

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi zaman sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pada tahap pendidikan anak usia sekolah menengah, siswa akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan dan di dalamnya terdapat gambar animasi yang menarik perhatian serta alur permainan yang menantang.

Pembelajaran yang dilakukan guru selama ini masih konvensional dan juga belum memakai media yang ada seperti komputer sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran, untuk itu penulis akan membuat media pembelajaran dengan mengangkat tema tentang Sejarah Jenderal Sudirman. Tema ini dikhususkan pada perang Ambarawa tahun 1945 , Agresi Militer I tahun 1947 dan Agresi Militer II tahun 1948 yang berhubungan dengan mata pelajaran IPS siswa – siswi kelas VII tingkat Madrasah Tsanawiyah.

Media pembelajaran ini menceritakan bagaimana perjuangan Jenderal Sudirman dalam mempertahankan kemerdekaan, dengan begitu para siswa – siswi bisa lebih memahami alur cerita perjuangan Jenderal Sudirman terdahulu dengan media pembelajaran yang modern . Media yang dibuat ini juga akan mempermudah para guru IPS di MTs N Tempel dalam menjelaskan alur cerita Jenderal Sudirman, karena siswa – siswi sudah bisa menggambarkan atau membayangkan perlawanan Jenderal Sudirman pada zaman agresi militer Belanda saat itu.

Berdasarkan uraian di atas maka penting dibuat sebuah media pembelajaran berupa diorama tentang perjalanan Jenderal Sudirman yang dapat mempermudah proses belajar siswa dengan konsep belajar yang edukatif dan menyenangkan dan serta penting dilakukan perancangan dan pembuatan media pembelajaran dengan judul **“Rancang Bangun Media Pembelajaran IPS Tentang Sejarah Jenderal Sudirman Menggunakan *Engine Construct 2*”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan di atas, maka dapat diketahui rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami bagi siswa – siswi sekolah madrasah kelas VII dengan alur cerita yang singkat ?
2. Bagaimana tanggapan siswa – siswi terhadap media pembelajaran tentang sejarah Jenderal Sudirman menggunakan *Construct 2* sebagai media pembelajaran ?

## **1.3 Ruang Lingkup**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka penyusun membuat batasan masalah pada pembuatan media pembelajaran untuk siswa madrasah klas VII . Adapun batasan-batasan pada pembuatan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran tentang sejarah Jenderal Sudirman ini dibangun menggunakan Construct2 berbasis HTML 5.

2. *Construct2* yang dipakai untuk membuat media pembelajaran ini *free edition* jadi masih banyak keterbatasannya.
3. Materi yang terdapat pada media pembelajaran Jenderal Sudirman ini hanya materi perang dari Perang Ambarawa, Agresi Militer I dan Agresi Militer II Jenderal Sudirman pada mata pelajaran IPS untuk kelas VII.
4. Grafik yang digunakan adalah 2 Dimensi (2D).

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian yang dilakukan ini mempunyai beberapa tujuan, yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia edukasi yang berbentuk software, pada pelajaran sejarah kepahlawanan bangsa ini dapat digunakan untuk bermain sambil belajar di siswa kelas VII.

Untuk tujuan yang khusus pada pengembangan ini adalah :

1. Mengeksplorasi aplikasi baru untuk pembuatan game yang berbasis HTML5.
2. Membuat desain media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah kepahlawanan Jenderal Sudirman

dengan tampilan menarik yang dijalankan dengan PC (Personal Computer).

3. Membuat siswa lebih tertarik untuk belajar secara mandiri dengan adanya media yang digunakan untuk belajar tentang sejarah kepahlawanan bangsa Indonesia khususnya tentang sejarah Jenderal Sudirman.
4. Memudahkan siswa untuk mengingat alur cerita pahlawan Jenderal Sudirman.