BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kerajaan Singosari merupakan pioner bagi kerajaan-kerajaan besar seperti Majapahit, yang merupakan awal mula lahirnya kedigjayaan nusantara. Materi pelajaran mengenai sejarah kerajaan Singosari diperkenalkan pada saat siswa duduk di kelas VIII di tingkat Sekolah Menengah Pertama sebagai salah satu pelajaran wajib. Tapi tidak ada yang mengulas khusus dari awal berdirinya. Padahal, siswa juga bisa mencontoh perilaku pantang menyerah dari para pendiri kerajaan.

Pada kenyataannya, pengajaran sejarah di banyak sekolah tak lebih dari transfer ilmu guru ke murid di dalam kelas melalui komunikasi satu arah. Siswa hanya menjadi obyek pasif yang mempunyai kewajiban menghafal catatan yang diberikan guru supaya bisa menjawab soal-soal yang akan diujikan. Metode pengajaran sejarah semacam ini telah menjadikan pelajaran sejarah membosankan, yang kemudian tak memberikan sentuhan emosional karena siswa merasa tak terlibat aktif di dalam proses pembelajarannya.

Agar pembelajaran sejarah berhasil baik, metode yang digunakan harus bisa membangun “ingatan historis” yang disertai dengan “ingatan emosional”. Metode pembelajaran satu arah yang ada selama ini hanya akan membangun “ingatan historis”. Alhasil, siswa menjadikan sejarah hanya sebagai fakta-fakta

hafalan tanpa adanya ketertarikan dan minat untuk memaknainya, ataupun menggali lebih jauh. Ingatan historis semata tak akan bertahan lama. Supaya ingatan “historis” bisa bertahan lama, ia perlu disertai “ingatan emosional”. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa [1]. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Teknologi yang semakin maju, memberikan banyak pilihan untuk dijadikan media pembelajaran. Diantaranya yang umum dipakai adalah powerpoint. Di beberapa sekolah, ada yang menggunakan metode mind map, komik, video dokumenter, bahkan puzzle. Saat ini, yang mulai berkembang adalah game edukasi atau game pembelajaran. Selain menarik, game edukasi juga bisa dimainkan kapan saja, tidak hanya di dalam kelas. Hal ini menjadi keuntungan tersendiri, karena di sela-sela istirahat, ataupun hari libur, siswa tetap dapat belajar sekaligus bermain. Salah satu game pembelajaran sejarah yang sudah ada diantaranya adalah Nusantara Online yang berjenis MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game).

Oleh sebab tinjauan di atas, diambillah tema awal mula berdirinya Kerajaan Singosari. *Game* ini berjenis RPG yang dimainkan *offline* agar siswa dapat memainkannya kapan saja, tanpa perlu terhubung dengan internet. Ini juga memudahkan bagi siswa yang berada di daerah yang sulit dijangkau internet.

1.2. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang maslah didapat beberapa pokok pembahasan yang dirangkum menjadi rumusan masalah diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat siswa lebih memahami sejarah awal mula berdirinya Kerajaan Singosari dengan media *game*.
2. Bagaimana membuat *game* pembelajaran sejarah awal mula berdirinya Kerajaan Singosari yang menarik untuk siswa.
3. Bagaimana memberikan gambaran sejarah awal mula berdirinya Kerajaan Singosari melalui *game*.

1.3. Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk mengaplikasikan *game* pada pembelajaran Sejarah Singosari.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk membantu siswa dalam memahami pelajaran sejarah awal mula berdirinya Kerajaan Singosari.
2. Untuk membuat siswa tertarik dalam mempelajari sejarah awal mula berdirinya Kerajaan Singosari.

3. Untuk memberikan gambaran yang jelas tentang Sejarah Singosari saat awal mula berdirinya.

1.4. Batasan Masalah

Untuk memberikan suatu pandangan dan arah yang jelas dalam penelitian ini, maka terdapat beberapa batasan masalah diantaranya adalah sebagai berikut :

1. *Game* pembelajaran sejarah ini dimainkan pada *Personal Computer*.
2. *Game* yang disajikan berupa *game* 2D berjenis RPG.
3. *Game* yang disajikan merupakan game edukasi.
4. *Game* yang dimainkan secara perorangan dan *offline*.
5. Menampilkan *game* dengan alur cerita perjalanan Ken Arok sampai mendirikan Kerajaan Singosari.
6. Mempunyai beberapa level yang setiap levelnya harus menyelesaikan soal yang berhubungan dengan sejarah Ken Arok dan Kerajaan Singosari.

1.5. Metodologi Penelitian

Dalam rangka mendapatkan data atau informasi pendukung dalam penyusunan skripsi ini, metodologi penelitian yang digunakan adalah :

1. Tahap pengumpulan data

   Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur

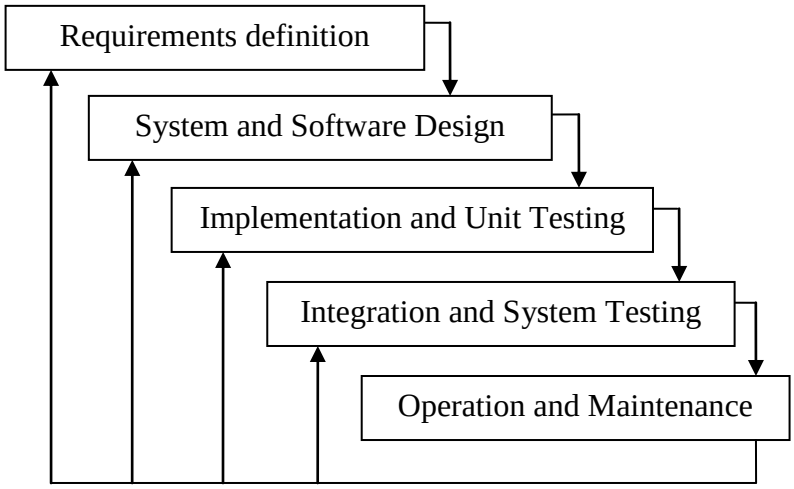
Yaitu suatu metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan beberapa literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan penelitian.

b. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada guru Sejarah SMP sebagai narasumber yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall* yang meliputi beberapa proses diantaranya adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1 Model Waterfall [2]

1. *Requirements analysis and definition*

Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan

dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

2. *Sistem and software design*

   Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.

3. *Implementation and unit testing*

   Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji secara unit.

4. *Integration and sistem testing*

   Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (sistem testing).

5. *Operation and maintenance*

   Mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum untuk memudahkan dalam menganalisa dan memahami tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan secara singkat latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian yang digunakan, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan mengenai berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan, seperti teori mengenai *education game,* yang di dalamnya terdapat pengertian game, pengertian edukasi, pengertian *game* edukasi, kriteria *game*, juga perangkat lunak pendukung aplikasi ini.

BAB III ANALISIS MASALAH DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis sistem, diantaranya analisis masalah, analisis kebutuhan fungsional, analisis kebutuhan non fungsional, storyline, dan perancangan dari tugas akhir yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi tentang pengimplementasian dan tahapan-tahapan pengujian yang dilakukan untuk menerapkan tugas akhir yang telah dirancang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari seluruh proses yang telah dilakukan dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan penelitian selanjutnya.