

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada Era ini, *Game* telah mengalami pertumbuhan yang pesat dan bahkan telah menjadi industri besar serta menjadi salah satu cabang olahraga, yaitu *e-sport*, yang menandai perubahan hiburan modern. Di antara berbagai fenomena yang menarik minat penggemar adalah *Game Stickman*, yang dengan kesederhanaannya berhasil memikat jutaan pemain di seluruh dunia. Dengan desain grafis minimalis yang khas dan *Gameplay* yang adiktif, *Game Stickman* telah menegaskan posisinya sebagai salah satu ikon dalam berbagai permainan yang ditawarkan oleh industri *Game* saat ini.

Dikarenakan tingginya minat anak terhadap *Game*, menyebabkan minimnya minat belajar anak menjadi isu yang semakin meresahkan. Anak-anak yang lebih tertarik untuk terus bermain *Game*, terutama *Game Stickman* yang menarik, seringkali mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian pada pembelajaran formal. Fenomena ini memberikan dampak signifikan terhadap motivasi belajar anak-anak, dimana pengalaman hiburan yang instan dari permainan *Game* seringkali lebih menggiurkan daripada proses belajar yang membutuhkan kesabaran dan konsentrasi yang lebih mendalam.

Oleh karena itu Minimnya minat membaca dan mempelajari sejarah pada anak merupakan tantangan besar dalam dunia pendidikan. Menurut penelitian di Bondowongso yang melibatkan 105 siswa SMA “Hasil penelitian menunjukkan bahwa tema sejarah yang diminati siswa adalah tema menelusuri peradaban awal di Kepulauan Indonesia berdasarkan indikator minat laten 72%, aktualisasi minat 57%, Minat Berbasis Teks 57,5%, Minat Berbasis Teks 44%, Minat Berbasis Tugas 44%, dan 57% Minat Berbasis Teks. Berdasarkan Minat, 55,5%. Minat Berbasis Pengetahuan”(Framesty et al., 2021). Untuk mengatasi hal tersebut perlu dikembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah dengan menggunakan permainan sebagai alat pembelajaran. Dalam konteks ini, menjadikan permainan *Stickman* sebagai sarana untuk mempelajari sejarah menjadi penting. Majapahit merupakan bagian penting

dalam sejarah Indonesia dan memiliki nilai pendidikan yang tinggi, namun rendahnya minat mempelajari sejarah membuat diperlukan inovasi-inovasi yang dapat menarik perhatian generasi muda.

Dikarenakan itu menjadikan permainan *Stickman* sebagai sarana pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar. Menurut para ahli, penggunaan metode pembelajaran yang menyenangkan dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan keinginan belajar siswa, ada juga riset yang menyatakan "Minat belajar siswa sebelum diadakan tindakan mencapai 57,71%, pada siklus 1 mencapai 67,79% dan pada siklus II mencapai 78,07%."(Hartati, Fatmawati, and Krismilah n.d.)Oleh karena itu, permainan *Stickman* yang dirancang khusus untuk memahami sejarah Majapahit dapat menjadi alat yang efektif untuk mendorong anak aktif belajar. Dengan memasukkan unsur bermain dan tantangan dalam pembelajaran sejarah, diharapkan siswa dapat merasakan kegembiraan dalam menggali informasi sejarah sekaligus membangun landasan yang kuat dalam memahami sejarah bangsanya.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara membangun *Game* yang dapat meningkatkan minat anak-anak terhadap sejarah Kerajaan Majapahit, khususnya dalam konteks perang Bubat tahun 1357 dan peran Patih Gajah Mada?
2. Bagaimana dampak pemahaman anak-anak terhadap penggunaan *Game Stickman* aksi 2D sebagai sarana pembelajaran tentang peristiwa sejarah, terutama seputar Kerajaan Majapahit?
3. Bagaimana desain *Game Stickman* aksi 2D yang dapat secara efektif memfasilitasi pembelajaran sejarah Kerajaan Majapahit dan mendorong keterlibatan aktif anak-anak?

1.3 Batasan Masalah

1. Subjek penelitian adalah anak-anak berusia 8 tahun ke atas.
2. Permainan hanya bisa dimainkan satu pemain.
3. Platform untuk *game* ini dibatasi hanya pada perangkat Android dengan spesifikasi minimum sistem operasi android 5.1.

4. *Game* ini bersifat *offline* dan tidak bisa dimainkan *online*.
5. Pengembangan *Game* menggunakan platform *Unity Engine*.
6. *Game* ini di desain menggunakan *Pivot Animator v5*, *wonderdraft*, dan *IblisPaint*.
7. Tidak hanya pertarungan dan cerita *game* ini juga mempunyai *Quiz* berupa pertanyaan pilihan ganda untuk menambah wawasan pemain.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Membangun *Game* yang dapat meningkatkan minat anak-anak terhadap sejarah Kerajaan Majapahit, khususnya dalam konteks perang Bubat tahun 1357 dan peran Patih Gajah Mada.
2. Mengevaluasi dampak penggunaan *Game Stickman* aksi 2D sebagai sarana pembelajaran terhadap pemahaman anak-anak tentang peristiwa sejarah, terutama seputar Kerajaan Majapahit.
3. Mengembangkan desain *Game Stickman* aksi 2D yang efektif untuk memfasilitasi pembelajaran sejarah Kerajaan Majapahit dan mendorong keterlibatan aktif anak-anak.

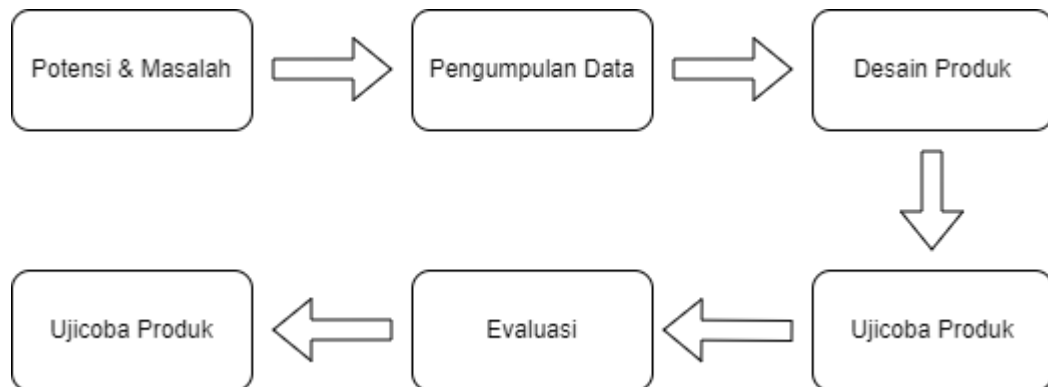
1.5 Manfaat Penelitian

1. Memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran sejarah yang lebih menarik, terutama dalam konteks Kerajaan Majapahit.
2. Memperkaya pengetahuan anak-anak mengenai sejarah Indonesia, khususnya periode Kerajaan Majapahit, dengan pendekatan yang menyenangkan.
3. Mendorong pengembangan *Game* edukatif sebagai sarana pembelajaran yang tidak hanya efektif tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menghibur.
4. Dengan merumuskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian yang jelas, proposal ini diharapkan dapat menjadi landasan untuk pengembangan *Game Stickman* sebagai sarana pembelajaran sejarah Kerajaan Majapahit yang inovatif dan efektif.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan peneliti untuk membangun dan mengembangkan *Game* menggunakan Metode RND (*Research & Development*). Dari sumber yang didapat bahwa metode *Research & Development* dapat menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk menurut (Andari1, 2020).

Agar menghasilkan produk yang baik, maka dibutuhkan pengujian agar nantinya produk tersebut bisa efektif dan berfungsi dengan baik saat digunakan. Metode (*Research & Development*) melibatkan serangkaian tahapan untuk membangun sistem dengan tujuan agar dapat beroperasi secara efektif dan optimal di masa mendatang. Berikut adalah ilustrasi contoh dari langkah-langkah dalam Metode (*Research & Development*).



Gambar 1.1 Metode R&D

Berikut penjelasan tahapan dari gambar di atas :

1. Potensi dan Masalah

Pada tahap ini peneliti berfokus pada kurangnya minat dan pengetahuan anak-anak mengenai sejarah kerajaan Majapahit.

2. Pengumpulan Data

Untuk menciptakan sistem yang efisien dan efektif, diperlukan pengumpulan data sebagai langkah awal untuk pengembangan lebih lanjut. Proses pengumpulan data terdiri dari beberapa tahap, yang dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Preferensi Pengguna:

Pada langkah ini, peneliti melakukan pengumpulan data dengan fokus pada preferensi anak-anak, termasuk warna favorit dan hobi yang mereka sukai.

Tujuannya adalah agar *Game* yang dikembangkan dapat mempertimbangkan elemen-elemen ini, sehingga nantinya dapat diterima dengan penuh antusiasme oleh anak-anak.

b. Ekspektasi Pengguna:

Tahap ini melibatkan peneliti untuk memahami apa yang diharapkan oleh anak-anak dari *Game* yang dikembangkan. Dengan mengumpulkan data terkait harapan mereka, diharapkan bahwa *Game* yang dihasilkan dapat memenuhi ekspektasi pengguna, menciptakan pengalaman yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan mereka.

3. Desain Produk

Setelah memperoleh bahan penelitian di atas, peneliti memulai tahap konstruksi *Game*. Dalam proses desain ini, peneliti terlibat dalam beberapa kegiatan, yang mencakup:

a. Desain *Interface Game*

Dalam mendesain antarmuka *Game*, peneliti memanfaatkan program pengeditan gambar untuk memastikan hasil yang optimal dan menciptakan tampilan seindah mungkin..

b. B. Proses Desain Script *Game5*

Proses penulisan skrip dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman C# dan platform pengembangan *Game Unity*.

4. Uji coba pemakaian

Peneliti melakukan uji coba untuk secara langsung memeriksa apakah terdapat bug, kesalahan, dan tingkat kepuasan *User* dalam *Game*.

5. Evaluasi Produk

Peneliti mengulangi proses ini dengan fokus pada memperbaiki kesalahan dan melakukan penyempurnaan ulang pada *Game*.

6. Uji Coba Produk

Setelah melakukan perbaikan, peneliti akan menguji kembali *Game* yang telah selesai dibuat, kemudian mengevaluasi hasil dan merespons tanggapan dari sampel pengguna.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah yang jadi dasar penelitian, termasuk bagaimana industri game berkembang pesat dan tantangan dalam pendidikan karena tingginya minat anak-anak terhadap game, khususnya Game Stickman. Bab ini juga mencakup rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan metode penelitian yang dipakai untuk mengembangkan game edukasi tentang sejarah Majapahit.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terbagi dalam dua bagian:

- a. Penelitian Terdahulu: Mengulas penelitian-penelitian sebelumnya yang terkait dengan penggunaan game untuk pembelajaran dan bagaimana game bisa mempengaruhi minat belajar anak-anak.
- b. Landasan Teori: Menyajikan teori-teori yang mendukung pembuatan game edukasi, termasuk teori desain game, dan sejarah Majapahit.

BAB III ANALISIS SISTEM

Bab ini menguraikan analisis kebutuhan dari sistem yang dikembangkan, spesifikasi sistem, serta metode analisis yang digunakan untuk merancang game edukasi yang bisa meningkatkan minat anak-anak terhadap sejarah.

BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini menjelaskan bagaimana game yang sudah dirancang itu dibuat, diuji, dan dibahas hasilnya. Tujuannya adalah melihat seberapa efektif game ini sebagai alat belajar sejarah Majapahit.

BAB V PENUTUP

Bab ini terdiri dari dua bagian:

- a. Simpulan: Merangkum hasil penelitian dan menyimpulkan apa yang bisa diambil dari analisis yang sudah dilakukan.
- b. Saran: Memberikan saran atau rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut dari game edukasi ini atau untuk penelitian di masa depan.