BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia pernah mengalami masa penjajahan yang cukup lama, dan selama itu pulalah bangsa Indonesia mengalami penderitaan. Akibat penderitaan pada masa penjajahan tersebut mendorong timbulnya semangat untuk melepaskan diri dari penjajah. Namun usaha untuk memperoleh kemerdekaan tersebut ternyata tidak mudah dan harus melalui berbagai rintangan dan peristiwa sejarah yang perlu dicatat dan menjadi pelajaran bagi kehidupan bangsa Indonesia. Pelaksanaan pembacaaan naskah Proklamasi kemerdekaan dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 17 Agustus 1945 [1], itulah hari dimana bangsa Indonesia memproklamirkan kemerdekaan kepada masyarakat dunia.

Banyak peristiwa yang terjadi saat detik-detik proklamasi tersebut, akan sangat disayangkan sekali jika anak-anak muda yang merupakan generasi penerus bangsa tidak mengerti arti perjuangan kermerdekaan bangsanya sendiri atau bahkan melupakan sejarah tersebut, banyak pesan-pesan yang terkandung dalam kisah-kisah sejarah tersebut yang kadang terlupakan.

Materi pelajaran mengenai sejarah kemerdekaan Indonesia diperkenalkan pada saat siswa dan siswi menduduki kelas VIII di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), karena hal tersebut penulis melakukan penelitian ke salah satu SMP di kota Bandung tepatnya SMP Negeri 10 Cimahi, penelitian dilakukan oleh penulis pada tanggal 22 September 2011, dari hasil observasi langsung

ketempat penelitian dan wawancara dengan Bapak Muhamad Daniur Kurnia S.pd selaku guru sejarah di SMP Negeri 10 Cimahi, dapat disimpulkan bahwa para siswa dan siswi mempunyai paradigma yang tidak baik mengenai pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), anak-anak merasa pelajaran IPS tersebut tidak menarik, kompleksitas materi yang cukup rumit dan luas, bahkan mereka merasa bosan dengan pelajaran IPS.

Dalam upaya meningkatkan efisiensi penyediaan aplikasi yang mengandung unsur pendidikan diperlukan berbagai alternatif dan inovasi baru dalam hal pemrograman untuk bisa diterapkan sebagai alat untuk mempermudah proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran bisa berupa *game*, atau yang saat ini lebih sering dikenal dengan sebutan *game* edukasi bahkan *game* edukasi bisa dikatakan sebagai alat bantu dalam mengajar, dimana *game* edukasi bisa diartikan sebagai bentuk dari multimedia interaktif untuk memberikan pengajaran yang dapat menambah pengetahuan kepada penggunannya melalui suatu media yang unik dan menarik.

Dari permasalahan tersebut penulis mencoba merancang dan membangun sebuah *game* edukasi sebagai alat bantu mengajar, dimana tema yang diangkat dalam *game* tersebut ialah mengenai sejarah kemerdekaan Indonesia, sehingga selain memperkenalkan sejarah kemerdekaan Indonesia dalam *game* tersebut juga terdapat materi-materi yang disajikan dengan cara yang interaktif yang disesuaikan dengan kurikulum pelajaran Sekolah Menengah Pertama, diharapkan dengan adanya *game* edukasi ini para siswa dan siswi SMP dapat lebih tertarik untuk mempelajari pelajaran IPS.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, yang menjadi titik permasalahan dalam penyusunan skripsi ini yaitu bagaimana cara merancang dan membangun *game* edukasi sejarah kemerdekaan Indonesia yang mampu membantu para siswa dan siswi SMP kelas VIII, untuk mempelajari sejarah kemerdekaan Indonesia, dalam bentuk media yang lebih interaktif dan edukatif.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk merancang dan membangun sebuah *Game* edukasi sejarah kemerdekaan Indonesia.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. Untuk memberikan pengetahuan dan memudahkan siswa dan siswi SMP kelas VIII dalam mempelajari sejarah kemerdekaan Indonesia.
2. Dengan model latihan dan penyajian materi yang disajikan secara interaktif dan edukatif diharapkan siswa dan siswi SMP kelas VIII lebih tertarik sehingga lebih cepat paham dalam mempelajari sejarah kemerdekaan Indonesia.
3. Untuk memberikan nuansa yang menyenangkan dalam penyampaian sejarah kemerdekaan Indonesia dengan alur cerita dan pesan-pesan yang lebih interkatif dengan adanya animasi, serta mampu menyampaikan materi sesuai kurikulum pelajaran Sekolah Menengah Pertama.

1.4 Batasan Masalah

Agar identifikasi masalah yang dibahas ini lebih jelas dan mudah dipahami, maka dibuatlah batasan-batasan masalah diantaranya sebagai berikut :

1. *Game* yang dihasilkan berupa *Game* Edukasi berbasis *Desktop* dengan dengan tampilan gambar jenis kartun 2D.
2. *Game* ini hanya bisa dimainkan oleh 1 orang pemain (*offline).*
3. *Tools* yang digunakan untuk membangun *game* ini menggunakan bahasa pemrograman *Action Script 3.0* dengan software pembangun *Adobe Flash Professional CS4.*
4. Sumber data yang berupa kisah sejarah mengenai kemerdekaan Indonesia yang merupakan alur cerita dari *game* ini berasal dari *jurnal*, buku, *paper*, *ebook*, buku panduan pelajaran IPS Sekolah Mengah Pertama, serta wawancara dengan berbeberapa pihak yang ada kaitannya dengan topik yang diambil, untuk materi pelajaran disesuaikan dengan kurikulum pelajaran Sekolah Menengah Pertama.
5. Materi-materi pelajaran yang disampaikan disesuaikan dengan kurikulum pelajaran Sekolah Menengah Pertama, yang disampaikan dengan cara sebagai berikut :
    a. Setiap episode akan ada beberapa objek berbentuk bendera Indonesia, dimana ketika pemain mengambil bendera tersebut, akan tampil materi pelajaran.

b. Setiap akhir episode akan ada ujian soal-soal dimana pemain harus menjawab soal tersebut diakhir episode akan tampil nilai yang merupakan hasil dari jawaban yang diberikan oleh pemain.

6. Analisis pembangunan perangkat lunak ini menggunakan analisis aliran data berorientasi objek. Alat yang bantu yang digunakan adalah UML *(Unifed Modelling Language).*
7. Target pemain ditujukan untuk siswa siswi SMP kelas VIII.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

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

   a. Studi Literatur

      Pengumpulan dengan cara mempelajari sumber kepustakaan diantaranya ialah abstrak hasil penelitian, indeks, *review,* jurnal, buku referensi.

      Tujuan utama melakukan studi literatur [2]:

      1. Menemukan variabel-variabel yang akan diteliti.
      2. Membedakan hal-hal yang sudah dilakukan dan menentukan hal-hal yang perlu dilakukan.
      3. Melakukan sintesa dan memperoleh perspektif baru.
      4. Menentukan makna dan hubungan antar variabel.

b. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak tertentu [2]. khususnya wawancara dilakukan dengan Bapak Muhamad Dainur Kurnia S.Pd selaku Guru Sejarah di SMP Negeri 10 Cimahi.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

Tahapan dalam pembuatan perangkat lunak ini akan menggunakan model *waterfall* (air terjun). Model ini adalah model klasik yang melakukan pendekatan secara sistematis, berurutan dalam membangun software, berkat penurunan dari satu fase ke fase lainnya, model ini dikenal sebagai model air terjun atau siklus hidup perangkat lunak. Tahap-tahap utama dari model ini memetakan kegiatan-kegiatan pengembangan dasar yaitu [3]:

1. Analisis dan definisi persyaratan

   Pelayanan, batasan, dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan user sistem. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

2. Perancangan sistem dan perangkat lunak

   Proses perancangan sistem membagi pesyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya.

3. Implementasi dan pengujian unit

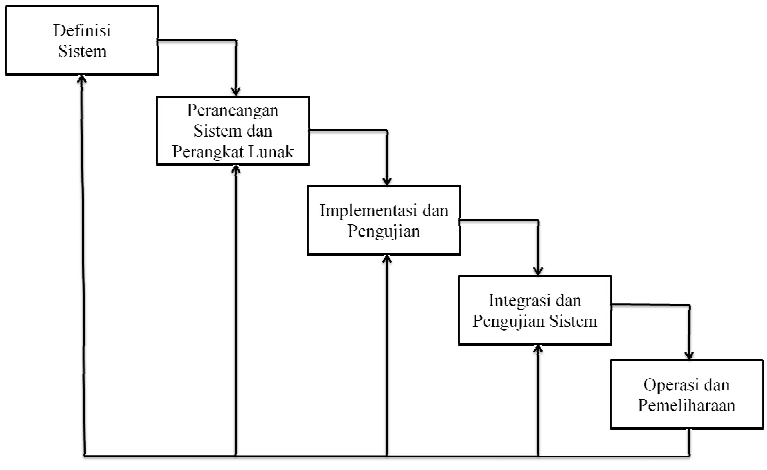
Pada tahap ini, perancangan perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

4. Integrasi dan pengujian sistem

   Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi. Setelah pengujian sistem, perangkat lunak dikirim kepada pelanggan.

5. Operasi dan pemeliharaan

   Biasanya (walaupun tidak seharusnya), ini merupakan fase siklus hidup yang paling lama. Sistem diinstal dan dipakai. Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai *error* yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem, sementara persyaratan-persyaratan baru ditambahkan.



Gambar 1.1 Siklus Hidup Perangkat Lunak [3].

1.6 Sistematika Penulisan

Pada sistematika penulisan laporan, penulis membagi dalam beberapa bab dengan pokok-pokok permasalahannya. Sistematika secara umum adalahs ebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab 1 akan membahas mengenai latar belakang permasalahan, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab 2 berisi tentang bahan, teori dan konsep yang digunakan sebagai landasan atau acuan yang diperlukan terhadap analisis dan perancangan sistem hingga implementasi dan pengujian.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab 3 akan membahas mengenai analisis masalah, analisis kebutuhan non-fungsional, analisis kebutuhan fungsional dan perancangan antar muka, analisis masalah menggambarkan proses identifikasi serta evaluasi megenai *game sejenis* dan *game* yang akan dibangun, analisis kebutuhan non-fungsional merupakan analisis yang dibutuhkan untuk menentukan spesifikasi kebutuhan sistem , analisis kebutuhan fungsional menggambarkan proses kegiatan yang akan diterapkan dalam sebuah sistem dan menjelaskan kebutuhan yang diperlukan

sistem agar sistem dapat berjalan dengan baik sesuai kebutuhan, perancangan antar muka bertujuan untuk memberikan gambaran tentang aplikasi yang akan dibangun, sehingga akan mempermudah dalam mengimplementasikan aplikasi serta akan memudahkan perbuatan aplikasi.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab 4 menjelaskan implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat ke dalam bentuk aplikasi pemograman, aplikasi dalam penelitian ini berupa *game*, kemudian dilakukan pengujian terhadap *game* yang telah dibangun.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab 5 ini penulis akan mengungkapkan kesimpulan apa saja berdasarkan data hasil analisa yang diperoleh dari pengujian, serta saran yang dapat berguna bagi pengembangan aplikasi ini selanjutnya.