

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangatlah pesat, dimana perkembangan teknologi informasi ini sangat memberikan dampak besar dalam perubahan video game. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya banyak sekali perbedaan antara game zaman dahulu dengan game zaman sekarang. Meskipun demikian fungsi game saat ini belum maksimal untuk digunakan sebagai media edukasi, terutama sebagai sarana edukasi mengenai sejarah Indonesia kepada para pemainnya.

Game berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti permainan. Pada dasarnya sebuah game memiliki aturan yang berbeda antara game yang satu dan game yang lain. Aturan yang berbeda ini yang membuat genre atau jenis game semakin bervariasi. Salah satu fungsi game yaitu sebagai media hiburan yang bertujuan untuk menghibur atau untuk menghilangkan rasa jenuh dan stress dari para pemainnya. Selain fungsi tersebut, game juga biasa digunakan sebagai media komunikasi untuk mengkomunikasikan pembelajaran dari developer untuk penggunaannya. Game yang memiliki fungsi tersebut yaitu game edukasi. Game edukasi merupakan software game yang berisikan permainan yang mendidik dan mengajar dengan media digital. Dengan game edukasi akan lebih mudah memberikan pengetahuan dan pemahaman khususnya untuk anak-anak.

Pada saat ini sebagian besar anak-anak lebih mengenal influencer sosial media dibandingkan dengan tokoh-tokoh sejarah Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan adanya video social experiment oleh Benjamin pada akun Tiktok-nya @iben\_ma. Dimana pada video pertama yang dia unggah pada Sabtu (10/10/2020), ia menanyakan beberapa pertanyaan mengenai tokoh bangsa dan influencer Indonesia.

Dalam video reaksi tersebut terlihat seorang anak yang sekolah dasar disodori foto seorang influencer. Dengan sigap anak tersebut menjawab nama influencer tersebut. Namun, Ketika disodori foto tokoh kemerdekaan Indonesia, anak tersebut terlihat kebingungan dan menjawab tidak tahu. Hal ini terjadi dikarenakan pada saat ini, berbagai macam media hanya menampilkan berita maupun penayangan tentang influencer yang menyebabkan anak – anak mau tidak mau akhirnya lebih mengenal influencer daripada pahlawan kemerdekaan Indonesia. Padahal pemahaman mengenai sejarah diperlukan untuk menghindari pemikiran yang ekstrimisme dan radikal pada anak kedepannya. Sehingga diperlukan sebuah metode pembelajaran yang menyenangkan agar penggunaanya pun senang dalam belajar.

Scoring system adalah suatu metode yang memberikan evaluasi terhadap kelayakan subyek tes dalam bentuk nilai. Dengan metode scoring system ini, pada hasil pengujian akan menunjukkan bahwa game edukasi ini mampu menilai tingkat pengetahuan pada materi yang diberikan. Penelitian menggunakan metode scoring system juga pernah dilakukan sebelumnya

oleh Waisen dan Hendra (2019) untuk melakukan penelitian terhadap pemilihan perguruan tinggi. Penelitian ini menggunakan kriteria dalam penilaian kelayakan suatu perguruan tinggi meliputi akreditasi (K1), jumlah dosen S1 dan S2 (K2), banyaknya program beasiswa (K3), Fasilitas (K4), biaya kuliah (K5), lokasi (K6) dan perpustakaan (K7).

Devie Rosa Anamisa (2015) juga melakukan penelitian dengan metode scoring system untuk penilaian latihan pemahaman materi ibadah sholat fardhu dan sunnah. Dalam penelitian tersebut terdapat 3 kategori atau kriteria penilaian yang meliputi jelek (1), bagus (2) dan sangat bagus (3). Pungky Hermayanti, Arif Budimansyah Purba, Ujang Tresna Lenggana (2017) melakukan penelitian dalam memahami kajian ilmu tasawuf dengan scoring system sebagai parameternya yang berbasis android. Dalam penelitian tersebut terdapat 3 kategori penilaian yaitu Kurang Baik ( $X < 47$ ), Baik ( $47 \leq X \leq 73$ ), dan Sangat Baik ( $73 \leq X$ ).

Dengan melihat penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa metode scoring system ialah metode yang sangat relevan untuk penelitian yang menggunakan nilai sebagai parameter penilaian. Hal ini juga relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu untuk menilai sejauh mana pemahaman anak usia 6-12 tahun mengenai sejarah Indonesia, khususnya mengenai pahlawan kemerdekaan. Maka dalam penelitian kali ini, peneliti akan menggunakan metode scoring system untuk membuat game edukasi mengenai sejarah Indonesia yang berjudul "Pahlawan Kemerdekaan".

## **1.2 Perumusan Masalah**

Bagaimana merancang sebuah game edukasi yang baik untuk anak sekolah dasar sebagai media peningkatan pengetahuan anak-anak mengenai pentingnya mengetahui dan mengingat sejarah Indonesia.

Agar pembahasan dan penelitian ini dapat tercapai sesuai dengan tujuan, maka diperlukan pembatasan masalah :

1. Dalam penelitian ini, akan dibuat sebuah game petualangan semi kuis dengan metode scoring system yang menggunakan kategori penilaian.
2. Game edukasi ini dibuat untuk anak sekolah dasar yang berumur 9 -13 tahun. Lalu pada kuis nantinya akan berisi pertanyaan seputar pahlawan kemerdekaan.
3. Target penelitian ini yaitu siswa sekolah dasar di SDN Bendan Ngisor.

## **1.3 Tujuan dan Manfaat**

Tujuan dan manfaat pengembangan game edukasi ini yaitu :

1. Game edukasi dengan metode scoring system ini berguna sebagai pengukur pengetahuan anak-anak sekolah dasar mengenai pahlawan kemerdekaan Indonesia dengan kategori penilaian yang ditentukan.

2. Game ini berguna sebagai sarana edukasi untuk anak-anak sekolah dasar yang berusia 9-13 tahun agar mengenal pahlawan kemerdekaan Indonesia.
3. Memaksimalkan fungsi game untuk digunakan sebagai media edukasi bagi para pemainnya

#### **1.4 Metode Penelitian**

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

##### 1.4.1 Obyek Penelitian

Obyek penelitian ini yaitu membahas mengenai sejarah Indonesia "Pahlawan Kemerdekaan Indonesia".

##### 1.4.2 Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data antara lain adalah sebagai berikut :

###### 1) Studi Pustaka

Metode ini dapat dilakukan dengan melakukan referensi seperti artikel, jurnal, buku literature dan lain-lain yang berkaitan dengan sistem penilaian yang diteliti.

###### 2) Observasi

Metode ini dapat dilakukan dengan melakukan riset dan pengamatan obyek secara langsung.

### 3) Wawancara

Metode ini dapat dilakukan dengan cara menanyakan secara detail dan rinci kepada guru SD N Bendan Ngisor.

#### 1.4.3 Metode scoring system

Scoring system secara harfiah memiliki arti sistem penilaian. Scoring system juga disebut sebagai skala skor yang mana skor diacukan pada posisi relatif skor yang sudah dibatasi sebelumnya, Pungky Hermayanti, Arif Budimansyah Purba, Ujang Tresna Lenggana (2017). Lalu pada metode ini harus terdapat kategori yang mana kategori tersebut bertujuan untuk memisahkan individu ke dalam kelompok terpisah secara bertingkat menurut suatu kontinum berdasarkan atribut yang akan diukur.

## 1.5 Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan latar belakang perumusan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan tentang informasi penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dan menghubungkannya dengan masalah yang diteliti.

### **BAB III        METODE PENELITIAN**

Pada bab ini berisikan mengenai pembahasan implementasi metode yang digunakan dalam penelitian.

### **BAB IV        HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisikan penjelasan mengenai hasil dari penelitian beserta pembahasannya.

### **BAB V        KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisikan tentang hasil jadi dari penelitian dan saran yang nantinya akan meningkatkan perkembangan akhir dari penelitian.