

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi di zaman Industri 4.0 memiliki dampak yang signifikan pada sektor pendidikan. Perubahan ini mengakibatkan pergeseran dalam paradigma dan metode pembelajaran, dimana sebelumnya fokus pada penyajian informasi siap pakai, kini beralih menjadi pemberian keterampilan kepada peserta didik dalam hal pencarian informasi, literasi digital, kemampuan pemecahan masalah, dan kreativitas. Sebagai hasilnya, perkembangan teknologi menjadi tantangan baru dalam konteks pembelajaran era Industri 4.0. Permendikbud bahkan mengusulkan prinsip pembelajaran yang mendorong pemanfaatan teknologi guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Inisiatif ini mendorong para akademisi, termasuk guru, untuk mengembangkan dan menggunakan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mendukung pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Pratama et al., 2019).

Teknologi dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, salah satunya media pembelajaran. Dalam hal ini bisa memanfaatkan suatu perangkat seperti *smartphone*, *tablet*, atau *PC* untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran dalam bentuk gim edukasi (Mulyanto et al., 2018).

Gim edukasi merupakan suatu bentuk media pembelajaran yang mampu memberikan pendidikan kepada para pemainnya. Pemain diharapkan aktif belajar dan menerima informasi yang terdapat dalam gim, dengan tujuan akhir dapat menyelesaikan tantangan atau permasalahan yang disajikan sesuai dengan tema dan tata cara permainan gim edukasi yang dihadirkan (Randiani & Dirgantara, 2020). Gim edukasi dapat membantu peserta didik dalam mendapatkan dan menyampaikan konten pembelajaran dengan mudah, menarik, dan menghibur. Dengan hal tersebut diharapkan tercapainya hasil belajar siswa yang lebih optimal (Hasanah et al., 2021). Topik dalam pembuatan gim edukasi cukup beragam, tergantung kebutuhan pembelajaran yang akan disampaikan kepada pemain. Salah satu contoh topik yang relevan dan menarik ketika diterapkan sebagai media pembelajaran adalah gim edukasi sejarah. Gim edukasi sejarah merupakan bentuk

permainan atau aplikasi yang spesifik dirancang untuk mengajar dan mendukung siswa dalam memahami konsep-konsep sejarah, peristiwa, tokoh-tokoh, dan konteks sejarah secara interaktif. Tujuannya adalah mengintegrasikan unsur pendidikan dengan elemen permainan, agar siswa dapat menggali pengetahuan sejarah dengan cara yang lebih menarik, menarik, menantang, dan melibatkan partisipasi aktif (Julpa, 2023).

Sejarah merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari peristiwa pada masa lampau yang berupa peninggalan-peninggalan dan dapat dibuktikan kebenarannya. Mempelajari sejarah dengan mempelajari nilai-nilai luhurnya akan menjadikan generasi-generasi berikutnya lebih menghargai bangsa sendiri (Sukardi & Sepriady, 2020). Salah satu sejarah yang terjadi setelah kemerdekaan di Indonesia dan cukup populer adalah Pertempuran 10 November 1945 yang terjadi di kota Surabaya. Dengan keberanian dan semangat nasionalisme rakyat dan pemuda Surabaya berhasil melawan dan mematahkan sekutu dalam usaha mengambil kembali pemerintahan RI di Surabaya. Keberanian dan kegigihan pemuda dan rakyat Surabaya dalam Pertempuran 10 November 1945 dapat memberikan inspirasi bagi generasi penerus bangsa dalam membangkitkan semangat nasionalisme rakyat Indonesia untuk terus semangat dalam mempertahankan kemerdekaan dan keamanan negara (Muwafiq, 2022).

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, peneliti akan merancang sebuah gim edukasi sejarah peristiwa Pertempuran 10 November 1945 di Surabaya sebagai fokus utama cerita dalam gim tersebut. Dengan pembuatan gim ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam memperluas pengetahuan edukatif, khususnya seputar sejarah Indonesia, dan meningkatkan semangat patriotisme di kalangan generasi muda.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penulis mengidentifikasi beberapa rumusan masalah yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah gim edukasi yang bertemakan sejarah peristiwa Pertempuran 10 November 1945 di Surabaya?

2. Bagaimana menyusun gim edukasi tersebut agar informatif, interaktif, dan menarik untuk dimainkan?
3. Bagaimana mengukur kelayakan gim edukasi yang telah disusun?

### **1.3 Batasan Masalah**

Menimbang potensi pengembangan dalam ranah penelitian ini, maka terdapat batasan-batasan masalah yang perlu diperhatikan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Gim dibuat menggunakan *Unity Game Engine* versi 2022.3.5f1.
2. Gim dapat dimainkan oleh anak-anak hingga orang dewasa (Umur 12 tahun keatas).
3. Gim berbasis *platform desktop/ PC* dengan *top-down view 2D*.
4. Metode yang digunakan untuk merancang gim adalah *Interactive Digital Narrative (IDN)*.
5. Narasi gim berdasarkan sejarah Pertempuran 10 November 1945 di Surabaya.
6. Pengujian kelayakan gim menggunakan sistem GUESS-18

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas sebelumnya, adapun tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini, yaitu:

1. Merancang gim Pertempuran 10 November 1945 yang dapat memberikan edukasi sejarah yang relevan dengan peristiwa sebenarnya.
2. Memberikan pengalaman sejarah secara informatif, interaktif, dan menarik melalui media pembelajaran gim.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat yang akan diperoleh, yaitu:

**Bagi Peneliti:**

1. Mendapatkan pengalaman *game development* sekaligus menerapkan ilmu-ilmu yang telah didapatkan pada saat perkuliahan.
2. Gim yang telah dirancang, dapat dikembangkan maupun digunakan oleh peneliti sebagai portfolio.

**Bagi Pembaca:**

1. Memberikan wawasan mengenai perancangan gim edukasi yang dibuat sebagai salah satu media pembelajaran.
2. Dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk akademisi khususnya pengembangan-pengembangan gim edukasi di masa yang akan datang.