

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pahlawan Nasional adalah seseorang Warga Negara Indonesia yang gugur atau meninggal dunia demi membela bangsa dan negara melawan penjajahan di wilayah Indonesia, atau sosok yang semasa hidupnya menorehkan prestasi maupun karya yang luar biasa untuk membangun kemajuan bangsa dan negara Indonesia sehingga diberikan gelar atas jasa yang telah dilakukan (Nur Fatin, 2018).

Berdasarkan Kuisisioner tingkat pengetahuan masyarakat terhadap pengetahuan sosok Pahlawan Nasional yang telah diberikan kepada 50 responden. Dengan rentang usia kurang dari 16 tahun berisi 10%, untuk usia 16 hingga 30 tahun berkisar 72%, pada usia 31 hingga 45 tahun dengan berkisar 12%, dan usia diatas 45 tahun berkisar 6%. Hasil yang didapatkan pada data berupa 64% mengakui hanya sedikit mengetahui dan mengenal pahlawan, 36% mengaku cukup mengetahui dan mengenal tentang pahlawan, dan 0% untuk mengakui sangat mengetahui tentang pahlawan. Dalam pertanyaan siapa sosok pahlawan pendiri muhammadiyah dan pejuang dibidang pendidikan responden menjawab 28% benar KH. Akhmad Dahlan, dan sisanya terbagi menjadi 38%,22%,12% salah dalam menjawab.

Dalam pertanyaan sosok panembahan amiruddin khalifatul mukminin sosok pemimpin pemerintah, panglima perang dan pemuka agama tertinggi responden menjawab 24% benar Pangeran Antasari, dan sisanya terbagi menjadi 34%,28%,14% salah dalam menjawab. Pertanyaan lainnya yaitu sosok pejuang pergerakan nasional, ahli rogtgen pertama indonesia dan pelopor medis bidang radiologi responden menjawab hanya 16% benar Prof. DR. W.Z. Johannes, dengan lainnya menjawab 32%,28%,24% dengan jawaban yang salah.

Ketertarikan orang dalam mempelajari pahlawan indonesia 12% menjawab sangat tertarik, 60% memilih jawaban tertarik, 18% memilih jawaban biasa saja, dan 10% memilih tidak tertarik. Serta pernyataan responden dalam pertanyaan ketertarikan orang dalam adanya aplikasi gim pembelajaran pahlawan di sebuah smarthphone 18% milih sangat tertarik, 46% memilih tertarik, 28% memilih biasa saja, dan 8% memilih tidak tertarik.

Berdasarkan hasil penelitian Theofilus Todo Chandra Rajagukguk (2017) yaitu setelah bermain gim menyatakan bahwa 36% responden menjawab sangat setuju, dan 56% responden menjawab setuju tentang pengenalan sejarah menjadi lebih menarik. Sedangkan hasil dari penelitian Tri Ferga Prasetyo, Hafidz Sanjaya, dan Dendi Santana (2017) ditemukan kekurangan pada pertanyaan kuis yang menebak sosok siapa nama pahlawan, dan tanpa pertanyaan lanjutan. Hanya mengetahui sosok pahlawan dan tidak mengedukasi pengetahuan pahlawan tersebut.

Berdasarkan riset dengan akun media social yang banyak digunakan khalayak umum, akun media sosial tiktok millennialkece menampilkan sosok agus salim mewakili Indonesia penobatan ratu Elizabeth II menampilkan *views* tinggi 3.4 juta dengan *likes* mencapai 324.8 ribu, Akun media sosial tiktok lainnya yaitu akun tiktok ifansuryawijaya7 menampilkan beberapa rekaman tampilan sosok pahlawan revolusi *views* mencapai 3.6 juta dengan *likes* mencapai 424.9 ribu. Adapun akun tiktok kodelisme menunjukkan pidato sutan sjahir pada sidang pbb tahun 1947 dengan *views* 862.8 ribu serta *likes* mencapai 78.7 ribu.

Pahlawan Nasional adalah seorang yang diberikan gelar Pahlawan Negara yang telah berjuang melawan penjajahan, membela bangsa dan negara. Pahlawan adalah sosok yang membela dan melindungi hingga akhir hayatnya dan hal tersebut sesuai dengan firman Allah:

وَقَاتِلُوهُمْ حَتَّى لَا تَكُونَ فِتْنَةٌ وَيَكُونَ الدِّينُ لِلَّهِ فَإِنِ اتَّهَمُوا فَلَا عُدْوَانَ إِلَّا عَلَى الظَّالِمِينَ

Artinya : Perangilah mereka itu sampai tidak ada lagi fitnah dan agama (ketaatan) hanya bagi Allah semata. Jika mereka berhenti (melakukan fitnah), tidak ada (lagi) permusuhan, kecuali terhadap orang-orang zalim. (QS. Al-Baqarah: 193).

Pahlawan adalah sosok yang gugur atau meninggal dunia demi membela bangsa dan negara ataupun selama hidupnya telah meninggalkan jejak prestasi, perjuangan dan hasil karya yang luar biasa bagi kemajuan dan membangun negara Republik Indonesia, maka sebagai penerus bangsa perlu mengenal dan menjadikan tauladan dari tokoh Pahlawan Nasional dan mengajarkan nilai kepahlawanan yang dimiliki oleh tokoh-tokoh pahlawan di Indonesia kepada penerus bangsa tentang moral pahlawan yang tersebut sesuai dengan firman allah :

وَلَا تَحْسَبَنَّ الَّذِينَ قُتِلُوا فِي سَبِيلِ اللَّهِ أَمْوَاتًا بَلْ أَحْيَاءٌ عِنْدَ رَبِّهِمْ يُرْزَقُونَ فَرِحِينَ بِمَا آتَاهُمُ اللَّهُ مِنْ فَضْلِهِ وَيَسْتَبْشِرُونَ بِالَّذِينَ لَمْ يَلْحَقُوا بِهِمْ مِنْ خَلْفِهِمْ أَلَّا خَوْفٌ عَلَيْهِمْ وَلَا هُمْ يَحْزَنُونَ

Artinya : Jangan sekali-kali kamu mengira bahwa orang-orang yang gugur di jalan Allah itu mati. Sebenarnya, mereka itu hidup dan dianugerahi rezeki di sisi Tuhannya.(169) Mereka bergembira dengan karunia yang Allah anugerahkan kepadanya dan bergirang hati atas (keadaan) orang-orang yang berada di belakang yang belum menyusul mereka yaitu bahwa tidak ada rasa takut pada mereka dan mereka tidak bersedih hati.(170) (QS. Ali-Imran: 169-170).

Berdasarkan data kuisioner, disimpulkan bahwa masih banyak masyarakat kurang mengetahui tentang sosok Pahlawan Nasional. Maka penelitian ini bertujuan membuat sebuah *gim* yang dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik minat pengguna agar lebih memahami tentang Pahlawan Nasional.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pada penelitian ini, berikut beberapa masalah yang dapat dirumuskan :

- Bagaimana cara membangun gim edukasi labirin pengenalan Pahlawan Nasional berbasis android ?
- Bagaimana tinjauan Islam terhadap *gim* edukasi “BEWANAS” sebagai media pembelajaran?

1.3 Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini, Tujuan *gim* edukasi “BEWANAS” adalah

1. Membangun gim edukasi labirin pengenalan Pahlawan Nasional berbasis android
2. Meninjau menurut sudut pandang islam terhadap *gim* edukasi BEWANAS sebagai media pembelajaran berdasarkan Al-Qur’an dan Hadis.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat gim pengenalan tokoh Pahlawan Nasional indonesia

2. Menghasilkan *gim* yang dapat dijadikan sarana hiburan dan edukasi untuk orang-orang
3. Memperkenalkan pembelajaran Pahlawan Nasional dengan media *gim* labirin

1.5 Batasan Penelitian

Berikut beberapa batasan-batasan dalam penelitian ini yaitu :

- Hanya Pahlawan Nasional Kemerdekaan tahun 1900 sampai 2000
- Edukasi *gim* berpusat tentang pengenalan sejarah pahlawan, sosok pahlawan dan biografi Pahlawan Nasional Indonesia, kelahiran pahlawan, kematian pahlawan, SK pahlawan, dan kumpulan sosok pahlawan.
- Kumpulan sosok pahlawan adalah gambar 24 Pahlawan Nasional dalam *gim* “BEWANAS”.
- Deskripsi permainan yang meliputi alur permainan, informasi umum, dan konsep permainan.
- *Gim* bersifat labirin yang mencari jalan dan menemukan gambar Pahlawan dalam labirin.
- *Gim* hanya terdiri dalam 1 tingkat tutorial dan 10 tingkat permainan dengan tingkat kesulitan yang meningkat setiap tingkatan.
- Tingkat kesulitan dalam permainan berupa pahlawan yang dicari, banyak pahlawan, labirin bergerak, labirin pembatas, banyak musuh dan ragam musuh.
- Menyelesaikan *Gim* labirin harus mencapai jalan keluar untuk mencapai kemenangan
- Menemukan pahlawan pada misi yang telah ditentukan dalam labirin pada setiap tingkat labirin
- Menemukan pahlawan adalah kunci untuk membuka jalan keluar labirin yang tertutup
- Salah menemukan pahlawan dalam labirin akan mengurangi nyawa
- Pemain akan menerima pengurangan nyawa jika mengenai musuh berupa bola warna.
- Musuh dalam permainan hanya berjenis 4 bola berwarna dengan pengurangan nyawa sebagai dampaknya ketika karakter pemain mengenai musuh.
- Musuh berwarna hijau berpola gerakan mengikuti bentuk labirin dengan pengurangan 1 nyawa.

- Musuh berwarna pink berpola membesar dan mengecil kembali pada satu tempat tidak bergerak berpindah posisi dengan pengurangan 1 nyawa.
- Musuh berwarna merah berpola menembus bentuk labirin kearah yang bebas dengan pengurangan 1 nyawa.
- Musuh berwarna biru berpola menembus bentuk labirin kearah yang bebas dengan pengurangan 2 nyawa
- Labirin pembatas yaitu memberikan batasan dalam area bergerak untuk menemukan pahlawan dalam area itu untuk membuka pembatas tersebut.
- Labirin bergerak yaitu pembatas yang bergerak menutup dan membuka jalan labirin dengan ragam waktu yang berbeda.
- *Gim* ini berisi tentang Pahlawan Nasional di indonesia
- Penelitian ini berisikan mengenai perancangan dan pembuatan gim
- Hanya 24 pahlawan yang digunakan dalam penelitian dari 195 pahlawan tercatat dalam data kementerian sosial
- 24 Tokoh pahlawan terdiri dari 4 pahlawan wanita, dan 20 pria
- Tokoh pahlawan berdasarkan pelopor dalam kebangkitan dan perjuangan, kesehatan, tokoh islam, pemimpin kerajaan, dan politik
- *Gim* menggunakan *gim engine* unity