

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sejarah merupakan hal yang tidak bisa dilupakan oleh semua orang karena pada dasarnya sejarah adalah suatu kajian mengenai penjelasan masa lalu, peristiwa atau kejadian yang terjadi baik secara disengaja maupun tidak. Sejarah juga mencakup ke pada penjelasan geologi dan makhluk hidup dan juga sejarah dalam perkembangan teknologi [1].

Perang Dunia I sudah terjadi 105 tahun yang lalu dan sebab terjadinya dipicu dengan kematian Archduke Franz Ferdinand yaitu pewaris Kerajaan Austria-Hungaria sampai terjadi ketegangan di seluruh Eropa terutama di wilayah Balkan yang bermasalah di Eropa yang selama bertahun-tahun sebelum Perang Dunia I sampai akhirnya perang benar-benar pecah. Banyak sekali peristiwa yang terjadi selama perang dari tahun 1914 sampai 1918 [2].

Dalam penyampaian materi edukasi mengenai sejarah dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, antara lain yaitu melalui media buku fisik dan buku elektronik atau bisa juga dari ensiklopedia di internet. Namun media tersebut kurang efektif menarik minat orang yang ingin membacanya. Maka dari itu, media pembelajaran melalui Gim Edukasi *Game-Based Learning* (GBL) dibuat. Meta-analisis (Huizenga et al., 2010; Perrotta et al., 2013; Vogel et al., 2006; Hamari, Koivisto, & Sarsa, 2014; Sitzmann, 2011) mengungkapkan tujuan dibuatnya gim edukasi yaitu untuk korelasi yang jauh lebih konsisten dan positif antara gim dan keterikatan. Penelitian mengklaim bahwa Gim Pendidikan dapat meningkatkan ketertarikan minat belajar. Selain itu, siswa yang sudah mencoba Gim Pendidikan melaporkan tingkat minat yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional [4].

Menurut penelitian terdahulu *A Proof-of-Concept Study of Game-Based Learning in Higher Education* yang dilakukan oleh Francesco Crocco, Kathleen Offenholley, dan Carlos Hernandez. *Game-Based Learning* adalah Permainan yang

dibuat untuk membantu proses belajar melalui media Gim. Dengan menggunakan *Game-based Learning* pemain dapat berkorelasi dengan peningkatan pembelajaran yang mendalam pada saat memainkan gim edukasi dengan improvisasi yang mendalam dan memberikan stimulus antara lain emosional, intelektual, dan psikomotorik serta mengajarkan para pemain hubungan antara pengetahuan dengan konteks dalam permainan dan memberikan umpan balik dan penilaian dari tindakan mereka dalam gim [4].

Penelitian terdahulu selanjutnya penulis mengambil kajian dari penelitian *A model of heritage content to support the design and analysis of video games for history education* yaitu Model konten peninggalan untuk mendukung desain dan analisis video gim untuk pendidikan sejarah yang ditulis oleh Laurence Hanes dan Robert Stone, kajian dalam penelitian ini menjelaskan bahwa banyak gim yang tersedia secara komersial yang memiliki nilai sejarah dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran, akan tetapi gim tersebut dibuat dengan tujuan sebagai hiburan (*entertainment*) tanpa fondasi yang jelas dan tingkat keakuratan sejarah yang sangat rendah, sehingga peneliti ingin menjabarkan sebuah model dimana informasi sejarah dapat dipresentasikan dalam gim dan mendemostrasikan bagaimana edukasi sejarah tersebut dapat diterapkan kedalam gim [3].

Penelitian terdahulu selanjutnya Media *Digital Game-based Learning* (DGBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah di SMA yang ditulis oleh Dicky Irawan, Ofianto, Aisiah yaitu Pengembangan Media *Digital Game-Based Learning* (DGBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMA. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk meningkatkan daya tarik dan cara berpikir secara kronologis terhadap pelajaran sejarah indonesia untuk siswa SMA melalui media gim [5].

Penelitian terdahulu selanjutnya adalah “Membangun *Game* Petualangan Sejarah Peninggalan Sunan Kudus Berbasis Android” yang ditulis oleh Zaenal Arifin, Tri Iistyorini, Rina Fiati. dari penelitian ini adalah membuat Gim edukasi

dengan tujuan memperkenalkan sejarah peninggalan Sunan Kudus melalui Gim petualangan berbasis Android dengan metode *Research & Development*. [10]

Penelitian terdahulu selanjutnya adalah “Pengembangan *Game* Edukasi *Platformer* Kisah Gajah Mada Menyatukan Nusantara Menggunakan Metode *Iterative With Rapid Prototyping*” yang ditulis oleh Winny Ardhian Septiko, Muhammad Aminul Akbar, Tri Afirianto. Penelitian ini dibuat dengan bertujuan memperkenalkan sejarah tentang Gajah Mada menyatukan Nusantara melalui media Gim edukasi dengan genre *Platformer* [11].

Gagasan dari penelitian ini adalah mengembangkan gim edukasi berupa gim kuis dalam mempelajari dan memahami sejarah yang terdapat pada Perang Dunia I seperti peristiwa yang terjadi dan tokoh-tokoh yang berperan penting saat perang terjadi. Pengembangan ini dibuat dengan menggunakan Unity. Gim kuis ditampilkan secara dua dimensi (2D).

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan oleh penulis, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana cara mengembangkan gim kuis edukasi sejarah perang dunia I?

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk mempelajari sejarah Perang Dunia I melalui media Gim. Batasan masalah ini antara lain:

1. Gim kuis ini berfokus pada penjelasan sejarah dan tokoh terkait pada saat Perang Dunia I.
2. peristiwa yang terjadi selama perang berlangsung antara lain deklarasi perang Austria Hungaria dengan Serbia, *Western Front* dan *Central Block*, Revolusi Rusia, dan perjanjian Versailles.
3. Cara bermain Gim ini pemain membaca soal yang terdapat pada permainan dan setiap soal memiliki tiga jawaban yang harus dipilih salah satu

4. Pada gim ini terdapat 5 soal dari satu level, setiap level merupakan peristiwa yang terjadi pada perang dunia I.
5. Pada Gim ini, pemain diberikan 3 macam bantuan antara lain penambahan waktu dari masing – masing soal, bonus jawaban, dan pilihan jawaban dikurangi yang dari 3 jawaban menjadi 2 saja. Masing-masing bantuan hanya bisa dipakai sekali.
6. Aplikasi dapat digunakan pada computer desktop dengan minimum sistem operasi Windows 7.
7. Target pengguna gim untuk umum namun berfokus pada pelajar SMA.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat Gim kuis edukasi sejarah Perang Dunia I.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai media pembelajaran sejarah Perang Dunia I melalui Gim Kuis.
2. Memvisualisasikan kejadian perang dunia I dengan lebih interaktif.



KALBIS Institute

Transforming Hearts and Minds

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan, dan pembuatan sistem mengenai “PENGEMBANGAN GIM EDUKASI PENGENALAN TOKOH PENEMU DUNIA ABAD KE-20 DALAM BIDANG TEKNOLOGI BERBASIS ANDROID”

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metodologi yang digunakan untuk penelitian dalam membuat rancangan aplikasi gim agar dapat diimplementasikan.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil tahapan penelitian yang telah dilakukan, serta evaluasi dan hasil pengujian terhadap pembuatan gim.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian dan saran untuk pengembangan penelitian yang berkaitan dengan aplikasi ini lebih lanjut.