

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di dalam tubuh NU, terdapat badan otonom (Banom) yang berfungsi menggerakkan kebijakan NU di berbagai tingkatan. Di antaranya adalah organisasi Ikatan Pelajar Nahdlatul Ulama (IPNU) dan Ikatan Pelajar Puteri Nahdlatul Ulama (IPNU), sebuah organisasi yang bersifat keterpelajaran, kekaderan, kebangsaan, dan kemasyarakatan. IPNU sebagai pondasi awal dan pusat embrio memahami ke-NU-an, sudah semestinya belajar menerapkan komitmen politik yang dikedepankan NU semenjak dini mungkin (www.nu.or.id, n.d.).

Untuk mewujudkan literasi digital dalam generasi saat ini perlu pengemasan dan konsep teknologi yang menarik perhatian para generasi milenial yang mana akan membawa pengaruh besar dalam generasi yang akan datang maka perlu adanya perancangan aplikasi *Game* edukasi, *Game* edukasi merupakan permainan yang dirancang untuk mengajarkan pengguna untuk belajar sesuatu, mengembangkan konsep-konsep tertentu dan pemahaman, sehingga dapat melatih kemampuan pengguna dan pengguna termotivasi untuk memainkannya (Borman & Purwanto, 2019).

Belajar akan terus dilakukan oleh manusia semenjak manusia lahir sampai dengan manusia meninggal (Atmojo, Irvansyah, et al., 2019) dan belajar tidak hanya di area formal saja adakalanya kita juga dapat belajar dari manapun termasuk organisasi kemasyarakatan dan lain sebagainya. Dikalangan organisasi minim sekali materi literasi yang dikemas secara apik sehingga banyak dari kader dan anggota masih minim pengetahuan terkadang juga lupa dan

enggan mencari serta membaca entah itu sejarah atau yang lainnya, yang mereka inginkan menyenangkan, praktis dan mudah diingat tanpa membaca buku hanya mencari informasi di internet saja sudah cukup.

Dari hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa “Game edukasi “Halo Indonesia” telah dinyatakan layak dalam uji tingkat efektivitas, efisiensi, dan daya tarik. Game edukatif ini menghadirkan game yang berhubungan dengan bahasa Indonesia, terutama huruf dan kata-kata dasar. Kelebihan dari game ini adalah pada bunyi yang sepertinya menyebutkan huruf atau kata dalam bahasa Indonesia. Dari suara itu, pengguna dapat mengetahui cara membaca dan mengeja dengan benar lalu belajar meniru suara itu (Ramansyah et al., 2018)”. Pada penelitian lain tentang “*Game* edukasi yakni Hasil uji oleh ahli mediapembelajaran mencapai 99%. Hasil uji oleh ahli materi mencapai 82%. Hasil uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar masing-masing mencapai 90%, 84%, dan 86%. Berdasarkan penilaian tersebut media game edukasi berbasis android dinyatakan layak digunakan sebagai mediapembelajaran pada materi himpunan mata kuliah Matematika Diskrit (Derviş, 2013)”.

Begitu pentingnya literasi digital yang mana harus dikemas dan dikonsepsi secara menyenangkan, interaktif, praktis dan mudah diingat. Maka dari itu penulis berinisiatif untuk membuat aplikasi *Game* edukasi sejarah IPNU IPPNU berbasis android yang mana nantinya aplikasi ini bisa digunakan oleh kader dan anggota IPNU IPPNU serta halayak umum. Game merupakan sebuah aktivitas dengan tujuan hiburan atau mengisi waktu luang. Game edukasi dapat mempermudah cara belajar, terkadang saat belajar seseorang akan dihadapkan dengan kondisi dimana kita sulit memahami

suatu mata pelajaran, maka dengan adanya game edukasi diharapkan dapat membantu penggunanya memahami pelajaran yang ada di game tersebut, selain itu game edukasi menjadi sarana belajar yang sangat menyenangkan bagi para pelajar, sebab pelajar akan lebih senang dengan cara bermain sambil belajar.

Penulis skripsi berharap agar nantinya dalam aplikasi yang dibangun bermanfaat sebagai literasi digital yang menyenangkan, interaktif, praktis dan mudah dihafal bagi kader dan anggota IPNU IPPNU.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang masalah diatas, maka penulis mengidentifikasi dan merumuskan masalah yang ada adalah :

1. Bagaimana cara membuat *game* edukasi sejarah IPNU IPPNU menggunakan Android Studio ?
2. Bagaimana cara penerapan metode *Multimedia Development Life Cycle*?
3. Bagaimana pengaruh *game* edukasi sejarah IPNU IPPNU terhadap masyarakat sekitar?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan Penulis mengangkat permasalahan diatas adalah :

1. Untuk membuat *game* edukasi sejarah IPNU IPPNU menggunakan Android Studio.
2. Untuk menerapkan metode *Multimedia Development Life Cycle*.
3. Untuk mengetahui pengaruh *game* edukasi sejarah IPNU IPPNU terhadap masyarakat sekitar.

1.4 Batasan Masalah

- 1) *Game* edukasi ini ditujukan untuk kader, anggota dan yang ingin mengenal sejarah IPNU IPPNU.

- 2) *Game* edukasi ini akan berfokus pada sejarah IPNU IPPNU dan perkembangannya.
- 3) *Development* game ini menggunakan metode *MultimediaDevelopment Life Cycle*.
- 4) Rancang bangun game ini akan dikerjakan di *software* Android Studio, MockFlow dan Adobe Photoshop.
- 5) Rancang bangun *game* ini di *design* hanya menjadi 2 Dimensi.
- 6) Fitur *game* ini hanya akan membahas tentang sejarah IPNU IPPNU serta Kuis.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan dari *Game* Edukasi yang akan digarap memberi beberapa kemanfaatan yang berupa :

1. Agar pembelajaran sejarah IPNU IPPNU lebih menyenangkan, interaktif, praktis dan mudah dihafal.
2. Supaya literasi tidak terputus akan canggihnya sebuah teknologi.
3. Manfaat untuk penulis sendiri mengembangkan ilmu pengetahuan (secara teoritis), menambah wawasan dan kemampuan berfikir.