

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia sebagai bangsa yang sudah merdeka tentunya tidak mendapatkan kemerdekaan itu sendiri dengan mudah. Ada harga yang harus dibayar oleh para pejuang kita yang bertempur mempertaruhkan jiwa dan raga mereka demi berkibarnya sang Dwi Warna di langit bumi Pertiwi. Seperti yang dikatakan oleh Presiden pertama sekaligus proklamator kita, Ir. Soekarno. Bahwa jangan sekali-kali melupakan sejarah (JAS MERAH). Jasa dan perjuangan para pahlawan yang berjuang saat masa-masa memperebutkan kemerdekaan haruslah kita hargai dan selalu kita ingat.

Salah satu cara untuk terus mengenang jasa para pahlawan adalah dengan pembelajaran sejarah untuk anak-anak bangsa Indonesia. Bahkan pelajaran sejarah diyakini mampu mengembangkan sifat dan karakter generasi muda bangsa[1]. Namun hal itu terganjal dengan beberapa masalah. Seperti lemahnya penggunaan teori, kurangnya imajinasi, acuan buku teks, dan kurikulum yang *state oriented*, fenomena globalisasi serta latar belakang sejarahnya yang cenderung terabaikan dan tidak diperhatikan[2]. Sementara itu minat siswa-siswi terhadap pembelajaran tentang Pahlawan Nasional Indonesia terbilang tinggi, hal ini dibuktikan dengan hasil kuisioner yang ditampilkan pada diagram 1.1 berikut ini :

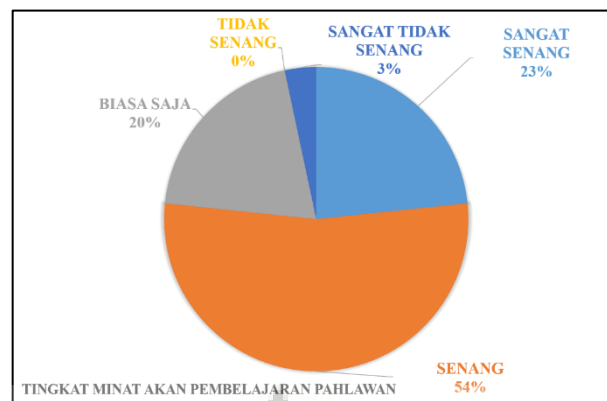


Diagram 1.1
Persentase minat pembelajaran pahlawan

Sebanyak 54% responden mengatakan senang dengan pembelajaran tentang Pahlawan Nasional Indonesia, bahkan 23% responden mengatakan bahwa mereka sangat senang dengan pembelajaran tentang Pahlawan Nasional Indonesia dan hanya 3% saja yang mengatakan bahwa mereka sangat tidak menyukai pembelajaran tentang Pahlawan Nasional Indonesia. Besarnya minat belajar akan Pahlawan Nasional Indonesia ini merupakan peluang untuk menghadirkan inovasi baru dalam pembelajaran tentang Pahlawan Nasional Indonesia melalui *game*. *Game* dipilih menjadi salah satu cara untuk membuat inovasi baru dalam pembelajaran tentang Pahlawan Nasional Indonesia dikarenakan sekarang ini perkembangan *game* semakin cepat dan makin menunjukkan keeksistensiannya. Dituliskan oleh Risky Maulana pada 27 Februari 2017 di laman *id.techinasia.com* bahwa pasar *game mobile* di Indonesia merupakan salah satu yang tertinggi, pasar *game mobile* di Indonesia bahkan melesat tiga kali lipat dari pasar *game mobile* di Amerika Serikat. *Game* sudah menjadi sebuah kebutuhan dikalangan anak-anak, remaja dan pemuda. Ditambah lagi oleh Risky, bahwa penggunaan perangkat *mobile* atau *handphone* untuk memenuhi kebutuhan bermain *game* cukup tinggi. Menurut laporan SuperData yang di tulis oleh Risky, rata-

rata penggunaan *handphone* untuk bermain *game* sampai tiga kali sehari[12]. Tulisan tersebut juga sejalan seperti data hasil kuisioner yang ditunjukkan pada gambar 1.2 yang menyatakan bahwa 37% responden menggunakan *handphone* untuk bermain selama 1-2 jam, dan 17% mengatakan 3-4 jam, bahkan 10% responden mengatakan menggunakan *handphone* untuk bermain selama 5-6 jam dan 3% responden mengatakan lebih dari 6 jam.

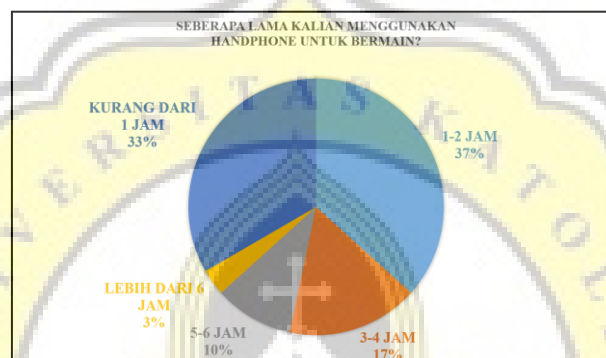


Diagram 1.2
Persentase durasi penggunaan handphone untuk bermain

Dari beberapa masalah yang diatas tersebutlah yang mendasari untuk membuat sesuatu yang berbeda dan yang bisa dijadikan sarana pemacu imajinasi dalam belajar sejarah pahlawan.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara mengenalkan tokoh pahlawan nasional Indonesia kepada siswa - siswi dengan lebih menarik?
2. Bagaimana cara meningkatkan pengetahuan siswa-siswi tentang pahlawan nasional Indonesia dengan menggunakan *game*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan game yang spesifik sebagai media pengenalan tokoh pahlawan nasional Indonesia.
2. Mengetahui strategi pengenalan pahlawan nasional Indonesia terhadap pengetahuan siswa-siswi melalui *game*.

