.(Inajati 2014).

Sejarah tidak pernah berulang, peristiwa masa lalu menjadi kenangan yang teringat. Memahami sejarah dapat dilakukan melalui peninggalan yang ditinggalkan oleh leluhur, seperti bangunan bersejarah, arca, dan objek bersejarah lainnya. Peninggalan tersebut secara tak langsung menggambarkan masa kejayaan pada masa lampau (Sintaro 2020).

Terdapat kekurangan minat dalam mempelajari Kerajaan masa lalu pada saat ini. Di Indonesia, terdapat berbagai Kerajaan, salah satunya adalah Kerajaan Majapahit, yang masih kurang dikenal sejarahnya di kalangan anak-anak dan remaja (Amalia 2020), karena minat masyarakat umum, terutama anak-anak dan remaja, dalam memahami dan mempelajari sejarah kurang karena dominasi metode pembelajaran yang mengandalkan buku sebagai media utama. Lebih lanjut, situasi saat ini menunjukkan bahwa anak-anak lebih cenderung menghabiskan waktu dengan gadget, terutama bermain game.

Perkembangan teknologi informasi di Indonesia saat ini sangat pesat. Penggunaannya dalam kehidupan masyarakat, termasuk dalam bidang pendidikan, juga mengalami peningkatan yang signifikan..(Dias, Enstein, and Manu 2021) Salah satu yang berkembang saat ini adalah game yang saat ini didukung oleh

perkembangan software, dan salah satu yang sedang berkembang saat ini adalah system operasi android (Al Irsyadi, Annas, and Kurniawan 2019).

Pada kondisi saat ini, memberikan smartphone kepada anak belum tepat mengingat potensi perilaku konsumtif yang berlebihan yang dapat dipicu. Anak-anak pada jenjang sekolah dasar masih membutuhkan pengawasan ketat dan sebaiknya tidak diberikan kebebasan penuh dalam menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, orang tua sebaiknya berhati-hati dalam memberikan perangkat pendukung yang sesuai dengan kebutuhan anak dan secara konsisten mengawasi konten yang ada di gadget anak-anak mereka. Terkadang, orang tua menggunakan gadget sebagai solusi praktis dalam mendampingi anak-anak mereka (Ariston, Guru, and Dasar 2018).

Di era ini, game digital telah menjadi bagian tak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari seseorang. Dukungan teknologi seluler dan komputer telah membawa game digital sebagai salah satu sarana pembelajaran yang efektif (Setiawan, Praherdhiono, and Suthoni 2019). Walaupun terdapat anggapan bahwa game memiliki dampak negatif pada anak-anak, kenyataannya game juga memiliki dampak positif yang signifikan. Game dapat mengajarkan anak-anak tentang teknologi komputer, melatih keterampilan dalam menyelesaikan tugas dan mengikuti aturan, membantu mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan logika, meningkatkan keterampilan motorik dan keterampilan spasial, memfasilitasi komunikasi antara anak-anak dan orang tua saat bermain bersama, serta memberikan hiburan yang menyenangkan.(Edukasi et al. 2016). Aplikasi ini memiliki efektivitas yang tinggi dalam membantu orang tua mengajari anak-anak berusia 4-10 tahun. Penggunaan aplikasi berbasis Android dipilih secara khusus karena saat ini merupakan perangkat yang paling banyak digunakan di Indonesia. (Agustina and Wahyudi 2015).

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, diperlukan sebuah media yang dapat meningkatkan minat anak-anak dalam mempelajari tentang sejarah Kerajaan Majapahit. Salah satu bentuk media yang bisa digunakan adalah game edukasi (Widiastuti 2012), Oleh karena itu, peneliti membangun game edukasi berjudul "Game Edukasi Sejarah Kerajaan Majapahit Berbasis Android"

dengan tujuan untuk membantu meningkatkan minat anak-anak dalam mempelajari dan memahami sejarah Kerajaan Majapahit melalui penggunaan media game.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat rumusan masalah sebagai berikut :

1. kurangnya minat anak dalam mengetahui sejarah Kerajaan Majapahit.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar pembahasan dalam penelitian ini tetap terfokus dan tidak menyimpang dari konsep yang ditetapkan, diperlukan penerapan batasan masalah sebagai langkah untuk mengatasi hal tersebut. Beberapa contoh batasan masalah yang dapat diterapkan meliputi:

1. Game ini dimainkan oleh anak pada umur 4 – 10 tahun.
2. Sejarah yang disajikan dalam game berupa teks.
3. Game ini dimainkan *single player* dengan menjawab soal kuis.
4. Game bersifat *offline*.
5. Pembuatan game menggunakan *game engine Construct 2*.
6. Pembuatan desain game mulai dari karakter player, *background*, *UI button* menggunakan *CorelDraw X7*.
7. Materi soal kuis bersumber dari buku (Ayuhanafiq, Gani, and Sudyar 2020)

## **1.4 Tujuan Dan Manfaat**

### **1.4.1 Tujuan**

Dalam penelitian ini, penulis juga memaparkan beberapa tujuan pembuatan game ini, antara lain::

1. Memperkenalkan sejarah masa kejayaan sampai runtuhnya Kerajaan Majapahit pada anak – anak yang mulai diabaikan.
2. Untuk membantu menumbuhkan minat anak dalam belajar sejarah Kerajaan Majapahit melalui media game yang menarik.
3. Merancang *game* yang menarik dan bermanfaat bagi anak – anak tingkat dasar.

### **1.4.2 Manfaat**

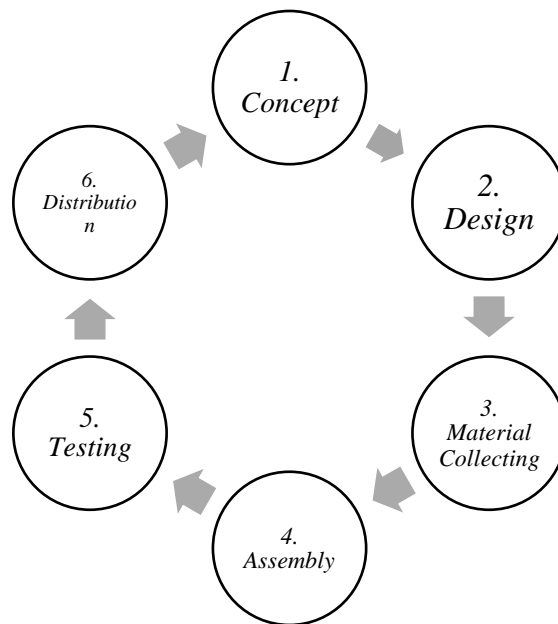
Pada penelitian ini terdapat beberapa manfaat yang bisa dijabarkan, antara lain :

1. Dapat menambah minat anak dalam mengenal kisah Kerajaan Majapahit.

2. Anak dapat mengenal bagaimana kisah perjuangan para leluhur dalam membangun Kerajaan Majapahit sampai masa kejayaannya hingga runtuhnya Kerajaan Majapahit.
3. Menumbuhkan rasa ingin untuk tetap melestarikan dan menjaga peninggalan bersejarah Kerajaan Majapahit.

### 1.5 Metode Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle*. Pada metode ini terdapat enam tahapan yaitu pengonsepan (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan materi (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*) dan pendistribusian (*distribution*).



**Gambar 1. 1** Metode *Multimedia Development Lite Cycle* (MDLC)

Terdapat beberapa tahap metode *Multimedia Development Lite Cycle* (MDLC) yang dapat dijelaskan secara rinci, diantaranya adalah :

1. Konsep (*Concept*): Tahap concept merupakan tahap perencanaan dan perancangan game sebagai berikut :
  - a. Studi literatur

Sebelum melaksanakan penelitian, diperlukan proses penyusunan yang sistematis untuk mempermudah langkah-langkah yang akan dilakukan. Salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah melakukan studi literatur pada buku-buku dan jurnal yang diterbitkan setelah tahun 2016.

#### b. Pengonsepan aplikasi

Merumuskan konsep dalam menentukan tujuan dan identifikasi pengguna serta kebutuhan perangkat dalam game

2. Perancangan (*Design*): Proses desain dilakukan dengan membuat *storyboard* setiap halaman yang akan dibuat, dari setiap scene game. Pada tahap ini juga peneliti memperinci spesifikasi seperti *use case*, *activity diagram*, dan *user interface*.
3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*): Pada tahap ini, dilakukan proses pengumpulan data pendukung yang sesuai dengan kebutuhan pengembangan game. Data pendukung ini meliputi gambar, efek suara, dan tombol yang akan menjadi elemen penting dalam pembuatan game ini. Bahan-bahan ini menjadi sarana yang diperlukan untuk membuat game tersebut.
4. Pembuatan (*Assembly*): Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan perancangan yang telah dibuat sebelumnya kedalam bentuk game 2 dimensi dengan tema sejarah Kerajaan Majapahit.
5. Pengujian (*Testing*): Pada tahap ini, dilakukan pengujian menggunakan metode *blackbox test* dengan menggunakan kuesioner untuk menguji fitur-fitur dalam game serta mengevaluasi apakah game ini layak untuk dimainkan. Setelah pengujian, dilakukan evaluasi terhadap program yang telah dilakukan.
6. Pendistribusian (*Distribution*): Tahap ini bertujuan untuk mendistribusikan hasil akhir kepada pengguna dan menjaga serta memelihara aplikasi game tersebut. Game akan didistribusikan kepada kelompok sasaran, yaitu anak-anak sekolah dasar. Pada tahap ini juga dilakukan evaluasi terhadap produk game yang telah diproduksi dan kemudian dilakukan pengembangan lebih lanjut jika diperlukan..(Kurniawan, Paramesvari, and Purnomo 2021)

#### 1.6 Sistematika penulisan

Untuk mempermudah pemahaman pembaca terhadap isi proposal ini, peneliti membagi proposal ini ke dalam beberapa bab. Setiap bab mengandung penjelasan masalah yang dibahas, di antaranya adalah:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab 1 ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode Penelitian dalam membangun game edukasi sejarah Kerajaan Majapahit, dan sistematika penulisan proposal.

## **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab 2 berisikan tinjauan teori dari penelitian terdahulu untuk dilakukan perbandingan dengan penelitian yang penulis buat, serta teori – teori yang digunakan peneliti untuk dijadikan landasan dari pembuatan game edukasi sejarah Kerajaan Majapahit. Teori tersebut meliputi penjelasan tentang android, game, jenis game, dan teori – teori lainnya yang digunakan untuk membantu dalam membangun sebuah *game*.

## **BAB III : PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini mencakup analisis game, analisis kebutuhan, perancangan sistem, diagram aktivitas, storyboard, desain antarmuka, dan desain karakter yang bertujuan untuk menggambarkan proyek penelitian ini sesuai dengan judul yang ditetapkan oleh penulis.

## **BAB IV : PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI**

Bab 4 ini mengulas pembahasan laporan serta implementasi pembuatan game berdasarkan perancangan yang telah disusun oleh peneliti. Dalam bab ini, penulis membahas proses pembuatan game, tampilan game, dan uji coba game.

## **BAB V : PENUTUPAN**

Bab ini berisi ringkasan kesimpulan laporan yang dihasilkan oleh peneliti berdasarkan pembahasan yang terdapat dalam empat bab sebelumnya, serta saran-saran yang diberikan sebagai masukan untuk mengatasi masalah yang timbul. Diharapkan kesimpulan dan saran tersebut dapat memberikan manfaat dalam memecahkan permasalahan yang ada