

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Pengenalan pahlawan indonesia kepada generasi muda merupakan hal yang penting dalam membangun rasa cinta tanah air dan memperkuat identitas nasional. Pahlawan merupakan individu yang memberikan jasa dan kontribusi signifikan kepada individu, kelompok, lembaga, atau negara. Mereka dikenal karena dedikasi, pengorbanan, dan tindakan mereka yang berdampak besar terhadap masyarakat atau bangsa. Saat ini, media yang umum digunakan untuk memperkenalkan tokoh-tokoh sejarah, termasuk pahlawan revolusi dan pahlawan nasional, seringkali terbatas pada poster, lembaran kertas, dan materi cetak lainnya.[1]. Pahlawan nasional merupakan gelar yang diberikan kepada warga negara Indonesia yang telah memberikan kontribusi besar dalam perjuangan melawan penjajahan dan telah gugur di medan perang atau menunjukkan dedikasi luar biasa dalam perjuangan kemerdekaan. Namun pengenalan pahlawan pada generasi muda pada bidang pendidikan minim informasi tentang materi pahlawan nasional yang berjuang demi kemerdekaan negara Indonesia, selaras dengan pemikiran bung karno yaitu “Bangsa yang besar itu bangsa yang bisa menghargai jasa para pahlawanya” dengan demikian pengenalan pahlawan merupakan hal yang mendasar agar generasi penerus

mengenal para tokoh pahlawan nasional sejak mulai mengenyam bangku pendidikan[2].

Pembelajaran materi pengenalan pahlawan baru mulai dikenalkan pada buku cetak kelas IV tema 5 pahlawanku untuk SD/MI dengan masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan sistem belajar tatap muka satu arah yaitu guru menyampaikan materi langsung ke siswa yang bersumber pada buku. Proses belajar secara konvensional menjadi tantangan karena kurang interaktif dan monoton dapat membuat anak merasa bosan, mengakibatkan proses pembelajaran tidak efektif dan efeknya minat belajar anak-anak menurun[3]. Perlu adanya sarana alternatif untuk menangani permasalahan tersebut, yaitu dengan sumber belajar yang baru yang interaktif dan dapat menarik minat anak-anak. Dalam hal ini *game* dapat digunakan sebagai sarana alternatif pembelajaran karena *game* merupakan suatu media hiburan yang ringan dan dapat diakses oleh berbagai kalangan, dari anak-anak hingga remaja dimana saja[4].

Adapun jenis *game* yaitu *game* edukasi yang merupakan sebuah jenis *game* yang bertujuan menjadi sebuah media pembelajaran yang digunakan untuk belajar mengajar melalui materi yang berisikan suara, teks, gambar, video, dan animasi, yang pokok materinya membahas suatu subjek tertentu, yang memiliki tujuan untuk memberikan pemahaman materi yang diadaptasikan pada *game* edukasi tersebut[5]. Edukasi tentang pengenalan pahlawan Indonesia tidak

hanya menyediakan wadah untuk belajar tentang tokoh-tokoh bersejarah, tetapi juga dapat menjadi sarana interaktif yang menggugah rasa ingin tahu dan keinginan untuk belajar lebih lanjut. Dengan menggunakan teknologi *game* ini dapat diakses oleh berbagai kalangan, dari anak-anak hingga remaja, sehingga pesan-pesan mengenai pahlawan Indonesia dapat tersebar luas dengan cara yang menyenangkan dan menarik[6]. Selain itu, keberadaan *game* edukasi juga dapat membantu memperkuat pembelajaran di sekolah, di mana pada kurikulum Merdeka tahun 2023 pembelajaran mengenai pahlawan nasional sering kali hanya mampu mencakup secara singkat tentang para pahlawan. Melalui *game* ini, pengguna dapat lebih mendalam memahami peran serta jasa-jasa pahlawan dalam membangun bangsa, sehingga mereka dapat mengambil inspirasi dan mengaplikasikan nilai-nilai kepemimpinan, keberanian, dan tanggung jawab pahlawan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan beberapa masalah yang ada, pembelajaran sejarah kepahlawanan Indonesia yang sering dianggap membosankan dan tidak menarik menunjukkan perlunya sarana alternatif lain untuk meningkatkan minat belajar para siswa. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah inovasi untuk membuat anak-anak dapat mempelajari pahlawan dengan mudah dan menyenangkan menggunakan gambar atau animasi bergerak dan berwarna supaya menumbuhkan minat siswa untuk belajar materi kepahlawanan, salah satunya yaitu dengan media *game* yang menarik dengan model pembelajaran.

Penulis ingin menyelesaikan permasalahan tersebut dengan membuat *game* INDOHIRO: *Game* Edukasi Pengenalan Pahlawan Indonesia Berbasis *Android*.

1.2. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.2.1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan, yaitu :

1. Membangun *Game* edukasi pengenalan pahlawan Indonesia berbasis *Android*.
2. Menguji *game* kepada siswa SDN Rajegwesi 01.
3. Menguji *game* dengan menggunakan metode *black box testing* dan *User Acceptence Testing* (UAT).

1.2.2. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan, yaitu :

1. Penelitian ini dapat menjadi opsi media pembelajaran menyenangkan.
2. Anak-anak dapat mengenal dan mengetahui pahlawan berdasarkan 3 kategori waktu yaitu zaman sebelum kebangkitan nasional, zaman kemerdekaan dan zaman setelah proklamasi.
3. Meningkatkan minat belajar mengenai pengenalan pahlawan indonesia.

4. Meningkatkan pemahaman anak-anak tentang peran serta jasa pahlawan dalam membangun bangsa.
5. Timbulnya rasa nasionalisme dan patriotisme anak-anak setelah mempelajari sifat teladan pahlawan.

1.3. Tinjauan Pustaka

Tujuan dari penelitian ini untuk membangun *game* edukasi INDOHIRO *game* edukasi pengenalan pahlawan Indonesia berbasis *android*. Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Berikut penelitian yang relevan dengan *Game* Edukasi Pengenalan Pahlawan Indonesia berbasis *Android* pada Tabel 1.1 Gap Penelitian.

Tabel 1.1 Tabel Gap Penelitian.

No	Tahun	Judul	Teknologi yang dipakai	Hasil	Kelebihan	Kekurangan
1	2021	Game Edukasi Pengenalan Pahlawan Nasional Berbasis Android	Menerapkan metode mengenalkan pahlawan menggunakan <i>game puzzle</i>	Aplikasi <i>Android</i>	Memiliki fitur <i>game puzzle</i>	Hanya menggunakan tipe <i>game</i> saja

2	2022	Game Edukasi Pengenalan Tokoh Pahlawan Indonesia Berbasis Android	Game puzzle menggunakan LCG (Linear Congruential Generator)	Aplikasi Android	Game puzzle menggunakan level permainan	Tampilan tidak menarik
3	2021	Rancang Desain Media Pembelajaran Berbasis Game Sejarah Perjalanan Jendral Soedirman dalam Perang Gerilya Kabupaten Pacitan	Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE).	Aplikasi Dekstop	menggunakan model ADDIE dengan hasil validasi ahli media 85% dan validasi ahli materi 90%.	Kurangnya informasi materi pembelajaran
4	2020	Game 3d Perjuangan Rakyat Surabaya Dalam	Teknologi yang dipakai menggunakan metode GDLC	Aplikasi Dekstop	Game berbentuk 3D	Hanya berisi tentang senjata yang digunakan

		Pertempuran 10 November 1945 Dengan Belanda Menggunakan Unreal Engine				pada pertempuran 10 november 1945
5	2022	Perancangan Game Interaktif Berbasis Website Tentang Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia	Menggunakan Deskriptif kualitatif	Aplikasi Basis Website	Menggunakan Game di website	Tampilan kurang menarik tidak ada fitur penjelasan menggunakan suara

Dalam Penelitian terdahulu yang menggunakan metode pembelajaran menggunakan *game puzzle* dalam kegiatan belajar mengajar pengenalan pahlawan nasional. Hasil penelitian pengenalan pahlawan nasional berbasis android menggunakan *game puzzle* dapat mempermudah anak-anak dalam mengenal pahlawan nasional dengan baik dan *game puzzle* pahlawan nasional sangat cocok untuk para generasi penerus dalam mengenal pahlawan nasional

karena mengasah kecerdasan anak-anak seperti melatih memori, dan mengasah kemampuan memecahkan masalah[4].

Dalam Penelitian sejenis yang mengemukakan bahwa pembelajaran menggunakan metode LCG (*Linear Congruential Generator*) pada game puzzle pembelajaran pahlawan nasional dengan hasil penelitiannya yaitu dapat membantu proses belajar mengajar karena penelitian ini menggunakan konsep bermain dan belajar, sehingga siswa dapat terbantu untuk belajar. terimplementasikan Algoritma *Linear Congruential Generator* (LCG) kedalam proses pengecakan potongan gambar [2].

Dalam Penelitian sebelumnya memuat tujuan pembelajaran, menarik, efektif dalam menyampaikan pesan mengenai *game* sejarah perjalanan jendral Soedirman dalam perang gerilya Kabupaten Pacitan dalam misi implementasi mendukung digitalisasi media pembelajaran di Indonesia dan mendapatkan hasil validasi ahli media 85% dan validasi ahli materi 90%. dengan hasil penelitian ini maka teruji layak untuk digunakan dan diseminasikan[7]

Penelitian berikutnya membahas tentang *Game* perjuangan rakyat Surabaya dalam pertempuran 10 November 1945. Dengan hasil dari penelitian ini masyarakat, khususnya di Surabaya bisa tereduksi sejarah perjuangan pertempuran 10 November 1945, dengan mengenal senjata yang digunakan waktu pertempuran itu dan tetap menjaga semangat saat itu di masa kinidengan tidak melupakan sejarah perjuangan para pahlawan dan terus bekarya untuk bangsa dan negeri[8]

Adapun riset penelitian sejenis yang mempunyai isi tentang perancangan permainan interaktif ini dibuat agar anak muda dapat mempelajari sejarah dengan cara dan pendekatan yang lebih relevan dan menyenangkan melalui game yang peneliti ciptakan. Dan kesimpulan dari penelitian ini yaitu dengan menggunakan pendekatan gamifikasi agar lebih relevan dan dapat menarik minat anak-anak muda. Produk ini dapat dimainkan oleh anak-anak muda baik di rumah ataupun di sekolah[9].

Berdasarkan dari beberapa penelitian terdahulu, maka dapat diambil beberapa hal yang dapat mendukung penelitian yang akan dilakukan. Beberapa kesimpulan tersebut antara lain, *game* edukasi yang menggunakan metode pembelajaran *game puzzle* dalam kegiatan belajar mengajar dapat mengasah kecerdasan anak-anak seperti melatih memori, dan mengasah kemampuan memecahkan masalah dan penelitian selanjutnya mengatakan *game* edukasi dapat digunakan sebagai jenis *game* sejarah yang bertemakan jendral soedirman dan pertempuran 10 november dengan hasil penelitian yang teruji layak untuk digunakan dan diseminasikan juga pendekatan gamifikasi agar lebih relevan dan dapat menarik minat anak-anak muda memahami peran serta jasa-jasa pahlawan dalam membangun bangsa, sehingga mereka dapat mengambil inspirasi dan mengaplikasikan nilai-nilai patriotisme dan nasionalisme dalam kehidupan sehari-hari.

1.4.Data Penelitian

Data penelitian yang digunakan dalam membangun *game* INDOHIRO: game edukasi pengenalan pahlawan Indonesia yaitu :

1. Mengambil materi-materi pada buku “Menenal Pahlawan Nasional” penerbit Generasi cerdas yang ada pada bab mengenai pahlawan sebelum kebangkitan nasional, zaman pergerakan dan kemerdekaan, dan pahlawan setelah proklamasi kemerdekaan untuk digunakan sebagai acuan dalam penelitian[10].
 - a. Pahlawan sebelum kebangkitan nasional.

Pahlawan sebelum kebangkitan nasional adalah Zaman sebelum kebangkitan nasional, ada periode di Indonesia di mana tokoh-tokoh atau pahlawan-pahlawan muncul dan memainkan peran penting dalam perjuangan untuk kemerdekaan serta perubahan sosial dan politik. Ini terjadi sebelum semangat nasionalisme yang lebih besar muncul dan mengarah pada deklarasi kemerdekaan Indonesia pada tahun 1945. Contoh pahlawan untuk kategori ini adalah Cut Nyak Dien, Cut Meutia, Kapitan Pattimura, Martha Christina Tiahahu, Teuku Umar, Sultan Hassanudin, Pangeran Diponegoro, Pangeran Antasari, Tuanku Imam Bonjol dan Sultan Iskandar Muda.

- b. Pahlawan zaman pergerakan dan kemerdekaan.

Pahlawan zaman pergerakan dan kemerdekaan merujuk kepada tokoh-tokoh yang memiliki peran sentral dalam perjuangan untuk mencapai

kemerdekaan Indonesia dari penjajahan Belanda. Mereka aktif terlibat dalam berbagai bentuk perlawanan, termasuk diplomasi politik, organisasi sosial, dan perlawanan fisik. Peran mereka sangat penting dalam memobilisasi semangat nasionalisme, menyebarkan gagasan kemerdekaan, serta mengoordinasikan upaya-upaya untuk mencapai tujuan kemerdekaan nasional. Contoh pahlawan zaman pergerakan dan kemerdekaan yang diterapkan di *game* INDOHIRO antara lain meliputi Ir. Soekarno, Moh. Hatta, Jendral Soedirman, Ki Hajar Dewantara, Bung Tomo, Sutan Syahrir, Tan Malaka, Frans Kaiseipo, R.A. Kartini, H. Agus Salim, Raden Dewi Sartika, dan Yos Sudarso.

c. Pahlawan setelah proklamasi kemerdekaan.

Pahlawan setelah proklamasi kemerdekaan merujuk kepada tokoh-tokoh yang memainkan peran penting dalam pembangunan dan pelestarian kemerdekaan Indonesia setelah tanggal 17 Agustus 1945. Mereka sering kali terlibat dalam mempertahankan dan mengamankan kemerdekaan negara, serta dalam membangun fondasi negara yang baru merdeka. Pahlawan-pahlawan ini meliputi individu-individu yang terlibat dalam berbagai aspek kehidupan nasional, seperti politik, sosial, ekonomi, dan budaya. Mereka bisa termasuk pemimpin politik yang berjuang untuk konsolidasi negara, tentara dan pejuang yang berperang melawan berbagai ancaman terhadap kemerdekaan, serta tokoh-tokoh masyarakat yang berkontribusi dalam memperkuat persatuan dan membangun bangsa.

Contoh pahlawan zaman setelah proklamasi yang diterapkan di *game* INDOHIRO antara lain meliputi K.S Tubun, Jendral Ahmad Yani, Pieree Tandean, M.T. Haryono, S. Parman, R. Soeprapto, D.I. Pandjaitan dan Jendral Abdul Haris Nasution.

2. Mengambil soal-soal pada buku cetak kelas 4 tema 5 Pahlawanku yang ada pada bab mengenai perjuangan para pahlawan, pahlawanku kebanggaanku, dan sikap kepahlawanan untuk digunakan sebagai acuan dalam penelitian[11].